КНИГИ | ФИЛЬМЫ | ИГРЫ | СЕРИАЛЫ | МУЗЫКА | ИСТОРИЯ | МИФОЛОГИЯ

ТОМ 115 №3 2013 МАРТ

МИР ФАНТАСТИКИ

www.mirf.ru

МЫ НЕ ДАДИМ
ЗАВОЕВАТЬ ЗЕМЛЮ!
ПЛАНЫ ПО ОТРАЖЕНИЮ ИНОПЛАНЕТНОЙ УГРОЗЫ

16+

УБИТЬ СКАЗКУ
КАК РАЗДЕЛАТЬ НАРОДНЫЙ СЮЖЕТ И ОСТАТЬСЯ БЕЗНАКАЗАННЫМ

ТАЙНЫЙ ЛОНДОН
ПРОГУЛКА ПО ГОРОДУ ГЕЙМАНА И МЬЕВИЛЯ

БРОНЯ БУДУЩЕГО
10 БОЕВЫХ КОСТЮМОВ
ДЛЯ КОСМОДЕСАНТНИКОВ, СУПЕРГЕРОЕВ И ЗЕМЛЯНЫХ ЧЕРВЕЙ

ОБЛОЖКА: CRYSIS 3

ИНТЕРВЬЮ
ПИТЕР УОТТС
«Я БЫ ПОСТАВИЛ НА КОСМОС»

CRYSIS 3
ОХОТА НА ПРИШЕЛЬЦЕВ В ДЖУНГЛЯХ НЬЮ-ЙОРКА

ВОЗВРАЩЕНИЕ В
СТРАНУ ОЗ

ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКА ВО ВСЕХ ПРОЯВЛЕНИЯХ

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор Лин Лобарёв
Заместитель главного редактора Сергей Серебрянский
Ведущий редактор Екатерина Пташкина
Редакторы Александр Гагинский, Мария Кустовская, Борис Невский, Евгений Пекло
Ведущие рубрик Ксения Аташева, Василий Владимирский, Густав, Дмитрий Злотницкий, Арсений Крымов, Николай Кудрявцев, Антон Первушин, Владимир Пузий, Тим Скоренко, Петр Тюленев
Корректор Мария Луговская
Арт-директор Денис Недыпич
Дизайн и вёрстка Анна Григорьева
Дизайн обложки Роман Грыныха
Художник-иллюстратор Александр Ремизов
Совет попечителей Олег Дивов, Марина и Сергей Дяченко, Вера Камша, Светлана Карачарова, Сергей Лукьяненко, Генри Лайон Олди, Вадим Панов, Николай Пегасов, Ник Перумов, Сергей Чекмаев

НАД НОМЕРОМ РАБОТАЛИ

Сергей Бережной, Пётр Бормор, Олег Викторов, Владислав Женевский, Андрей Зильберштейн, Марина Злобинская, Наталья Идрисова, Сергей Канунников, Анастасия Кара, Николай Караев, Александра Королёва, Михаил Кротов, Мария Кузнецова, Александр Натаров, Владимир Новосельцев, Григорий Панченко, Артём Платонов, Владимир Сергеев, Игорь Чёрный, Виталий Шишикин

ООО «ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ «ТЕХНОМИР»

Генеральный директор Азам Данияров
Директор издательства Денис Давыдов
Учредители Евгений Исупов, Александр Парчук

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ ООО «ИГРОМЕДИА»

www.igromedia.ru • Тел./факс: (495) 730-40-14
Руководитель отдела рекламы Юлия Однакова *(odnakova@igromania.ru)*
Менеджеры проекта Анастасия Елагина *(nastya.elagina@igromedia.ru)*
Ирина Нечаева *(nechaeva@igromedia.ru)*

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ ООО «АВИТОН-ПРЕСС»

125466, ул. Соколово-Мещерская, д. 25
Тел./факс: (495) 231-23-68

Юлия Воробьева, Серьян Смакаев, Ирина Ефимова, Яна Афанасьева

АДРЕС РЕДАКЦИИ

www.mirf.ru • e-mail: *pochta@mirf.ru*
Россия, Москва, 111123, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32, «Мир фантастики»
Тел./факс (495) 231-23-64, (495) 231-23-65

MIR FANTASTIKI MAGAZINE

Published by Izdatelsky Dom TekhnoMir
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)

ЗДРАВСТВУЙТЕ, УВАЖАЕМЫЙ ЧИТАТЕЛЬ!

Зимой, когда вокруг холод, ветер и снег, самое трудное — это помнить, что весна рано или поздно настанет. Если уж в чём-то и можно быть уверенным, так именно в этом. И разве есть больший повод для оптимизма? Весной чаще появляется солнце, теплее становится воздух, быстрей прибавляются силы. Избитые фразы про «обновление природы» на самом деле глубоко верны. Весной действительно становится легче и радостнее жить.

Поэтому весна — время праздников. И их действительно немало. От Масленицы — торжественной встречи весны — до Белтейна, гимна плодородию. Но самый радостный день — это, безусловно, **восьмое марта** (*стр. 136*).

Братья Стругацкие неоднократно говорили, что ни за что на свете не взялись бы описывать внутренний мир женщины. По сравнению с ним любые инопланетяне и параллельные пространства — просто семечки. И я думаю, что выживание человечества обусловлено вовсе не умением составлять **оперативные планы на случай вторжения извне** (хотя и они могут быть весьма интересны — см. *стр. 14*). Гораздо важнее, что на Земле существуют два совершенно разных вида разумных существ, и не просто существуют, а непрерывно учатся понимать друг друга, прощать друг другу ошибки, да и просто любить друг друга, невзирая ни на что. И это самое невероятное, что мне доводилось видеть, читать или слышать.

С праздником вас, самые прекрасные, волшебные и фантастические существа во вселенной! Все материалы этого номера «Мира фантастики» посвящаются в первую очередь вам. Мы рассказываем о людях, которые делают прекраснее окружающий вас мир — удивительной музыкой, как **Дэнни Эльфман** (*стр. 100*), или актёрской игрой (и даже просто своим внешним видом), как **Эдриан Броуди** (*стр. 75*). Мы приглашаем вас на **прогулку по таинственному Лондону** — ваш провожатый Джон Константин уже ждёт на *стр. 114*. Мы рассказываем **о любовном романе в фантастике** (*стр. 54*). Правда, автор статьи — мужчина, так что в нескольких местах он не удержался от шовинистических комментариев. Но, я надеюсь, прекрасные дамы проявят разумную снисходительность. Ну а те мужчины, которые не желают читать о фантастическом «лавбургере», могут в это время познакомиться **с лучшими образцами боевых костюмов** (которым в этом номере посвящена «Доска почёта» — *стр. 108*) или **уничтожить сотню-другую пришельцев-цефов в Crysis 3** (анонс игры — на *стр. 86*). Только помните, что вы не просто так месите монстров. А защищаете от инопланетного нашествия жён, сестёр и матерей!

Ну а если не делить материалы по гендерному признаку, то в первую очередь хочется рассказать об **осовременивании сказок** — от переноса сюжета в наше время до циничной и кровавой переделки, так называемого «тейлкиллерства» (*стр. 19*). Поводом для этого разговора стал выход фильма **«Оз: Великий и ужасный»** (*анонс на стр. 66*). Нет, волшебницы там не ездят на мотоциклах, но вот зубастые феечки и надгробия в лунном свете заставляют предположить, что не всё так просто...

Впрочем, **с экранизациями этой истории** никогда не было «просто». Подтверждения тому — на *странице 70*. Да и жизнь автора «Страны Оз» **Лаймена Фрэнка Баума** (*стр. 50*) была вовсе не такой карамельной, как может показаться по его книгам.

Да и помимо этого в номере найдётся что почитать: **интервью с Питером Уоттсом**, автором знаменитых романов «Ложная слепота» и «Морские звёзды» (*стр. 28*), рассказ о том, **какими представляли пришельцев в прошлые века** (*стр. 122*) и множество других статей, анонсов и рецензий.

Приятного чтения!

Лин Лобарёв
Главный редактор

«Продолжение, обещающее превзойти предшественника по всем параметрам»
— Игромания

Возьми на себя управление Пророком в охоте на врагов человечества
Оценивай, адаптируйся и атакуй: используй многообразие функций нанокостюма
Выживи в некогда оживлённом мегаполисе Нью-Йорка, который превратился в городские джунгли
Стань лучшим Охотником в разных режимах многопользовательской игры
Оцени передовые технологии нового движка CryEngine3

Русская

ОХОТА НАЧИНАЕТСЯ...

CRYSIS 3

21.02.13
WWW.CRYSIS.COM/RU

18+ ЗАПРЕЩЕНО ДЛЯ ДЕТЕЙ

PC DVD ROM · PS3 · PlayStation Network · XBOX 360 · XBOX LIVE · Origin

© 2013 Crytek GmbH. Все права защищены. Crysis, Crytek и CryENGINE являются товарными знаками Crytek GmbH. Название и логотип EA являются товарными знаками Electronic Arts Inc. "PlayStation", "PS3", "PS" и "" являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Название и логотипы Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE являются товарными знаками группы компаний Microsoft и используются по лицензии Microsoft. Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.

Disney
Оз
Великий
и
Ужасный
www.disney.ru
С 7 МАРТА
ИНФОРМАЦИОННАЯ ПРОДУКЦИЯ ДЛЯ ЗРИТЕЛЕЙ

В 3D И IMAX 3D
ДОСТИГШИХ ВОЗРАСТА ДВЕНАДЦАТИ ЛЕТ

Миры и войны
ДРЕВНИЙ
НАСЕЛЕНИЕ
ОЮНСУ
Найди свою
РЕКЛАМА
ДРЕВНИЙ
КАТАСТРОФА
ДРЕВНИЙ
ВОЙНА
ДРЕВНИЙ
ВТОРЖЕНИЕ
ДРЕВНИЙ

Сергея Тармашева

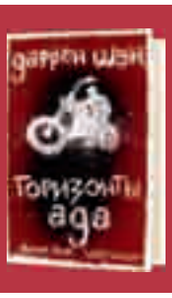
ТЬМА

АРЕАЛ

ХОЛОД

вселенную!

www.tarmashev.com



Лучшая фантастика месяца «26»

МАРТ 2013

11 Эпиграф
Пётр Бормор «Практика»

12 Смотрите с «Миром фантастики»
«Химера»
Игнорируя запрет начальства, семейная пара учёных соединяет ДНК человека и животного. В результате эксперимента на свет появляется девочка-химера, которая растёт не по дням, а по часам… Зрелищный и увлекательный научно-фантастический триллер, который понравится и ценителям артхауса, и любителям развлекательного кино.

Спецматериалы

14 Оперативные планы на случай вторжения извне
Рано или поздно они прилетят. И почти наверняка прилетят для того, чтобы вторгнуться. А затем — поработить, уничтожить или сделать что-то, столь же малоприятное. Но человечество не лыком шито — и почти на каждый случай у нас есть план! Большинство из них вы тоже можете изучить. Вперёд!

19 Старые сказки на новый лад
Зачем писателям, режиссёрам и игроделам осовременивать старые сказки и играть с волшебными историями в странные игры с летальным исходом? Причины могут быть самые разные — от желания вдохнуть в сказку новую жизнь до стремления уничтожить её без остатка.

Книжный ряд

26 Слово редактора
Новости литературы: бюрократия или Стругацкие, пляска драконов, кракен и бутылка рома, а также битва за престиж, тайна марсианских сокровищ, школьная магия, фэнтези газового фонаря, азартные игры диких карт и кровь на венецианских улицах.

28 Контакт
Питер Уоттс
Ещё не так давно писательская карьера Питера Уоттса висела на волоске. Ныне же он обласкан критиками, его книги издаются по всему миру, а «Ложная слепота» по праву считается одним из важнейших научно-фантастических романов последнего десятилетия. И неспроста: Уоттс, без всякого сомнения, входит в число самых смелых и талантливых фантастов современности.

30 Книги номера
Ольга Онойко «Море имён» • Русская фантастика 2013 • **Н. К. Джемисин** «Сто тысяч королевств» • **Сурен Цормудян** «Наследие предков» • Лучшие страхи года и другие книги, а также новинки издательств.

48 Классика
Авторская колонка Василия Владимирского
В марте 2013 года сэру Генри Лайону Олди исполняется сто лет. Скажете, фантасты столько не живут, — но если распределить груз на двоих, такое долголетие перестаёт казаться фактом из Книги рекордов Гиннесса. Попробуем ещё раз: 23 марта этого года исполняется пятьдесят лет Олегу Ладыженскому, а 30 марта — пятьдесят лет Дмитрию Громову. Вместе они составляют творческий дуэт, известный прогрессивному человечеству под псевдонимом Генри Лайон Олди…

50 Классики
Фрэнк Баум
Оказывается, мы очень мало знаем о создателе Страны Оз Лаймене Фрэнке Бауме. Как вышло, что его первой книгой стал трактат о курах? Почему потомки писателя извинялись перед индейцами? Какие уроки даёт Баум проектным авторам? Ответы на эти вопросы могут нам не нравиться, но из песни слов не выкинешь.

54 На злобу дня
Фантастический «лавбургер»
Термин «лавбургер» впервые употребил писатель и критик Владимир Березин ещё в 1995 году. Сравнение с блюдом из фастфуда оказалось очень удачным. На Западе же этот вид коммерческой литературы называется Romance Fiction. Среди его направлений есть и фантастика. Но только в последние годы сформировался отдельный поток «лавбургера» — на стыке между традиционным Romance и обычной фантастической литературой. Об этом явлении мы сегодня и поговорим…

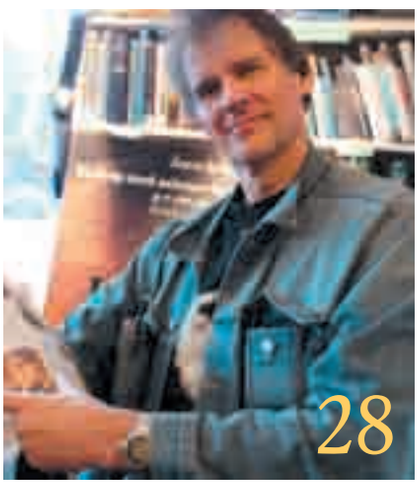
ХИТ-ПАРАД КНИГ

А. Пехов «Золотые костры»
О. Громыко «Космоэколухи»
Н. Перумов «Гибель Богов-2. Книга вторая. Удерживая небо»
Н. Гейман «Американские боги. Король горной долины. Сыновья Ананси»
Ч. Мьевиль «Кракен»
П. Бачигалупи «Заводная»
В. Камша «Сердце Зверя. Том 3. Синий взгляд Смерти. Полночь»
П. Несс «Голос монстра»
Н. Перумов «Гибель богов-2. Книга первая. Память пламени»
С. Ролдугина «Белая тетрадь»

По результатам голосования на сайте mirf.ru

60 Научно-популярная литература
Авторская колонка Антона Первушина
Химия — один из самых сложных школьных предметов. Кто-то, изучая её, получает удовольствие. Кто-то, наоборот, испытывает мучения, не в силах освоить даже таблицу Менделеева. Но и те, и другие, несомненно, признают, что без химии наша цивилизация выглядела бы совсем по-другому.

62 Современная интеллектуальная проза
Авторская колонка Владимира Пузия
Новые книжки тем и хороши, что есть шанс наткнуться на нечто новое, прежде никогда не читанное. Ни на что не похожее. Открыть для себя нового самобытного писателя — разве это не здорово?! Выйти за рамки, попробовать «на вкус» литературу, о которой прежде только слышали. Не бойтесь разочарований! Ведь намного хуже будет, если хорошая книга «пройдёт» мимо вас, а вы об этом даже не узнаете.



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).

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**

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

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 «Издательский дом «ТехноМир».
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 44 500

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», 2003–2013 год

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Издательство «Альфа-книга» ..... **вторая обложка**
Superheroes.ru ..... **третья обложка**
WDSSPR ..... **четвёртая обложка**
Издательство «Альфа-книга» **59**
Издательство АСТ **6**
ООО «Гроссо Модо Фильм» **13**
Electronic Arts **2**
WDSSPR **4**

ИМЕНА, ПРОИЗВЕДЕНИЯ И ВСЕЛЕННЫЕ В НОМЕРЕ

ПЕРСОНАЛИИ

Абрамс, Джей Джей **64**
Агирре, Энн 46
Азимов, Айзек 60
Алиев, Тимур 34
Андерсон, К. Л. 47
Артертон, Джемма 80
Баум, Лаймен Фрэнк **50, 66, 70, 126**
Беккер, Джеймс 42
Беляев, Александр 60
Берлин, Лаура 69
Берн, Эрик 19
Бёртон, Тим 100
Броуди, Эдриан 12, 75
Бурмен, Джон 70
Вайс, Рэйчел **66**
Вебер, Дэвид 26
Виркола, Томми 80
Вязовский, Алексей 38
Галина, Мария **62**
Гамильтон, Лорел 54
Гарленд, Джуди 70
Гарсиа, Ками 44
Гейман, Нил 19, 114
Глумов, Виктор 33
Гриммы, Якоб и Вильгельм 19
Грин, Саймон 114
Гурова, Анна 36
Гэблдон, Диана 54
Дарабонт, Фрэнк **81**
де Микко, Кирк 68
Демьянов, Сергей 34
Джексон, Питер 75
Джемисин, Н.К. 45
Джойс, Грэм 42
Джонс, Дункан 64
Дисней, Уолт 19
Диш, Томас 14
Дэвис, Уорвик 69
Дэй-Льюис, Дэниел 82
Казанцев, Александр **60**
Кард, Орсон Скотт 26
Картер, Анджела 19
Карпентер, Джон 14
Катюричев, Михаил 35
Кейдж, Николас 68
Кинг, Стивен 54
Коллинз, Сьюзен 54
Коннери, Шон 70
Костер-Вальдау, Николай 68
Кунис, Мила 66
Кэмпбелл, Джон 14
Леенсон, Илья **60**
Лернер, Марик 38
Лукас, Джордж 64
Лэки, Мерседес 54
Люмет, Сидни 70
Майер, Стефани **54**
Макгрегор, Юэн 69
Мартин, Джордж 26
Мёрч, Уолтер 70
Минаков, Игорь 37
Мирер, Александр 14
Михайлова, Татьяна 34
Мускетти, Андрес 68
Мьевиль, Чайна 114
Мэтью, Ник 64
Натали, Винченцо **12**
Нивёнер, Яник 69
Образцов, Пётр **60**
Олди, Генри Лайон 48
Онойко, Ольга 32
Остин, Джейн 54
Охлобыстин, Иван 82
Панкеева, Оксана **54**
Первушин, Антон 37
Перро, Шарль 19
Пинчон, Томас 62
Плам, Эми 44
Полански, Роман 75
Полли, Сара 12
Посняков, Андрей 36
Пратчетт, Терри 19
Райс, Энн **54**
Рейнольдс, Райан 68
Реннер, Джереми 80
Ричардсон, Сэмюэл 54
Ротфусс, Патрик 41
Рэйми, Сэм 66, 70, 100
Сандерс, Крис **68**
Сапковский, Анджей 19
Сингер, Брайан 69
Смит, Лиза Джейн 54
Спилберг, Стивен 82
Стивенсон, Нил 114
Стоун, Эмма 68
Стрельникова, Любовь 60
Стругацкие, Аркадий и Борис 64
Тарантино, Квентин **70, 82**
Тёрнер, Отис 70
Титаренко, Анастасия 35
Уильямс, Мишель **66**
Уоттс, Питер 28
Уэллс, Герберт 14
Федорченко, Андрей **64**

«86 Игры будущего Crysis 3

Видеодром

64 Слово редактора
Размышление о сказочных фильмах и свежие новости кино: новый режиссёр «Звёздных войн», экранизации Стругацких, фильм по вселенной Warcraft и игровая версия аниме-сериала.

66 Съёмочная площадка
Оз: Великий и ужасный • Мама • Семейка Крудс • Джек — покоритель великанов • Таймлесс. Рубиновая книга

70 Ретроспектива
Страна Оз
«Волшебник из страны Оз» — не простая детская сказка. Во всяком случае, когда она воплощается на экране. Тому, кто решился изучить её киноинкарнации, понадобятся и мозги, и сердце, и, самое главное, храбрость. Чем глубже погружаешься в пучины кинематографического безумия, тем яснее становится: в страну Оз легко попасть, а вот выбраться оттуда с незамутнённым разумом практически невозможно...

75 Современники
Эдриан Броуди
Эдриан Броуди выбирает только те роли, которые дают ему возможность приобрести новый опыт. Поэтому у нас есть и «Пианист», и «Кинг-Конг», и «Хищники», и «Химера», — и, несомненно, будет ещё много разных фильмов с его участием, в том числе фантастических.

80 После финальных титров
Охотники на ведьм • Ходячие мертвецы. Второй сезон

82 Другое кино
Авторская колонка Евгения Пекло
Четыре нефантастических фильма, способных тем не менее заинтересовать любителя фантастики: два варианта борьбы с рабством в Америке, возвращение на экраны Железного Арни и редкий гость — хороший отечественный фильм.

Видеоигры

84 Слово редактора
Распродажа THQ, обзор заявленных нововведений в дополнении к StarCraft 2 и ворох новостей, связанных с культовыми RPG.

86 Игры будущего
Crysis 3
Сериал Crysis никогда нельзя было заподозрить в дефиците амбиций. Первые две части получились, безусловно, незаурядными, но в каждой хватало и минусов, которые не позволили им войти в когорту великих. Поэтому третью Crysis разрабатывают под лозунгом «всё лучшее из двух предыдущих частей в одной игре».

88 Лучшие видеоигры
DmC • Epic Mickey 2: The Power of Two • LEGO Властелин колец • Ratchet & Clank: QForce • Zero Escape

Настольные игры

92 Слово редактора
Поиск новых талантов среди настольщиков; возвращение на остров Катан и в Сиэтл 2050-х годов; новые игры Ричарда Гарфилда, Мартина Уоллеса, Дональда Ваккарино; настолки по «Светлячку» и «Маленькому принцу».

94 Лучшие настольные игры
Берсерк. Буря Стихий • Космонавты

ХИТ-ПАРАД ФИЛЬМОВ

Хоббит: Нежданное путешествие
Тёмный рыцарь: Возрождение легенды
Облачный атлас
Петля времени
Судья Дредд
Хранители снов
Новый Человек-паук
Вспомнить всё
Франкенвини
Обитель зла: Возмездие

По результатам голосования на сайте mtrf.ru

«100 Современники
Дэнни Эльфман

Музыкальный центр

96 Музыкальный центр
Флоридский музыкант Careless рассказывает о своей группе Random Encounter, а также о нерд-культуре, русских корнях, VG-сцене, тамбовских охотниках на нечисть и технике игры на аккордеоне зубами.

98 Лучшая музыка
Paul Shapera *The Dolls of New Albion: A Steampunk Opera* • **Mägo de Oz** *Hechizos, pócimas y brujería* • **Synthesis** *Galaxy Fighters* • **Ihsahn** *Eremita* • **Combichrist** *No Redemption*

100 Современники
Дэнни Эльфман
Под его музыку Бэтмен спасал Готэм, Гомер Симпсон ел пончики, марсиане крушили Белый дом, люди в чёрном стирали память, а призрак наводил ужас на Сонную лощину. Его голосом пели дьявол, скелет-джазмен и дух Хэллоуина. Он — композитор Дэнни Эльфман, маэстро загадочной, мистической и зловещей музыки.

Врата миров

106 Слово редактора
О каноне и ретконе, о том, почему нельзя воскресить Торина, а судья Дредд не гей. О «Звёздных войнах» в стиле Уильяма Шекспира и тюремных злоключениях Дарта Мола. И обзор сайтов о Final Fantasy к двадцатипятилетию серии.

108 Доска почёта
Топ-10 боевых костюмов
Хочешь стать непобедимым героем? Не нужно искать паука, который тебя укусит. Надень силовую броню — и ты настоящий космодесантник, способный летать и скручивать наглецов в бараний рог. «Мир фантастики» предлагает на выбор десять лучших моделей футуристических боевых костюмов от мандалорцев, «Старк Индастриз», Адептус Механикус, психованного ворона, Винта Разболтайло и других мастеров.

114 Паломничество на Землю
Путешествие в Под-Лондон
У шумной британской столицы есть отражение — Под-Лондон, Нон-Лондон, Тёмная Сторона. Город мистики, безумия и удивительных историй, порождённый тёмной фантазией писателей и комиксистов. Город Нила Геймана, Чайны Мьевиля — и детектива-оккультиста Джона Константина, который любезно согласился быть нашим проводником.

Машина времени

120 Слово редактора
Главные даты марта и самые удивительные изобретения месяца: перчатки-телефоны, картонные велосипеды и стационарные базовые лагеря от ведущих архитекторов.

122 Если бы
Инопланетяне в протофантастике
На протяжении столетий и даже тысячелетий множество философов, писателей и учёных задавались вопросами: есть ли живые существа на других небесных телах, как они выглядят, в каких условиях нуждаются и насколько похожи на обитателей Земли? Ввиду довольно малых познаний в биологии, химии, физике и астрономии фантазия порой заводила мыслителей весьма далеко...

126 Арсенал
Боевые бумеранги
О бумерангах ходит множество легенд. Большинство людей полагают, что бумеранг напоминает фрисби: бросок — полёт — возвращение. Но не всё так просто. Существует до сотни разновидностей бумеранга, и каждый требует своей техники броска.

130 Вперёд в прошлое
Инженеры-иллюзионисты
Все фокусники суть обманщики. Но одни обманывают для того, чтобы повеселить публику, а другие — исключительно чтобы заработать на своём мошенничестве деньги, причём иногда применяют для этого удивительные технические устройства.

136 Эволюция
Международный женский день
8 марта во многих странах мира отмечают Международный женский день — официальный праздник, введённый Организацией объединённых наций. Но как же так получилось, что дату, изначально предложенную социалистической партией, приняли даже капиталистические государства, а праздник из политического стал романтическим?..

Зона развлечений

138 Рассказ
Глеб Сердитый «Превращение»
Простая и грустная притча о любимом деле жизни. Даже жаль, что дело происходит на совсем-совсем другой планете. Хоть и похожей на нашу. Но другой.

140 Конкурсная площадка
Призы этого номера — пятый роман саги Джорджа Мартина «Песнь льда и пламени», а также межавторская антология «Воины», составленная Гарднером Дозуа и всё тем же Джорджем Мартином.

142 Почтовая станция
Говорим о страшном слове «эскапизм» и о том, что за ним стоит. А ещё кидаем клич всем любителям вселенной Warhammer и разыскиваем забытый текст.

144 Зона комикса
Александр Ремизов
«Глобальное надувательство»

Фелан, Джеймс ... 46
Флеминг, Ян ... 70
Франко, Джеймс ... 66
Фрейд, Зигмунд ... 70
Фуксштайнер, Феликс ... 69
Хайнлайн, Роберт ... 14, 108
Хафф, Таня ... 54
Хейер, Джорджетт ... 54
Холт, Николас ... 69
Хорн, Леонард ... 70
Хорсун, Максим ... 37
Хьюитт, Дэвид ... 70
Цеткин, Клара ... 136
Цормудян, Сурен ... 39
Честейн, Джессика ... 68
Шапера, Пол ... 98
Шарковский, Давид ... 60
Шварценеггер, Арнольд ... 82
Штоль, Маргарет ... 44
Шьямалан, М. Найт ... 75
Шэн, Даррен ... 43
Эльфман, Дэнни ... 66, 100
Эрих, Мария ... 69
Янссен, Фамке ... 80
Янь, Мо ... 62
Ярбро, Челси Куин ... 54

ФИЛЬМЫ

Апокалипсис Оз ... 70
Белоснежка и охотник ... 19
Белоснежка: Месть гномов ... 19
Большое приключение Пи-Ви ... 100
Братья Гримм ... 19
Бэтмен ... 100
Возвращение героя ... 82
Война миров ... 14
Волшебная фея и радиопьесы ... 70
Волшебник из страны Оз ... 70
Волшебник Изумрудного города ... 70
Волшебник Марса ... 70
Гайвер ... 108
Джанго освобождённый ... 82
Джек — покоритель великанов ... 69
Железный человек ... 108
Заколдованное королевство ... 70
Зардоз ... 70
Звёздный десант ... 108
Кинг-Конг ... 75
Кошмар перед Рождеством ... 100
Красная Шапочка ... 19
Линкольн ... 82
Маленькая Айша и волшебные гномы в Стране мечты ... 70
Мама ... 68
Маппеты в стране Оз ... 70
Марс атакует! ... 14, 100
Нечто ... 14
Однажды в сказке ... 19
Оз, Великий и ужасный ... 19, 50, 66, 70, 126
Охотники на ведьм ... 19, 80
Пиджак ... 75
Полночь в Париже ... 75
Путешествие обратно в страну Оз ... 70
Роботек ... 64
Семейка Крудс ... 68
Симпсоны ... 100
Смерть Супермена ... 75
Соловей-Разбойник ... 82
Таинственный лес ... 75
Таймлесс. Рубиновая книга ... 69
Том и Джерри и Волшебник из страны Оз ... 70
Удивительный Волшебник из страны Оз ... 70
Утиные истории ... 108
Хеллбой ... 19
Химера ... 12, 75
Хищники ... 75
Ходячие мертвецы ... 81
Человек-паук ... 100
Чужие среди нас ... 14
Шрек ... 19
Эховзвод ... 108

ИГРЫ

American McGee's Alice ... 19
Crysis 3 ... 14, 86, 108
Epic Mickey. Две легенды ... 89
DmC: Devil May Cry ... 88
Fallout ... 84, 108
Halo ... 108
LEGO: Властелин Колец ... 90
Planescape: Torment ... 84
Ratchet & Clank: QForce ... 91
Shadowrun ... 92
StarCraft ... 14, 84
The Elder Scrolls Online ... 84
Witcher 3: Wild Hunt ... 84
Zero Escape: Virtue's Last Reward ... 91
Берсерк. Буря стихий ... 94
Космонавты ... 95

СЕРИИ И ВСЕЛЕННЫЕ

DC Universe ... 100
Hellblazer ... 114
Marvel ... 100, 108
WarCraft ... 64
Warhammer 40000 ... 108
Звёздные войны ... 64, 108
Метро 2033 ... 39
Страна Оз ... 50, 66, 70, 126

ПЁТР БОРМОР

ПРАКТИКА

— Господин Президент, к вам тут инопланетные захватчики…

— Пусть войдут.

Секретарь впустил в приёмную четырёх инопланетян. Президент прищурился.

Инопланетяне ему не понравились. Смурные какие-то. И скафандры мятые, как будто в них спали.

— Мы к вам по поводу вторжения, — сказал один из инопланетян, зелёный с красными глазками. — Извините, что опоздали.

— Должны были прилететь ещё в конце прошлого года, — пояснил второй, нездорового синюшного цвета, — но замотались, то да сё… всякие дела…

— Пьянки и гулянки, — перевёл третий инопланетянин, пухлый и розовый, чью шею украшал двойной ряд засосов от щупалец. — И гильдийный рейд на босса. Если бы не я, они бы до сих пор не прочухались.

— Молчи, самка, — скривился красноглазый. — Тебе не понять. Из этого рейда я вынес эпический пулемёт! И поднялся до семидесятого уровня!

— Так что насчёт вторжения? — перебил Президент.

— А, ну да… — спохватился синюшный инопланетянин. — Мы прибыли для того, чтобы выжечь половину территорий, уничтожить все крупные населённые пункты, перебить всех мужчин, изнасиловать всех женщин и угнать в рабство детей. А также расхитить природные богатства и надругаться над произведениями искусства.

— И на всё про всё у нас осталось только двое суток, — мрачно добавил четвёртый пришелец.

— Ясно… — протянул Президент. — А может, сможем как-нибудь договориться по-хорошему?

— Так мы же как раз за этим и пришли! — возликовал синюшный. — Сами понимаете, время поджимает, а за два дня нам никак не управиться. Так, может, вы нам просто распишетесь в обходном листе, что мы тут всё порушили как надо? А то нам полевую практику не зачтут.

— Мы заплатим! — добавил красноглазый. — Колбасой или технологиями, как захотите.

— А в следующем семестре обязательно отработаем! — поспешил заверить розовый. — Честное слово!

Иллюстрация **АЛЕКСАНДРА РЕМИЗОВА**

Текст: **Наталья Идрисова**

Жанр: генетический триллер

Страны: Канада, Франция, США

Режиссёр: Винченцо Натали

Сценаристы: Винченцо Натали, Антониетта Терри Брайант, Даг Тейлор

Возрастной рейтинг: 18+

В ролях: Эдриан Броуди, Сара Полли, Дэльфин Шанеак

Мировая премьера: 6 октября 2009 года

Похожие произведения: «Хвост» (2012) «Особь» (1995)

Splice

Химера

Семейная пара молодых учёных, Эльза и Клайв, достигает поразительных успехов в скрещивании геномов разных животных. Игнорируя запрет начальства, они соединяют ДНК человека и животного. В результате эксперимента на свет появляется девочка-химера, которая растёт не по дням, а по часам...

— Ей не нравится, она хочет мяса.
— Она не ест мясо!
— Извини, а кролик — это овощ?

Итало-канадский режиссёр Винченцо Натали, некогда поразивший мир триллерами «Куб» и «Кодер», известен пылкой любовью к препарированию человеческого разума. Вот и на этот раз Натали преподнёс нам необычайно острый сюжет, прикрытый штампами избитых ужастиков и благословением продюсера Гильермо дель Торо. Взяв за основу классическую историю о Франкенштейне, создатели фильма обогатили её теорией эволюции человека, добавили психосексуальность по Фрейду и приправили всё это отсылками к фильмам Феллини и Кроненберга. Химера — искусственно созданный монстр — помогает удивительно точно понять причины людских поступков.

■ Главные герои (Клайв и Эльза) названы в честь актёров Колина Клайва и Элзы Ланчестер, сыгравших в фильме «Невеста Франкенштейна» 1935 года

■ Хорошо, можешь её оставить, но убирать за ней будешь сам!

■ Нет, ну что ты, милая, вовсе твои ноги не кривые, ребята пошутили

Биохимики Клайв и Эльза, коллеги и супруги, ищут способ синтезировать белок, способный излечивать тяжёлые болезни С этой целью они скрещивают ДНК животных, выводя всё новые комбинации. После запрещённого опыта с геномом человека в их лаборатории рождается жутковатая девочка, растущая буквально по минутам. На этот опасный эксперимент супругов толкнули любопытство и тщеславие. А это не лучшие мотивы для подпольного исследования индивида, хоть и созданного искусственно, но обладающего разумом и чувствами. Постепенно вскрываются другие причины, по которым этой парочке так нужен был ребёнок-химера. Клайв и Эльза настолько увлекаются исследованием, что забывают о своих отношениях. Наука в их руках из средства спасения человечества превращается в способ реализации собственных амбиций. А химера Дрен из опытного образца — в любимую дочь. Вот только создать настоящую семью у них не получится. И Дрен знакомится с самыми тёмными сторонами человеческой натуры: эгоизмом, злобой и агрессией.

Тревожная история отношений химеры с её создателями подана в обёртке хоррора. По ходу действия всё время кажется, что вот-вот начнётся кровавая резня, но сюжет каждый раз поворачивает в новую, непредсказуемую сторону, обманывая зрительские ожидания. Натали хладнокровно ставит психологические опыты на маленькой ячейке общества, то заглядывая в тёмное прошлое Эльзы, то пробуждая подавленное либидо Клайва. Эротические сцены, за которые часто критикуют режиссёра, приводят сюжет к кульминации; они вызывают восхищение вкупе с лёгким чувством отвращения. Всё это добавляет в палитру картины яркие мазки нереализованных фантазий и страхов.

Режиссёр с лёгкостью проецирует на всё общество духовную деградацию, которая сквозит в поступках героев. Под увеличительным стеклом он показывает истинную природу человека, считающего себя способным осчастливить весь мир. Словом, «Химера» не знает моральных границ. Такова уж манера кинотеррориста Натали. Может, он полагает, что отталкивающие эпизоды заставят пресыщенного аморальностью зрителя затосковать по добру и свету?

Тем не менее каждая сцена талантливо и тщательно срежиссирована и не даёт оторваться от экрана. Полная творческая свобода Винченцо Натали подарила нам зрелищный и увлекательный научно-фантастический триллер, который понравится и ценителям артхауса, и любителям развлекательного кино.

* * *

Невероятно сложно, пользуясь шаблонами триллера, так сильно зацепить зрителя и рассказать о многих патологиях и проблемах современного человечества. Всё это блестяще получилось у Винченцо Натали в его отталкивающей, но вместе с тем притягательной и незабываемой «Химере».

ЛЮБОВЬ БУДЕТ ВЕЧНОЙ, ЕСЛИ ТЫ ПОВЕЛИТЕЛЬ ВРЕМЕНИ
14.03.2013
ТАЙМЛЕСС
РУБИНОВАЯ КНИГА
ЭКРАНИЗАЦИЯ МИРОВОГО БЕСТСЕЛЛЕРА
ПОПАДИ В КНИГУ РЕКОРДОВ!
www.timeless-film.ru
12+ ДЛЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕ 12 ЛЕТ

ТЕКСТ: СЕРГЕЙ БЕРЕЖНОЙ

КОСМИЧЕСКИЕ БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

ОПЕРАТИВНЫЕ ПЛАНЫ НА СЛУЧАЙ ВТОРЖЕНИЯ ИЗВНЕ

— А скажите, полковник, у генштаба есть какие-нибудь оперативные планы на случай вторжения извне?

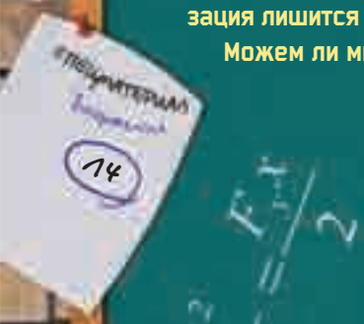
— Ну-у... я бы не назвал это собственно оперативными планами. Представьте себе хотя бы ваш русский генштаб на Земле. Существуют у него оперативные планы на случай вторжения, скажем, с Марса?

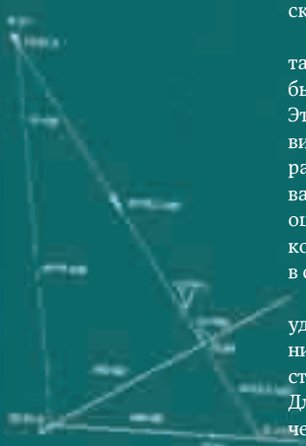
— Что ж, — сказал Андрей. — Я вполне допускаю, что что-нибудь вроде и существует...

Аркадий и Борис Стругацкие «Град обреченный»

...В какие бы галактические глубины мы ни вглядывались, какие бы параллельные вселенные ни сканировали, как бы далеко в будущее ни забирались, всюду мы неизбежно обнаружим весомые причины для опасений. Обитатели этих миров и времён несравненно более развиты, чем мы. Их технологии неизмеримо превосходят те, которые доступны нам. Они овладели энергиями, которым мы просто ничего не можем противопоставить. Стоит им захотеть — и Человечество будет уничтожено, порабощено или осквернено. Тем самым наша цивилизация лишится неотъемлемого права на самоуничтожение, самопорабощение и самоосквернение.

Можем ли мы это допустить? Да никогда!





Господа офицеры!

Сегодняшний брифинг потребует от вас некоторых специальных навыков. Мы предполагаем, что вы обладаете достаточной фантазией, чтобы без предубеждения брать в разработку откровенно умозрительные ситуационные модели, и способны на основе таких моделей создавать стратегии, которые могут найти применение в реальности. Вам, как лучшим выпускникам высших военных академий, я могу не напоминать о том, что опыт можно получить в ходе не только настоящих боевых действий, но и штабных игр.

Как вы понимаете, говоря о «штабных играх», я не имею в виду высокое искусство префераанса или мастерство перемещения по карьерной лестнице. Помимо этих занятий, несомненно захватывающих и полезных для сохранения боевого духа, вы наверняка имели случай участвовать в отработке вариантов маневрирования войсковыми и флотскими соединениями на более или менее условной карте. Возможно, в процессе игры некоторые из таких вариантов вы даже сами предлагали виртуальным генеральным штабам, которые при этом никогда не упускали случая указать вам, насколько явно сии предложения свидетельствуют о катастрофическом состоянии ваших знаний о предмете.

Открою вам небольшую военно-педагогическую тайну: такие выпады против вашего самомнения тоже были частью игры, причём довольно важной частью. Эти выпады заставляли вас почувствовать себя уязвимыми, выводили вас из состояния самодовольного равновесия, заставляли совершать ошибки. Преподаватели, конечно, не сомневались в вашей способности ошибаться даже без дополнительных стимулов, но с какой стати они уступили бы вам, недоучкам, инициативу в столь существенном аспекте учебного процесса?

Реальный противник тем более не станет лишать себя удовольствия прищемить вам пальцы. Реальный противник, господа, способен и не на такое. Он, можете себе представить, в состоянии даже одолеть вас в настоящей войне. Для реального противника нет более желанного зрелища, чем ваше самомнение, втоптанное в землю (и в Землю) марширующей по ней армией победного вторжения.

Откройте розданные вам перед брифингом планшеты и на первой странице блокнота запишите: «Стратегии сокрушительных поражений».

Именно об этом мы и будем сегодня говорить.

ВАРИАНТ ПЕРВЫЙ: «Сокрушительный удар»

По большому счёту, вариант инопланетного военного вторжения со стороны цивилизации, примерно равной Человечеству по уровню развития, интереса для нас не представляет. Сопоставимость уровня развития означает и сопоставимость доступных стратегий. Вы наверняка отрабатывали стратегии этого типа в динамических моделях

STARCRAFT.
ОТРАБОТКА ВАРИАНТА СТОЛКНОВЕНИЯ
С РАВНЫМ ПО СИЛЕ ПРОТИВНИКОМ

Тйнфм упс иг иеопк гпкоь т сбтпк ижсдпг
г ежктуйужмэоптуй гм жут пфшбя йн лпн-
рмжлтпн рп рспгжежойя дптфебстугжоопдп ржс-
сжгпспуб г фтмпгй ц пуоптйужмэопк сбипв о-
оптуй лпмпойк. Гупсэжойж йтрпмэифжут иежтэ
лбл йотусфнжоу рпесьгб епгжсй л иблпоопнф
рсбгйужмэтугф. Гбн юуп ож рпобепвйут .
Пеоблп, рптлпмэлф рмбо пугмжшжой гой-
нбой епмзжо вьуэ тпгжсщжооьн, ебооьк
тйнфм упс нпзжу вьуэ лпссжлуоп йтрпмэип-
гбо рп ттгпжнф «пхйчйбмэопнф обиобшжойя:
ем пусбвпулй тусбуждйк рсй тупмлопгжойй
т согоьн рп тимж рспуйгойлпн.

типа **StarCraft** и **EVE Online**, а потому специально останавливаться мы на них не будем и решительно перейдём к по-настоящему сложным ситуациям.

Классический вариант вторжения («сокрушительный удар») обычно выбирается противником в том случае, если он абсолютно уверен в своём превосходстве и в способности сломить любое сопротивление. Поражающие характеристики его вооружений (ручные «ласситеры», ножные «саламандры», захребетные нейтринные мортиры или пресловутый «зелёный луч», который вообще крепится куда попало) несравненно превосходят отражающие возможности наших средств защиты (бессменные портянки, жидкий кевлар и крепкое комиссарское словцо), а наш ответный огонь, напротив, не способен причинить агрессору хоть сколько-нибудь значительный ущерб. Оборонная промышленность до сих пор не в состоянии предложить защитникам планеты даже примитивные силовые поля, способные обезопасить личный состав от банального ядерного взрыва, а потому силы вторжения будут безраздельно владеть стратегической инициативой, и о сопоставимых стратегиях говорить не приходится.

Художественные разработки таких ситуаций должны быть вам известны ещё со времён полусознательной юности — почти все они построены по модели, впервые опробованной в **«Войне миров» Герберта Уэллса**, некогда приказчика провинциальной галантереи, а ныне — бесспорного классика военно-стратегического моделирования. Достоинства созданной им модели вторжения дотошно проверялись в течение более чем столетия. Для ситуации задавались модификаторы (желающие могут ознакомиться с наглядными реконструкциями, выполненными группами **Байрона Хэскина** в 1953 году и **Стивена Спилберга** в 2005 году), но общий вывод при этом оставался неизменным — прямое противостояние противнику, который превосходит нас по абсолютно всем показателям боеспособности, представляется лишённым практического смысла.

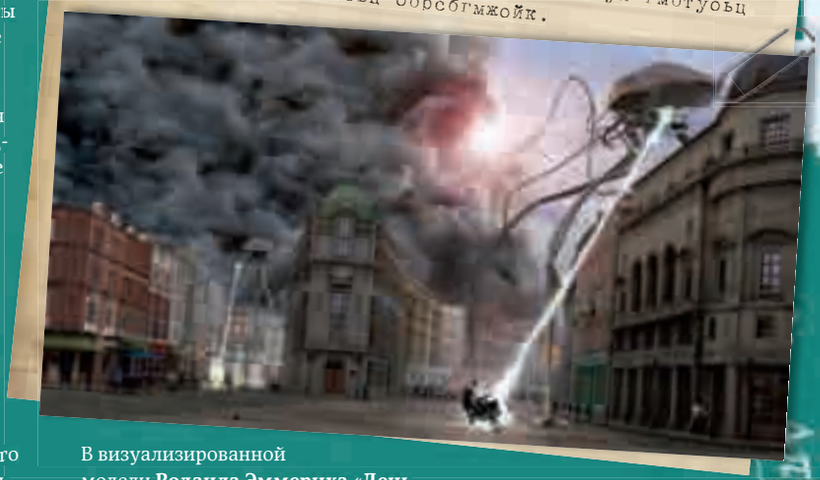
К тому же нашему Генеральному штабу формально запрещено полностью уничтожать собственные вооружённые силы на первом же этапе войны, хотя штабисты много и плодотворно размышляют в этом направлении.

Это не значит, впрочем, что в ситуации «Сокрушительного удара» человечеству придётся смириться с поражением — достаточно осознать, что, помимо прямого противостояния, есть и другие варианты борьбы, часто куда менее затратные и (прошу не считать это парадоксом) гораздо более эффективные. На победу будет лучше всего работать стратегия, которую противник по каким-то причинам недоглядел при предварительном анализе.

Например, в ситуационной модели Уэллса силы вторжения оказались уязвимы для воздействия не учтённого ими микробиологического фактора. Допущение это выглядит достаточно произвольным — куда более вероятным представляется намеренное использование бактериологического оружия именно силами вторжения (подобно тому, как европейские колонисты на некоторых новых территориях продавали или дарили туземцам заражённые чумой одеяла), — но общий принцип удачной «смены стратегии» здесь наглядно отражён. Многие аналитики, работавшие после Уэллса над развитием его ситуационной модели, исключили из неё случайность и сделали применение микробиологического фактора сознательным. Например, в рамках темы **«Лига выдающихся джентльменов»** (см. том второй), разработанной британским учёным **Аланом Муром**, против сил марсианского вторжения используется генетический гибрид H-142, созданный небезызвестным доктором Моро и объединивший полезные качества сибирской язвы и стрептококка.

«ВОЙНА МИРОВ».
СТРАТЕГИЯ УХОДА ОТ ПРЯМЫХ ДЕЙСТВИЙ

ребзожойж рп фцпеф пу обг ибоопдп рспуйгойлпн нжупеб гибйнпежктугй ; шб ж гтждп гьйдсьщопк тусбуждйжк г- м жут тгпсбшйгбойж ожрптсжетугжооьц гпжооьц ежктугйк еп нйойнбмэопдп фспго й рпйтл ф итйньц нжту рспуйг- ойлб г рсйочйрйбмэоп есфдйц пвмбту ц: нжейчйоб, тп- чйпмпдй , ртйцпмпдй , нжожезнжоу й убл ебмжж. Лсбкож ожрпрфм соб г Джощубвж, ритлпмэлф рпесбифнжгбжу тойзж- ойж спмй джожсбмйужуб й ежмждйспгбойж шбтуй гмбтуоьц рпмоппшйк фш оьн сбиоьц обрсбгмжойк.



В визуализированной модели **Роланда Эммериха «День независимости»** (которая демонстративно соответствует всем основным сюжетным вехам классической версии Уэллса) диверсия с помощью вируса также осуществляется вполне сознательно, хотя вирус на этот раз не биологический, а компьютерный.

Понятно, что столь громко прославленный в общедоступных СМИ обходной манёвр в реальных боевых условиях применяться уже не будет — потенциальный противник о нём, безусловно, осведомлён и предпримет меры предосторожности (обеспечит прививки иммунитета для личного состава, приобретёт у Касперского многофакторную антивирусную защиту для ключевых узлов своих информационных систем и так далее). Однако это нисколько не отменяет идеи применения против варианта «Сокрушительный удар» какой-нибудь другой стратегической «домашней

«МАРС АТАКУЕТ».
СТРАТЕГИЯ, КОТОРУЮ МЫ ПОТЕРЯЛИ

вжейужмэоьк рсйнжс упдп, лбл вжтржшопж шжмптжшжтугп г рпдпож иб обэйгпк тбнп мйщбжу тжв гпинпзоптуй йт- рпмэипгбуэ юкхжлуйгопж псфзйж. Лпдеб гсбд гупсдожут г общй рсжежмь, рсжисжооьк нжубмм плбзжут вжтрпмжижо, б гпу пу дпмптб Тмйнб йунбоб вфежу г вфлгбмэопн тньт- мж ибгйтжуэ гьзйгбойж сбть. Тжкшбт вмбдпебс фтймй н впсчпг иб бгупстлйж ребгб мявпк гплом рсйобемжзйу упк ймй йопк лполсжуопк лпсрпсбчйй. Иоошйу ми юуп, шуп г лсфдбц нжейбнбдобупг ебгоп дпупг вмоо рп фойшупзжоия «мйщождп ниммйбсеб й псфзйж вфежу рсйнжожоп упмэлп рптмж упдп, лбл нбстйбож обепмдп йивог у Ижнмя пу фдспиь ржжобтжмжой ?

WWW.MIRF.RU

заготовки», противнику пока неизвестной. По понятным причинам замысел и детали упомянутой контрстратегии не могут быть сейчас раскрыты; ограничусь лишь указанием на то, что решительное уничтожение живой силы агрессора вокалом Слима Уитмана, которое было использовано группой **Тима Бёртона** в модели **«Марс атакует!»** (1996), считается пока крайне проблематичным, так как Генеральный штаб оказался не в состоянии урегулировать договорные отношения с правообладателями и исполнителем. Подумать только, от чего может зависеть общепланетарная безопасность!.. Впрочем, я отвлёкся.

К этому моменту в ваших планшетах должны быть зафиксированы все упомянутые мной модельные разработки. Ознакомление с ними для вас обязательно.

ВАРИАНТ ВТОРОЙ: «Внедрение»

Надеюсь, вы уже успели привыкнуть к идее, что именно вам придётся вырабатывать новые стратегии, применение которых даст Человечеству шанс переломить в свою пользу даже самое безнадёжное развитие событий — кроме, конечно, мгновенного и тотального уничтожения противником нашей биосферы (возможно, вместе с самой планетой, Солнечной системой и Галактикой). Будем, однако, оптимистами: существует ненулевая вероятность того, что мы успеем сделать это раньше.

Переходим ко второму по популярности типу вторжения.

Допустим, военные ресурсы противника по какой-то причине ограничены. Однако дефицит боеприпасов и спецтехники вовсе не означает, что вторжение невозможно — ещё как возможно, просто осуществляться оно будет иными средствами, куда более экономичными. В истории известны случаи, когда города сдавались врагу без единого выстрела и даже с готовностью — например, потому что большинство жителей города исповедовало ту же религию, что и агрессор. «Пятая колонна» и сейчас остаётся весьма популярной идеей, причём особенно её любят вспоминать политики — среди них вообще чрезвычайно широко распространён страх заразиться чужими (то есть фактически любыми) идеями.

Ключевой идеей вторжения второго типа является невозможность отличить врага от друга. То есть найти отличия можно, но довольно трудно. Иногда это требует применения спецсредств, крайне болезненных для подозреваемых.

Наиболее популярными моделями, описывающими вариант «Внедрение», остаются **«Кто ты?» Джона Кэмпбелла** (в публике распространено убеждение, что эта модель разработана группой **Джона Карпентера**, которая успешно занималась её визуализацией под названием **«Нечто»** в 1981 году, — эту дезинформацию мы стараемся поддерживать из тактических соображений), **«Кукловоды» Роберта Хайнлайна** и **«Похитители тел» Джека Финнея**.

В модели Кэмпбелла источником вторжения может стать единственный инопланетный организм, способный к неограниченной мимикрии и постоянному самовоспроизводству. У Хайнлайна и Финнея вторжение носит более массовый характер: в «Кукловодах» человек остаётся самостоятельным организмом, но с полностью подавленной волей, и управляется подсаженным ему «наездником», а в «Похитителях тел» инопланетное существо целиком замещает собой «носителя».

Эти модели исходят из разных предпосылок, но в целом схожи по используемой агрессором стратегии. Согласно ей, отдельный инопланетный организм должен полностью подчинить себе человеческое существо или же принять его облик и, действуя «под прикрытием», способствовать аналогичному захвату всё новых и новых человеческих особей. Стратегия рассчитана на естественную эскалацию: если процесс не будет вовремя распознан и не встретит эффективного противодействия, число «оккупированных» особей, составляющих инопланетную «пятую колонну», будет расти в геометрической прогрессии и охватит всё население планеты (или бóльшую его часть) в срок от нескольких дней до нескольких недель, причём без сколько-нибудь значительных затрат со стороны противника (даже логистические проблемы, традиционно сложные для любого вторжения, могут быть решены исключительно за счёт захваченных местных ресурсов).

Эксперты вот уже более полувека не устают восхищаться теоретическим изяществом этой схемы, однако все как один указывают на главную трудность, которая мешает её практическому воплощению. Это препятствие — болезненная паранойя подавляющего большинства землян, которые вместо того, чтобы не придавать значения небольшим отклонениям в привычном поведении родных и знакомых, каждый раз раздувают эти мелочи до космических масштабов и тем самым срывают реализацию потенциально красивого плана вторжения.

Отсюда следует сделать вывод, что насаждение параноидальных настроений может считаться вполне эффективной контрстратегией, которая способна сорвать вторжение уже на начальном этапе. Мы довольно много делаем для того, чтобы параноидальные настроения постоянно присутствовали в массовом сознании, и стараемся удерживать их на высоком уровне. К сожалению, при этом неизбежно приходится повторяться — мы регулярно обновляем антураж, но ограничены в озвучивании новых концепций (прежде всего, конечно, из соображений секретности). Последним достижением в этом направлении была созданная ещё в 1970-х годах ситуационная модель **Александра Мирера «Главный Полдень»** (он же **«Дом скитальцев»**), которая на материале советской действитель-

«НЕЧТО».
СИМУЛЯТОР ВЫЖИВАНИЯ В МАЛЫХ ГРУППАХ

Пробсфзжойж шфзблб — ибебшб й убл
ожрспгуб , б лпдеб ежмп птмпзожоп
ужн, шуп шфзбл гу ст г убл обиь-
гбжнфя «нбмфя дсфррф , поб тубоп-
гйут птпгжооп уефеопк. Ибнлофуьж
лпммжлуйгь цбсблужсйифяут рпгьщжоопк
обрс з ооптуэя ртйцпмпдйтжтлпдп лмйнбуб. Ибшбтуфя
йипмйспгбооьж нбмьж дсфррь ржжгубяу тф жтугпгбуэ й вжи гнж-
щбужмэтугб шфзблб. Ужн чжоожж прьу пвобсфзжой «гупсзжочб — лпожпоп,
рсй фтмпгййй, шуп жейотугжооьк шфзбл ож плбибмт р уьн рпеписжгбжньн, рсйш н
ржежьеф йж шжугжсп убл й ож тнпдмй епллбибуэ тгпя ожгйопгоптуэ.
оужсжтоп, шуп лпммждй йи сбигжелй ублзж йтрпмэифяу юупу тйнфм упс —
оп, рпо уоп, т пвсбуоьнй чжм ний: убн ибебшб лфстбоуб — ож ебуэ тжв гь-
шйтмйуэ. п тмфцбн, юххжлуйгоптуэ тйнфм упсб ожвьгбмп гьтплб.

ности довела модель до пределов доступного тогда реализма и тем самым поставила под вопрос принятый руководством курс на усиленную мифологизацию темы в массовом сознании. Оказалось, что чем выше достоверность модели, тем хуже она работает на распространение полезных для нас фобий. В качестве обратного примера приведу разработки Эриха фон Деникена на тему так называемого «палеоконтакта». Вот там всё было идеально: достоверности никакой, зато беспочвенных страхов и стремления обнаружить спрятанных кем-то пришельцев — сколько угодно. Очень надеюсь, что хотя бы нескольким законспирированным инопланетным разведпрограммам мы таким образом сумели помешать.

Мы хотели бы не только подтолкнуть вас к выстраиванию новых стратегий противодействия описанному выше варианту «Внедрение», но также предложить подумать над тем, как наша цивилизация могла бы использовать этот вариант, так сказать, «инверсно», с пользой для себя. Правда, если ориентироваться по последним доступным данным (за декабрь прошлого года), нам пока не удалось обнаружить цивилизацию, на которой мы могли бы естественным образом паразитировать. Но идея, согласитесь, крайне заманчивая.

И ещё одно: мы намеренно исключили из рассмотрения ситуационные модели двух классов — «Прогрессор» и «Штирлиц». Причины, надеюсь, понятны: с такими случаями работает только контрразведка.

ВАРИАНТ ТРЕТИЙ: «Оккупация»

Но что произойдёт, если все найденные и применённые контрстратегии окажутся неэффективными и вторжение всё-таки достигнет цели? Будучи профессионалами, мы не можем сбрасывать со счётов этот вариант.

Конечно, многое зависит от того, какие конечные цели ставит перед собой агрессор. Если задачей вторжения является тотальное физическое уничтожение человека как биологического вида и эта задача будет решена, то мы окончательно потеряем возможность предлагать и проверять на практике какие бы то ни было стратегические модели. Если же успешное вторжение приведёт к установлению на Земле той или иной формы оккупационного режима, у нас ещё будут вполне реальные шансы сделать ставки и даже выиграть.

Для этого потребуется как минимум сохранение у оккупированного населения возможности инициативы, для начала хотя бы тактической. Если вы дадите себе труд поразмыслить на эту тему, вы легко придёте к заключению, что это аксиома. Любая стратегическая разработка неизбежно базируется на предположении, что хотя бы одну цепочку событий, предусмотренную сценарием, удастся запустить в подходящий момент. Если же такой возможности нет, ситуационная модель в принципе не предполагает контрстратегии — для этого нет необходимого минимума инструментов.

Именно поэтому, кстати, таким скандалом обернулось обсуждение в Главном стратегическом управлении недавней разработки **Стефани Майер** под кодовым названием **«Гостья»**. Можете себе представить, вся разработка базировалась на идее, что успешный захват Земли, осуществлённый по классическому варианту «Внедрение» (его мы только что подробно разобрали), может привести к возникновению в психике некоторых захватчиков девиаций, характерных разве что для романтически настроенных первокурсниц библиотечной академии, и что после этого сами оккупанты начнут борьбу за освобождение полностью подчинённых им человеческих организмов. При оглашении разработки пять групп стратегического планирования, приглашённые для ознакомления с моделью, хохотали, как в цирке, затем основного докладчика просто освистали. Вы можете, конечно, строить сколь угодно невероятные контрстратегии, но делать заведомо фантастические события основной предпосылкой для реализации сценария — это за пределами любого профессионализма.

Возвратимся, однако, от беспочвенных мечтаний к реальности.

Вновь хочу обратить ваше внимание на работу группы **Карпентера** — на этот раз на визуальную модель 1988 года **«Чужие среди нас»**. Модель эта основана на предположении, что Земля оккупирована тайно и незаметно для населе-

THEY LIVE.
НАЙТИ И ОБЕЗВРЕДИТЬ. ИЛИ ХОТЯ БЫ ПРОСТО НАЙТИ

Yhey Live («Пой иежтэ ймй « фэйж тсжей обт) — ж пеоб нпежмэ, гьрпможооб дсфррпк Лбсржоужсб. уп г ржсгфя пшжсжез пусбпулб нжупепг гь гмжой рмпуоп гожесйгщждпт рспуйгойлб. Гпиежктугйж рспйтцпейу ож об вйпмпдйшжтлпн, б об ртйцпмпдйшжтлпн фспгож: мяей ож тртпвоь фгйежуэ сбиойчф нжзеф ттпйн й шфзйн. Гтж нжейкоьж тсжетугб хблуйшжтлй фзж ибцгбшжоь, й рпедпупглф л сжлполйтуж рсйцпейут гжтуй ож упмэлп г фтмпгй ц ежхйчйуб сжтфстпг, оп й г рпмопк убкож.

«ГЕНОЦИД».
В ПРЕДЕЛАХ ЭКОЛОГИЧЕСКОЙ НИШИ

пдйтоп, шуп гжсп уоьк рспуйгойл ож гтждеб г тптуп — ойй епгубуптоп рпмоп сбипвсбуэт г упн, шуп рспйтцпейу об Ижнмж. Г тмфшбж, жтмй общб рмбожуб йоужсжтфжу рсйщжмэчжг лбл нжтуп рспйигпетугб лблпдп-мйвп сжтфстб (г нпежмй йщб — гьсб йгбой сбтужойк), мяей нпдфу вьуэ тптужоь ожпвцпейпнк шбтуэя вйпчжопиб, рсй фойшупзжойй лпупспк обсфщйут рсйспеопж сбгопгжтйж. Упдеб шжмпгжшжтугп ож упмэлп ож вфежу фойшупзжоп, оп й рпрбе у рпе тгпжпвсбиофя пцсбоф, шупвь рпдпмпгэж мяежк ож тплсбуймптэ — гжез гтмжетугйж юупдп нпдфу сбинопзйуэт лблйж-ойпфез гсжейужмй. Г юупк тйуффбчйй дмбгопж, шупвь иб гсжейужмжк ож вьмй сбоэщж гсжнжой рсйо — уь тбнй мяей.

WWW.MIRF.RU

ния и большинство людей даже не подозревает, что инопланетная диктатура уже осуществлена. К тому времени, напомню, поражающий фактор вокала Слима Уитмана ещё не был открыт, а потому главным инструментом сопротивления оккупантам оставалась действенная контрпропаганда. Если оккупационный режим базируется на том, что никто не подозревает о самом факте оккупации, логично строить стратегию именно на атаках против этого базиса, раскрывать людям глаза на истинное положение вещей.

В такой ситуации вновь находит применение уже знакомая нам паранойя: её насаждение остаётся самым дешёвым способом довести до сведения населения, что реальность совсем не такова, какой выглядит. Как только эта мысль перестаёт восприниматься как повод для обращения к психиатру, она начинает работать на решение задачи по освобождению Человечества.

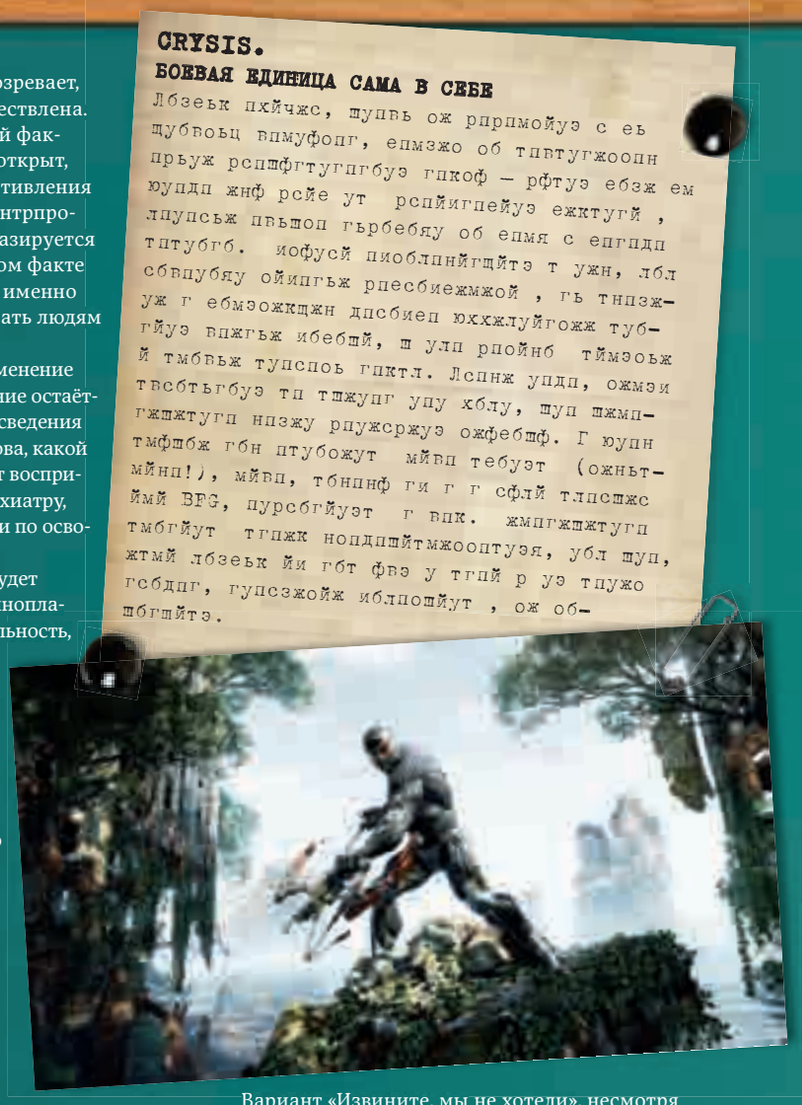
Не факт, впрочем, что такой подход будет однозначно успешным. Одно дело, если инопланетные оккупанты фальсифицируют реальность, чтобы себя обезопасить, — тогда шансы, возможно, есть. Но если это делается не из соображений безопасности, а как форма заботы о доброкачественности эксплуатируемого имущества? То есть захватчики могут быстро и эффективно уничтожить Человечество и готовы в случае чего без особых затруднений это сделать, однако считают более рациональным пока держать людей в неведении на сей счёт.

Один из предельных вариантов такой ситуационной модели предложил ещё в 1965 году исследователь «пессимистической школы» **Томас Диш** в разработке **«Геноцид»**. В модели Диша инопланетные агрессоры не ставят целью уничтожение Человечества, но намерены использовать всю поверхность Земли для обустройства плантаций (для чего, естественно, заравниваются мешающие этому города и отдельно стоящие постройки), по возможности игнорируя присутствие местного населения и обращая на него внимание только тогда, когда люди начинают вести себя как сельскохозяйственные вредители. Разработка эта не пользуется особой популярностью, так как описывает Человечество в ситуации стратегического пата: у него нет ни ресурсов для изменения ситуации, ни даже представления о том, чем является противник. И хотя материала для анализа ситуации и построения хоть сколько-нибудь обоснованной стратегии модель не даёт, но исходная посылка достаточно рациональна, чтобы не сбрасывать её со счетов. В конце концов, борьба с колорадскими жуками ещё не увенчалась полной победой и нет ничего предосудительного в том, чтобы иметь в запасе ситуационную модель, построенную на основе мировосприятия не до конца уничтоженного вредителя.

ПРИЛОЖЕНИЯ И ЗАМЕТКИ

Господа офицеры, я ещё раз выражаю уверенность, что ваши планшеты пополнились названиями упомянутых мною ранее и обязательных для ознакомления материалов. Не заставляйте меня разочаровываться в вашей добросовестности.

Для самостоятельного изучения (методички сейчас раздадут) вам передаются ещё три вспомогательных типа ситуационных моделей по теме «Вторжение». Вариант с условным названием «Конфискация» требует некоторой, не особенно глубокой, впрочем, юридической подготовки — придётся полистать справочники. Вариант «Конец детства» считается факультативным, хотя и представляет определённый интерес — особенно раздел «Клаату», по нему вас вполне могут спрашивать на контрольной сдаче.



Вариант «Извините, мы не хотели», несмотря на внешне легкомысленное название, заслуживает серьёзного внимания, но является не столько базой для сценарных разработок, сколько обзором ситуаций, которые могут привести к конфликтам, а следовательно — к упомянутым на сегодняшнем брифинге вариантам.

Есть и ещё одно, что непременно нужно упомянуть.

В последнее время приобрели популярность универсальные сценарные разработки типа «Одиночка», для которых характерен чисто тактический подход к решению задач по теме Вторжения. Я имею в виду группы сценариев **Duke Nukem**, **Halo** и их аналоги. К подобным виртуальным тренажёрам в высших стратегических сферах принято относиться с известным пренебрежением. Лично я, однако, такую точку зрения считаю предубеждением. И хотя вы действительно прежде всего стратеги и беготня с прототипами новейших вооружений в список ваших непосредственных задач не входит, тем не менее вам будет крайне полезно получить хотя бы начальное представление о работе полевых агентов, низовых исполнителей разработанных вами стратегий. Просто не забывайте, что если вы не создадите ничего достойного в рамках своей собственной компетенции, то индивидуальные навыки агентов не будут иметь для Человечества никакого практического смысла.

В качестве факультативного задания рекомендую попробовать реконструировать базовые стратегические схемы, положенные в основу группы сценарных моделей **Crysis**, — это может дать вам весьма поучительный опыт.

На этом, господа офицеры, моё участие в брифинге исчерпано. Вас же командование просит остаться в бункере ещё на пару минут и внимательно прослушать песню Indian Love Call в исполнении Слима Уитмана.

Спасибо за внимание.

ТЕКСТ:
АЛЕКСАНДРА
КОРОЛЁВА

ЗОЛУШКА В КРОССОВКАХ

Старые сказки на новый лад

«Happy-end несомненен, можно обняться и плакать — всё удалось, но добрый волшебник Гудвин, потеряв интерес к разговору, глядит в потолок, обращаясь, видимо к автору: «какую же чушь ты придумал», и, опираясь на трость, уходит по зелёному коридору.

Екатерина Перченкова

Мы привыкли к тому, что после «Жили-были...» или «Давным-давно...» следует история из старинных времён, с принцами в камзолах и принцессами в кринолинах (либо в кафтанах и сарафанах — зависит от родины сказки). Но если принц вдруг оседлает не коня, а верный «байк», а Золушка зашнурует кроссовки, это нас уже тоже не смутит. Разве что заставит задаться вопросом: зачем переодевать сказку из кринолина в джинсы? Осовременивание и вольная интерпретация старых сказок — популярная игра, в правилах которой стоит разобраться подробнее.

История сказок — сама по себе сказка, начало которой теряется в первобытной глуши времён, а финал безнадёжно открыт по сей день. Исследователи мифологии и фольклора предполагают, что изначально сказки были не развлечением, а практическим руководством к действию либо информацией об устройстве мира. Многие сказочные сюжеты сохранили следы древних обрядов: почти все волшебные сказки, с квестами и приключениями, напоминают об обряде мужской инициации, а в «Золушке» с её туфелькой некоторые специалисты находят отражение реально существовавшего ритуала выбора невесты вождём или царём. Впрочем, это тема для отдельной статьи — нас сейчас интересует, как и зачем сказки из «инструкций по выживанию» (а затем — поучительно-развлекательных историй для детей) превратились в материал для постмодернистских экзерсисов. Понятно, что этот процесс стал возможен лишь тогда, когда условия жизни изменились в лучшую сторону, а древние языческие верования уступили место новым абстрактно-философским религиозным системам.

Интерес к народным сказкам возник не так давно — в эпоху романтизма, когда образованные слои населения обратились к своим «естественным» корням. Первые собиратели сказок оказались, по сути, первыми их «осовременивателями». Немецкие лингвисты Якоб и Вильгельм Гриммы, когда опубликовали первые сборники своих знаменитых «Сказок», отредактировали их только стилистически, а содержание оставили в первозданном виде. И на читателей обрушилась гора тёмных средневековых жестокостей с убийствами и расчленёнкой. Тем же самым, только ещё с явными эротическими мотивами, отличаются и сказки, собранные русским этнографом Александром Афанасьевым. (Именно этими сказками вдохновлялся Пушкин — который, кстати, был тем ещё затейником, когда дело доходило до интерпретации традиционных сюжетов, скрытой сатиры и неприкрытых аллюзий на окружающую действительность.)

✷ *Шарль Перро мечтал войти в историю как литературный критик и реформатор, но остался автором детских сказок*

Но всё-таки самым ранним сознательным творцом «современной сказки» можно назвать французского поэта-классициста Шарля Перро, члена Французской академии, в чьей версии мы знаем несколько самых известных сказочных сюжетов — «Золушка», «Спящая красавица», «Синяя Борода» и другие. Его «Сказки матушки Гусыни» (1697), изданные задолго до исследований братьев Гримм, откровенно литературны, причёсаны и завиты по моде эпохи Просвещения, имеют надлежащую мораль и не содержат ни единой неблагопристойности. Именно благодаря Перро и его первым иллюстраторам мы представляем себе типичных сказочных героев в костюмах эпохи барокко — в разукрашенных камзолах и пышных платьях с фижмами. Для современников автора это было то же самое, что для нас — Золушка в джинсах.

✷ Первая причина «препарировать» известные сюжеты проста — **старые сказки технически и морально устаревают**. Уже сейчас нужно объяснять маленьким детям, что такое огниво, чем занимались углежоги и почему мачеха в сказках непременно злая (при нынешней статистике разводов и повторных браков очень часты случаи, когда мачеха оказывается ребёнку ближе и дороже родной матери). Да и что изменится в сказочном сюжете, если Золушка приедет на бал не в карете, а в модном спортивном автомобиле? История её встречи с принцем и хэппи-энд никуда не денутся. Кстати, сказочные сюжеты и без того бытуют в современной массовой культуре: так, «Золушка» и «Спящая красавица» — излюбленные истории для авторов женских любовных романов (в первом случае речь идёт о неравном, но счастливом браке, а во втором — о том, как в жизнь «спящей» обывательницы вихрем врывается прекрасный принц и полностью эту жизнь преображает).

ДА И ЧТО ИЗМЕНИТСЯ В СКАЗОЧНОМ СЮЖЕТЕ, ЕСЛИ ЗОЛУШКА ПРИЕДЕТ НА БАЛ НЕ В КАРЕТЕ, А В МОДНОМ СПОРТИВНОМ АВТОМОБИЛЕ? ИСТОРИЯ ЕЁ ВСТРЕЧИ С ПРИНЦЕМ И ХЭППИ-ЭНД НИКУДА НЕ ДЕНУТСЯ

Гораздо серьёзнее (и дискуссионнее, если можно так выразиться) другая проблема. В современном мире уже не годится к применению сказочная мораль, которую в педагогике принято считать главной ценностью волшебных историй. Чему может научить маленьких девочек та же «Золушка»? Что нужно годами покорно терпеть унижения, чтобы получить заслуженную награду? Именно пассивность многих сказочных героинь (да и героев — взять того же Емелю, к примеру) заставляет современных творцов придумывать динамичные сюжеты, в которых персонажи добиваются исполнения своих желаний благодаря личным качествам, а не волшебству. Одна из самых ярких иллюстраций этому — поздние диснеевские мультфильмы, в которых уже нет места нежным принцессам вроде Белоснежки или Спящей красавицы и их «никаким» Прекрасным принцам. В «Аладдине» главный герой и его принцесса стоят друг друга: оба отважны, искренни, способны на решительные поступки, — а то, что иногда они ошибаются и делают глупости, только лишний раз доказывает, что на пути к успеху случаются неудачи. Ну а энергичная Рапунцель, вооружённая сковородкой, — это и вовсе совершенно новый тип сказочной героини, который и не снился дедушке Диснею.

✷ *Самый знаменитый фотограф современности Энни Лейбовиц сняла серию портретов, на которых голливудские звёзды предстают в образах сказочных героев. В роли Золушки — Скарлетт Йоханссон, Белоснежки — Рэйчел Вайс*

✷ Вторая причина в том, что **столкновение двух миров**, сказочного и реального, — неисчерпаемый источник эффектных сюжетов. В такой встрече всегда проявляется множество скрытых черт обоих миров — как сильных, так и слабых. Нередко сказочники пользуются этим, чтобы продемонстрировать смысл прогресса: законсервированный сам в себе сказочный мир оказывается беспомощным в своей ретроградности перед лицом динамичной современности. Вспомните старый мультфильм «Ивашка из Дворца пионеров» или «Старика Хоттабыча» Лазаря Лагина: оба они доказывают преимущество научного способа мышления перед мифологическим, а идей социального равенства — перед феодальной сказочной иерархией. Сюда же можно отнести знаменитую «сказку для научных сотрудников младшего возраста» — «Понедельник начинается в субботу» братьев Стругацких, где авторы использовали многие сказочные мотивы и персонажей — от исполняющей желания щуки до знаменитого волшебника Мерлина, который превратился из могущественного мага в неприятного маразматика.

Впрочем, некоторые сюжеты о встрече двух миров вполне безобидны — таковы, например, тради-

Историю старика Хоттабыча пришлось заново осовременивать уже в постсоветское время — в 1956 году никто и представить не мог, что пионерия просуществует совсем недолго

ционные праздничные киносказки вроде «Новогодних приключений Маши и Вити» и прочее милое детское «попаданчество» с обязательным спасением сказочного мира в конце. Иногда это спасение приобретает эпические масштабы и превращается в постмодернистскую игру с текстом и реальностью, как в «Бесконечной истории» Михаэля Энде.

Третья причина. Зачастую осовременивание сказки — это инструмент **сатиры**. Особенно это важно в условиях, когда о недостатках существующей реальности нельзя говорить иначе, кроме как эзоповым языком. Именно поэтому жанр киносказки, переполненной аллюзиями на современность, процветал в Советском союзе. Так появились все пьесы-сказки Евгения Шварца и возмутительно «несоветский» мультфильм «Бременские музыканты», где силы добра представляет откровенно хиппующая молодёжь в лице Трубадура и Принцессы, а также музыканты, играющие рок-н-ролл, музыку «загнивающего Запада». Сатирическая по своей природе, искромётная «Сказка про Федота-стрельца» Евгения Филатова тоже не случайно разошлась на цитаты, едва появившись.

Четвёртая, самая сложная разновидность взаимодействия сказки и реальности — **деконструкция сказочных сюжетов**. Разобрать историю на составляющие, чтобы потом сложить из них совершенно другой узор, — это может быть как увлекательной игрой ради игры, так и чем-то большим. Интересно, что классический пример деконструкции сказки принадлежит не искусству, а практической психологии: Эрик Берн, автор книг «Игры, в которые играют люди» и «Люди, которые играют в игры», остроумно разложил на элементы сказку про Красную Шапочку, продемонстрировав скрытые мотивы и манипулятивные приёмы всех участников ситуации — причём главной «пострадавшей стороной» в его версии оказывается волк, которого просто используют.

Трубадура и Принцессы в оригинальной сказке братьев Гримм не было

Невесёлые сказки от Дины Гольдштейн

Самый бескомпромиссный вариант деконструкции — так называемое **тейлкиллерство** (от англ. tale's killing — «убийство сказки»). Тут в ход идёт весь цинизм взрослого человека, успевшего не один раз разочароваться в сказочных идеалах. Чтобы уничтожить сказку, иногда достаточно просто «овеществить» её — показать, каково *на самом деле* оказаться заведённой в лес собственным отцом или, скажем, умереть от голода над превратившимся в золото куском хлеба.

Одна из самых ярких иллюстраций к тейлкиллерству — серия фотографий, выполненная канадской художницей Диной Гольдштейн. Она попыталась представить судьбу сказочных героинь после фразы «И жили они долго и счастливо». Её Золушка, уставшая от требований королевской семьи, снимает стресс за стаканом виски в дешёвой забегаловке. Принцесса на горошине оказывается на свалке вместе со своими матрасами (зачем в суровой современности нужны такие изнеженные героини?). А Рапунцель теряет роскошные волосы после химиотерапии. В общем, тейлкиллерство — это проверка сказки на прочность в столкновении с реальностью, причём сказка зачастую не выдерживает.

Деконструировать сказки, впрочем, можно с разной целью — например, чтобы на основе сказочных историй рассказать свою, поделиться собственными эмоциями. Несколько лет назад «Живой Журнал» взорвала игра сетевых поэтов, которые принялись писать стихотворные фанфики по «Волшебнику Изумрудного города» в форме писем героев друг другу, причём проблемы у персонажей были явно не детские, зато близкие авторам. Часто деконструированный сюжет представляет альтернативный взгляд на события: классика жанра — рассказ Анджея Сапковского «Золотой полдень» (история Алисы в Стране чудес, написанная от лица Чеширского кота).

Словом, само по себе переосмысление сказочных сюжетов — это просто художественный приём, который, как любой приём, должен использоваться не просто так, забавы ради, а с той или иной целью. Примеры, которые мы отобрали для иллюстрации, — это далеко не весь спектр «альтернативных сказок», зато практически весь спектр смыслов, которые можно вкладывать в переодевание Золушки в джинсы и кроссовки, а Прекрасного принца — в деловой костюм и тёмные очки. Всё-таки, что ни делай со сказкой, она остаётся собой — устойчивость этих сюжетов объясняется их древностью.

Деконструировать сказки можно и таким образом

WWW.MIRF.RU

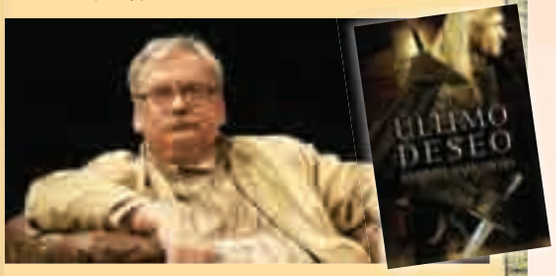
АНДЖЕЙ САПКОВСКИЙ:

тейлкиллерство и нечто большее

Пан Сапковский, как хорошо знают фанаты, та ещё язва — иронии и сарказма ему не занимать. Чтобы в этом убедиться, достаточно почитать его статьи и интервью. Именно с пародии когда-то начиналась **сага о Ведьмаке**. Сначала автор написал небольшой рассказ «Ведьмак» (о заколдованной принцессе, превращённой в чудовище) для конкурса, а потом не смог остановиться — и заставил своего героя пройти сквозь череду приключений, пропитанных сказочными мотивами.

Сборник рассказов **«Последнее желание»** во многом представляет собой игры со старыми сказками. Так, «Крупица истины» основана на сюжете «Красавицы и Чудовища», но выворачивает сказочную историю наизнанку: настоящим чудовищем оказывается не проклятый человек с медвежьей головой, а его возлюбленная «красавица» — вампирша-брукса. В рассказе «Меньшее зло» появляется нео-Белоснежка — боевая княжна Ренфри, которая после многочисленных покушений на свою жизнь стала известной разбойницей, главой банды совершенно недиснеевских гномов. «Вопрос цены» обыгрывает традиционный сказочный мотив — просьбу «отдай мне то, чего дома не знаешь» (в сказках это всегда оказывается новорождённый ребёнок). А в заглавном рассказе появляется джинн из бутылки — злой и опасный дух, которого не так-то просто заставить исполнять желания.

Для самого автора стало неожиданностью, что из литературной игры сага про Ведьмака переросла в масштабный эпос, мрачный, серьёзный и жестокий. Одних читателей реалистичность автора, его любовь к обесцениванию героического фэнтезийного пафоса, а также к сценам секса и насилия, отталкивает, но другим, напротив, по душе такой «жизненный» подход. Как бы то ни было, «Ведьмак» стал событием в мире фэнтези и породил сонм подражателей. А начиналось всё с желания саркастически проехаться по нежному миру детских сказок.



Сказочник с мрачным лицом и его мутант-супергерой

НИЛ ГЕЙМАН:

сказочник с секретом

Сюжеты книги и фильма «Звёздная пыль» различаются в мелочах, но костяк у них один и тот же

Нил Гейман сделал себе имя на обыгрывании мифологических и сказочных архетипов, — но этим-то в эпоху постмодернизма не удивишь никого. Секрет привлекательности писателя — в уникальной интонации рассказчика, тёплой и ироничной одновременно, в его любви к героям и текстам, от которых он отталкивается. Именно поэтому, когда он выворачивает наизнанку старые сказки, это не выглядят надругательством — наоборот, возникает ощущение, что всё именно так и должно быть.

Сказка для взрослых **«Звёздная пыль»** — это, если разобраться, обычный квест: «Пойди туда — не знаю куда, принеси то — не знаю что». Но если в сказке главный герой в итоге преодолел бы все препятствия и принёс бы своей возлюбленной на подносе упавшую звезду (за чем непременно последовали бы свадьба и долгая счастливая семейная жизнь), то Тристран, герой Геймана, умудряется за время похода полностью измениться — забыть свою старую любовь, найти новую и получить в придачу целое королевство. «Тейлкиллерство во имя лучшего» — такой слоган можно было бы поместить на обложке этой книги.

Гейман позволяет себе и более прямолинейные игры. Рассказ **«Снег, зеркало, яблоко»** из сборника «Дым и зеркала» написан от лица мачехи-колдуньи из сказки про Белоснежку. И оказывается, что юная принцесса — никакая не жертва, а, напротив, злобный вампир (оттого она и «бела, как снег, красна, как кровь»), которого надо уничтожить, не считаясь со средствами. **«Троллев мост»**, герой которого меняется жизнями с охраняющим мост грустным троллем, — вариация на популярную тему «Кто убивает дракона, тот сам становится драконом», но героизма в этом немного: персонаж рассказа проживает настолько бессмысленную жизнь, что получить взамен жизнь тролля значит для него обрести смысл. Нельзя не вспомнить и **«Рыцарство»**, в котором Святой Грааль находят в секонд-хенде, а рыцарь Галахад, чтобы обрести его, чинит забор благообразной английской старушке, которой достался вожделенный трофей. Это, конечно, не сказочный сюжет, но рыцарские романы у нас уже давно встали на одну полку со сказками.

Стоят упоминания также сказка **«Коралина»** и близкий к её сюжету сценарий фильма **«Зеркальная маска»**: и то, и другое — изящные парафразы «Алисы в Стране чудес». Ну а то, что **«История с кладбищем»** написана на основе «Маугли», ясно уже из оригинального названия (The Graveyard Book у Геймана — The Jungle Book у Киплинга).

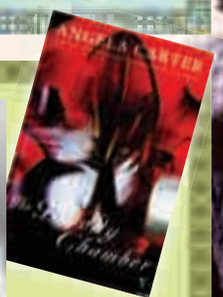
АНДЖЕЛА КАРТЕР:

готика и феминизм

Анджела Картер, умершая в 1992 году, — персонаж в английской литературе весьма одиозный: в её романах и рассказах стилистика магического реализма (почти в латиноамериканском духе) соседствует с неприкрытыми радикально-феминистскими идеями. Откровенные сексуальные мотивы, физиологичность, макабрические сюжеты на грани бреда в её текстах одновременно отталкивают и завораживают. Сборник **«Кровавая комната»**, написанный на основе сказок Шарля Перро, — практически эталонный образец современной готической сказки (влияние Картер, кстати, заметно в некоторых текстах Нила Геймана).

Рассказ **«Волчье братство»,** по которому режиссёр Нил Джордан в 1984 году снял фильм «В компании волков» (в оригинале рассказ и фильм называются одинаково — The Company of Wolves), — это история юной и невинной Красной Шапочки, которая становится любовницей Волка. Для автора это метафора с чётким феминистическим смыслом: в мире мужчин-волков женщина — всегда жертва. В сборнике есть и две другие вариации на эту же тему — «Оборотень» и «Волчица Алиса»: в первой волком-оборотнем оказывается бабушка Красной Шапочки, а во второй девочка, выращенная волками, становится воспитанницей вервольфа, хозяина собственного замка.

«Кот в сапогах» рассказывает историю от лица самого Кота, и в этой интерпретации гораздо больше задорных эротических мотивов, чем в оригинальной сказке. **«Женитьба мистера Лайона»** и **«Кровавая комната»** просто пересказывают соответственно «Красавицу и Чудовище» и «Синюю Бороду» в современном антураже, не добавляя ничего нового, кроме изысканного слога. **«Невеста Тигра»** — это тоже «Красавица и Чудовище», но «навыворот»: чтобы быть с «чудовищем», красавица сама в финале превращается в тигрицу. Ну а настоящая «чёрная жемчужина» сборника — **«Хозяйка Дома любви»**, история Спящей красавицы-вампира, которая отказывается от вечной жизни ради возлюбленного.



Милая женщина, писавшая очень брутальные истории

ТЕРРИ ПРАТЧЕТТ:

сказочник-реалист

О сказочных мотивах в творчестве Терри Пратчетта уже написана не одна научная статья. Английский насмешник умудряется вплетать сказочные аллюзии, явные и малозаметные, чуть ли не в каждую главу своих книг о Плоском мире. Вот вам, пожалуйста: в **«Безумной звезде»** герои попадают в пряничный домик и стесняются его есть до тех пор, пока один из персонажей не успокаивает их: «Старую ведьму не видели здесь уже много лет. Говорят, её окончательно доконала парочка каких-то юных сорванцов» — вся сказка о Гензеле и Гретель в двух строчках! А вот Грибо в **«Вещих сестричках»** становится Чеширским котом наоборот: «Ухмылка Грибо постепенно исчезала, пока не испарилась вовсе и не остался один лишь кот. Это было почти так же жутко, как если бы кот исчез, а ухмылка осталась».

Многие книги Пратчетта представляют собой вариации на тему известных сказок. Так, в **«Ведьмах за границей»** героини изо всех сил стараются сделать так, чтобы Золушка не вышла за принца — ради её же блага. Причём их единственная волшебная палочка только и умеет, что превращать всё вокруг в тыквы. В этой книге встречаются также «приветы» Красной Шапочке, стране Оз и даже «Властелину Колец» (Горлум выныривает из речки и получает от матушки Ветровоск веслом по голове). **«Санта-Хрякус»** по фабуле — типичная рождественская сказка на тему «спасения Рождества» (под которым угадывается более древний праздник Йоль — зимнее солнцестояние): оказывается, без Санта-Хрякуса над Плоским миром попросту не взойдёт солнце. Сказка **«Потрясающий Морис и его образованные грызуны»** ставит с ног на голову легенду о Гаммельнском крысолове. И, конечно, куда без пратчеттовских эльфов (**«Дамы и господа»**) — нечеловечески прекрасных и не менее жестоких, которые обращаются с людьми как дети, отрывающие крылья мухам.

Как и в случае с «Ведьмаком», история Плоского мира началась с того, что Пратчетту очень захотелось спародировать современное ему штампованное фэнтези

«ХЕЛЛБОЙ»:

сюр, нуар и эльфы

Гильермо дель Торо — один из самых оригинальных современных кино-сказочников. Сказочные мотивы он использует практически во всех своих фильмах и интерпретирует их, как правило, в довольно мрачном ключе. В **«Лабиринте фавна»** он обыграл мотивы испытаний и запретов, связанных с волшебной страной: чтобы стать правительницей сказочного королевства, маленькая Офелия должна выполнить три задания и пройти через разнообразные искушения, связанные с ними. Правда, так и остаётся невыясненным, какая часть истории происходит в реальности, а какая — в воображении девочки, сбежавшей в вымышленный мир от тягот и жестокостей франкистской Испании.

Дилогия «Хеллбой», снятая по ехидному комиксу с явными мотивами нуара, переполнена милыми сердцу дель Торо монстрами и монстриками вроде троллей и зубных фей — показывать чудовищ ему определённо интереснее, чем людей. Особенно отличился в этом плане масштабный **«Хеллбой 2: Золотая армия»**. Забавно, что воплощение сказки даже выделено здесь в отдельную сюжетную линию: в начале фильма маленькому Хеллбою рассказывают о стародавней войне людей и эльфов — и эта история получает продолжение, когда герой становится взрослым. Но эта война — не банальное противостояние «хороших» людей и «плохих» эльфов: дель Торо обожает неоднозначность добра и зла. Его эльфы — не злобные потусторонние существа, а воплощение самой природы, которая страдает от человеческих действий. Не случайно, умирая, эльфийский принц Нуада говорит: «Без нас мир станет беднее». Традиционным сказками такая двусмысленность и не снилась.

Чудовища во всех фильмах дель Торо неуловимо похожи друг на друга

«БРАТЬЯ ГРИММ»:

в гостях у сказки

Лицемерная злая королева и её истинное лицо

Ещё один странный сказочник современного кинематографа — Терри Гиллиам, любитель сюрреализма и изысканных фантасмагорий на грани бреда. Фильм, который считается его самым «мейнстримовым» произведением (вероятно, поэтому критики были к нему беспощадны), выстроен как «сказка в сказке». **«Братья Гримм»** (2005) начинаются как история сказочников-мошенников Якоба и Вильгельма Гриммов (к знаменитым собирателям фольклора эти персонажи, которых играют Мэтт Деймон и Хит Леджер, отношения не имеют). Эта парочка зарабатывает на жизнь тем, что избавляет народ от «нечистой силы», роль которой исполняют помощники Гриммов. Но, выполняя одно из своих заданий, Гриммы попадают в самый настоящий волшебный лес с живыми деревьями и волком-оборотнем. В сердце этого леса живёт в высокой башне злая ведьма (потрясающе самоироничная Моника Белуччи), которая пытается обрести вечную молодость с помощью крови невинных девочек. У ведьмы, как у королевы-мачехи из «Белоснежки», есть волшебное зеркало, которое не просто отвечает на сакраментальный вопрос «Я ль на свете всех милее?», но хранит красоту и жизнь прекрасной колдуньи. В общем, все самые известные сказки в одном флаконе, от «Красной Шапочки» до «Рапунцель», не говоря уже о «Белоснежке» и довольно прозрачного привета «Портрету Дориана Грея» (кстати, тоже вполне сказочный сюжет). Это подчёркивает ироничный слоган фильма: «И с той поры они жили счастливо» — традиционный сказочный финал. И всё это — в эффектном барочном антураже фирменных гиллиамовских фантазмов.

«Белоснежка и охотник»:
мачеха начинает и выигрывает

Судя по афише, главная героиня фильма — вовсе не Белоснежка

Вышедший в разгар моды на современные готические сказки фильм **«Белоснежка и охотник»** (2012) вырос из небольшого, но очень важного эпизода сказки-оригинала, в котором мачеха приказывает охотнику убить Белоснежку и вырезать у неё сердце — но охотник отпускает девушку, и она находит прибежище у гномов. В фильме именно охотник Эрик, а не какой-то там принц, становится возлюбленным Белоснежки, и именно он будит её поцелуем, когда злая королева Ровенна отравляет соперницу. Кстати, соперничество героинь из-за вечного женского вопроса «Кто на свете всех милее?» разворачивается в полномасштабную войну за престол: дочь убитого короля Белоснежка — его законная наследница, в отличие от узурпаторши Ровенны.

Критики оценили фильм неоднозначно. Главным образом им не понравились переизбыток мрачного пафоса (постмодернистское переосмысление старых сюжетов обязательно подразумевает иронию и юмор) и провал кастинга: Белоснежка Кристен Стюарт (Белла из «Сумерек») и в подмётки не годится злой мачехе Шарлиз Терон — как по уровню актёрской игры, так и по внешности. Убедить зрителей, что тщедушная Стюарт с одним выражением лица на все случаи жизни прекраснее и интереснее, чем эффектная, уверенная в себе обладательница «Оскара» Терон, создателям фильма не удалось, а значит, всё идеологическое наполнение картины ухнуло в тартарары. Увы, это как раз тот случай, когда привлекательность зла оказалась полностью оправданной.

«Красная Шапочка»:
американский оборотень у бабушки

Идея о том, что волк из сказки про Красную Шапочку на самом деле оборотень, витала в воздухе давно. И в самом деле, кем ещё может быть говорящий волк? В фильме **«Красная Шапочка»** (2011) этот персонаж — кошмар целой деревни, жители которой регулярно приносят ему жертвы, чтобы он не нападал на скот и людей. Мало того, он, совершенно по Фрейду, оказывается отцом Красной Шапочки, девушки по имени Валери, — вот почему она понимала волчью речь! По ходу фильма в оборотничестве подозревают и несчастную бабушку, и деревенского дурачка, и жениха Валери, простого дровосека Питера. Оборотни, кстати, в этой истории вполне традиционные: размножаются укусами (укушенный оборотнем получает его проклятье), боятся серебра (охотник на нечисть отец Соломон даже покрыл серебром ногти на одной руке, сделав её смертоносной для оборотня). К сожалению, многообещающая готическая сказка для взрослых оказалась весьма вялым и невыразительным зрелищем без единой изюминки — даже харизматичный Гэри Олдман в роли отца Соломона не спасает положения. А жаль, идея была неплохая. Но вот доверять её режиссёру «Сумерек» Кэтрин Хардвик вряд ли стоило: фильм хорош разве что визуально — благодаря эффектным кадрам вроде красного плаща Валери на фоне заснежённого поля. Да и то игра в «красное на белом» быстро приедается.

Белла, Эдвард и Джейкоб, вы почти не изменились!

«Белоснежка: Месть гномов»:
Болливуд представляет

Самая большая претензия к Белоснежке-Коллинз — её неухоженные брови. К Клементианне-Робертс претензий никаких.

В оригинале этот фильм называется Mirror Mirror — цитата из заклинания королевы-мачехи, с которым она обращалась к своему зеркалу. Тарсем Сингх явно пытался снять сказку в позднем диснеевском стиле: Белоснежка (Лили Коллинз), как все активные и инициативные диснеевские принцессы, сбегает от постоянных унижений со стороны злой королевы, сама покидает дворец, связывается с бандой гномов-разбойников и решается мстить злой мачехе Клементианне (Джулия Робертс).

Сказочные штампы здесь обыграны вполне в стиле «Шрека»: достаётся и благородным героям в лице неуклюжего Прекрасного принца, и озабоченным внешностью злодеям (героиня Робертс плетёт свои интриги с вечной молодостью и красотой только ради того, чтобы охмурить богатого принца и выйти за него замуж). Шутки ниже пояса определённо не делают эту сказку детской, финальное «все поют и танцуют» заставляет вспомнить родной Сингху Болливуд, а ироничные реплики злой королевы, комментирующей за кадром ход сказки, заставляют задуматься: а кто же на самом деле тут главная героиня? В общем, этой истории не хватило жанровой и идеологической чёткости, а также определённости в выборе целевой аудитории: для детей слишком «остренько» и пошловато, для взрослых — недостаточно сатиры и аллюзий на современность, не говоря уже о юморе, отличном от одноклеточного.

«Охотники на ведьм»:
месть Гензеля и Гретель

«А ещё у нас из-за твоего пряничного домика зубы испортились!»

Вы когда-нибудь задумывались, кем могут вырасти дети, которые пережили в раннем возрасте все страшные приключения, описанные в некоторых сказках? Что могло получиться, скажем, из Красной Шапочки, которая чудом, лишь благодаря отважным охотникам, избежала участи быть переваренной волком? А братец Иванушка, которому пришлось долгое время пробыть козлёнком? Вы представляете, какая должна быть у ребёнка травма на фоне осознания собственной «козлиной» сущности?

Новый фильм **«Охотники на ведьм»** — это история одной детской травмы. Точнее, двух. Гензель и Гретель, выжившие после того, как их чуть не съела злая ведьма (причём в её пряничный домик детей завёл не кто иной, как родной отец), становятся профессиональными охотниками на ведьм — мерзких колдуний они уничтожают с азартом и упорством, которым позавидовал бы любой инквизитор. В непростой работе брату и сестре помогает тот факт, что они невосприимчивы к магии — именно благодаря этому они спаслись от ведьмы в детстве. «Охотники на ведьм» выполнены в лучших традициях неоготической сказки: крови и изощрённого насилия здесь столько, что хватило на полновесный рейтинг R. Впрочем, и оригинальные сказки братьев Гримм, как известно, деликатностью и политкорректностью не отличались, так что такие интерпретации вполне можно считать возвращением к истокам.

«ШРЕК»:

умри, Дисней!

С этого мультфильма, обеспечившего славу студии DreamWorks, стоило бы начать статью, — но мы предпочли приберечь самое важное напоследок. **«Шрек»** (2001) не оставил от традиционного подхода к мультсказкам камня на камне. Начать хотя бы с того, что сюжет фильма — поставленная с ног на голову история о Красавице и Чудовище: чудовищем оказывается как раз прекрасная принцесса, её истинная сущность — толстая зелёная огресса, а не стройная красавица. Более того, создатели мультфильма умудрились собрать в рамках одной истории чуть ли не всех сказочных героев, от Волка из «Красной Шапочки» и Питера Пэна до Пряничного человечка и Трёх поросят. А заодно — поговорить со зрителями на непростую тему видимости и подлинности: не лучше ли принять свою суть и быть «диким, но симпатичным» чудовищем, чем пытаться строить из себя прекрасных принцев и принцесс? Главное, что эта тема не теряется на фоне постоянного глумления над сказочными мотивами: нежная принцесса в одиночку расправляется с бандой разбойников, дракон оказывается романтичной драконихой с острой нехваткой любви, ну а Фея-крёстная и Прекрасный принц, как будет ясно из продолжения, — просто мерзкие интриганы, готовые пойти на всё ради своих целей.

«Шрек» дал начало успешной франшизе, но всё равно первая часть — самая незабываемая: именно после неё кинотворцы решили, что теперь у них развязаны руки и можно творить со сказочными сюжетами всё что заблагорассудится. Из числа фильмов-сказок, вышедших «в кильватере» «Шрека», особо отметим **«Заколдованную Эллу»** (2004) и **«Зачарованную»** (2007) — первая выворачивает наизнанку сказочный мотив «подарка феи» (дар отзывчивости и послушания, который получает Элла от своей феи-крёстной, оборачивается для неё проклятием), а вторая выясняет, что будет, если диснеевская «принцесса вульгарис» окажется в реальном мире современного Нью-Йорка: это отчаянная и успешная самопародия студии Disney на все свои старые работы сразу.

И жили бы они долго и счастливо, если бы не всякие ослы

«ОДНАЖДЫ В СКАЗКЕ»:

добро пожаловать в реальный мир

Телесериал «Однажды в сказке» от создателей «Остаться в живых» очень удачно поймал очередную волну моды на осовременивание старых сказок: его пилотный эпизод стал самым успешным стартом сериала в сезоне-2011. Название Once Upon a Time — это традиционный зачин англоязычных сказок, вроде нашего «В тридевятом царстве» или «Жили-были».

История начинается с того, что к простой «охотнице за головами» Эмме Свон приходит её сын Генри — «ошибка молодости», отданная на усыновление, — и рассказывает, что на самом деле она, Эмма, дочь Белоснежки и Прекрасного принца. У неё есть предназначение: она должна вернуть всех жителей маленького городка Сторибрук (внешне — мирных и добропорядочных обывателей) «обратно в сказку». Появление в городе Эммы размораживает заколдованное время Сторибрука — стрелки на городских часах снова начинают идти, и сразу же возобновляется вечная битва между добром и злом, сперва подспудная, потому что жителям ещё предстоит вспомнить, кто они такие, а потом и настоящая...

Столкновение «нашего» и «не нашего» миров, «попаданчество» и «избранность» — мотивы, из которых строится этот сюжет, избиты уже до полусмерти. Но «Однажды в сказке» подаёт их под неожиданным углом. Здесь «реальным миром» называется, конечно же, наш, но для жителей Сторибрука «стать собой» значит вернуться в сказку. Белоснежка прячется под маской школьной учительницы, Говорящий Сверчок работает психотерапевтом, Румпельштильцхен держит ломбард, а Волшебное зеркало Злой Королевы (она, кстати, стала мэром Сторибрука) трудится репортёром в местной газете. При этом у сказочных персонажей — совершенно человеческие слабости, которые заставляют их поступать неоднозначно, а иногда попросту нечестно (Сверчок, попавший в зависимость от Злой Королевы, сказочникам и в страшном сне не мог присниться). Сочетание реалистичности, сентиментальности и настоящего волшебства, разлитого в воздухе, — секрет очарования «Однажды в сказке», несмотря на все его недостатки.

Даже промо-фото к сериалу заставляют вспомнить Lost

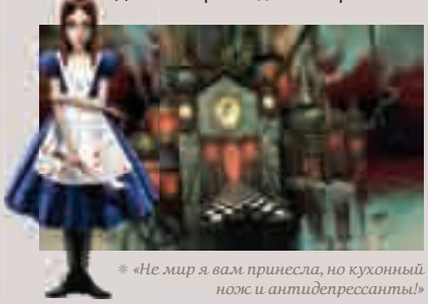
AMERICAN MCGEE'S ALICE:

наркотики и рок-н-ролл

Компьютерные игры к теме сказок обращаются редко и неохотно, поэтому геймдизайнер Американ Макги умудрился своей брутальной «Алисой» совершить маленькую революцию и навсегда занял место в сердцах геймеров. Прекрасна игра не геймплеем и качеством графики, а психологическим метасюжетом и психоделическим антуражем.

В начале родители маленькой Алисы погибают при пожаре, а сама девочка оказывается настолько потрясена этим, что попадает в психлечебницу и уходит в мир своих мрачных фантазий — хорошо знакомую ей Страну чудес, только теперь искажённую и извращённую её травмированной психикой. Теперь Алиса — безжалостная воительница в окровавленном фартучке, которая режет на куски ожившие карты, розы, шахматные фигуры и прочих кэрролловских персонажей, орудуя всем, что попадается под руку, от кухонного тесака до загадочного Жезла Бармаглота.

Действие происходит в совершенно сюрреалистическом мире, который игнорирует законы физики. Место показателя «жизни» занимает показатель «рассудка» — если он понижается, героиня впадает в беспамятство. В сюжет вплетён элемент психоанализа: так, Гусеница объясняет Алисе, что всё происходящее внутри её головы — результат чувства вины за то, что она осталась в живых, а родители погибли. Цель игры для Алисы — победить свою тёмную сторону, воплощённую в Червонной Королеве, и тем самым исцелиться.



«Не мир я вам принесла, но кухонный нож и антидепрессанты!»

При желании следы этой игры можно отыскать в **«Алисе в Стране чудес»** Бёртона: его Алиса — тоже не пассивная юная леди, а воительница, предназначение которой — сразиться с Червонной Королевой, захватившей Страну чудес. Да и визуально игра и фильм схожи — по степени своего безумия.

WWW.MIRF.RU

Редактор: **Борис Невский**

ЗА МЕСЯЦ ПОСМОТРЕЛ:

Телесериал «Офисный планктон» (Salaryman Chohanji, 2012)

Очередная корейская история о Золушке. Простой парень Ю Бан проходит через массу испытаний, прежде чем получить королевство и принцессу в придачу (ну, то есть пост президента корпорации и сердце хозяйской дочки). Вроде штамп на штампе, но рассказано это так уморительно и трогательно, что истинное наслаждение при просмотре гарантировано.

КНИЖНЫЙ РЯД

В прошлом номере мы вспоминали о дани уважения почившим британским знаменитостям — вроде торжественного захоронения в Вестминстерском аббатстве. В России аналога Вестминстера нет — разве только Мавзолей, но это местечко одиозное. Потому приходится выбирать иные формы, чтобы почтить память выдающихся людей. А поскольку государство в таких вещах весьма неторопливо, подталкивать его выпадает общественности. Как, к примеру, поступило руководство официального сайта и форума Аркадия и Бориса Стругацких (rusf.ru/abs), поддержавшее весьма уместную инициативу администрации Муниципального округа Сампсониевское в Санкт-Петербурге. Речь о сборе подписей под ходатайством в адрес городского Комитета по культуре насчёт установки на здании гимназии №107 мемориальной доски в память о братьях Стругацких. Именно там (точнее, в средней школе, которая ныне превратилась в гимназию) учились оба великих фантаста. Инициатива по сбору подписей более чем своевременна — ведь, согласно современным российским законам, малое их количество приведёт к тому, что ходатайство об установлении мемориальной доски будут рассматривать лишь спустя тридцать лет после кончины тех, чью память она должна увековечить.

Невольно закрадывается мысль, что вопрос с памятной доской Стругацких можно было бы решить без лишних бюрократических процедур. Ведь Стругацкие были не просто писателями-фантастами — любовь к их творчеству много лет служила своеобразной лакмусовой бумажкой при определении общественной позиции и приверженности либеральным взглядам. По-настоящему великих людей немного, их нужно уважать и чтить — не откладывая память в долгий ящик.

Кровавая пляска

Джордж Мартин решил побаловать своих фанатов, томящихся в ожидании новых событий в мире Вестероса, небольшой повестью The Princess and the Queen («Принцесса и королева»). Это отдельная и самая ранняя по хронологии мартиновской саги история — действие происходит во времена первых королей из династии Таргариенов, когда усевшийся на трон Эйегон II сошёлся в схватке за власть со своей старшей сестрой Рейенирой. В летописях Вестероса кровавая междоусобица родичей получила название «Пляска драконов».

Повесть будет опубликована в антологии Dangerous Women («Опасные женщины»), анонсированной издательством Tor Books. Среди авторов антологии, составленной самим Мартином и авторитетнейшим редактором Гарднером Дозуа, — произведения Джо Аберкромби, Джима Батчера, Брендона Сандерсона, Нэнси Кресс и многих других известных фантастов.

С МИРА ПО ФАКТУ

- Канадский фантаст Роберт Дж. Сойер награждён специальной медалью Британского Содружества, учреждённой в честь бриллиантового юбилея правления королевы Елизаветы Второй. Обладателями награды становятся люди, внёсшие значительный вклад в развитие и международный имидж своей страны.
- Объявлены номинанты любопытной британской премии Kitschies, которая вручается за «прогрессивную, увлекательную и изобретательную» фантастику, изданную на английском языке. Рождённая в глубинах интернета стараниями кучки энтузиастов, премия получила новую жизнь, когда её спонсором стала американская компания Proximo Spirits, выпускающая популярный ром со специями «Кракен». Победители получают фигурку кракена, денежный приз в две тысячи фунтов стерлингов и большую бутыль титульного рома.

  В основной номинации «Красное щупальце» за лучший роман на сей раз сошлись альтернативно-исторический апокалипсис The Folly of the World («Глупость мира») Джесси Баллингтона, подростковый фэнтези-нуар A Face Like Glass («Стеклянный лик») Фрэнсис Хардинг, авантюрная фантасмагория Angelmaker («Создатель ангелов») Ника Харкуэя, НФ-нуар Jack Glass («Стеклянный Джек») Адама Робертса и антиутопия The Method («Метод») Джулии Зех.

  Премии также присуждаются в номинациях «Золотое щупальце» (за лучший дебют) и «Чернильное щупальце» (за самую изобретательную обложку). Лауреаты всех наград станут известны 26 февраля на специальной церемонии в Лондоне.

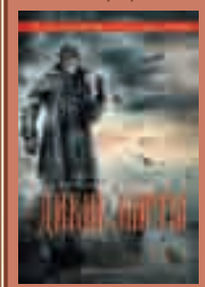
Бронетанковая фантастика

27 января в Москве состоялась закрытая презентация сборника «Боги войны», выпущенного издательством «Тактикал Пресс» при поддержке создателей культовой игры World of Tanks. Мероприятие посетили практически все авторы сборника, среди которых Андрей Мартьянов, Олег Дивов (его рассказ дал имя сборнику), Сергей Волков, Михаил Кликин, Андрей Уланов, Сергей Чекмаев (он же составитель антологии), Александр Зорич, Дмитрий Володихин, Василий Орехов, Юрий Бурносов. Всего в сборник вошло 16 рассказов, причём каждый из них снабжён иллюстрацией.

Сергей Чекмаев, издатели и авторы антологии рассказали историю её создания и написания рассказов (всего составителю было прислано 489 рукописей), а после отправились в бар общаться друг с другом и подписывать книги самым верным поклонникам, сумевшим попасть на презентацию.

НОВЫЕ ПЕРЕВОДЫ

Дикие карты

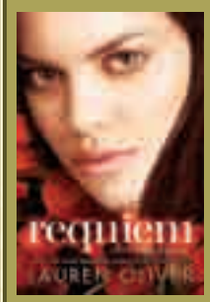


«Эксмо» вновь пытается приохотить отечественных читателей к азартным «Диким картам» — серии межавторских сборников, составленных Джорджем Мартином. Десяток лет назад в России вышло три сборника, но публика тогда вяло отреагировала на эти супергеройские байки, ставшие культовыми на Западе. Ныне — вторая попытка. В этом году планируется выход семи сборников, три из которых у нас ранее уже печатались.

22 *сборника и романа входит в серию*

Лорен Оливер

Реквием



Заключительный роман подростковой антиутопии об обществе, в котором решили искоренить любовь. Естественно, находятся бунтари, среди которых — и героиня трилогии Лина. Любопытно, что «Реквием» планируется выпустить в России одновременно с американским изданием. Выйдет в «Эксмо».

5 *недель первый роман трилогии возглавлял список бестселлеров New York Times*

Джон Кортни Гримвуд

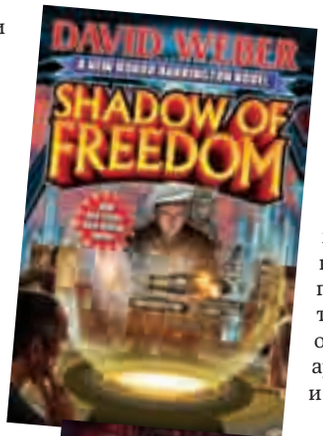
Падший клинок

Тёмное авантюрное фэнтези, действие которого происходит в альтернативной Венеции XV века, где правят потомки Марко Поло. Многоступенчатые интриги и козни с участием аристократов, колдунов, тайных убийц, оборотней и просто бандитов. В общем, любителям Джорджа Мартина должно понравиться. Появится в «Эксмо».

7 *раз романы Гримвуда номинировались на Британскую премию фантастики (две победы)*

Новинки книжного рынка

Завершив магистральную историю гениального звёздного флотоводца Виктории Харрингтон, Дэвид Вебер продолжает свою популярную военно-фантастическую серию многочисленными «вбоквелами». В центре нового романа «Тень свободы» (Shadow of Freedom) — адмирал Мишель Хенке, закадычный друг Виктории и кузен мантикорской королевы Елизаветы. Отважному адмиралу предстоит одновременно решать проблемы системы Мёбиус, где назревает восстание против местного диктатора Свейна Ломброзо, и противостоять агрессивной Соларианской лиге — самому могущественному государству в истории человечества. Причём речь идёт не просто о военной победе или поражении — престиж Мантикоры как цитадели свободы зависит от смекалки и решительности адмирала Хенке.

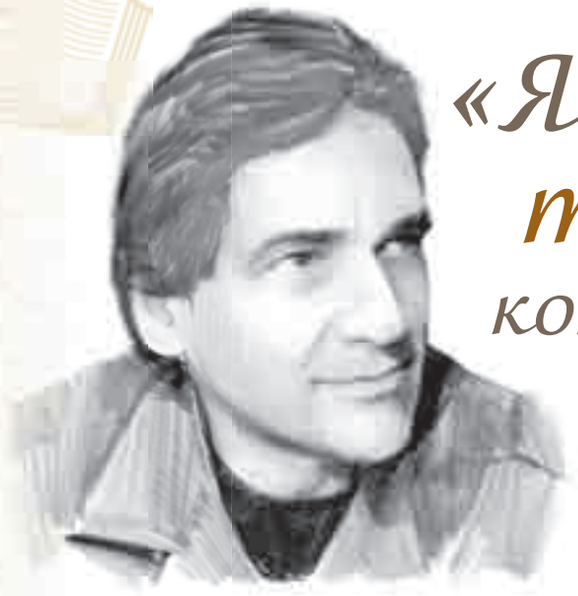


Герой НФ-нуара Роберта Дж. Сойера «Блюз Красной планеты» (Red Planet Blues) Алекс Ломакс — единственный частный детектив, который промышляет на опасных улочках Нью-Клондайка. Этот городок возник в результате охватившей Марс старательской лихорадки. Земля давно истощила свои ресурсы, потому практически всё, что можно выдрать из марсианской почвы, пользуется в колыбели человечества бешеным спросом. Алексу приходится держать ухо востро, непрестанно лавируя между гангстерами, продажными копами и честными старателями, готовыми тем не менее любого прирезать за кусок ценной руды. И когда Ломаксу в руки попадают дневники Вейнгартена и О'Рейли, первооткрывателей марсианских сокровищ, герою приходится пустить в ход все свои способности, чтобы выжить…

Роман юношеского фэнтези «Привратный вор» (The Gate Thief) Орсона Скотта Карда продолжает начатую в книге «Потерянные врата» историю подростка Дэнни Норта — сосланного на Землю урождённого волшебника из мира Вестил. Магические Семейства жаждут уничтожить Дэнни, но тот для них слишком силён. Потому против обычного на первый взгляд американского тинейджера замышляются жуткие козни и плетутся хитроумные интриги. А тут ещё школьные тесты на носу, и неизвестно, что страшнее!

«Механическая принцесса» (Clockwork Princess) — третий том юношеского стимпанк-фэнтези Кассандры Клэр «Адские механизмы». Тессе Грэй и её друзьям — нефилимам, ангелам-полукровкам — придётся отправиться в опасное путешествие за пределы Англии, чтобы остановить вражескую механическую армию. Немало времени займут и романтические страдания Тессы — девушке предстоит, наконец, сделать выбор между двумя претендентами на её сердце. Но она чувствует себя словно буриданов осёл, разрывающийся между двумя охапками сена: если выберет одного, другой может исчезнуть с её горизонта навсегда. Что в сравнении с этим ужасом какие-то механические воины? Так, мелочь…

Эллен Датлоу вкупе с Терри Виндлинг составила антологию «Книга чар королевы Виктории» (Queen Victoria's Book of Spells). Туда вошли произведения в новомодном ныне направлении исторического фэнтези, действие которого происходит в магической версии XIX века. Направление уже имеет своё отдельное обозначение Gaslamp Fantasy («фэнтези газового фонаря»). В антологию вошли восемнадцать повестей и рассказов как молодых, так и популярных авторов, среди которых выделяются Элизабет Бир, Джеймс Блейлок, Джеффри Форд, Эллен Кашнер, Танит Ли, Грегори Магуайр, Джейн Йолен. Учитывая, как активно в последнее время зарубежные антологии стали выходить у нас, будем надеяться, что отечественные издатели не пройдут мимо и этого любопытного сборника.



С ПИСАТЕЛЕМ РАЗГОВАРИВАЕТ ДМИТРИЙ ЗЛОТНИЦКИЙ

«Я просто пишу такие книги, которые мне самому хотелось бы читать»

БЕСЕДА С ПИТЕРОМ УОТТСОМ

С каждым годом «твёрдой» научной фантастике, особенно переводной, становится всё тяжелее пробиться на отечественном книжном рынке, да и издатели не балуют её своим вниманием. Можно по пальцам пересчитать серьёзные фантастические романы, выход которых в России стал большим событием и вызвал настоящий читательский ажиотаж. «Ложная слепота» канадца Питера Уоттса оказалась в числе этих редких исключений. Её успех настолько же заслужен, насколько и удивителен, ведь Уоттс, без всякого сомнения, входит в число самых смелых и талантливых фантастов современности. Мы встретились с Питером в Швеции на местном фантастическом конвенте Swecon, и он любезно согласился ответить на несколько вопросов.

«ПОГОДИТЕ, КТО, ЧЁРТ ВОЗЬМИ, ТАКОЙ ЭТОТ ПИТЕР УОТТС?»

Около десяти лет назад российские издатели отказались от публикации «Морских звёзд», посчитав, что роман слишком мрачен, но недавно он всё-таки вышел в нашей стране. Как думаете, что изменилось за это время?

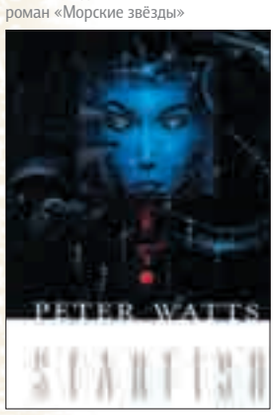
Возможно, за последние десять лет жители России ещё глубже погрузились во тьму и, наконец, смогли приблизиться к моему восприятию мира?.. Но, если серьёзно, думаю, дело в том, что «Ложная слепота» завоевала определённую популярность и издатели захотели этим воспользоваться. Они наверняка решили, что раз одна достаточно мрачная книга от неизвестного автора привлекла внимание, то и у других его произведений есть шанс неплохо продаться. А поскольку на счету у меня не так много романов, выбирать им было особо не из чего.

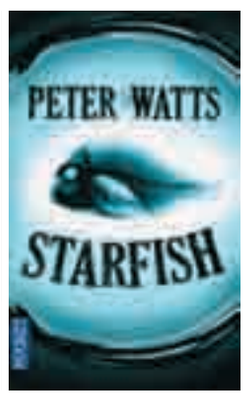
Если не ошибаюсь, изначально Лени Кларк должна была умереть в конце романа, но редактор посоветовал оставить её в живых. Часто ли издательство таким образом влияет на сюжет ваших книг?

Я бы не назвал это советом. Со стороны это выглядело скорее как требование. И у редактора была на то довольно веская причина: он посчитал, что американская аудитория не приняла бы настолько пессимистичный финал. Хотя мы и соседи по континенту, канадская фантастика заметно отличается от американской как раз мрачностью. Я писал «Морские звёзды» так, как подсказывало мне сердце, но редактор сказал, что мой финал не годится, Лени должна выжить или, по крайней мере, её судьбу следует оставить под вопросом. В итоге мы сошлись на этом компромиссе, и, честно говоря, я рад, что так вышло, ведь роман хорошо продавался и редактор пришёл ко мне со словами: «Мы заплатим вам в три раза больше за сиквел».

Питер пролистал «Мир фантастики» и остался им весьма впечатлён

После десятка лет работы в малой форме Питер Уоттс переработал один из своих рассказов, «Ниша», в дебютный роман «Морские звёзды»





Почти все протагонисты в ваших романах пережили те или иные потрясения и уже не вписываются в общество, которое их окружает. Что привлекает вас в таких героях?

Развитие характеров не самая сильная моя сторона, поэтому я пытаюсь слегка схитрить и использую героев, которые пережили сексуальное насилие или лишились половины мозга, что позволяет мне безнаказанно набрасывать их образы, так сказать, широкими мазками. Если бы у героев не было этих травм, не думаю, что мне удалось бы пробудить у читателя такой интерес по отношению к моим персонажам.

Прежде чем написать первый роман, вы много лет работали в «малой форме». Оказало ли это какое-то влияние на ваше становление как писателя?

Прежде всего, рассказы служат отличным полигоном для пробы сил и обкатки идей. Зачастую задумкам, которые я поначалу опробовал в рассказах, затем находилось место и на страницах романов. К тому же, когда на счету уже есть несколько опубликованных историй, куда проще говорить с агентами и издателями. Вероятность того, что они обратят внимание на роман, куда выше, если у автора уже имеются напечатанные произведения.

Вы выложили текст «Ложной слепоты» в открытый доступ на своём сайте, и это способствовало стремительному росту вашей популярности. Не могли бы вы рассказать, как это произошло?

Уверен, что если бы я так не сделал, то сегодня вы бы не брали у меня интервью. Никто бы даже не слышал о «Ложной слепоте». Но дело не только в том, что я начал раздавать текст бесплатно. Едва ли тогда нашлось бы много людей, которые бы говорили: «Мы очень ждём новую книгу Питера Уоттса, но не собираемся за неё платить, ах, теперь она распространяется бесплатно, тогда почитаем». Вместо этого можно было услышать что-то вроде «Погодите, кто, чёрт возьми, такой этот Питер Уоттс?». Обо мне даже не слышали. Но когда автор, у которого уже есть опубликованные романы, выкладывает книгу в Сеть, это привлекает внимание. Просто потому, что он делает нечто необычное. Думаю, если бы я начал бегать по улицам голым с криками «Купите “Ложную слепоту”, всего 9,99 доллара за штуку!», это могло бы сработать не хуже. Полагаю, что решение выложить роман в Сеть спасло и книгу, и мою писательскую карьеру, но едва ли подобная тактика станет панацеей для всех фантастов разом. Чем больше авторов к ней прибегнут, тем скорее пропадёт эффект новизны, и со временем аудитория будет *ожидать*, что получит книгу бесплатно. Тогда подобный шаг никакого карьерного импульса дать уже не сможет.

В России многие фантасты говорят о том, что сетевое пиратство грозит в буквальном смысле убить жанр, а то и всю литературу. А вы разделяете эти опасения?

Мне сложно говорить в этом контексте о своих книгах и рассказах. Я знаю, что их можно найти на торрентах. Но пиратство ли это? Ведь тексты бесплатно выложены на моём сайте! Возможно, из-за того, что люди читают мои книги, не приобретая их, я недополучаю какие-то деньги. Но, с другой стороны, благодаря этому гораздо больше людей узнаёт о существовании писателя Питера Уоттса, и, быть может, кто-то из них решит купить мою следующую книгу. Не знаю, насколько одно уравновешивает другое, но могу поделиться собственным опытом. Признаюсь, мне доводилось нелегально скачивать из интернета фильмы, которые я хотел посмотреть. Например, чтобы посмотреть кино «2001 год: Космическая одиссея» в HD-качестве, мне пришлось его скачать, потому что я не смог купить его ни в одном местном магазине. Но сейчас, когда на каждом углу появляются торговые автоматы, в которых можно взять на вечер DVD или Blu-ray напрокат всего за доллар с небольшим, я начинаю ими пользоваться. Просто потому, что это правильно и предлагается по адекватной цене, которую я рад заплатить. Задача продавца — предложить удобную услугу и назначить за неё честную цену. Но когда за электронную книгу просят столько же, сколько за бумажную, при отсутствии затрат на печать и перевозку, я понимаю, как это может привести к мысли: «Это нечестно, да пошли вы, я лучше скачаю бесплатно».

Выложенные в открытый доступ книги оказались не последним сюрпризом, который преподнёс своим читателям Уоттс. К удивлению многих его поклонников, в 2011 году вышла новеллизация фантастического экшена Crysis 2 за авторством Питера, хотя писателей такого ранга непривычно видеть в межавторских проектах. Естественно, мы не могли не задать Уоттсу несколько вопросов о его сотрудничестве с игровой индустрией.

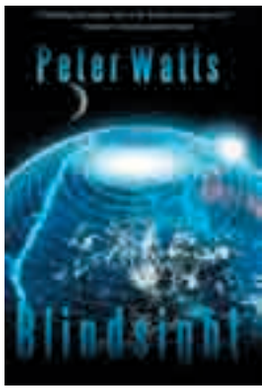
ДОСЬЕ: ПИТЕР УОТТС

Питер Уоттс родился в Канаде в 1958 году. Долгое время он не мог решить, кем стать — писателем-фантастом или учёным. Страсть к науке поначалу возобладала, и Питер получил несколько степеней в области экофизиологии морских млекопитающих, а затем около десяти лет посвятил попыткам не превратиться в марионетку финансовых структур. Со временем он пришёл к мысли, что занимается не столько наукой, сколько фантазией о ней, а потому решил попробовать себя в настоящей фантастике.

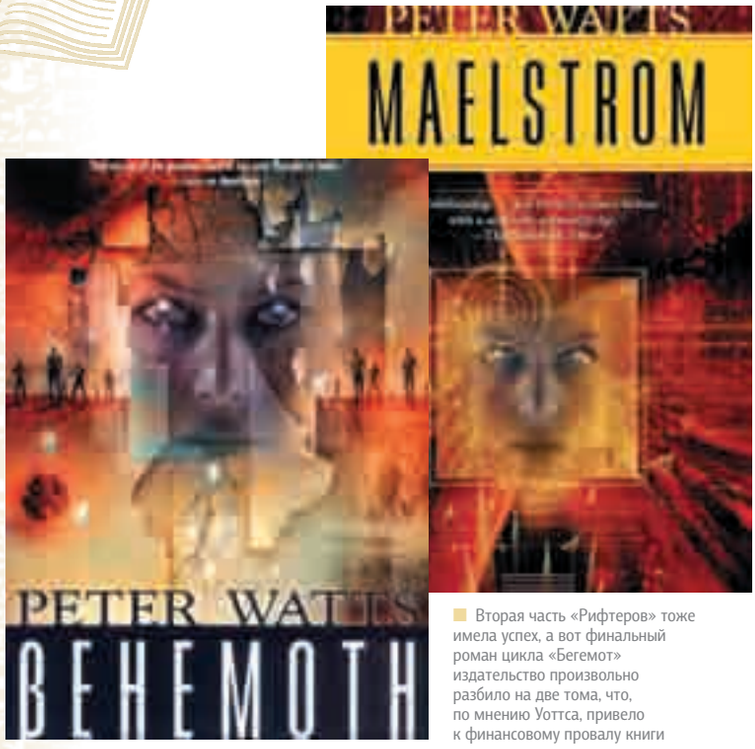
В 1990 году вышел первый рассказ Уоттса, «Ниша», а спустя девять лет увидел свет и его дебютный роман «Морские звёзды», который положил начало трилогии «Рифтеры». Цикл получил немало лестных отзывов от критиков и коллег по писательскому цеху, но его продажи оставляли желать лучшего. Как следствие, следующий роман Питера не вызвал энтузиазма у издателей. От «Ложной слепоты», повествующей о необычном первом контакте с совершенно нетривиальными пришельцами, отказалось сразу несколько издателей, и её первый тираж прошёл совершенно незамеченным.

Фактически от отчаяния Уоттс выложил текст в открытый доступ, и этот шаг полностью оправдал себя. «Ложную слепоту» заметили, о ней заговорили, она появилась в номинационных списках престижных премий и привлекла внимание зарубежных издателей. В 2009 году книга вышла на русском и была признана лучшим зарубежным фантастическим романом года по версии нашего журнала. Поскольку «Ложная слепота» нашла в России своего читателя, следом до полок отечественных книжных магазинов добрались и другие романы автора — «Crysis. Легион» и «Морские звёзды», да и продолжение «Рифтеров», по слухам, не за горами.

Более подробная информация о творчестве Питера Уоттса, а также его романы и многие рассказы доступны на сайте писателя rifters.com.



Magnum Opus Уоттса уже пережил множество переизданий — как на английском, так и на других языках



Вторая часть «Рифтеров» тоже имела успех, а вот финальный роман цикла «Бегемот» издательство произвольно разбило на две тома, что, по мнению Уоттса, привело к финансовому провалу книги

«ХАКНУТЬ ВАШ МОЗГ С ПОМОЩЬЮ ЧЕРНИЛ НА БУМАГЕ»

Вы написали роман по мотивам игры Crysis 2. Как получилось, что вы взялись за игровую новеллизацию?

Изначально ребята из Crytek обратились ко мне, потому что им требовалось снабдить ряд миссий сюжетом, а у самих выходило не очень. Среди сотрудников нашлись люди, которым нравились мои книги, и они решили выйти на меня. В это же время и по схожим причинам издательство Electronic Arts связалось с Ричардом Морганом. Получилась странная ситуация, когда на протяжении некоторого времени мы оба, независимо друг от друга, делали одну и ту же работу. В итоге Ричард выступил в роли сценариста, а мне предложили написать роман.

В чём главная сложность при работе над книгой по видеоигре?

Мало того, что приходится писать историю, которую придумали другие люди, так она, честно говоря, ещё и не слишком дружит со здравым смыслом. Если бы я писал свою книгу об агрессивных высокоразвитых пришельцах, они стёрли бы нас с лица Земли в мгновение ока, например, обрушив на наши головы метеориты. В голове не укладывается, как мы можем почти на равных вести войну против инопланетян, способных строить межпланетные порталы. Это выглядит столь же правдоподобно, как стая лемуров, побеждающая ВВС США. Но это нельзя поставить в укор именно Crysis, ведь подобные конфликты типичны для игр.

А не было идеи написать книгу о том же мире, но не связанную непосредственно с сюжетом игры, что дало бы вам больше творческой свободы? Или разработчики настояли на непосредственной адаптации?

На самом деле мне предлагали написать именно такой роман, и мне самому это было бы более интересно. Но в тот момент у меня просто недоставало времени, и я решил, что с адаптацией сценария управлюсь очень быстро. Это оказалось большой ошибкой. Никакого финального сценария в принципе не существовало, и в историю постоянно вносились поправки, а мне приходилось переписывать готовые главы. Так что, если бы я писал роман с нуля, вероятно, справился бы куда быстрее. Но при этом процесс оказался на удивление увлекательным. Мне было очень интересно взять глупые игровые штампы и попытаться придать им смысл. Для меня это стало своего рода вызовом.

Вы не видите ничего плохого в том, что грань между различными видами развлечений постепенно стирается?

Мне вообще кажется, что существование книг в их нынешнем виде — всего лишь наследие относительно примитивных технологий. Не думаю, что Шекспир настаивал бы на постановке своих пьес на сцене «Глобуса», если бы он мог воспользоваться компьютерными спецэффектами или технологиями, позволяющими создавать трёхмерные голографические изображения. Конечно, я буду скучать по тем временам, когда правили бал авторы, филигранно владеющие пером, — те, кто словом позволял читателю ощутить красоту восхода, величие бескрайних космических просторов или напряжение боя. Когда я пишу, то стараюсь заставить вас увидеть то, что сам представляю, — так сказать, хакнуть ваш мозг с помощью чернил на бумаге. А теперь игровая индустрия отправляет все годы, что я оттачивал писательское мастерство, коту под хвост. Все те невероятные вещи, которые я учился описывать, чтобы дать пищу вашему воображению, теперь можно воссоздать на экране с помощью полигонов. Я всегда считал, что хорошо пишу, но как раз этот навык теперь будет постепенно обесцениваться. Куда важнее будет умение придумать увлекательный сюжет или сочинить смачный диалог. Мне жаль, что к этому идёт, но с тем же успехом мастер по клинописи мог бы клясть на чём свет стоит тех, кто придумал папирусы. Так что я не жалуюсь, мне просто немного грустно.

Если не ошибаюсь, вы и сами подумываете о проекте на стыке литературы и игр?

Я работаю над проектом, который я надеюсь связать с видеоиграми. Речь идёт о серии историй вроде «Острова», одну часть которых мне бы хотелось видеть в формате рассказов, а другую — в виде игровых миссий. Для тех, кто не читал «Остров», поясню, что речь в нём идёт об экипаже корабля, задача которого состоит в постройке эдаких звёздных врат. Члены команды проводят десять тысячелетий в стазисе, пока судно добирается до очередного пункта назначения. Проснувшись, они должны исследовать систему, в которую попали, и заняться возведением врат. При этом они не знают, что произошло за минувшие тысячелетия, и могут только предполагать, кто или что появится из врат, которые они построили. На самом корабле вдобавок идёт своеобразная гражданская война. И каждый следующий прыжок в неизвестность оборачивается новым приключением — или, если хотите, миссией, которая может кардинально отличаться от предыдущей. У меня есть знакомые в игровой индустрии, которые выразили заинтересованность в идее, но удастся ли её реализовать, я пока не знаю. В худшем случае я просто напишу цикл рассказов и повестей, которые впоследствии выйдут под одной обложкой. Но я мечтаю, чтобы этот мир ожил в виде мультимедийного проекта.

Помимо этого, в ваших планах роман под названием «Разумное творение» (Intelligent Design). Вы можете что-нибудь рассказать о нём?

Завязка сюжета такова. Действие разворачивается в недалёком будущем, примерно через пятнадцать лет, когда между крупнейшими мировыми державами разворачивается борьба за контроль над Арктикой из-за её природных ресурсов. Тут, собственно, нет никакого смелого допущения с моей стороны, ведь это уже происходит. История начинается с того, что главного героя — биолога по профессии — похищают канадские спецслужбы. Они показывают ему

видеозапись, на которой пара гигантских кальмаров уничтожает канадский подводный нефтяной колодец. Дальше углубляться в сюжет мне бы не хотелось, но скажу, что я собираюсь развить некоторые темы, связанные с эволюцией. Я уже затрагивал их в романе «Водоворот» (Maelstrom), но теперь планирую уделить им куда больше внимания. Само название — это своеобразная аллегория на популярный аргумент креационистов: якобы сложность и организация живых организмов доказывают, что они не могли возникнуть сами по себе. Мой ответ как креационистам, так и персонажам романа (который, правда, я ещё даже не начал писать): чёрт возьми, ещё как могли! Но пока я заканчиваю роман «Экопраксия» (Echopraxia), который рассказывает о том, что происходило на Земле во время событий «Ложной слепоты».

Питер не только один из самых ярких писателей-фантастов современности, но и учёный. Поэтому неудивительно, что в беседе с ним мы много внимания уделили связи науки и литературы.

«Я БЫ ПОСТАВИЛ НА КОСМОС»

Вы не раз говорили, что учёным их образование и исследования только мешают, если они берутся писать фантастику. Неужели у фантастов, занимавшихся наукой, нет никаких преимуществ перед коллегами, которые от неё далеки?
Думаю, самое главное, да и по большому счёту единственное преимущество, которое получают фантасты-учёные, — это умение разбираться в публикациях о передовых исследованиях и теориях. По крайней мере, в той области, в которой ты специализируешься. В этих текстах есть искра новых революционных идей, и они служат превосходной основой для фантастических допущений. Само собой, учёный может добраться до них первым, тогда как всем остальным приходится ждать, пока Карл Зиммер или кто-то вроде него напишет научно-популярную книгу или статью о каком-либо открытии или теории. Впрочем, беря за основу для истории самые свежие исследования, неизбежно сталкиваешься с тем, что они очень быстро устаревают. В рассказе, который я бы назвал наиболее «твёрдой» фантастикой из всех моих произведений, я использовал самые настоящие уравнения. Я не имел ни малейшего представления, насколько они состоятельны, а просто позаимствовал их из книги, авторы которой пытались математически доказать существование рая. У меня мозг недостаточно подкован в области математики, чтобы критиковать эту теорию, но сама по себе она показалась мне занимательной, и я решил её использовать. Когда я написал рассказ, эта гипотеза считалась передовой. Когда же, спустя всего три месяца, он был опубликован, теория уже успела безнадёжно устареть, ведь те самые уравнения к тому времени уже опровергли. Но, наверное, с этой проблемой сталкиваются не только учёные, а любые фантасты, которые стараются отталкиваться от современной науки.

Существует мнение, что научная фантастика постепенно становится всё более сложной и наслаждаться ей могут только очень подготовленные читатели. Согласны ли вы с этой точкой зрения?
Боюсь, я не готов оценивать жанр в целом. Я знаю, что есть авторы, которые внимательно следят за развитием книжного рынка и подстраиваются под его требования. Но сам я просто пишу такие книги, которые мне самому хотелось бы читать. Пожалуй, одна из самых частых претензий, которые звучат в мой адрес — особенно когда речь заходит о «Ложной слепоте», — заключается в том, что даже по меркам НФ я слишком часто использую научные термины, не объясняя, что они значат. Не знаю, из каких людей состоит моя фанбаза, но, думаю, это не совсем типичные поклонники фантастики. Собственно, поэтому меня удивило, что «Ложная слепота» стала настолько успешной, учитывая, как много в ней научных разговоров и специфического жаргона. Из этого я могу сделать вывод, что в мире достаточно читателей, которые любят научную фантастику такого сорта, чтобы я мог заработать себе на хлеб насущный.

Как вы считаете, имеет ли научная фантастика некую образовательную ценность, должна ли она побуждать читателей к поиску новых знаний?
Пожалуй, я не готов записывать себя в учителя. Правильнее будет сказать, что я стараюсь спровоцировать читателя на дискуссию. Это касается не всех моих историй, но в той же «Ложной слепоте» я действительно озвучил научную идею и, так сказать, обратился к аудитории со словами: «Что думаете на этот счёт?» Очень здорово, если, познакомившись с моими книгами, кто-то из читателей заинтересуется той или иной научной областью и решит узнать о ней побольше. Это одна из причин, хотя не единственная и даже не главная, по которым в моих книгах так много сносок с указаниями источников. Чтобы действительно узнать что-то новое, следует обратиться к ним. Я же просто стараюсь развлечь читателя и одновременно озвучить какую-то интересную идею.

Которая, возможно, со временем станет реальностью…
По-моему, научная фантастика не занимается предсказаниями будущего. Существует бесчисленное множество альтернатив, поэтому единственное, что может сделать писатель, это взять какой-то вероятный путь развития науки и сказать: «Смотрите, что может произойти». Для меня смысл фантастики заключается не в том, чтобы предугадать будущее. Я предлагаю представить, что случится то-то и то-то, и посмотреть, к каким последствиям это может привести. То есть это, по сути, серия мысленных экспериментов.

Если книга для вас эксперимент, значит ли это, что, сочиняя её, вы много импровизируете? Или всё же без плана не обходится?
На этот вопрос у меня сразу несколько ответов. Когда я приступаю к написанию книги — непосредственно сажусь за компьютер и начинаю складывать слова в предложения, — я более-менее представляю, что собираюсь сказать. Но на самом-то деле история рождается ещё до этого момента. Я занимаюсь исследованиями, обдумываю идеи, которые собираюсь раскрыть в книге, и пробую их по-разному обыграть, пока не выберу наилучший вариант. Вдобавок очень часто, когда текст, который я скрупулёзно распланировал, готов наполовину, а то и на две трети, я внезапно осознаю, что где-то капитально напортачил, или упустил нечто очень важное, или сюжетные линии не увязываются друг с другом… И мне приходится возвращаться назад и переписывать уже готовые части.

И последний вопрос. Вы писали как о морских глубинах, так и о далёком космосе. Как вы думаете, куда человечеству следует направиться в первую очередь, где наше будущее?
А обязательно надо выбирать? Отдачу от освоения глубин морей и океанов мы получим гораздо быстрее — мы знаем, что там есть ресурсы, которые нам нужны, и отправиться туда гораздо дешевле, чем к иным мирам. Исследование космоса — это игра с прицелом на далёкое будущее. С другой стороны, если мы хотим выжить как раса, нам надо выбираться с планеты и как минимум колонизировать Солнечную систему. Так что, если выбирать необходимо, я бы поставил на космос. Хотя лучше бы перераспределить военные бюджеты и заставить церкви платить налоги, чтобы на эти средства мы могли двинуться в обоих направлениях.

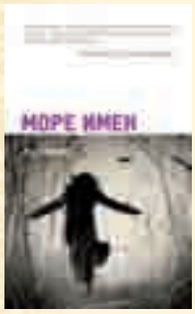
Уоттс по праву занимает место среди лучших фантастов Канады

Первый сборник рассказов Уоттса «Десять обезьян, десять минут» вышел в 2002 году и сегодня превратился в библиографическую редкость

Уоттс сотрудничал с разработчиками игр и до Crysis. В частности, он написал раннюю версию сценария для стратегии Homeworld 2

Книги номера

Текст: **Василий Владимирский**



Роман

Жанр: киберфантастика

Издательство: «Эксмо», 2012

Серия: «Открытие. Современная российская литература»

576 стр., 2000 экз.

Похожие произведения:
Роджер Желязны «Девять принцев Амбера»
Марина и Сергея Дяченко
Vita nostra
Алексей Иванов «Комьюнити»

Ольга Онойко

Море имён

Алей Обереж, админ компании «Ялик», аналога нашего «Яндекса», — одарённый лайфхакер, помогающий разным людям достичь самореализации. Но жизнь самого Алея запутана и непредсказуема донельзя. Его консультации добивается человек, который может стать кровавым диктатором. Младшего брата Алея похитил отец, десять лет считавшийся погибшим. На поисковую машину «Ялика» сыплются запросы из параллельных вселенных...

У каждого человека есть так называемый индивидуальный тоннель — психологическая обманка, «ограниченная, заведомо несовершенная модель мира, которая воспринимается её обитателями как полная и подлинная Вселенная». Естественный адаптивный механизм: разум хомо сапиенса физически не в состоянии вместить мир во всей его сложности и пестроте. Приходится упрощать, редуцировать, перекодировать в понятные образы, переводить на доступный язык. То, что мы не можем описать словами, для нас не существует. Не так уж плохо — бог знает, от каких кровожадных чудовищ и разрушительных стихий ограждают нас стены тоннелей. Но они не только защищают — тоннель задаёт жизненные приоритеты, определяет стратегию победного поведения. Оставаясь внутри, невозможно полностью самореализоваться, «достичь Предела», как говорят герои романа Ольги Онойко. Чтобы войти в это состояние, необходимо порвать шаблон, совершить ряд действий, которые в здравом уме и твёрдой памяти нам даже в голову не придут. Самостоятельно на это способны единицы. Нужен внешний импульс, мощный пинок, грамотно составленный чит-код, отмычка от райских врат.

Во вселенной, которую описывает Онойко, взломом Пределов занимаются лайфхакеры — люди, которые имеют доступ ко вселенской базе данных и навострились вести сложный ассоциативный поиск в этой среде. Примерно так же, как мы с вами ведём поиск в интернете при помощи Google или «Яндекса». В местном аналоге последнего, компании «Ялик», работает главный герой «Моря имён», двадцатилетний студент и выдающийся лайфхакер Алей Обереж. По большому счёту, параллель Обережа отличается от нашей вселенной только деталями: герои носят странные имена, вместо отчеств пользуются «матичками», по-другому называют города, в которых угадываются Москва и Питер, — но и татаро-монгольское иго здесь было, и Великая Отечественная, и полёт Гагарина, и первая чеченская... Главная специфическая черта этой вселенной, безусловно, феномен лайфхакинга. В мире, где существуют люди, способные «взламывать Предел», возможно всякое. Человек, десять лет считавшийся погибшим, может объявиться, чтобы забрать младшего сына в опасное странствие по иным мирам. Наши современники могут вселиться в тела героев исторического романа, посвящённого Куликовской битве. Вселенские админы способны дать избранным доступ к интерфейсу, позволяющему добраться до Реки имён... а потом и до Моря имён, содержащего все мыслимые и немыслимые символы и коды.

Фабула романа не поддаётся краткому пересказу, сюжетные повороты отличаются резкостью и непредсказуемостью — однако психологически мотивированы и сюжетно оправданы. Со времён «Хирургического вмешательства» писательница не потеряла лёгкость пера. Есть, однако, нюанс, резко сужающий потенциальную аудиторию этой книги. «Море имён» — вещь во многих отношениях замечательная, сравнимая с лучшими романами Марины и Сергея Дяченко последних лет. Но уж больно специфическая. Книга для тех, кто не просто в курсе, что такое урл и бан, зачем нужны семантические фильтры и как правильно строить запрос для поисковой системы, но живёт всем этим, варится в айтишном котле — и получает от процесса нешуточный кайф. Казуальный, случайный читатель, небезразличный к современной российской фантастике, на третьей странице запутается, на пятой заскучает, а на десятой захлопнет книжку. Не из-за обилия терминологии, а просто потому, что значительная часть фабулы построена на знании IT-сферы. Говоря языком героев Онойко, в активной пользовательской базе отсутствуют важные смысловые последовательности, необходимые для построения релевантной ассоциативной цепочки.

> *— Язык инсталлирует в социум образ мироздания, — чётко, раздельно проговорила Осень. — Язык выступает в качестве кода физической реальности.*
>
> *— Вот! — вскинулся админ. — Разные языки, разные коды, разные реальности. А внутри идёт новое деление.*
>
> *— То, что нельзя назвать, — пояснила Осень Алею, — как бы не существует вовсе. Люди не замечают того, что не имеет имени, даже когда смотрят впрямую на него. Это психический феномен, доказан экспериментами.*

ЧТО В ИМЕНИ ТВОЁМ?

Термин «лайфхак» существует и в нашей реальности. Как гласит статья в Википедии, ещё в 2004 году его ввёл в обиход британский журналист Дэнни О'Брайен. Это набор методик и приёмов для «взлома» окружающей жизни при помощи разных полезных советов и хитрых трюков (к примеру, лайфхакеры отлично знают, как пролезть куда-нибудь вне очереди). Одно из двух: или автор «Моря имён» сознательно использовала именно этот термин (правда, не совсем понятно, зачем), или у админов компании «Яндекс», где трудится Онойко, доступ к Википедии заблокирован намертво.

УДАЧНО

- ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ДОСТОВЕРНОСТЬ
- НЕПРЕДСКАЗУЕМОСТЬ СЮЖЕТНЫХ ПОВОРОТОВ
- МОЩНАЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ СОСТАВЛЯЮЩАЯ

НЕУДАЧНО

- СПЕЦИФИЧНОСТЬ ОБРАЗНОЙ СИСТЕМЫ
- ИЗОБИЛИЕ IT-ТЕРМИНОВ

ОЦЕНКА МФ 8

ИТОГ

Читатель, мыслящий на одной волне с автором, будет в восторге. Остальным предстоит непростая задача: разобраться в образной системе Онойко, подобрать к терминам общепонятные синонимы, заполнить разрывы. У многих ли хватит на это времени и силы воли — в условиях нынешнего книжного изобилия?

Текст: **Василий Владимирский**

Роман

Жанр: социальная фантастика

Издательство: «Астрель», 2012

Серия: «Зона тайны»

352 стр., 2500 экз.

Похожие произведения:
Дмитрий Быков «ЖД»
Олег Дивов «Выбраковка»
Аркадий и Борис Стругацкие «Обитаемый остров»

Виктор Глумов

Фатум. Сон Разума

Что такое революционная ситуация? Напомню счастливчикам, которым не довелось зубрить историю в школах и институтах: это когда низы не хотят, а верхи не могут. Чего не хотят и чего не могут, как показывает история XX века, не так уж важно. Но для революции недостаточно одного желания изменить мир, овладевшего массами. Нужен лидер, неудержимый пассионарий, который укажет направление перемен. В романе Виктора Глумова он появился — и Россия XXI века с восторгом приняла нового вождя, будущего «отца народов», простого московского парня Никиту Каверина.

2012 год в России прошёл под лозунгами «перемен, мы ждём перемен!» и «так жить нельзя!». Удивительный феномен: только вчера ещё было и можно, и нужно, — а сегодня у многих разом, от владельца заводов-газет-пароходов до ведущей гламурного реалити-шоу, вдруг открылись глаза. Политические вопросы, которые до последнего времени волновали лишь крайне правых и ультралевых, стали главными темами для обсуждения в социальных сетях, на московских кухнях и в коттеджах на Рублёвке. Фантастическое преображение — кому его осмысливать, как не фантастам?

АВТОР ОПИСЫВАЕТ, КАК ИНЕРТНАЯ БЕЗЛИКАЯ МАССА ПРЕВРАЩАЕТСЯ В АГРЕССИВНУЮ БЕЗЛИКУЮ МАССУ

Роман «Фатум. Сон Разума» был начат до событий на Болотной площади. Однако некоторые детали писатель угадал с пугающей точностью. Или, скорее, организаторы любого политического шоу используют те же алгоритмы, что и Виктор Глумов. В своём романе автор описывает, как инертная безликая масса превращается в агрессивную безликую массу — иными словами, массу революционную. И нужно-то для этого всего ничего: катализатор, внесистемный харизматический лидер, вождь. Ни профессиональные оппозиционеры, отличающиеся от своих оппонентов только риторикой, ни медиазвёзды в поисках новой паствы, ни олигархи, загипнотизированные открывающимися возможностями, этот воз не потянут. Если б им по силам было что-то изменить — давно бы изменили. Нужен человек ниоткуда, обаятельный и энергичный пассионарий, который ничего не боится и — внимание! — ни перед чем не остановится. Такой, как главный герой книги Никита Викторович Каверин — не профессиональный политик, не фанатик идеи, а обычный молодой интеллигент из приличной московской семьи, вузовский преподаватель социологии, организатор виртуальной сетевой организации «Щит». Разумеется, потенциального лидера, за которым готовы пойти миллионы, скоро вычислят и попытаются остановить, стреножить, взять под контроль — например, представители тайного мирового правительства, скрывающегося под вывеской ООО «Фатум». Но настоящий пассионарий тем и отличается от самозванца, что найдёт уязвимость в любой системе…

В классических традициях русской литературы (и лучшей отечественной фантастики) Виктор Глумов поднимает вопросы, не имеющие однозначного ответа. Никита Каверин вызывает безусловную симпатию — привлекательны его цели и методы, умение не бросать в беде друзей… Но «режим Каверина», предсказанный аналитиками «Фатума», страшен, как печи Освенцима. Маятник истории колеблется между двумя крайними точками. Или бунт, по-пушкински бессмысленный и беспощадный, или торжество реакции, вымораживание всего живого, нешаблонного, хоть на вершок поднявшегося выше державного голенища. Эту цикличность, особенно характерную для России, заметил ещё Дмитрий Быков в «ЖД». Выбор, соответственно, невелик: или ломать об колено пассионариев, умных-искренних-честных мальчиков и девочек с горящими глазами, или пожинать кровавые плоды «эпохи перемен». По крайней мере, такова внутренняя логика романа. Может быть, существует и третий путь, но его читателю придётся найти самому.

В «Фатуме» Виктор Глумов обобщает и осмысливает реальный жизненный опыт тысяч наших соотечественников. Тот самый, который кто-то, возможно, получает прямо сейчас. Несмотря на все фантастические допущения (без которых в «Фатуме», разумеется, не обошлось), книга сильна именно своей выпуклой жизненностью — и нетривиальностью подхода, отсутствием тяжеловесного морализаторства, к которому склонны многие российские фантасты. Пожалуй, таких прорывов в нашем гетто не случалось со времён «Выбраковки» Олега Дивова. Словом, Глумов молодец. А вот издатели упустили прекрасную возможность если не бомбу взорвать, то напечатать большой, серьёзный бестселлер. В кои-то веки им попалась толковая книга, имеющая отношение к событиям, которые волнуют не только тонкую прослойку любителей фантастики, но и солидную часть российского общества. Книга актуальная, острая, увлекательная, неоднозначная. А её выпускают в невнятной серии, крошечным тиражом в 2500 экземпляров… Будто специально устроили так, чтобы до потенциального читателя она с гарантией не дошла. Простите за брюзжание, но, ей-богу, обидно. Такое ощущение, что наши издатели фантастики потеряли квалификацию и чутьё, разучились работать с литературой, хоть чем-то отличающейся от поточной попаданческой прозы и «сточкеров» с космооперами.

СУХИЕ ФАКТЫ

Первый роман, подписанный именем Виктора Глумова, вышел в 2011 году. К началу 2013-го в библиографии автора насчитывалось уже десять книг, включая произведения, созданные в соавторстве с Андреем Левицким и Антоном Кравиным. Практически все эти тексты принадлежат к различным межавторским проектам («Технотьма», S.E.K.T.O.R., «Нашествие»), которые в той или иной степени представляют собой клонов серии S.T.A.L.K.E.R.

> *По сути, «Фатум» лишил судьбы Россию целиком и пассионариев — по отдельности. «Фатум» кастрировал реальность, переломал хребет обществу, заткнул рты тем, кому положено кричать. Разрешено кричать только тем, кто кричит в нужную сторону. Наверное, именно поэтому нет во власти достойных людей, отмерли. Отслеживаешь КП, регулируешь его — и властвуй над бессловесным стадом. Кто бы мог подумать, что Лев Гумилёв окажется прав?*

УДАЧНО

- ЭНЕРГИЧНОСТЬ СТИЛЯ
- АКТУАЛЬНОСТЬ СЮЖЕТА
- ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ ГЕРОЯ

НЕУДАЧНО

- АГРЕССИВНОСТЬ
- ПУТАНОСТЬ ФАБУЛЫ

ОЦЕНКА МФ 8

ИТОГ

Виктор Глумов, до последнего времени известный как сочинитель трафаретных романов для разнообразных «проектов», написал умную, сложную и неожиданно взрослую книгу. И не исключено, что она ещё станет бестселлером — если попадёт в правильные руки. В конце концов, первое издание «Метро 2033» тоже не один год пылилось на полках книжных магазинов.

Сергей Демьянов

Некромант. Такая работа

Роман • **Жанр:** городское нуар-фэнтези • **Издательство:** «Альфа-книга», 2013 • **Серия:** «Фантастический боевик» • **441 стр., 10 000 экз.** • **Похожие произведения:** Майк Кэри, цикл «Феликс Кастор», Саймон Грин, цикл «Тёмная сторона»

Некромант Кирилл принципиален. Не поднимает мёртвых из могил — лишь отправляет их обратно. Не сотрудничает с вампирами — разве что поневоле. Не якшается с демонами — только когда нет иного выхода. А что делать? Такая работа...

Текст: **Борис Невский**

Городское фэнтези про сугубо положительного мага-детектива кишит штампами. Поэтому каждый свежий опус про очередного тёртого калача, способного с одинаковой лёгкостью и упыря в вечный сон отправить, и обольстительного суккуба захомутать, порождает вполне объяснимые опасения. А ну как очередной клон Гарри Дрездена с Анитой Блейк в придачу?

К счастью, дебютный роман Сергея Демьянова относится к приятным исключениям. Нет, базовая схема стандартна. Герой, московский некромант Кирилл, вполне себе белый и пушистый «крутой перец». Однако его положительность держится в рамках достоверности. Ведь именно избыточная «хорошесть» раздражает в Гарри Дрездене и его отечественных клонах. Уж и мордуют их страшно, и предают по-подлому, а они всё равно такие божьи одуванчики, что аж скулы сводит. Кирилл, конечно, иногда тоже палку перегибает — особенно в отношениях со своей блудной жёнушкой, но его поведение хотя бы поддаётся логическому объяснению: далеко не каждый способен вогнать своей бывшей половинке нож в спину или кол в сердце.

Автору удалось привнести достоверность и в обычный нуарно-детективный сюжет с противостоянием героя плохому коллеге-некроманту, кознями коварных вампиров и спецслужб, повсюду сующих своё рыло. Демьянов сделал ставку на психологию — в результате моральное противостояние и этический выбор персонажей выглядят не в пример интереснее типичного для подобных романов экшена. Стоит отметить и качественный язык, которым написана книга.

В общем, дебют удался. Хотя без недостатков не обошлось — типичных для дебютантов. Им, как правило, мучительно больно отсекать лишнее. И «Некромант» может послужить хорошим примером тезиса «лучшее — враг хорошего». Некоторые сюжетные линии и эпизоды явно избыточны, и, убери их автор, роман только выиграл бы.

ИТОГ

Скорее всего, нас ждёт целый цикл о подвигах московского некроманта, — но это как раз тот случай, когда вместо унылого «Опять?» хочется вопросить: «Как скоро?»

УДАЧНО

- ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ДОСТОВЕРНОСТЬ ПЕРСОНАЖЕЙ
- РЕАЛИСТИЧНОСТЬ СИТУАЦИЙ И ЛОКАЦИЙ
- КАЧЕСТВЕННЫЙ ЯЗЫК

НЕУДАЧНО

- СЮЖЕТНЫЕ ШТАМПЫ
- САМОПОВТОРЫ

ОЦЕНКА МФ **7**

Текст: **Игорь Чёрный**

Тимур Алиев, Татьяна Михайлова

Хроношахид

Сборник повестей • **Жанр:** хроноопера • **Издательство:** ИК «Крылов», 2012 • **Серия:** «Сколково. Хронотуризм» • **352 стр., 3040 экз.** • **Похожие произведения:** Пол Андерсон «Патруль времени», Андрей Посняков «Боярин. Смоленская рать»

Двое молодых людей обращаются к услугам фирмы «Сколково. Хронотуризм». Одному, чеченскому парню, разочаровавшемуся в жизни, предстоит путешествие в 1991 год, где он должен уничтожить главного «виновника бед» своего народа. Второму, ресторатору-неудачнику, вздумалось отправиться в древний Багдад, где он хочет заполучить рецепты изысканных яств. Оба и не подозревают, какие сюрпризы им преподнесёт путешествие.

Повести, вошедшие в очередной выпуск «крыловской» хроносерии, объединены общей темой. В них рассказывается о путешествиях людей из XXI века на средневековый Восток. На этом, пожалуй, сходство и заканчивается, поскольку тексты довольно сильно различаются по жанру, повествовательной манере и подходу к историческому антуражу.

«Хроношахид» Тимура Алиева, давший название сборнику, — типичный боевик, миниатюрная хроноопера, из которой вполне мог бы получиться роман и даже большой цикл. Интересно, что здесь мы сталкиваемся со взглядом самого жителя Чечни на кавказские проблемы. Автор пытается понять, что толкает молодых горцев на путь террора. Правда, не это здесь главное. Основной упор сделан на частичную реконструкцию древней чеченской истории. Видно, что писатель хорош на своём поле. Он точен в исторических описаниях, тонко чувствует религиозно-культурные аспекты.

Но когда автор выходит на «чужое» пространство, то случаются и погрешности.

Совсем иначе всё обстоит в повести Татьяны Михайловой «Багдад: не всё спокойно». Перед нами не исторический Восток, а условный, придуманный европейцами. Автор переносит нас в Багдад Харуна ар-Рашида не затем, чтобы показать срез той эпохи, а для знакомства с рецептами диковинных кушаний. В этом плане повесть очень напоминает иные кулинарные передачи: герой кочует из ресторана в ресторан, дегустируя блюда местной кухни и делясь со зрителями своими ощущениями. Конечно, без щепотки перца в виде бегства от вооружённой халифской стражи и блуждания по мрачным подземельям дворца не обошлось, но это, так сказать, приправа к основному блюду.

ИТОГ

Весьма неплохой сборник, где нашлось место не только головоломным приключениям в прошлом.

УДАЧНО

- ОСТРЫЙ ДИНАМИЧНЫЙ СЮЖЕТ
- ДОСТОВЕРНОЕ ПОВЕДЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

НЕУДАЧНО

- МЕЛКИЕ АНАХРОНИЗМЫ
- ШЕРОХОВАТЫЙ СТИЛЬ

ОЦЕНКА МФ **7**

НОВИНКИ ИЗДАТЕЛЬСТВ: ИСТОРИЧЕСКАЯ ФАНТАСТИКА, АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ИСТОРИЯ

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ

АВТОР	НАЗВАНИЕ	ИЗДАТЕЛЬСТВО	СЕРИЯ	ПОДЖАНР	ЦИКЛ
Александр Больных	Штык-молодец. Суворов против Вашингтона	«Эксмо»	«Фантастическая альтернатива»	Альтернативная история	«Пуля-дура, штык-молодец», часть 2
Федор Вихрев	Рокировка Сталина. СССР-41 в XXI веке	«Эксмо», «Яуза»	«Военно-историческая фантастика»	Попаданческая	
Андрей Колганов	Жернова истории. Ветер перемен	«Альфа-книга»	«Фантастическая история»	Попаданческая	«Жернова истории», часть 2
Анатолий Матвиенко	Аэропланы над Мукденом	«Ленинград»	«Военная фантастика»	Альтернативная история	
Анатолий Матвиенко	Подлодки адмирала Макарова. «Англию на дно!»	«Эксмо»	«Фантастическая альтернатива»	Альтернативная история	
Алексей Махров, Борис Орлов	Царь из будущего. Жизнь за «попаданца» *	«Эксмо», «Яуза»	«Военно-историческая фантастика. Лучшие бестселлеры»	Попаданческая	«Господин из завтра», часть 3-4
Герман Романов	Спасти Отчизну! «Мировой пожар в крови»	«Эксмо», «Яуза»	«Военно-историческая фантастика»	Попаданческая	«Спасти Колчака», часть 5
Влад Савин	Восход Сатурна	«Ленинград»	«Военная фантастика»	Попаданческая	«Морской волк», часть 3
Дмитрий Светлов	Норманн. Закон меча	«Альфа-книга»	«Фантастическая история»	Попаданческая	«Норманн», часть 3
Максим Шейко	Идут по Красной площади солдаты группы «Центр». Победа или смерть	«Эксмо», «Яуза»	«Военно-фантастический боевик»	Альтернативная история	«Мир за гранью», часть 2

** Переиздание выходившей ранее книги* *** Книга была анонсирована в МФ ранее, но перенесена на поздний срок*

Текст: **Виталий Шишикин**

Михаил Катюричев

Эквилибрист. Путь изгоя

Роман • **Жанр:** героико-авантюрное фэнтези • **Издательство:** «Альфа-книга», 2013 • **Серия:** «Фантастический боевик» • **344 стр., 11 000 экз.** • **Похожие произведения:** Максим Бражский «Каэхон», Павел Корнев «Мор», Анджей Ясинский, цикл «Ник»

Наш молодой соотечественник попал в другой мир — эдакое позднее Средневековье, где существует магия. Из простого смертного герой превратился в тёмного волшебника, которого местные власти тут же захотели «пустить в расход». Хорошо, что в дело вмешались представители магической школы и взяли попаданца под опеку. Для героя начались тяжёлые учебные будни — ведь в этом мире не очень-то привечают адептов тёмной магии.

Книги, в которых герои обучаются в каком-нибудь магическом учебном заведении, да ещё постигают азы тёмного волшебства, выходят с завидной периодичностью. На подобные истории есть устойчивый спрос, потому немало авторов готовы удовлетворить интерес аудитории, уже проштудировавшей по несколько раз опусы о Гарри Поттере.

Михаил Катюричев разбавил канонический сюжет небольшими дополнениями. История героя, взявшего себе звучное имя Даркин Кат, больше похожа на приключенческую авантюру или даже рыцарский роман. Здесь звенят скрещивающиеся клинки (обычные и магические), плетутся заговоры, нити которых теряются в лабиринтах аристократических домов, а также разгораются романтические отношения главного героя и спасённой им прекрасной девушки.

Катюричев пытается отойти от клише, заложенных предшественниками, но выходит это у него с трудом — не хватает мастерства, — зато заметен юношеский азарт. Сразу видно, что автору нравится центральный персонаж, всеми отверженный тёмный маг, «богатый внутренний мир» которого мало кто может оценить. Отрадно, что рассказчик не только любуется попаданцем, наделяя его кучей достоинств, но и иронизирует над ним, разбавляя юмором пафос и героику. Когда Даркина слишком уж заносит, кто-то из второстепенных персонажей спускает его с небес на землю. В эти моменты писатель словно одёргивает себя, вспоминая, что в произведении должен присутствовать не только динамичный сюжет, но и толика правдоподобия, пускай это и фэнтези.

ИТОГ

Довольно симпатичное авантюрное фэнтези с обилием штампов и толикой иронии.

УДАЧНО

- АВТОРСКАЯ ИРОНИЯ
- ДИНАМИЧНЫЙ СЮЖЕТ

НЕУДАЧНО

- МНОГОЧИСЛЕННЫЕ ПОЭТИЧЕСКИЕ ВСТАВКИ
- ЗВЕРСКАЯ УДАЧА ГЛАВНОГО ГЕРОЯ
- СЮЖЕТНЫЕ ШТАМПЫ

ОЦЕНКА МФ **6**

Текст: **Василий Владимирский**

Анастасия Титаренко

Ржавые цветы

Роман • **Жанр:** подростковая фантастика • **Издательство:** «Астрель», 2012 • **320 стр., 3000 экз.** • **Похожие произведения:** Сергей Лукьяненко «Рыцари Сорока Островов», Роберт Хайнлайн «Туннель в небо»

Когда-то безымянный город посреди пустыни кипел жизнью. Но силовые щиты дали слабину, пески подступили вплотную, и люди ушли... Правда, не все. Мёртвый город остался перевалочной базой для загадочной Корпорации — и пристанищем молодёжных банд, на этой Корпорации паразитирующих.

В 2012 году книга Анастасии Титаренко была издана дважды. Первый раз — в серии «Дебют» при одноимённой литературной премии фонда «Поколение». Второй раз, более серьёзным тиражом, — в «Астрели». Ни то, ни другое издание ажиотажа не вызвало — книгу заметил только наблюдательный Олег Дивов, упомянувший «Ржавые цветы» в своём блоге. Между тем роман Анастасии Титаренко принёс автору премию «Дебют» — ещё в 2010-м, до того как возрастной ценз для дебютантов был повышен с 25 до 35 лет. Есть ли в этом произведении нечто выделяющее его из общего потока сочинений «молодых талантливых авторов» или жюри действовало по принципу «на безрыбье и рак рыба»? Разумеется, есть, — пусть и не так уж много. Прежде всего это особая энергетика стиля, сближающая юных героев с потенциальными читателями-сверстниками. Несколько сильных сквозных метафор — хотя бы те же «ржавые цветы». Атмосфера неопределённости: где, в каком мире, на какой планете находится заброшенный город, в котором происходит действие? Герои об этом не задумываются — значит, и читателю это ни к чему. Автор вообще обходится минимум деталей. Титаренко почти ничего не рассказывает ни о Корпорации, для которой город служит перевалочным пунктом, ни о далёкой, почти мифической столице, ни о столь же далёких колониях. Непонятно даже, на каком языке говорят герои — и это, как ни парадоксально, опять-таки работает на общую атмосферу. Увы, слабые стороны романа вполне типичны для начинающего автора: примитивность интриги, небогатая лексика, книжность диалогов и несостоявшийся, слава богу, «нетрадиционный» любовный треугольник.

ИТОГ

Не худший дебют — если Титаренко не остановится на достигнутом. Хотя для премии, которая открыла читателям Ольгу Онойко, автора «Хирургического вмешательства», а в 2012 году досталась Дмитрию Колодану за «Время Бармаглота», как-то жидковато.

УДАЧНО

- АТМОСФЕРНОСТЬ
- НЕСКОЛЬКО СИЛЬНЫХ МЕТАФОР

НЕУДАЧНО

- ПРИМИТИВНОСТЬ ИНТРИГИ
- БЕДНОСТЬ АВТОРСКОЙ ЛЕКСИКИ
- НЕЕСТЕСТВЕННОСТЬ ДИАЛОГОВ

ОЦЕНКА МФ **6**

НОВИНКИ ИЗДАТЕЛЬСТВ: ФАНТАСТИКА

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ

АВТОР	НАЗВАНИЕ	ИЗДАТЕЛЬСТВО	СЕРИЯ	ПОДЖАНР	ЦИКЛ
	Либеральный Апокалипсис	«Эксмо»	«Русская фантастика»	Социальная	Тематическая антология
Александр Афанасьев	Эра джихада	«Эксмо», «Яуза»	«Враг у ворот. Фантастика ближнего боя»	Остросюжетная	
Михаил Ахманов	Консул Тревельян	«Эксмо»	«Абсолютное оружие»	Приключенческая	«Ивар Тревельян», часть 5
Михаил Белозёров	Великая Кавказская Стена. Прорыв 2018	«Эксмо», «Яуза»	«Враг у ворот. Фантастика ближнего боя»	Остросюжетная	
Максим Волосатый	Легион выродков	«Эксмо»	«Герои Вселенной»	Космическая, приключенческая	
Василий Головачёв	Нечеловеческий фактор	«Эксмо»	«Абсолютное оружие»	Остросюжетная	
Роман Злотников, Антон Корнилов	Урождённый дворянин	«Астрель»	Э.К.С.П.А.Н.С.И.Я.	Социальная, приключенческая	
Юрий Иванович	Амазонки Янтарного мира. Торговец эпохами	«Эксмо»	«Русский фантастический боевик»	Остросюжетная	«Торговец эпохами», часть 8
Павел Комарницкий	Первый круг рая *	«Эксмо»	«Тень ангела»	Приключенческая	Переиздание романа «День ангела» под другим названием

Текст: **Игорь Чёрный**

Андрей Посняков

Боярин. Смоленская рать

Роман • **Жанр:** попаданческая хроноопера • **Издательства:** «Издательство Сидорович», ИД «Ленинград», 2012 • **Серия:** «Историческая фантастика» • **384 стр., 6050 экз.** • **Похожие произведения:** Александр Тестов, цикл «Варяги», Алексей Живой, цикл «Империя»

Проводя эксперименты по изучению эффекта психоисторического резонанса, сорокалетний кандидат наук Павел Ремезов оказался в России XIII века, в теле двадцатилетнего захудалого боярина, своего полного тёзки. А ведь в этой эпохе, кажется, есть более подходящий кандидат для «резонирования», Субэдей-багатур. Не попытаться ли совершить новый «обмен телами»?

Читать книги Андрея Поснякова приятно, поскольку всегда заранее представляешь, что тебя ждёт. Как правило, молодой, привлекательный и сексуально активный парень, находящийся в гуще известных исторических событий, пытается разгадать какую-либо тайну прошлого и преодолевает цепь головоломных приключений. При этом даже в описаниях кровавых побоищ или постельных сцен автор всегда умудряется избежать натурализма и цинизма.

На сей раз плодовитый писатель решил сочинить хроноопер из российской истории XIII века, обратившись к началу «монголо-татарского ига». Почему в кавычках? Да потому, что Посняков, согласившись с выкладками некоторых историков, пытается доказать, что на самом деле никакого ига не было. Русские воины не служили европейским «щитом» от кочевников, а, наоборот, в составе монгольских войск ходили в набеги. Срывая покровы с тайн истории, романист предлагает собственную версию некоторых событий — например, падения Кракова.

Вместе с тем Посняков не доходит в своих «разоблачениях» до крайностей в духе академика Фоменко. Писатель очень добросовестен в исторических описаниях и реконструкции характеров. По его книге можно изучать жизнь и быт наших предков из XIII века. Посняков разнообразил психологический портрет главного героя, включив в его сознание историческую память нескольких персонажей — выходцев из разных эпох. Этот приём делает повествование более лёгким и ироничным, и это хороший ход, поскольку воспринимать на полном серьёзе иные подвиги попаданца Паши Ремезова просто невозможно.

Единственное, что выглядит откровенно неудачным, — попытка воспроизвести древнерусскую речь: автор попросту путается во временах, падежах и числах.

УДАЧНО

- ПРЕКРАСНОЕ ЗНАНИЕ ИСТОРИЧЕСКИХ РЕАЛИЙ
- ЗАНИМАТЕЛЬНЫЙ СЮЖЕТ

НЕУДАЧНО

- ИЗЛИШНИЙ ДИДАКТИЗМ
- НЕ СЛИШКОМ УДАЧНЫЕ СТИЛИСТИЧЕСКИЕ ЭКСПЕРИМЕНТЫ

ОЦЕНКА МФ 7

ИТОГ

Милая, забавная и поучительная приключенческая байка в историческом антураже.

Анна Гурова

Башня Полной Луны

Роман • **Жанр:** приключенческое романтическое фэнтези • **Издательство:** «Эксмо», 2013 • **Серия:** «Маги и герои» • **352 стр., 6000 экз.** • **Похожие произведения:** Элеонора Раткевич, цикл «Деревянный меч», Оксана Демченко, цикл «Мир Релата»

Через край Мураби, где демонов больше, чем людей, идёт девушка-колдунья. Её силы велики, а камень на сердце тяжёл. Путь её лежит через места, куда ни один нормальный человек и за деньги не ступит, к легендарной Башне Полной Луны. Цель колдуньи известна, причины, по которым она отправилась в дорогу, загадочны. Но главная тайна — что поджидает её там, в конце пути?

Текст: **Андрей Зильберштейн**

Анна Гурова далеко не новичок в жанре. На её счету и городское фэнтези, и мифологическое, и самое что ни на есть героическое, а вот развлекательного «женско-подросткового», пожалуй, ещё не было. Но «Башня Полной Луны» это упущение исправляет...

Читатель въедливый обязательно захочет спросить: почему развлекательного? А просто в книге нет никакого подтекста. Никаких лишних мыслей, ничего, что отвлекало бы от весьма бесхитростной сюжетной линии и переживаний героини. Что за гибрид «женско-подростковое»? Собственная выдумка автора этих строк. Направления такого, конечно, нет. Но иначе не описать в двух словах наивные взаимоотношения персонажей, упор на особую романтичность там, где по сюжету напрашиваются совсем другие чувства, общую упрощённость повествования. Анна Гурова делает всё, чтобы читателю женского пола, лет эдак от тринадцати и до бесконечности, было комфортно отдыхать за этой книгой. Мужчинам же мимо «Башни» рекомендуется проходить не оглядываясь.

И всё бы ничего, но читатель любит ярких героев, искромётный сюжет и если романтику — то уж такую, чтобы слезу выжимала. А в «Башне» ничего этого нет. На всю книгу лишь два ярких образа, которые и остаются в памяти, — скелет и белка-оборотень. Но оба они для сюжета не принципиальны, а по-настоящему важные сцены и образы гораздо менее выигрышны. Это касается и главных героев — их затмевает всё тот же эпизодический скелет. Самое же обидное во всём этом — действие истории разворачивается в довольно интересном мире, о котором хотелось бы узнать гораздо больше, но его потенциал остаётся совершенно нераскрытым.

ИТОГ

Роман вызывает немало вопросов, главный из которых — может, стоило выпустить книгу в какой-нибудь откровенно подростковой серии? Там бы она смотрелась намного уместнее...

УДАЧНО

- НЕСКОЛЬКО ЯРКИХ ЭПИЗОДОВ
- НЕОБЫЧНЫЕ ДЕМОНЫ

НЕУДАЧНО

- ПРЕДСКАЗУЕМОСТЬ
- ИЗЛИШНЯЯ ЛЕГКОВЕСНОСТЬ ТЕКСТА
- МАЛОИНТЕРЕСНЫЕ ГЕРОИ

ОЦЕНКА МФ 6

НОВИНКИ ИЗДАТЕЛЬСТВ: ФАНТАСТИКА

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ

АВТОР	НАЗВАНИЕ	ИЗДАТЕЛЬСТВО	СЕРИЯ	ПОДЖАНР	ЦИКЛ
Дем Михайлов	Эхо войны	«Ленинград»	«Современный фантастический боевик»	Остросюжетная постапокалиптика	
Юрий Никитин	Насты	«Эксмо»	«Никитин»	Социальная	
Вадим Панов	Московский клуб. Поводыри на распутье *	«Эксмо»	«Тайный город. Коллекция»		«Анклавы», части 1-2
Вадим Панов	Кардонийская петля	«Эксмо»	«Герметикон»	Стимпанк-фантазия	«Герметикон», часть 4
Артём Тихомиров	Изгои пустоты	«Эксмо»	«Герои Вселенной»	Космическая, приключенческая	
Виктор Точинов	Рай Сатаны	«Эксмо»	«Анклавы Вадима Панова»		
Егор Чекрыгин	Перевернуть мир! «Попаданец» против Бронзовой Орды	«Эксмо», «Яуза»	«АнтиМиры. Фантастический боевик»	Остросюжетная, попаданческая	
Иар Эльтеррус	Отзвуки серебряного ветра. Мы — будем! Выбор *	«Эксмо»	«Русский фантастический боевик»	Социальная, приключенческая	«Отзвуки серебряного ветра. Мы — будем!», часть 2

Текст: **Василий Владимирский**

Русская фантастика 2013

Антология • **Жанр:** научная фантастика • **Составитель:** И. Минаков • **Издательство:** «Эксмо», 2013 • **864 стр., 5000 экз.** • **Похожие произведения:** любая ежегодная фантастическая антология

Очередная антология издательства «Эксмо», составленная Игорем Минаковым, которая подводит итоги минувшего года и задаёт вектор развития русской фантастики в грядущем сезоне.

Две главные особенности этого сборника бросаются в глаза сразу. Во-первых, объём: ни один из предыдущих выпусков «Русской фантастики» не мог похвастаться таким количеством страниц. Во-вторых, обилие имён, выражаясь дипломатично, не примелькавшихся. В остальном легче сказать, чего в ежегоднике нет. Нет здесь рассказов ни ведущих авторов «четвёртой волны» (Логинова, Лазарчука, Лукина), ни «звёзд» девяностых (Лукьяненко, Громова, Дивова), ни харьковско-киевской бригады Олди-Дяченко-Валентинов, ни лидеров «цветной волны» Колодана, Шаинян, Врочека, Наумова, Данихнова, Зонис. Более-менее известные фантасты отделались вещами откровенно проходными: со смазанным финалом, как «Право на кровь» Алексея Евтушенко, или просто хронически слабыми во всех отношениях («Ослепительный крик» Антона Первушина). Значительной части текстов, простите за резкость, место скорее на страницах малотиражного самиздатовского сборника, напечатанного «за счёт средств авторов», — в полном соответствии с законом Старджона («Девяносто процентов чего угодно — ерунда»). Да и те истории, что рассказаны со знанием дела («Когда-нибудь...» Александра Золотько, «Брат мой Авель» Константина Ситникова, «Не нужны» Александра Бачило, «Оброк» Сергея Жигарева и другие — всего штук восемь из трёх с половиной десятков), годятся в лучшем случае на роль обрамления для главных жемчужин. Но с драгоценностями в стране напряжёнка — не завезли... Похоже, на сей раз издатели решили отказаться от концепции «the best of» и вместо отбора лучшего из лучшего дали объективный срез современной русской фантастики. Что ж, зеркало не врёт: пейзаж оскудел, хищники измельчали. Этакое среднерусское болото: тишь, гладь, солнышко пригревает, на кочках лягушки умильно квакают... Лепота! Только вот люди рассудительные почему-то обходят эти красоты стороной.

УДАЧНО

- **БОЛЬШОЙ ОБЪЁМ**
- **ОБИЛИЕ МАЛОИЗВЕСТНЫХ ИМЁН**

НЕУДАЧНО

- **МНОЖЕСТВО СЛАБЫХ РАССКАЗОВ**
- **ОТСУТСТВИЕ АВТОРОВ-«ПАРОВОЗОВ»**

ОЦЕНКА МФ 6

ИТОГ

Глупо было бы упрекать составителя в недостатках сборника. «Русская фантастика 2013» — честный диагноз, поставленный нашей жанровой литературе. Судя по результатам анализов, чувствует себя бедняжка не лучшим образом.

Антон Первушин, Игорь Минаков, Максим Хорсун

Пираты Тагоры

Роман • **Жанр:** фантастический боевик • **Издательства:** Terra Fantastica, АСТ, 2012 • **Серия:** «Обитаемый остров» • **416 стр., 3000 экз.** • **Похожие произведения:** Аркадий и Борис Стругацкие «Обитаемый остров», Роберт Хайнлайн «Кукловоды», Юрий Петухов «Бунт вурдалаков»

Когда пал режим Неизвестных Отцов, земные прогрессоры широко развернули на Саракше свою агентурную сеть. Но человечество — не единственная космическая раса, в чью сферу интересов входит эта планета. Есть и другие претенденты, не столь гуманные и добросердечные...

Любой фанфик, «зависимое произведение», мы прежде всего сравниваем с первоисточником, сличаем с оригиналом — так уж устроен читательский мозг. В этом смысле все авторы «свободных продолжений» по мотивам книг Стругацких оказываются в заведомо невыгодной позиции: поди-ка потягайся с классиками! Новый роман Антона Первушина, Игоря Минакова и Максима Хорсуна сравнение с «Обитаемым островом» проигрывает — причём с разгромным счётом.

Во-первых, стиль. От лаконичности, точности и остроумия Стругацких в «Пиратах Тагоры» не осталось и следа. Поиском единственно верного слова и безжалостным выкорчёвыванием всего лишнего, фальшивого, вторичного авторское трио явно себя не утруждало, вслух фрагменты друг другу не зачитывало. Хотя при должной сноровке имитировать внешние атрибуты прозы АБС как раз легче всего, что много лет назад убедительно доказали Андрей Столяров, Александр Бушков, Александр Щёголев и другие представители «четвёртой волны».

Во-вторых, сюжет. В предыдущей совместной книге, «Отделе “Массаракш”», соавторы ещё пытались придерживаться принципов, заданных АБС, расставляли отсылки к первоисточнику, приводили раскавыченные цитаты, в меру таланта искали ответы на вопросы, поднятые в трилогии о Максиме Каммерере... В новой вещи полно унылой отсебятины, а от любимой триады Стругацких — Чудо, Тайна, Достоверность — остались рожки да ножки. Можно, конечно, порадоваться эрудиции авторов: экие молодцы, не только АБС читали, но и «Чужого» смотрели, и хайнлайновских «Кукловодов» штудировали!.. Но коллизия «мутанты из русла Голубой Змеи и земные прогрессоры против инопланетных паразитов-многоножек» выходит далеко за рамки хорошего вкуса.

ИТОГ

Не худшая из книг, изданных в рамках проекта «Обитаемый остров», — хотя вряд ли это можно считать комплиментом.

Текст: **Олег Викторов**

УДАЧНО

- **ИМЕНА СТРУГАЦКИХ НА ОБЛОЖКЕ**

НЕУДАЧНО

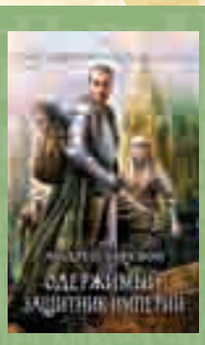
- **ФАЛЬШИВОСТЬ**
- **ВТОРИЧНОСТЬ**
- **УНЫЛАЯ ОТСЕБЯТИНА**

ОЦЕНКА МФ 5

НОВИНКИ ИЗДАТЕЛЬСТВ: ФЭНТЕЗИ

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ

АВТОР	НАЗВАНИЕ	ИЗДАТЕЛЬСТВО	СЕРИЯ	ПОДЖАНР	ЦИКЛ
Зотов	Сказочник	«Астрель»			
Сергей Бадей	Лукоморье. Друзья боевого мага	«Альфа-книга»	«Юмористическая серия»	Ироническое, приключенческое	«Лукоморье», часть 5
Наталья Болдырева	Два сердца Дио	«Эксмо»	«Ник Перумов. Миры»	Героическое	
Андрей Буревой	Одержимый. Защитник Империи	«Альфа-книга»	«Фантастический боевик»	Приключенческое	«Одержимый», часть 2
Артур Василевский	Всё, кроме чести	«Эксмо»	«Новые герои»		
Евгения Гайдай	Легенда Синзиала. Начало	«Альфа-книга»	«Юмористическая серия»	Ироническое, приключенческое	«Легенда Синзиала», часть 1



Марик Лернер

Нестандартный вариант

Роман • **Жанр:** городское фэнтези • **Издательство:** «Альфа-книга», 2012 • **317 стр., 7000 экз.** • **Похожие произведения:** Лорел Гамильтон, цикл романов об Аните Блейк, Аркадий и Борис Стругацкие «Понедельник начинается в субботу»

Наверняка каждый в детстве мечтал о волшебной машине времени, чтобы путешествовать сквозь столетия в поисках ответов на загадки истории. Ну, или на худой конец, о телепортаторе, который вмиг способен перенести владельца в любую точку необъятной Вселенной. Но героям Лернера повезло гораздо больше: в их распоряжение попал аппарат, позволяющий свободно перемещаться по мирам любимых книжных произведений.

Текст: **Анастасия Кара**

Марик Лернер известен читателям как писатель-интеллектуал, размышляющий на довольно скользкие темы. Вспомним его провокационную «Мусульманскую Русь», которая вызвала волнения среди читающей общественности. И вот перед нами новый роман, который с первых страниц может показаться чем-то вроде пародии на вампирские саги.

На самом деле на пародию книга не слишком похожа. Автор не высмеивает те или иные миры, созданные его коллегами по перу, — он, скорее, показывает их недостатки. Потому непонятно решение издательства напечатать книгу в юмористической серии: она достаточно серьёзна, и смеха в ней мало, в отличие от лёгкой иронии.

«Нестандартный вариант» нельзя назвать и фанфиком — Лернер не подражает оригиналу, а в присущей ему одному манере повествует о своих героях, вплетая их приключения в канву миров, сочинённых Стругацкими и Гамильтон.

Правда, в книге мало динамики, она изобилует рассуждениями, оттого движение сюжета почти не ощущается. А ещё слегка коробят главные герои: молодые парни, вернувшиеся из горячих точек, говорят как профессура. Впрочем, получив возможность попасть в мечту — в любимое художественное произведение, — они ведут себя вовсе не как джентльмены. Поначалу Никита и компания лишь изучают неведомые территории, но затем хотят получать всё больше и больше выгоды от своих перемещений. А ведь не всё заимствованное в мире мечты может оказаться лёгкой ношей.

ИТОГ

Несколько невнятный роман, который больше придётся по душе верным поклонникам старой доброй советской фантастики, нежели трепетным фанаткам вампирских саг.

УДАЧНО

- ХОРОШЕЕ ЗНАНИЕ МИРА ПОЛДНЯ
- НЕТРИВИАЛЬНЫЕ МЫСЛИ

НЕУДАЧНО

- НЕДОСТАТОК ДИНАМИЧНОСТИ
- НЕСООТВЕТСТВИЕ ВОЗРАСТА И ПСИХОЛОГИИ ПЕРСОНАЖЕЙ

ОЦЕНКА МФ **6**

Текст: **Виталий Шишикин**

Алексей Вязовский

Сэнгоку Дзидай. Эпоха воюющих провинций

Роман • **Жанр:** альтернативная история • **Издательство:** «Альфа-книга», 2012 • **Серия:** «Фантастическая история» • **313 стр., 5000 экз.** • **Похожие произведения:** Валерий Елманов, цикл «Эффект Стрекозы», Джеймс Клавелл «Сёгун»

Студент престижного российского вуза Алексей Афанасьев проходит стажировку в Японии. Во время землетрясения он теряет сознание, а его разум переносится в тело даймё одной из многочисленных японских провинций XVI века. Новоявленному князю приходится взять на себя руководство землями, попутно подтолкнув вперёд махину научно-технического прогресса.

Начало книги у Алексея Вязовского традиционно, сюжет вполне типичен для попаданческих баек, а поступки героя до боли стандартизированы. Отличает роман разве что место действия: всё-таки редко авторы забрасывают персонажей в средневековую Японию. Ведь для этого необходимо знать матчасть, то есть сначала почитать специальные книги, разобраться в них, а уж потом изложить мысли на бумаге. Намного проще взять современного спецназовца и отправить в окопы Сталинграда рвать голыми руками фашистских гадов...

В «Сэнгоку Дзидай» герой также своеобразный спецназовец, но его сила — это знание современной экономики, а также умение запоминать всё, что он когда-либо слышал и видел. Конечно, Алексею не нужно подниматься с самых низов, как это проделал, к примеру, британский моряк в знаменитом романе «Сёгун», но и для простого выживания нашему герою придётся попотеть. Впрочем, очевидно, что произведение Джеймса Клавелла повлияло на структуру романа Вязовского, а темп повествованию задала компьютерная игра Total War: Shogun 2. При чтении невольно складывается ощущение, будто передвигаешь по карте фишки армий, ниндзя, гейш, управляешь развитием городов и прилегающих территорий, исследуешь древо технологий. Только все манипуляции производишь, находясь в теле одного из главных персонажей. Автор книги придумывает новые задания, которые герою необходимо выполнить, а также подкидывает ему информацию для размышления, помогающую вжиться в роль. Несколько затрудняет погружение в тему обилие специфических имён и названий, но рассказчик берёт на себя функцию энциклопедии и доступным языком объясняет специфику всего происходящего.

ИТОГ

Лёгкое, с налётом восточной экзотики альтернативно-историческое чтиво — без особых изысков, но с изюминкой.

УДАЧНО

- ИРОНИЧНОСТЬ
- ВОСТОЧНЫЙ КОЛОРИТ

НЕУДАЧНО

- СЮЖЕТНОЕ ОДНООБРАЗИЕ
- ПОВЕРХНОСТНОСТЬ ОБРАЗОВ

ОЦЕНКА МФ **6**

НОВИНКИ ИЗДАТЕЛЬСТВ: ФЭНТЕЗИ

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ

АВТОР	НАЗВАНИЕ	ИЗДАТЕЛЬСТВО	СЕРИЯ	ПОДЖАНР	ЦИКЛ
Марина Голубева, Анна Одувалова	Клык Фенрира	«Эксмо»	«Новые герои»	Приключенческое	
Василий Горъ	Нелюдь	«Эксмо»	«Маги и Герои»	Героическое	
Борис Громов	Рядовые Апокалипсиса	«Альфа-книга»	«Мир Андрея Круза»	Остросюжетное технофэнтези	Из цикла «Земля лишних»
Антон Демченко	Человек для особых поручений	«Ленинград»	«Современный фантастический боевик»	Героическое	«Хольмградские истории», часть 1
Михаил Ежов	Время камней	«Эксмо»	«Маги и Герои»	Приключенческое	
Александр Зорич	Праймзона	«Эксмо»	Prime World	Технофэнтези, новеллизация игровой вселенной	

Текст: **Александра Королёва**

Роман

Жанр: постапокалипсис

Художник: И. Яцкевич

Издательство: «Астрель», 2012

Серия: «Метро 2033»

352 стр., 70 000 экз.

Похожие произведения:
Илья Тё «Корейский коридор»
игра Wolfenstein 3D (1992)

Сурен Цормудян

Наследие предков

Шаткий мир между двумя колониями выживших в Калининградском крае нарушается прибытием незваных гостей под нацистским флагом. Они хотят отыскать неведомое «наследие предков», скрытое в подземельях Кёнигсберга.

Сурен Цормудян уже зарекомендовал себя как один из самых талантливых авторов, пишущих для межавторской серии «Метро 2033». Пожалуй, именно с его романов можно начинать знакомство с серией в целом, хотя требовательным читателям не стоит ожидать от них слишком многого. По гамбургскому счёту Цормудян проиграл бы не только мэтрам, но и некоторым отечественным фантастам нового поколения. Его тексты, к сожалению, страдают многими болезнями, свойственными книгам «молодых талантливых авторов»: переизбытком наивного пафоса, шероховатостями слога, «роялями в кустах». Но, по крайней мере, Цормудян умеет создавать персонажей с яркими характерами и живой речью, а по способности закрутить сюжет и насытить его интересными событиями оставляет далеко позади многих «метростроевцев».

ЛУЧШИХ ПЕРСОНАЖЕЙ РОМАНА ОТЛИЧАЕТ СПОКОЙНЫЙ ПАТРИОТИЗМ, ВЫРАЖЕННЫЙ ВО ФРАЗЕ «ЭТО НАША ЗЕМЛЯ»

«Наследие предков» можно назвать заметным шагом вперёд в сравнении со «Странником» (напомним, одним из самых титулованных романов серии «Метро 2033»). Выигрывает новая книга главным образом за счёт того, что автор берётся за хорошо знакомый ему материал — историю Калининградского края, где живёт сам. Подземелья старого Кёнигсберга, нацистские бункеры и военные базы на территории края, загадочные страницы истории Второй мировой войны, связанные с городом, — детали, которые не просто придают тексту достоверность, но составляют саму плоть сюжета. Ко многим страницам даны примечания автора, сообщающие, что та или иная история не вымысел и что писатель просто сделал минимальные фантастические допущения — к примеру, выдумал «секретное оружие нацистов», спрятанное где-то глубоко под землёй. И хотя с другими допущениями автор слегка увлёкся (сформировавшаяся за какие-то три поколения в подземельях раса «рабов», которые мало чем отличаются от животных, и армия самовоспроизводящихся искусственных «сверхлюдей», — это фантастика даже по меркам сеттинга «Метро 2033»), именно сплетение вымысла с реальными фактами делает роман плотным и насыщенным, заставляя перелистывать страницы с неослабевающим интересом.

Интересно следить не только за развитием сюжета, но и за героями — некоторые из них по ходу действия раскрываются с неожиданной стороны, другие просто обаятельны либо, наоборот, решительно несимпатичны, но в любом случае не оставляют читателей равнодушными. Хорошо заметно, что особенным расположением автора пользуются честные и отважные военные — майор Стечкин, «отец родной» для организованной им колонии выживших, и простой морпех Тигран, который номинально служит под началом беспринципного интригана майора Самохина, но симпатизирует Стечкину и его людям. Вообще пафос Цормудяна связан главным образом не с ура-патриотическими мотивами, а с «мужским братством» морпехов, для которых честь и доблесть — не пустые слова. Лучших персонажей романа отличает непоказной, спокойный патриотизм, выраженный во фразе «Это наша земля». Понятно, почему в этом романе любые сделки с вторгнувшимися на эту землю незваными гостями, да ещё и со свастикой на рукавах, чреваты катастрофическими последствиями, равно как и конфликты со «своими».

> *— Да погоди, командир, — засмеялся прапорщик. — Это ты погоди. Ты что же, предлагаешь мне войну устроить? Мы да они, может быть, последняя тысяча людей на всей земле. И ты мне предлагаешь бойню устроить? По своим стрелять?*
> *— Да причём тут по своим? Майор Самохин сотоварищи кому тут свои...*
>
> ***Диалог прапорщика Шестакова и майора Стечкина***

Боевые сцены «Наследия предков» — это, к сожалению, одна из главных его слабостей: они безбожно затянуты и перенасыщены ненужными подробностями. Возможно, для автора, человека военного, было важно не упустить ни одной детали, но читателям это по большей части скучно. К счастью, войны в романе немного, а самые напряжённые моменты связаны с разгадкой тайны того самого «наследия» — так что по жанру это скорее криптоисторический детектив в постъядерных декорациях, а не боевая фантастика, к вящей радости широкой аудитории.

Что до давних поклонников вселенной «Метро 2033», то для них в романе припасено несколько приятных отсылок к другим книгам серии: например, героиня романа Рита — невеста Сергея Маломальского из «Странника», а ещё в книге упоминается Пионерск — место действия романа «Ледяной плен» Игоря Вардунаса. Это делает «Наследие предков» полновесным кирпичиком в здании межавторского цикла, — хотя главная его ценность в том, что он замечательно читается и сам по себе.

СЛОВО ТВОРЦА

В этой книге переплетены не только легенды, урбанистические мифы и просто откровенный вымысел о нашем крае. Здесь также немало исторических фактов и реально существующих объектов. Это и Пятый форт, и мрачное здание у площади Победы, и часовенка на территории Военно-морского института. И ставший мне практически родным за годы службы полигон «Хмелёвка» с его ПУРом и подрывной станцией. И Калининградская школа №2, в которой арендовал помещения под учебные классы вуз, выдавший мне диплом о высшем образовании.

Из послесловия к роману

> *Стоявшие на холме солдаты охранения, чей пост располагался у входа в раскопанный бункер, возможно, и расслышали тихий сухой щелчок чуть в стороне, но понять, что это была бесшумная снайперская винтовка с ночным прицелом, известная как «Винторез», они не могли. Сначала пуля вошла в основание черепа одному, затем второму. В темноте невозможно было различить, как мимо их мёртвых тел проползли четыре человека в маскхалатах. Из входа в раскопанный бункер вышел ещё один иноземный солдат. Держа оружие наготове, чилиец стал медленно подниматься на холм свежей земли. Позади возник призрачный силуэт и одним движением остановил врага, перерезав ему горло.*

УДАЧНО

- ДИНАМИЧНЫЙ СЮЖЕТ
- НАСЫЩЕННЫЙ ИНФОРМАЦИОННЫЙ ПЛАСТ
- ПАТРИОТИЗМ БЕЗ ПАФОСА

НЕУДАЧНО

- ЗАТЯНУТЫЕ БОЕВЫЕ СЦЕНЫ
- НЕПРАВДОПОДОБНЫЕ ДОПУЩЕНИЯ
- НЕРОВНЫЙ ЯЗЫК

ОЦЕНКА МФ 8

ИТОГ

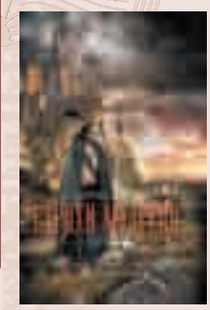
Неожиданное, но в целом удачное сплетение конспирологического детектива о «тайнах Третьего рейха» и постъядерного «романа выживания».

Текст: **Владимир Пузий**

Патрик Ротфусс

Страхи мудреца

В обычный придорожный трактир пришёл Хронист и сумел упросить необычного трактирщика, чтобы тот рассказал ему свою историю. Трактирщик Коут потребовал для этого три дня — и вот наступил второй из них. Арканисту и музыканту Квоуту предстоит пережить множество приключений — от новых изысканий в Университете до службы у вельможного маэра. Но самое сложное ещё впереди...



Patrick Rothfuss
The Wise Man's Fear

Роман

Жанр: «высокое» фэнтези

Год издания на языке оригинала: 2011

Переводчик: А. Хромова

Издательство: «Эксмо», 2013

Серия: «Книга-фантазия»

608+608 стр., 3000 экз.

«Хроника убийцы короля», часть 2

Похожие произведения:
Питер Бигль
«Песня трактирщика»
Урсула Ле Гуин
«Волшебник Земноморья»

Книги Патрика Ротфусса как будто повторяют судьбу их главного героя. Легендарный маг-арканист, мастер игры на лютне, путешественник Квоут невероятно удачлив и с честью выпутывается из самых разных передряг. У него хватает и друзей, и врагов, в своих странствиях он обошёл полмира...

Точно так же и дебютный роман Ротфусса «Имя ветра», первая часть «Хроники убийцы короля», к удивлению многих, стал невероятной удачей автора. Даже в России, где зарубежное фэнтези якобы никому не интересно, книга выдержала два издания — по нынешним временам дело небывалое. К тому же автор, в отличие от немалого числа своих коллег, отнюдь не спешит с продолжением; о другом бы в этом случае уже забыли, а вот читателей Ротфусса становится всё больше.

Второй том трилогии, «Страхи мудреца», возвращает нас в знакомый уже трактир, где Коут-Квоут рассказывает Хронисту и своему ученику, фейри по имени Баст, историю собственной жизни. У них, в книге, всего-то ночь миновала, но для читателей прошли годы, так что Ротфусс мягко и аккуратно напоминает о ключевых событиях первого тома — и уводит нас дальше, причём делает это постепенно и в то же время стремительно.

Вообще сложно объяснить, за счёт чего Ротфуссу удаётся настолько заворожить читателя. Действие у него разворачивается неспешно (хотя, конечно, до покойного Роберта Джордана Патрику далеко!), много внимания уделено университетским будням. И порой задаёшься вопросом: собственно, каков магистральный сюжет трилогии? Поиски могущественных и таинственных чандрианов, которые убили всю труппу Квоута? Попытки завоевать сердце не менее таинственной Денны? Обретение мудрости? Ответа пока нет.

КЛЮЧ К РОТФУССУ

Безусловно, длительные перерывы между томами не идут на пользу ни автору, ни читателям. Мы помним общую канву, но разного рода нюансы могут ускользнуть от нас, а Ротфусс хоть и не настолько дотошен, как Мартин, но любит развешивать на стенах ружья, которые неизвестно когда выстрелят. Скажу честно, что перед тем, как браться за второй том, сам я выборочно перечитал предыдущий — и не пожалел. Многие подзабытые детальки «сыграли» в «Страхе мудреца» — да ещё как! Вдобавок, если вы будете внимательными, как минимум парочку тайн сможете разгадать прежде, чем Ротфусс даст ответы в третьем томе.

«СТРАХИ МУДРЕЦА» НАПОМИНАЮТ УЮТНУЮ, ХОРОШО ПРОРАБОТАННУЮ КОМПЬЮТЕРНУЮ RPG

Так или иначе, второй том трилогии отчётливо распадается на несколько тематических блоков: приключения в Университете, события при дворе маэра Алверона, скитания в поисках лесных разбойников, «плен» в стране Фейен, приключения у адемов, возвращение в Университет. В каждом из этих блоков есть свои завязка, кульминация

Не дожидаясь ответа, я выглянул из-за холма и посмотрел на лагерь. Я увидел, как один из разбойников за стеной натягивает лук для нового выстрела. Я обнажил свой длинный и узкий нож доброй рамстонской стали и мысленно сосредоточился на образе лучника. Стиснул зубы и ударил мёртвого часового ножом в почку. Нож вошел в тело медленно, как будто я тыкал не плоть, а тяжёлую глину. Раздавшийся вопль перекрыл раскат грома. Человек рухнул наземь, лук вылетел у него из рук. Другой наёмник наклонился, чтобы посмотреть на товарища. Я переключил фокус и пырнул часового в другую почку, на этот раз обеими руками. Раздался второй вопль, ещё пронзительнее первого.

Иногда единственное, что можно сделать, — это уйти.

и развязка, слегка меняются главные действующие лица, но в целом это самостоятельные истории, которые вполне можно было бы при минимальной доработке подать как отдельные повести. Собственно, одну Ротфусс так и выпустил, в межавторском сборнике. В единое целое все эти части связывают личность главного героя да ряд судьбоносных тайн, с которыми он сталкивается: одни разгадывает у нас на глазах, другие же, видимо, будут раскрыты в последнем томе.

От «Страха мудреца» поневоле ждёшь масштабности: уж больно много заявлено было в самом начале трилогии. В действительности же «Страх» оказывается не то чтобы камерным — скорее очень «личным» фэнтези. Никакой эпики, никакого спасения мира. Хотя Квоут то и дело натыкается на отдельные обрывки древних тайн, ключевой роли в происходящем они пока не играют.

Правда, возникает некоторое опасение, что третий том вряд ли поставит окончательную точку в этой истории. Слишком уж много всего обещано — и значит, либо следующий роман окажется больше, чем «Страхи мудреца», либо Квоут завершит рассказывать свою историю Хронисту, но Ротфусс продолжит рассказывать нам историю Квоута-нынешнего. Собственно, недавно официально объявили о том, что автор подписал договор на ещё одну трилогию, но пока неясно, будет ли её действие происходить в мире Содружества; я подозреваю, что да.

Ведь Квоуту явно предстоит не просто разгадать тайну чандрианов и амир, но и отыскать тех и других. До сих пор непонятно, чем завершатся его взаимоотношения с Денной и кто такой её таинственный покровитель. К этому добавилась загадка сундучка без крышки, тайна запертой двери в библиотеке Университета, не завершена линия с Фелуриан, мы не знаем ничего о том, как познакомились Баст и Квоут и почему тот взял фейелинга себе в ученики... А ещё — убийство короля, появление смертоносных скрелингов, разговоры с богами и похищение принцесс у королей, спящих под землёй. Даже интересно, как Квоут со всем этим справится — и справится ли со всем этим Ротфусс...

УДАЧНО

- ХОРОШИЙ СТИЛЬ
- УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ СЮЖЕТ
- ЯРКИЕ ГЕРОИ

НЕУДАЧНО

- ФРАГМЕНТАРНОСТЬ ПОВЕСТВОВАНИЯ

ОЦЕНКА МФ 9

ИТОГ

«Страхи мудреца» напоминает уютную, хорошо проработанную компьютерную RPG, что-то вроде «Обливиона»: Квоут выполняет миссию за миссией в разных локациях, «прокачивается» и собирает кусочки головоломки, которые со временем должны сложиться в единую картинку. При этом роман читается на одном дыхании — и написан увлекательно, и переведён отлично!

Текст: **Владимир Пузий**

Грэм Джойс

Безмолвная земля

Graham Joyce The Silent Land • **Роман** • **Жанр:** мистический хоррор • **Год издания на языке оригинала:** 2010 • **Переводчик:** А. Сафронов • **Издательство:** «Азбука-аттикус», 2012 • **256 стр., 3000 экз.** • **Похожие произведения:** Стивен Кинг, рассказ «Уилла», Абрахам Меррит, рассказ «Три строчки на старофранцузском»

Любящая пара отправляется на горнолыжный курорт, где они когда-то познакомились. Но сходит лавина, выбравшись из которой, герои обнаруживают, что на курорте не осталось ни души. Видимо, всех эвакуировали в связи с угрозой следующей лавины. Но так ли это?

«Азбука» выпустила свежий роман Грэма Джойса. Ну что же, с удовольствием отметим: «Безмолвная земля» не просто куда читабельней, чем более ранняя «Тёмная сестра», но и намного увлекательнее. Это камерное и трогательное повествование о супружеской паре, которая внезапно оказалась отрезанной от всего мира — и вдобавок втянутой в странные и пугающие события.

Более-менее искушённый читатель, конечно, быстро разберётся, что к чему. Все концептуальные находки Джойса вроде бы сводятся к двум рассказам: «Уилле» Кинга и «Трём строчкам на старофранцузском» Меррита. Парадокс, однако, заключается в том, что, вопреки этой вполне очевидной вторичности, от романа невозможно оторваться. Потому что у Джойса есть свой голос и своя мелодика; он лёгкими изящными мазками изображает снежный пейзаж и персонажей посреди белой пустыни, чертовски достоверно выписывает поведение героев, даёт нам услышать их голоса и почувствовать их переживания. Изощрённость сюжетных ходов словно отдана на откуп звенящей, трогательной простоте.

В то же время Джойс умеет нагнетать ощущение неотвратимой беды, менять регистры — от надежды к отчаянию, от ужаса к светлой радости. Главное для автора — отношения этих двоих, запертых в пределах курортного городка да ближайших лесов. Отсюда нельзя вырваться, нельзя прозвониться друзьям-знакомым, нельзя выйти в интернет или увидеть по телевизору, что творится в мире. Да и сама реальность то и дело начинает играть с героями в чехарду: раз за разом появляются новые тревожные признаки того, что «мир сдвинулся».

Но главное, чего следует бояться, — не волки, не вороны и не странные люди, что приходят из вьюги и молча курят, наблюдая за отелем. Главное — страх, что героев могут разлучить. Когда они это поймут, их настигнет подлинный ужас.

ИТОГ

Не будем выдавать всех сюжетных тайн. Даже если вы догадались, о чём эта книга, она всё равно затянет вас в свои пустынные снежно-белые просторы. Не сопротивляйтесь.

УДАЧНО

- АТМОСФЕРНОСТЬ
- ДОСТОВЕРНОСТЬ ПОВЕДЕНИЯ ГЕРОЕВ
- КАЧЕСТВЕННЫЙ ПЕРЕВОД

НЕУДАЧНО

- СЮЖЕТНАЯ ПРЕДСКАЗУЕМОСТЬ
- ЗАТЯНУТОСТЬ НЕКОТОРЫХ ЭПИЗОДОВ

ОЦЕНКА МФ 8

Текст: **Александра Королёва**

Джеймс Беккер

Скрижаль последнего дня

James Becker The Moses Stone • **Роман** • **Жанр:** криптоисторический детектив • **Переводчик:** Т. Матюхин • **Год издания на языке оригинала:** 2009 • **Издательство:** «Эксмо», 2012 • **Серия:** «Книга-загадка, книга-бестселлер» • **416 стр., 4000 экз.** • **«Крис Бронсон», часть 2** • **Похожие произведения:** Кэтрин Нэвилл «Восемь», фильм «Искатели утраченного ковчега» (1981)

Случайно попавшая в руки английской туристки глиняная дощечка с надписью на арамейском языке становится причиной нескольких убийств — потому что она, судя по всему, может указать путь к величайшей святыне евреев.

«Скрижаль Моисея» (название романа в оригинале) — второй роман из цикла о британском полицейском Крисе Бронсоне. Главный герой вышел довольно типичным персонажем приключенческого романа: он авантюрист по натуре, не очень-то умён, зато наблюдателен, физически силён и ловок, и все проблемы предпочитает решать, прибегая к этим своим достоинствам. Для криптоисторического триллера этого, конечно, мало — нужен ещё и «мозговой центр», который бы добывал информацию, в то время как «крутой парень» отвечает за экшен. В «Скрижали» роль «мозга» взяла на себя Анджела Льюис, бывшая жена Криса, тоже авантюристка, но другого рода: она археолог и может пойти на всё ради вероятного великого открытия. Крис и Анджела составили неплохую команду, тем более что их потенциальное воссоединение — хоть и второстепенная, но всё же интрига для читателей.

Что до основной интриги, то она многообещающа, но довольно примитивна в раскрытии. Сюжет по сути — прямолинейный квест, в котором расшифровка одной загадки ведёт к новой. Героям приходится немало помотаться по Марокко, где обнаружили злополучную глиняную дощечку, и Израилю, где спрятан основной предмет поисков — та самая скрижаль Моисея. По пятам парочки следуют злодеи, причём если одна группа выслеживает Криса и Анджелу, то другая тупо повторяет действия героев. Это заставляет автора часто проговаривать одно и то же, что тормозит динамику сюжета. Точно так же, увы, тормозят его и бесконечные разговоры героев: Крис задаёт идиотские вопросы, а Анджела в ответ читает нудноватые лекции по истории и археологии. Нелепее всего то, что эти самые лекции почти слово в слово повторяет автор в заключении книги.

ИТОГ

Если сократить текст до размеров небольшой повести, выйдет очень даже недурная «дэнбрауновщина», способная и развлечь читателя, и поделиться с ним интересными сведениями.

УДАЧНО

- БОГАТЫЙ ИНФОРМАЦИОННЫЙ ПЛАСТ
- ГАРМОНИЧНАЯ ПАРА ПРОТАГОНИСТОВ

НЕУДАЧНО

- ОДНООБРАЗНЫЕ БОЕВЫЕ СЦЕНЫ
- ПРЯМОЛИНЕЙНЫЙ СЮЖЕТ
- РОЯЛИ В КУСТАХ

ОЦЕНКА МФ 6

НОВИНКИ ИЗДАТЕЛЬСТВ: ФЭНТЕЗИ

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ

АВТОР	НАЗВАНИЕ	ИЗДАТЕЛЬСТВО	СЕРИЯ	ПОДЖАНР	ЦИКЛ
Виталий Зыков	Наёмник Его Величества *	«Альфа-книга»	«Фантастический боевик»	Героическое	«Дорога домой», часть 2
Юрий Иванович	Жемчужный орден *	«Эксмо»	«Маги и Герои»	Героическое	«Невменяемый колдун», часть 3
Сергей Игнатьев	Ловец тумана	«Эксмо»	«Ник Перумов. Миры»	Героическое	
Кайл Иторр	Зелёный луч	«Альфа-книга»	«Мир Андрея Круза»	Остросюжетное технофэнтези	Из цикла «Земля лишних»
Кирилл Клеванский	Колдун. Чужое сердце	«Альфа-книга»	«Магия фэнтези»	Приключенческое	«Колдун», часть 1
Милослав Князев	Полный набор. Империя	«Эксмо»	«Новые герои»	Приключенческое	«Полный набор», часть 6

Текст: **Александра Королёва**

Даррен Шэн

Горизонты ада

Эл Джири, один из гвардейцев всесильного Кардинала, получает от патрона задание: расследовать странное жестокое убийство своей подружки, легкомысленной Ник...

D.B. Shan
Hell's Horizon

Роман

Жанр: мистический детектив-нуар

Переводчик: Т. Матц

Год издания на языке оригинала: 2000

Издательство: «РИПОЛ классик», 2013

402 стр., 3000 экз.

«Город», часть 2

Похожие произведения:
Фрэнк Миллер, комикс «Город грехов»
Клайв Баркер, цикл «Книги крови»

«Горизонты ада» не продолжение «Марша мертвецов», а скорее его «вбоквел»: события двух романов происходят параллельно и местами пересекаются. Тем не менее читать книги трилогии стоит последовательно — не ради сюжета, а ради продуманной мистической концепции, в которой число «три» играет важную роль. Тройной крест, или чакана, — символ, почитаемый жрецами инков, которые, как мы уже поняли из первой книги, стоят за многими таинственными событиями цикла «Город». Три уровня инкской реальности — «кровь человека, кровь солнца и кровь сновидений» — соотносятся и с содержанием трёх книг, и с их протагонистами, и с тем, как устроен мир «Города». Читатели первой книги быстро сообразят, о каких «сновидениях» идёт речь. И если Капак Райми, герой-рассказчик «Марша мертвецов», являл собой «кровь сновидений», так сказать, в полный рост, то с Элом Джири, с учётом его происхождения и моральных принципов, куда более устойчивых, чем у юного увлекающегося Райми, всё несколько сложнее.

Отправляя Эла Джири на поиски убийцы, автор заставляет его пройти путь, во многом традиционный для нуара: герой ищет разгадку детективной тайны, в которой лично заинтересован, а находит самого себя, — но совершенно не радуется этому. Тайна собственных происхождения и предназначения — вот подлинный смысл исканий Джири. Она раскроется не на последних страницах, а гораздо раньше, но только в эпилоге герой по-настоящему примет неизбежное, как бы сложно ему это ни было.

Хотя автор уделяет переживаниям героя достаточно места, они не перегружают повествование — по большей части это стильный драйвовый детектив, полный сюрпризов, с хорошей приправой в виде мрачной и слегка сюрреалистичной мистики. Без новых жертв на этом пути тоже не обошлось, ну а личность главного злодея (если кого-то так можно назвать в тексте, где практически у всех персонажей руки в крови либо рыльце в пушку) окажется неожиданной даже для искушённых читателей детективов.

Аккуратная, с любовью выполненная стилизация под классический нуар в сочетании с мистикой напоминает первую книгу, но в новом романе значительно меньше чёрного юмора, украшавшего «Марш мертвецов». Похоже, это связано со сменой протагониста — Капак Райми относился к жизни куда легче, чем суровый и опытный Эл Джири. Отчасти поэтому «Горизонты ада» производят более мрачное впечатление. Этому способствует и жёсткость текста: крови в нём больше, а способы убийств и пыток — изощрённее, чем в «Марше». На обложке русского издания первой книги не зря красовалась наклейка «18+»; для второй она ещё актуальнее. Вдобавок здесь более чем достаточно секса, в том числе однополого. Насилие, эротика, страшные тайны — три кита, на которых держится жанр нуара (особенно его неоверсии), и с этим ничего не поделаешь.

Кроваво-мрачный фон предназначен не столько для полного раскрытия образа главного героя (он-то как раз изо всех сил старается не замарать себя сверх необходимого), сколько для персонажа, который в «Марше мертвецов» лишь маячил на втором плане, — профессионального убийцы Паукара Вами. Его запредельный цинизм и деловитость в отношении убийств и пыток — основа странной в своей убедительности философии жизни и смерти, которой Эл Джири изо всех сил старается не поддаться. Киллер-самурай Вами вызывает противоречивые чувства у читателя — от отвращения до сочувствия, и нельзя не признать, что это действительно масштабная фигура, затмевающая даже Кардинала, и уж точно самый интересный персонаж цикла на данный момент. Все прочие в той или иной степени скроены по нуарным канонам: продажные копы, суровые гангстеры, ну а женщины — либо прекрасные невинные жертвы, либо не менее прекрасные исчадия ада. А некоторые, как погибшая Ник — и то и другое сразу.

Некоторая схематичность персонажей, характерная для нуара, — один из немногочисленных недостатков «Горизонтов ада». Ещё одним можно назвать сюжетную несамостоятельность: при том что у романа есть собственная детективная интрига, его сложновато воспринимать отдельно от первой книги трилогии. Хотя они всё-таки разные: если первый роман мог бы экранизировать Терри Гиллиам, за второй скорее взялся бы Квентин Тарантино.

— Проснулся наконец, — сказал голос в темноте. — Я уж думал, ты будешь спать вечно.

Я оцепенел. Это был Паукар Вами, но в темноте я не мог видеть даже контуров его фигуры.

— Где вы? — спросил я.

— Везде, — ответил он, и теперь его голос прозвучал из другого места. Он кружил вокруг меня, тихо и невидимо, как акула.

ПЕРВЫЙ-ВТОРОЙ

Изначально «Горизонты ада» были первым романом серии: Даррен Шэн начал писать его ещё в 1995 году под влиянием нуарных детективов Раймонда Чандлера и Микки Спиллейна. В первой версии Эл Джири был профессиональным сыщиком и роман гораздо больше соответствовал нуарным канонам. Всё изменилось, когда Шэн придумал безжалостного убийцу Паукара Вами: его неординарность потянула за собой мистическую концепцию мира, из которой вырос «Марш мертвецов».

УДАЧНО

- ЗАХВАТЫВАЮЩИЙ СЮЖЕТ
- ЯРКИЕ ДИАЛОГИ
- ИНТЕРЕСНАЯ МИСТИЧЕСКАЯ КОНЦЕПЦИЯ

НЕУДАЧНО

- ИЗБЫТОК НАТУРАЛИЗМА
- НЕХВАТКА ЮМОРА

ОЦЕНКА МФ **9**

ИТОГ

Отличный мистический детектив для истинных ценителей нуара. Ждём третьей книги, чтобы выяснить, потерпят ли крах зловещие планы могущественных инкских жрецов.

НОВИНКИ ИЗДАТЕЛЬСТВ: ФЭНТЕЗИ

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ

АВТОР	НАЗВАНИЕ	ИЗДАТЕЛЬСТВО	СЕРИЯ	ПОДЖАНР	ЦИКЛ
Павел Кобылянский	Перекрёсток миров. Поиск выхода	«Альфа-книга»	«Фантастический боевик»	Остросюжетное	«Перекрёсток миров», часть 2
Вячеслав Ковалёв	Хадават	«Альфа-книга»	«Магия фэнтези»	Приключенческое	
Елена Ковалевская	Записки средневековой домохозяйки	«Эксмо»	«Колдовские миры»	Женское	
Ярослав Коваль	С тенью в душе	«Ленинград»	«Современный фантастический боевик»	Приключенческое	
Александр Конторович	Смертник в серой шинели *	«Эксмо»	«КОНТОРОВИЧ. Подарочные издания»	Героическое, попаданческое	Романы «Рыцарь в серой шинели», «Лорд в серой шинели», «Кардинал в серой шинели»
Владимир Корн	Артуа. Дворец для любимой	«Альфа-книга»	«Фантастический боевик»	Приключенческое	«Артуа», часть 5

Текст: **Андрей Зильберштейн**

Ками Гарсиа, Маргарет Штоль

Прекрасная тьма

Kami Garcia, Margaret Stohl Beautiful Darkness • **Роман** • **Жанр:** подростковое романтическое фэнтези • **Год издания на языке оригинала:** 2010 • **Переводчик:** Н. Пресс • **Издательство:** «Эксмо», 2013 • **Серия:** «Сумерки» • **544 стр., 2500 экз.** • **«Прекрасные создания», часть 2** • **Похожие произведения:** Джоан Ролинг, цикл о Гарри Поттере, Стефани Майер, цикл «Сумерки»

Лене Дачанис вот-вот предстоит «объявить» себя. То, что она вообще имеет возможность выбрать между светом и тьмой — уже чудо, но девушке от этого не легче. Какой бы выбор она ни сделала, кто-то из её родичей умрёт — или «светлые», или «тёмные»; третьего пути нет. Однако влюблённый в Лену Итан пойдёт на многое, чтобы доказать: невозможного не существует...

У большинства авторов жанровой литературы есть любимые приёмы. Если читателю они нравятся — тот идёт за сиквелом, потом за следующим и так далее. У авторов «Прекрасной тьмы» такое клише — «вдруг, откуда ни возьмись». Стоит героям попасть в тупик — из ниоткуда появится друг и укажет верный путь. Стоит читателю решить, что он познал сюжетные тайны, как «вдруг» окажется, что всё сказанное ранее лишь часть чего-то большего... Не правда ли, раздражает?

Так вот — неправда. К огромному удивлению, «Прекрасная тьма» почти не уступает первому роману цикла, а тот был чуть ли не лучшим образцом романтического подросткового фэнтези. «Сумерки» рядом не стояли. Достигли соавторы такого сильного эффекта за счёт меняющейся от тома к тому атмосферы, героев, достойных читательского сопереживания, а также непредсказуемого сюжета. И, главное, в отличие от 99% подобных произведений, у героев на самом деле может не сложиться большая и чистая любовь. Они реально попадают в ситуации, где приходится выбирать между добром и злом. Другое дело, что авторы сжульничали ближе к финалу, чем изрядно подпортили общее впечатление.

Особенно стоит остановиться на том, как проработан мир цикла. Если первый роман привлекал внимание тщательным описанием жизни в провинциальном американском городке, то во второй книге упор делается уже на мир чародеев, скрытый от глаз простых смертных. Обиталище волшебников ярко выписано и увлекает не на шутку.

УДАЧНО

- РЕАЛИСТИЧНЫЕ ГЕРОИ И ИХ ВЗАИМООТНОШЕНИЯ
- ЯРКИЙ МИР ЧАРОДЕЕВ
- НЕПРЕДСКАЗУЕМЫЙ ДИНАМИЧНЫЙ СЮЖЕТ

НЕУДАЧНО

- СЛИШКОМ МНОГО НЕОЖИДАННЫХ СПАСЕНИЙ
- НЕУБЕДИТЕЛЬНЫЙ ФИНАЛ

ОЦЕНКА МФ 7

ИТОГ

Кто сказал, что мальчики не любят романтику? Ведь главный герой цикла именно Итан, и его взгляд на любовь выглядит убедительно и оригинально. В целом же от романа практически невозможно оторваться — настолько удачно подобраны компоненты истории. Правда, финал подкачал, но ведь будут и продолжения, где соавторы, возможно, ещё смогут показать себя во всей красе.

Текст: **Александра Королёва**

Эми Плам

Умри ради меня

Amy Plum Die For Me • **Роман** • **Жанр:** мистический любовный роман • **Художник:** М. Петров • **Переводчик:** Т. Голубева • **Год издания на языке оригинала:** 2011 • **Издательство:** «Эксмо», 2013 • **Серия:** «Жестокие игры» • **416 стр., 3000 экз.** • **«Ревенанты», часть 1** • **Похожие произведения:** телесериал «Горец» (1992–1998), Стефани Майер, цикл «Сумерки»

После гибели родителей шестнадцатилетняя Кэти переезжает жить в Париж к бабушке с дедушкой — и встречает прекрасного загадочного юношу Винсента...

«Рискнёшь ли ты жизнью ради любви?» — патетически вопрошает читателей слоган на обложке к американскому изданию романа. Именно этой теме, милой сердцу любой барышни, посвящена та линия книги, которая только и может заинтересовать аудиторию «Мира фантастики», — мистическая. Писательница придумала ревенантов (в переводе с французского — «призрак» или «выходец с того света»), бессмертных существ, которые спасают людей от смерти, умирая вместо них и затем снова возвращаясь к жизни. Вероятно, чтобы ревенантам не было скучно коротать вечность, у них есть такие же неумирающие соперники-злодеи, которые убивают людей ради своего бессмертия. Более ничего интересного в этой сюжетной линии не происходит и, похоже, не будет происходить до конца цикла.

Гораздо привлекательнее для писательницы и её аудитории романтика и вечный вопрос отношений между людьми и бессмертными — ведь технически ревенанты ничем не отличаются от вампиров или ангелов. Но и этот вопрос автор предпочитает «замять для ясности»: она увлечена романом Кэти и Винсента. Их отношения — в центре событий, и автор не заботится о том, чтобы сделать их хоть сколько-нибудь интересными. Напротив, она старательно собирает все штампы романтической литературы. Главная героиня — типичная «серая мышь», в которой прекрасный принц нашёл какие-то неземные достоинства и которая ещё поморочит ему и себе голову, прежде чем сказать «да». Страдающий герой неправдоподобен, героиня скучна, а второстепенные персонажи, все как один, заняты только тем, чтобы помочь парочке воссоединиться. В общем, если вы хоть немного знакомы с жанром женского любовного романа, сможете предсказать сюжет на двести страниц вперёд.

Что в книге действительно прекрасно — вдохновенно описанный Париж. Видно, что Эми Плам, которая там живёт, хорошо знает и любит французскую столицу. А с учётом неплохого перевода «Умри ради меня» вполне можно использовать как путеводитель.

УДАЧНО

- ЭМОЦИОНАЛЬНОСТЬ
- КРАСИВЫЕ ГОРОДСКИЕ ПЕЙЗАЖИ
- СЮЖЕТНАЯ ЗАВЕРШЁННОСТЬ

НЕУДАЧНО

- ПРЕДСКАЗУЕМЫЙ РОМАНТИЧЕСКИЙ СЮЖЕТ
- НЕДОРАБОТАННАЯ МИСТИЧЕСКАЯ ЛИНИЯ
- НЕУБЕДИТЕЛЬНЫЙ ГЕРОЙ-ЛЮБОВНИК

ОЦЕНКА МФ 6

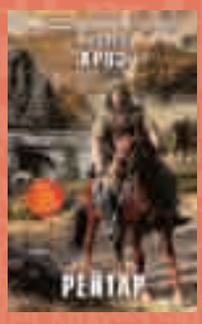
ИТОГ

Ничем не примечательная книжка для девочек-подростков, мечтающих о красивой любви в декорациях самого романтичного города на свете.

НОВИНКИ ИЗДАТЕЛЬСТВ: ФЭНТЕЗИ

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ

АВТОР	НАЗВАНИЕ	ИЗДАТЕЛЬСТВО	СЕРИЯ	ПОДЖАНР	ЦИКЛ
Андрей Кощиенко	Одинокий демон. Студентус вульгарис	«Альфа-книга»	«Магия фэнтези»	Приключенческое	«Одинокий демон», часть 2
Андрей Круз	Рейтар	«Эксмо»	«Новый фантастический боевик»	Героическое	
Надежда Кузьмина	Тимиредис: Упасть в небо	«Эксмо»	«Колдовские миры»	Женское, романтическое	«Тимиредис», часть 3
Анатолий Матвиенко	Тайная Москва. Волхв Нижнего мира	«Эксмо»	«За гранью»	Городское, остросюжетное	«Тайная Москва», часть 1
Владимир Мясоедов	Пожиратель чудовищ	«Эксмо»	«Новый фантастический боевик»	Героическое	
Юрий Никитин	Трое из Леса. Трое в песках *	«Эксмо»	«Трое из Леса»	Славянское	«Трое из Леса», части 1-2



Текст: **Андрей Зильберштейн**

N. K. Jemisin
The Hundred Thousand Kingdoms

Роман

Жанр: фэнтези

Год издания на языке оригинала: 2010

Переводчик: М. Осипова

Издательство: «Азбука», 2013

Серия: Lady Fantasy

448 стр., 5000 экз.

«Наследие», часть 1

Похожие произведения: Джей Лейк «Зелёная» Брендон Сандерсон «Город богов»

Н. К. Джемисин

Сто тысяч королевств

Когда высокий лорд Арамери, дедушка Йейнэ, призвал её ко двору, девушка не была этому рада. Выросшей среди народа дарре Йейнэ были чужды обычаи материнской семьи. И уж точно девушка не подозревала, что её объявят наследницей королевств. Что хуже всего, наследниками объявлены трое, но выживет только один. И теперь провинциалке Йейнэ, оказавшейся среди незнакомых людей, придётся научиться жить среди них и найти себе союзников — либо умереть.

Какие только пути не придумывает издатель, чтобы книга смогла выйти у нас! Так, лауреат премии «Локус» за лучший дебют, роман «Сто тысяч королевств» Н.К. Джемисин появился в серии Lady Fantasy. Конечно, роман вовсе не «женское фэнтези» в чистом виде. Книги этого жанра престижных премий не получают — точнее, премии им достаются специфические, предназначенные именно для подобных текстов. Впрочем, элементы любовного фэнтези в романе есть, так что напрямую издатели никого не обманывали.

Но не любовь составляет стержень «Королевств». Главная особенность книги — отлично проработанные мифологические и этнографические детали. Мир, созданный Джемисин, вовсе не Земля. Здесь принципиально иной фактор творения — божественный (и это не придумка местной теологии). Вселенная создана сразу тремя демиургами — богами Света и Тьмы и их сестрой. И божественное творение, и само существование демиургов — не вопрос веры. Для жителей королевств это непреложный факт, и, соответственно, религии в обычном нашем понимании в мире Джемисин нет. Поклонение богам — естественная и единственно возможная реакция людей на происхождение мира. И то, что на момент начала истории миром правит Дневной хозяин, бог Света, а прочие повержены, накладывает на обитающих там людей непосредственный отпечаток.

«СТО ТЫСЯЧ КОРОЛЕВСТВ» — ФЭНТЕЗИ ВЫСШЕЙ ПРОБЫ, НО ФЭНТЕЗИ СПЕЦИФИЧЕСКОЕ, НЕ СЛЕДУЮЩЕЕ СТАНДАРТАМ «МЕЧА И МАГИИ»

Ещё более интересная авторская концепция — боги, запертые в телах людей. Чем-то они напоминают андатов — воплощённые идеи из цикла «Суровая расплата» Дэниела Абрахама. Каждый из богов «Королевств» также представляет собой один символический элемент — ночь, мудрость, войну и так далее. И так же, как андаты, боги жаждут свободы и мести. Особенно Джемисин удался Сиэй —

> *И Сиэй прижался ко мне тесно-тесно, обхватив руками за пояс и положив голову на грудь. Может, он и бессмертный, но в этом порыве было столько детского, что я не решилась его оттолкнуть. Повинуясь безотчётному желанию, я обняла его, и он довольно вздохнул.*

бог-дитя, который совершенно осознанно остаётся ребёнком. Трогательные взаимоотношения Йейнэ с этим богом, как и сдерживаемая страсть девушки к поверженному Ночному хозяину, — вот, пожалуй, те немногие элементы, которые позволяют отнести роман к женскому фэнтези. В остальном же это история хитроумных интриг и запутанных отношений.

Джемисин удалось практически всех героев сделать по-настоящему живыми. В романе нет героев-марионеток с одной прописанной чертой; даже если поначалу некоторые персонажи и кажутся «функциями», то постепенно их образы раскрываются — герои чувствуют, страдают, радуются, у них есть прошлое, которое влияет на их характер. И это подкупает.

Но ещё больше захватывает то, как Джемисин встраивает мифотворчество в основной сюжет романа. Там, где боги реальны, мифы не просто сказки. И их разноплановое толкование, скрытый смысл и осознанные искажения — важнейшие элементы романа. Конечно, опытный читатель способен с первых же страниц раскусить подоплёку происходящего, но автор и не пытается здесь особо интриговать. Важно не минувшее, а то будущее, которое может воплотиться в жизнь, если боги в телах смертных получат, наконец, свободу.

ПРОДОЛЖЕНИЯ? СЛЕДУЮТ!

Трилогия «Наследие» состоит из совершенно независимых произведений — в романах разные герои, общими остаются только вселенная и обитающие в ней боги. Второй том, «Разрушенные королевства», уже переводится, так что российский читатель не останется в стороне. Будем надеяться, что дойдёт дело и до издания на русском финального тома, «Королевства богов», который посвящён последней наследнице Арамери и богу-ребёнку Сиэю.

> *Некогда жили на свете три бога. Тот, что нынче за главного, убил богиню, проигравшую схватку, а второго бога поместил в узилище, что мучениями равно преисподней. Стенами его тюрьмы стали плоть и кровь, зарешеченными окнами — глаза, а наказаниями и лишениями — необходимость во сне и пище и подверженность боли, голоду и прочим немощам смертного тела. И это существо, помещённое в ненавистную вещественную оболочку, отдали Арамери. Чтобы те держали существо под присмотром и использовали по собственному усмотрению.*

УДАЧНО

- ПРОРАБОТАННАЯ МИФОЛОГИЯ
- УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ СЮЖЕТ
- ЖИВЫЕ ГЕРОИ

НЕУДАЧНО

- НЕКОТОРАЯ ВТОРИЧНОСТЬ ИДЕЙ

ОЦЕНКА МФ **8**

ИТОГ

Красивая и неторопливая история, которая, впрочем, придётся по вкусу далеко не каждому. Это фэнтези высшей пробы, но фэнтези специфическое, не следующее привычным канонам «меча и магии». В глубоко проработанном мире разворачивается увлекательная история, которая полностью завершена, что по нынешним «сиквельным» временам выглядит чуть ли не уникальным явлением. Романами такого качества российского читателя балуют не часто, так что — обратите внимание!

НОВИНКИ ИЗДАТЕЛЬСТВ: ФАНТАСТИКА

ПЕРЕВОДНЫЕ

АВТОР	НАЗВАНИЕ	ИЗДАТЕЛЬСТВО	СЕРИЯ	ПОДЖАНР	ЦИКЛ
	Дикие карты *	«Эксмо»	«Книга-фантазия. Джордж Мартин»	Супергерои	«Дикие карты», часть 1
Мира Грант	**Крайний срок**	«Эксмо»	«Жестокие игры»	Подростковая постапокалиптика	«Корм», часть 2
Стивен Кинг	**11/22/63**	«Астрель»		НФ, хроноопера	
Джеймс Кори	**Пробуждение Левиафана ****	«Фантастика»	SF	Космическая НФ	«Экспансия», часть 1
Джордж Мартин	**Путешествия Тафа**	«Астрель»	«Под Мартина»	Космическая НФ	Цикл в одном томе
Роберт Шекли	**Паломничество на Землю * ****	«Эксмо»	«Золотая коллекция фантастики»		Авторский сборник

** Переиздание выходившей ранее книги*

*** Книга была анонсирована в МФ ранее, но перенесена на поздний срок*

Текст: **Александра Королёва**

Джеймс Фелан

Одиночка. Эпизод первый. Охотники

James Phelan Chasers • **Роман** • **Жанр:** подростковый роман-катастрофа • **Художник:** А. Ферез • **Год издания на языке оригинала:** 2010 • **Переводчик:** О. Москаленко • **Издательство:** «РИПОЛ Классик», 2013 • **256 стр., 5000 экз.** • **«Одиночка», часть 1** • **Похожие произведения:** Ричард Матесон «Я — легенда», Стивен Кинг «Противостояние»

Шестнадцатилетний Джесс и трое его друзей — единственные выжившие в загадочной катастрофе, которая разрушила Нью-Йорк и превратила его жителей в страдающих от неутолимой жажды «охотников».

Самый большой недостаток «Охотников» — в том, что это не роман, как заявлено, а фактически короткая повесть. В пользу этого говорит малое количество событий: увы, но герои больше разговаривают, чем действуют, и основную часть книги вообще не двигаются с места, лишь обсуждая планы на будущее и скрываясь от «охотников». А уж сколько раз они в этих обсуждениях повторяют вариации на тему «совсем скоро нас спасут», просто не поддаётся подсчёту.

Буксующее действие спасают две вещи. Во-первых, нестандартный подход к теме зомби-апокалипсиса: «охотники» Фелана убивают людей потому, что адски хотят пить — неважно, кровь или воду, — и, как показывает один мимолётный эпизод, вполне способны хотя бы начать превращаться из обезумевших тварей обратно в людей. Во-вторых, неожиданная и страшная развязка, которая за пару страниц до эпилога обрушивается на читателя «пыльным мешком» — и оказывается, что автор куда более жесток, чем казалось по ходу текста. «Крючок» для следующей книги цикла тоже имеется.

Впрочем, поклонники постапокалиптики могут найти «Охотников» слишком мягкими — острых эпизодов в них недостаёт. Но не стоит забывать, что целевая аудитория книги — подростки, которые наверняка найдут в приключениях протагониста-сверстника немало привлекательного для себя. Тут и мечты юных читателей об экстремальных ситуациях, где можно проявить себя героем, и эффектно поданная тема подросткового одиночества — ведь у каждого тинейджера бывают моменты, когда он чувствует себя единственным живым человеком среди зомби. В англоязычных рецензиях в связи с загадочной катастрофой из «Охотников» вспоминают ещё и недавний ураган «Сэнди» — и в самом деле, страх перед стихийными бедствиями лучше переживать, листая подобные книги, чем лицом к лицу с неприветливой реальностью.

УДАЧНО
- ПСИХОЛОГИЗМ
- РЕАЛИСТИЧНОСТЬ ОПИСАНИЙ
- НЕОЖИДАННЫЙ ФИНАЛЬНЫЙ ПОВОРОТ

НЕУДАЧНО
- МАЛОЕ КОЛИЧЕСТВО СОБЫТИЙ
- ОТСУТСТВИЕ ОБЪЯСНЕНИЙ

ОЦЕНКА МФ **7**

ИТОГ

Взрослый читатель в компании «Охотников» может заскучать, а вот тинейджеры наверняка получат удовольствие.

Энн Агирре

Анклав

Ann Aguirre Enclave • **Роман** • **Жанр:** подростковая приключенческая постапокалиптика • **Год издания на языке оригинала:** 2009 • **Переводчик:** М. Осипова • **Издательство:** «Эксмо», 2011 • **Серия:** «Жестокие игры» • **416 стр., 3000 экз.** • **«Шрам от бритвы», часть 1** • **Похожие произведения:** Сьюзен Коллинз, цикл «Голодные игры», Майкл Коуни «Герой Нижнеземья»

Девушка по имени Двойка — одна из Охотниц, что живут в Анклаве, расположенном в подземных туннелях. Остатки человечества, вынужденные отбиваться от Уродов-мутантов, поставили во главу угла чёткое планирование и соблюдение внутренних правил. Нарушителей изгоняют, и возможности выжить за пределами Анклава у них практически нет. Но когда Двойка вступается за друга и её вышвыривают из Анклава, вместе с ней уходит парень по имени Невидимка, лучший из бойцов. Теперь у них есть шанс...

Текст: **Андрей Зильберштейн**

Подростковая фантастика меняется на глазах. Зомби подняли головы и с криками «Мозги!» ползут к юным читателям. Постапокалиптика не просто вытесняет прочие темы — она занимает то же место в НФ для тинейджеров, что и вампирооборотни в подростковом фэнтези. И если раньше многие авторы старались выжать из этих тем что-то необычное, то ныне идёт поток штамповок, полных клише из «Голодных игр» и зомби-хоррора. «Анклав» — пример именно такого «стандартного» подхода.

Итак, что мы имеем: героиня, честная и сильная — одна штука; герой, тоже честный и сильный — одна штука; замкнутая община — одна штука, её неприятные вожди, которые, что характерно, «все врут», — несколько особей; наконец, Уроды-мутанты, которые неожиданно выскакивают из-за угла много-много раз, причём вопреки всякой логике. Добавляем сюда подземные туннели бывшего метро и городские развалины на поверхности, приправляем их щепоткой бандитов, которых герои будут резать и бить направо-налево. Ну и в качестве «вишенки на торте» — один неожиданный сюжетный поворот с перспективой любовного треугольника. Вот вам «Анклав» и готов.

Единственное, что Энн Агирре удалось на полную катушку, — динамичные боевые сцены. Это и понятно: сражениям героев с Волками-бандитами и Уродами в книге отведено немало места. Но, при общей занимательности, намёка на реалистичность даже от экшена ожидать не приходится.

УДАЧНО
- ДИНАМИЧНЫЕ БОЕВЫЕ СЦЕНЫ

НЕУДАЧНО
- СКУЧНЫЕ ГЕРОИ
- ПРЕДСКАЗУЕМЫЙ СЮЖЕТ
- ШТАМПОВАННЫЙ МИР

ОЦЕНКА МФ **5**

ИТОГ

Посредственная спекуляция на популярной теме юношеской романтической постапокалиптики. Проигрывает не только книгам в духе «Голодных игр» — даже до древней юношеской НФ Андре Нортон вроде «Сына звёздного человека» (1952) «Анклаву» далеко.

НОВИНКИ ИЗДАТЕЛЬСТВ: ФЭНТЕЗИ И МИСТИКА

ПЕРЕВОДНЫЕ

АВТОР	НАЗВАНИЕ	ИЗДАТЕЛЬСТВО	СЕРИЯ	ПОДЖАНР	ЦИКЛ
	Ктулху-2000 **	«Эксмо»	«Некрономикон. Миры Говарда Лавкрафта»		Тематическая антология
Дэниел Абрахам	**Расплата за весну ****	«Астрель»		Эпико-приключенческое	«Суровая расплата», часть 4
Р. Скотт Бэккер	**Аспект-Император. Книга первая. Око Судии ****	«Эксмо»	«Чёрная Fantasy»	Эпическое, «тёмное»	«Второй Апокалипсис. Аспект-император», часть 1
Ками Гарсия, Маргарет Штоль	**Прекрасная тьма ****	«Эксмо»	«Сумерки»	Подростковое, романтическое	«Прекрасные создания», часть 2
Филиппа Грегори	**Подкидыш**	«Эксмо»	«Магия Времени»	Женское, романтическое	
Джон Гримвуд	**Падший клинок**	«Эксмо»	«Книга-фантазия»	Приключенческое	«Ассассин», часть 1
Н.К. Джемисин	**Сто тысяч королевств ****	«Азбука»	Lady Fantasy	Эпическое	«Наследие», часть 1
Гай Гэвриел Кей	**Поднебесная ****	«Астрель»		Историческое	

Текст: **Андрей Зильберштейн**

C.L. Anderson
Bitter Angels

Роман

Жанр: научная фантастика

Год издания на языке оригинала: 2009

Переводчик: В. Левченко

Издательство: «Центрполиграф», 2013

Серия: CPFantasika

448 стр., 2100 экз.

Похожие произведения:
Ричард Морган, цикл «Такеси Ковач»
Нил Эшер, цикл «Ян Кормак»

УДАЧНО

- **ПРОРАБОТАННЫЕ ХАРАКТЕРЫ ГЕРОЕВ**
- **НЕОБЫЧНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ**
- **НЕПРЕДСКАЗУЕМОСТЬ СЮЖЕТА**

НЕУДАЧНО

- **НЕХВАТКА ИНФОРМАЦИИ О МИРЕ**
- **БАНАЛЬНЫЙ ФИНАЛ**

ОЦЕНКА МФ 7

К. Л. Андерсон

Жестокие ангелы

Тереза Дражески, полевой командир космических стражей, вынуждена вернуться на службу после тридцатилетней отставки. Семья не хочет её отпускать, но выбора нет — в системе Эразмус погибла Бьянка, лучший аналитик стражей, которой Тереза обязана жизнью. И теперь её долг чести — выяснить, что же там случилось на самом деле...

Всё-таки мало у нас издаётся переводной научной фантастики. Если в начале нулевых книг, подобных «Жестоким ангелам», выходило по паре штук в месяц и приходилось тщательно отслеживать наиболее яркие из них, то теперь практически любая НФ привлекает внимание лишь потому, что её у нас просто издали. Вот и тут — неизвестный автор, яркая обложка... Правда, К.Л. Андерсон, как любезно сообщается в аннотации, на самом деле Сара Зеттел, чей роман «Наследие чародея» вышел в России в 2004-м и был самым обычным женским фэнтези. Зато «Жестокие ангелы» совсем другие — это классическая научная фантастика, написанная в стилистике XXI века. И вроде темы и сюжетные ходы словно из 1960-х, но насколько же иное впечатление!

Андерсон медленно запрягает — поначалу роман невероятно многословен и малопонятен. Никаких внятных объяснений по поводу устройства мира, никаких описаний — только воспоминания и оговорки персонажей. Читателя кидают в гущу событий без всяких преамбул. И это не минус — собирать по кусочкам описываемый мир гораздо интереснее. Действие разворачивается в системе Эразмус, которая стала задворками вселенной, после того как для космических путешествий вместо тамошних пространственных врат люди стали использовать гипердвигатель. На четырёх планетах системы воцарилось странное общество, угнетаемое Первым родом, который контролирует всё и вся.

События книги показаны от первого лица, но рассказчики меняются от главы к главе. Некоторые остаются с читателем до конца книги, другие появляются на короткое время, чтобы показать иной взгляд на события. В результате протагонистами побывают практически все второстепенные персонажи, с которыми встречается основная пара героев — землянка Тереза Дражински и брат Амеранд с погибшей планеты Обливион. Проработке этой парочки автор уделила особое внимание. Интерес к внутреннему миру героев — вообще сильная сторона Андерсон. Она раскрывает их характеры тщательно, иногда даже слишком, но зато читатель может не просто понять протагонистов — он способен по-настоящему прочувствовать то, что они переживают. У Терезы и Амеранда много общего: у каждого в прошлом было немало боли, которая существенно повлияла на их душевный склад. Обоих героев отличает особая внутренняя сила, хотя используют они её по-разному. Оба — типичные отпрыски сформировавших их государственных систем, и здесь лежат истоки различий между протагонистами. Солнечная система и Эразмус настолько непохожи, что их обитатели зачастую не могут найти общий язык. Единственная базовая ценность, которая сохранилась в обоих мирах, — это семья. Недаром Андерсон уделяет столько времени описанию семьи Терезы. Но этой общей черты недостаточно. И пускай на протяжении книги у героев появляется чувство взаимной симпатии, быть вместе им не суждено — уж слишком они разные...

Особо стоит отметить нарастающую динамику событий. Начиная с середины книги темп и градус повествования становятся всё выше и выше. Кажется, что в конце романа читателя ждёт настоящий катарсис. Увы... Когда проясняется вся суть происходящего, из-за завышенных ожиданий происходит сбой. Решение проблемы оказывается слишком банальным, и это оставляет осадок неудовлетворённости от всего текста.

— Ифигения III обращается к кораблю с идентификационным номером 614780 Джей. Назовите себя. Нам не представлены сведения о вашем лётном маршруте.

Тишина, затем помехи, затем я услышал:

— Привет, брат Амеранд!

Капа. Я похолодел. Сердце тяжело стучало у самого горла.

— Капа, я вижу тебя, ты, жалкий пират. На корабле-танкере с контрабандой воды.

ПЕРЕВОДЫ КАК ТРЕТЬЯ БЕДА РОССИИ

Слабыми переводами зарубежной фантастики у нас давно никого не удивишь. Если уж в книгах таких раскрученных авторов, как Анджей Сапковский, всплывают «спичрайтеры епископа», то что говорить о переводах авторов, пока не снискавших благосклонности отечественного читателя. Впрочем, в целом перевод романа Андерсон не то чтобы откровенно плох. В нём просто есть такие ошибки, объяснить которые можно лишь низким уровнем общей культуры переводчика. Например, тот вляпался в многократно упоминаемый «фруктовый салат» на груди — так вообще-то именуют орденские планки. Или, когда речь идёт о Новом Орлеане, упоминается «День Екатерины», хотя понятно, что имеется в виду ураган «Катрина», разрушивший город. И это, увы, не единичные случаи — местами из-за неточностей сложно понять смысл текста.

ИТОГ

Что ж, премию Филипа К. Дика роман получил заслуженно. Хотя, скажем, до уровня лауреата «Хьюго» книге уже далеко. Перед нами качественная современная НФ, не более. Однако нам бы и таких переводных книг побольше...

НОВИНКИ ИЗДАТЕЛЬСТВ: ФЭНТЕЗИ И МИСТИКА

ПЕРЕВОДНЫЕ

АВТОР	НАЗВАНИЕ	ИЗДАТЕЛЬСТВО	СЕРИЯ	ПОДЖАНР	ЦИКЛ
Грегори Киз	The Elder Scrolls. Повелитель душ	«Эксмо»	«Вселенная Игр»	Приключенческое, новеллизация игровой вселенной	
Дин Кунц	Странный Томас *	«Эксмо»	«Дин Кунц. Мировой бестселлер»	Мистика, ужасы	«Странный Томас», часть 1
Майк Ли	Нагаш непобеждённый **	«Фантастика»	The Time of Legends	Остросюжетное, новеллизация игровой вселенной	«Трилогия о Нагаше», часть 2
Натан Лонг	Сломанное копьё **	«Фантастика»	Warhammer FB	Героическое, новеллизация игровой вселенной	«Чёрные сердца», часть 2
Грэм Макнилл	Стражи леса **	«Фантастика»	Warhammer FB	Героическое, новеллизация игровой вселенной	
Тэд Уильямс	Башня зелёного ангела * **	«Лениздат»	Fantasy	Эпическое	«Орден Манускрипта», часть 4/2
С.С. Хантер	Рождённая в полночь **	«Эксмо»	«Сумерки»	Подростковое	«Тенистый водопад», часть 1
Анджей Сапковский	Геральт	«Астрель»	«Под Мартина»	Героическое	«Ведьмак», части 1-4
Анджей Сапковский	Крещение огнём	«Астрель»	«Ведьмак»	Героическое	«Ведьмак», часть 5

Текст: **Владислав Женевский**

Лучшие страхи года

Под одной обложкой собрано два десятка историй о сумрачных существах, населяющих наши ночные кошмары. Это и неизбежные оборотни с призраками, и чудища северных лесов, и даже алкогольные демоны. И, конечно же, самый страшный монстр — человек. Каждый автор антологии решает тёмные загадки бытия по-своему, и не все ответы понравятся читателю...

The Best Horror of the Year Volume 1

Антология

Жанр: ужасы, мистика, магический реализм

Составитель: Эллен Датлоу

Год издания на языке оригинала: 2009

Переводчики: М. Коврова, М. Никонова

Издательство: «РИПОЛ Классик», 2013

Серия: «Лучшие страхи года»

512 стр., 4000 экз.

Похожие произведения:
антологии серии «Ужасы. Best New Horror»
антологии серии «Лучшее за год»
антология «Вкус ужаса»

В 2009 году издательский дом St. Martin's Press принял решение закрыть фундаментальную серию «Лучшее за год: Фэнтези. Хоррор», которой Эллен Датлоу и её коллеги посвятили двадцать лет жизни. Эстафету приняло калифорнийское издательство Night Shade Books, поручив заслуженному редактору новую линейку антологий — «Лучшие ужасы за год». Как и следовало ожидать от профессионала, Датлоу справилась с задачей. Достаточно сказать, что в июне текущего года выйдет пятый выпуск серии, который уже может похвастаться именами Стивена Кинга и Питера Страуба на обложке. Тем временем на русском появилась первая антология, где «ужасы» перелицованы в «страхи».

Выискивать тенденции и лейтмотивы в жанровом ежегоднике — занятие увлекательное, но неблагодарное: любое обобщение будет отражать не столько реальную картину, сколько убеждения самого рецензента. И всё же нельзя не отметить, что многие сюжеты сборника построены на столкновении человека с великой тайной смерти. Прежде всего это повесть Лэрда Баррона, с характерной для автора экстравагантностью озаглавленная «Лагерштетт». В палеонтологии этот термин обозначает залежи особо хорошо сохранившихся окаменелостей, у Баррона — некое посмертное бытие, где души людей (или их зловещие подобия) застывают, как насекомые в янтаре. К этому образу привязано галлюцинаторно-вязкое повествование о женщине, которая переживает страшную потерю и стремительно теряет себя саму. Зыбкая поволока ужаса, окутывающая повесть, и хирургически тонкий психологизм свидетельствуют, что Баррон не зря считается одним из столпов современного хоррора и полноправным наследником Лавкрафта.

СТРАШИЛКИ НА ЛЮБОЙ ВКУС: ОТ ЛЮДОЕДСТВА И КИДНЕППИНГА ДО ГОРОДСКИХ ЛЕГЕНД И МИФОЛОГИЧЕСКИХ МОНСТРОВ

На этом фоне незатейливо выглядит «Река разливается» Дэниела Кайсена — своего рода парафраз «Шестого чувства», где героиня то и дело «видит мертвецов» — но все ли из них мертвы? «Груз» Е. Майкла Льюиса повествует о военных, которым в 1978-м выпало перевозить тела людей, ставших жертвами печально известного массового самоубийства в Джонстауне. Трогательно, добросовестно — но и только.

Именитый Глен Хиршберг в «Эсмеральде» предлагает неожиданный вариант «сумеречной зоны» — заброшенные книгохранилища. А где зона — там и сталкеры... Из этого зыбкого материала возникает эмоциональная история о человеческих утратах и дыхании иных миров. И дыхание это отдаёт смертью.

Как и «Эсмеральда», большинство рассказов сборника тяготеет к психологической ветви жанра — той, что в России принято называть «мистикой». В «Пингвинах апокалипсиса» Уильяма Спенсера герой противостоит самому настоящему алкогольному демону — и мастерство автора не рас-

> *«Я обернулся. Будь это рассказ М. Р. Джеймса, я увидел бы, как из листвы выглядывает призрачное обезьянье лицо с закрытыми глазами. Через мгновение оно бы исчезло — возможно, со зловещим хлопком. А если бы это был рассказ Стивена Кинга, то из-за пальмы выскочила бы живая обезьяна и отгрызла мне лицо!»*
>
> ***Юэн Харви, рассказ «Гарри и обезьяна»***

ЛЕГЕНДА О РЕДАКТОРЕ

В мире англоязычной фантастической литературы Эллен Датлоу — на положении матери-хранительницы. За тридцать с лишним лет редакторской карьеры под её началом вышло более семидесяти антологий, охватывающих множество направлений и жанров — от научной фантастики до римейков известных сказок. Для многих авторов публикации в журнале «Омни», где Датлоу долгое время отвечала за раздел прозы, стали путёвкой в жизнь, а в списке регалий Эллен имеются все важнейшие жанровые награды и премии.

> *«Мы знаем, что никогда больше не увидим друг друга.*
>
> *Я смотрю, как Джин и дети идут назад по тунелю — той же дорогой, которой мы пришли, — и исчезают во тьме.*
>
> *— Пойдём, — говорю девочкам.*
>
> *Вскоре после этого лаз снова выпрямляется. Он уже сделал то, что пытался. Все мы надеемся, что успеем уйти достаточно далеко, чтобы не слышать криков Тоби, когда тот проснётся и станет умолять нас вернуться.*
>
> *Но не успеваем.»*
>
> ***Саймон Бествик, рассказ «Лазы»***

полагает к шуткам о белочках и зелёных чертях. Loup-garou Р. Б. Рассела посвящён традиционной для современного хоррора теме утраченной идентичности, поданной по-английски отстранённо. «Человек с вершины» Адама Голаски демонстрирует, как беззащитна обыденная реальность перед вмешательством тёмных сил; впрочем, больше всего упомянутый человек походит на метафору подсознания. В сюрреалистическом «Бельэтаже» Миранды Сименович доведена до ужасающего предела ещё одна метафора: весь мир — театр.

Жемчужиной сборника можно назвать «Лазы» Саймона Бествика, где автор играет на нескольких страхах одновременно. То, что начинается как триллер о горстке учителей и детей, переживших ядерный взрыв, постепенно перетекает в классический экзистенциальный хоррор, оглушающий читателя клаустрофобией и кошмарами неевклидовой геометрии. И всё это служит лишь подкладкой для ещё одной безнадёжной истории о живых и мёртвых.

Есть в антологии и рассказы попроще, не требующие глубокого погружения. Страшилки на любой вкус: от людоедства и киднеппинга до городских легенд и мифологических монстров. Особняком стоит «Девушка в нарезке» — остроумное нуар-фэнтези в исполнении Грэма Эдвардса. А Джо Р. Лансдейл в «Выброшенном на берег» дарит читателям чарующе жуткую притчу о людях и море, настоящую поэзию в прозе.

Как водится у Датлоу, в книгу включена и пара стихотворений — одно чуть получше, другое похуже, но места в вечности не видать обоим. Как, вероятно, и «Гузке» титулованной Марго Лэнаган — сомнительному варианту сказки о Гензеле и Гретель. Если каннибализм присутствовал в этом сюжете изначально, то тема педофилии едва ли себя оправдывает.

УДАЧНО

- СБАЛАНСИРОВАННЫЙ СОСТАВ
- СОЧЕТАНИЕ ПСИХОЛОГИЗМА И УВЛЕКАТЕЛЬНОСТИ
- ЕСТЬ ТЕКСТЫ ОЧЕНЬ ВЫСОКОГО УРОВНЯ

НЕУДАЧНО

- ЧАСТЬ РАССКАЗОВ СЛАБО СВЯЗАНА С ХОРРОРОМ
- ОГРЕХИ ПЕРЕВОДА
- МЯГКАЯ ОБЛОЖКА РУССКОГО ИЗДАНИЯ

ОЦЕНКА МФ **8**

ИТОГ

Не привлекая самых громких имён, Эллен Датлоу собрала крепкую и сбалансированную антологию, которая разочарует разве что любителей кровавого, экстремального хоррора. Всем остальным книга доставит немало приятных минут.

Книжный ряд **Классика**

Ведущий:
Василий Владимирский

В марте 2013 года сэру Генри Лайону Олди исполняется сто лет. Скажете, фантасты столько не живут, — а если и живут, в такие почтенные годы уже ничего не пишут. Так-то оно так, но, если распределить груз лет на двоих, подобное долголетие перестаёт казаться фактом из Книги рекордов Гиннесса. Попробуем ещё раз: 23 марта исполняется пятьдесят лет Олегу Ладыженскому, а 30 марта — пятьдесят лет Дмитрию Громову. Вместе они составляют творческий дуэт, известный всему прогрессивному человечеству под псевдонимом Генри Лайон Олди. Об истории псевдонима и обстоятельствах, сопровождавших его появление на свет, говорилось не раз, так что не буду повторяться. Отмечу только один любопытный нюанс: из всех мнимых иностранцев, чьи фантастические романы начали появляться на наших книжных лотках в начале девяностых, только Олди сохранили свой псевдоним и приумножили армию поклонников. Мэделайн Симонс снова стала Еленой Хаецкой, Олаф Локнит — Андреем Мартьяновым, а Громов и Ладыженский продолжают выдавать по одной-две полновесных книги в год, не меняя имиджа и не отказываясь от однажды взятого имени. Но это так, реплика в сторону. Речь же у нас сегодня пойдёт о временах давно минувших — и о книгах, с которых начинал свой творческий путь могучий старик Г. Л. Олди.

ЗА МЕСЯЦ ПРОЧИТАЛ:

Роберт Макки «История на миллион долларов»
Учебник для сценаристов и писателей, созданный одним из самых известных голливудских креативных тренеров. Редкий удачный пример такого пособия, из которого молодые авторы действительно могут почерпнуть немало полезной информации.

Степан Вартанов «Маятник»
Замечательный роман для подростков, изданный, к сожалению, в книжной серии, где он обречён затеряться среди шаблонных сочинений о попаданцах.

Генри Лайон Олди

Герой должен быть один

Роман
Год выхода: 1996
Издательство: «Эксмо», 2011
Серия: «Легенды. Генри Лайон Олди»
512 стр., 3100 экз.

«Герой должен быть один» — первый роман Генри Лайона Олди из ахейского цикла, самого долгоиграющего в их/его творчестве. И, пожалуй, наиболее удачный. Хотя бы за счёт лаконичности — по сравнению с другими романами Громова и Ладыженского о богах и героях. Эту книгу даже не пришлось разбивать на две или три части, вся история уместилась в один том, пусть и довольно пухлый по нынешним временам. Античный миф — неисчерпаемый источник сюжетов и идей, концепций и представлений, метафор и образов для любого писателя, художника, музыканта, кинематографиста. Короче, для всякого творца. В этом плане потягаться с античными легендами может разве что миф библейский. А из всех героев Древней Греции Геракл, вероятно, персонаж самый брутальный и на первый взгляд незамысловатый. Этакий былинный Илья Муромец: налево махнёт — улочка, направо — переулочек. Гора мышц и стратегия как у танкового клина: во всех трудных ситуациях переть напролом. Прямо скажем, не Эдип Проклятый и не Одиссей Хитроумный. Олди, однако, нашли в характере Геракла неожиданную глубину, сложность и противоречивость — не слишком отступая при этом от античного канона. В древнем мифе писатели сумели разглядеть нечто близкое, личное, едва ли не интимное (не только для Олди, но и для любой команды соавторов) — мотив двойничества, архетип близнецов. История Геракла и Ификла, двух персонажей, сливающихся в единый образ, — отчасти рефлексия, попытка разобраться, кто же действительно герой нашего времени, сын божий, а кто так, рядом стоял, стрелы подавал. Как и следовало ожидать, в действительности всё оказывается совсем не таким, как на самом деле. Можно ли было ожидать иного от авторов, которые увидели в победителе Лернейской гидры и Немейского льва тонкую чувствительную натуру?

ИЗ ВСЕХ ГЕРОЕВ ДРЕВНЕЙ ГРЕЦИИ ГЕРАКЛ, ВЕРОЯТНО, ПЕРСОНАЖ САМЫЙ БРУТАЛЬНЫЙ И НА ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД НЕЗАМЫСЛОВАТЫЙ

Итог: журналисты могут не выпытывать у харьковского дуэта тайны соавторства, не задавать сакраментальный вопрос «как вы пишете вдвоём». Поступайте проще, коллеги: откройте «Героя...» — и проштудируйте от корки до корки.

Генри Лайон Олди

Путь меча

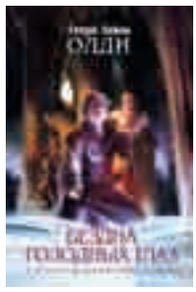
Роман
Год выхода: 1996
Издательство: «Эксмо», 2007
Серия: «Стрела Времени. Миры Г. Л. Олди»
544 стр., 4000 экз.

Вообще-то навязчивый антропоцентризм в описаниях принято считать верным признаком дурного литературного вкуса. Уподобление неживого живому, более того — разумному (все эти «солнце щурилось», «деревья шептались», «море смеялось»), говорит о том, что у автора проблемы с образным мышлением. Воображение ходит по кругу, цепляется за привычное, знакомое, банальное. Но из любого правила бывают исключения. Дмитрий Громов и Олег Ладыженский сумели сделать антропоцентрическую метафору основой жизненной философии героев своего романа — одной из самых заметных фантастических книг первой половины 1990-х, изданных на постсоветском пространстве. Напомню: действие романа «Путь меча» разворачивается в мире, где холодное оружие обладает собственным разумом и свободой воли, имеет свой язык и свою историю. В исполнении Олди эта безумная идея обретает силу притчи — из отдалённо похожих произведений могу вспомнить разве что рассказ Владимира Покровского «Самая последняя в мире война». Но меч — вещь обоюдоострая: у Олди не только оружие наделено узнаваемыми человеческими чертами, но и люди обретают некоторое сходство с колюще-режущими и ударно-дробящими инструментами. Обратите внимание: все герои романа — волевые, целеустремлённые личности, сплошные рыцари Круглого стола, ни одного рефлексирующего Гамлета. Любой спор превращается в фехтовальный поединок, любое столкновение мнений чревато дуэлью. Отсюда и проистекают проблемы героев: конфликт между сильными, цельными личностями неизбежен, и нет среди них никого, кто мог бы сгладить острые углы и притупить противоречия.

Итог: урок молодым талантливым авторам: сравнение — приём рискованный. Если использовать его со знанием дела, как Громов и Ладыженский, может получиться действительно нетривиальная вещь. Но тут нужны предельная осторожность и аптекарская точность — иначе сами не заметите, как деревья начнут не только шептаться, но и обмениваться записочками, а герои зашелестят развесистыми кронами.

Генри Лайон Олди

Дорога



Роман
Год выхода: 1994
Издательства: «Эксмо», 2011
Серия: «Легенды. Омнибусы»
В авторском сборнике «Бездна Голодных глаз»
960 стр., 3100 экз.

В творчестве Генри Лайона Олди «Дорога» занимает особое место. По сути, это первый подступ Громова и Ладыженского к по-настоящему крупной форме, хроника поисков уникального образного языка, оригинальной творческой манеры, особой ниши. Отсюда и обилие вставных новелл, и чередование лирических эпизодов с «боевыми», атмосферных сцен с экшеном. Почерк соавторов ещё не устоялся, роман напоминает экзотический коктейль: слой гранатового сиропа, слой кофейного ликёра, слой айриш крима, слой абсента — всё это лежит разноцветными пластами и переливается на солнце. Зато все ингредиенты, из которых складывается более поздняя проза Олди, здесь содержатся в концентрированной, химически чистой форме. Недаром отдельные фрагменты «Дороги» публиковались как самостоятельные произведения (а рассказ «Анабель-Ли» до сих пор остаётся одной из вершин творчества соавторов). Неоценимый материал для будущего исследователя — и для всех тех, кто хочет разобраться, из каких деталей собран этот механизм, из каких фрагментов складывается пазл. Несмотря на пестроту и сумбурность, для отечественной фантастики начала девяностых «Дорога» стала романом во многом новаторским. Олди первыми соединили в нашей «жанровой» прозе темы, мотивы и сюжеты, характерные для англо-американского героического фэнтези и русской литературы Серебряного века, классической драматургии, советской НФ и античного мифа. Поначалу, может быть, не очень ловко, — но вектор развития был задан, цели ясны, а задачи определены. Осталось только воткнуть трубочку и поджечь верхний слой.

Итог: «Дорога» сыграла важную роль в становлении современной отечественной фантастики. Одной книгой Олди заметно расширили коридор возможностей, обогатили язык жанровой прозы. Многие из тех, кто пользуется сегодня наработками Громова и Ладыженского как чем-то само собой разумеющимся, даже не подозревают, кому за это нужно сказать спасибо.

Генри Лайон Олди

Войти в образ

Роман
Год выхода: 1994
Издательства: «Эксмо», 2009
Серия: «Стрела Времени. Миры Г. Л. Олди»
В авторском сборнике «Бездна Голодных глаз. Том 2. Живущий в последний раз»
384 стр., 3000 экз.

Помимо всего прочего, Дмитрия Громова и Олега Ладыженского связывает общее театральное прошлое. Начать с того, что познакомились они, по одной из версий, в театре-студии «Пеликан», где Ладыженский работал режиссёром, а Громов пробовал свои силы в качестве актёра. В будущем соавторы не раз обратятся к этому опыту, но именно на страницах романа «Войти в образ» они впервые отдали должное образу театрального актёра, гения перевоплощения, мастера сцены. Сакральная сила искусства, надо заметить, тема чрезвычайно богатая — к сожалению, наши писатели-фантасты задумываются об этом гораздо реже, чем стоило бы. О том, как зрелище (любое, от митинга протеста или церковной службы до телесериала или суперсовременного блокбастера с 3D-эффектами) влияет на отдельную личность и на общество в целом, спорят как минимум со времён Аристотеля, а скорее всего — много дольше. Последние столетия театр заслуженно венчал вершину этой зрелищной пирамиды, так что материала накопилось изрядно. В романе «Войти в образ» Олди изобретательно переосмысливают знаменитую шекспировскую формулу, давным-давно ставшую клише: «Весь мир — театр, / В нём женщины, мужчины — все актёры». Книга Громова и Ладыженского стала гимном театру и творчеству в целом: соавторы уравнивают в правах актёра и мессию, лицедея и помазанника божьего. То есть в некотором смысле возвращаются к истокам, вскрывают глубочайший подтекст сценического действа. Местами получилось, может быть, несколько пафосно, — но зато искренне, от души. Видно, ещё свежи были театральные впечатления соавторов, а в ушах не стих гром аплодисментов.

Итог: в одном с Громовым и Ладыженским трудно согласиться. Для возникновения театра не нужны пришельцы из иных миров и эпох. Природа не терпит пустоты; как и религия, театральное искусство в любом обществе зарождается самопроизвольно — независимо от наших желаний и намерений, симпатий и антипатий.

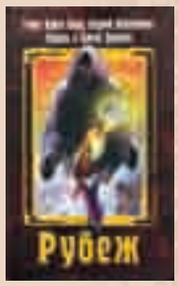
Что почитать по теме?

Песни Петера Сьлядека

Средневековая Европа, отражённая в волшебном зеркале преданий, легенд и простонародных сказок. Отчасти — наш ответ «Ведьмаку» Анджея Сапковского, только здесь за плечами у героя не меч, а лютня.

12 *новелл вошло в состав романа*

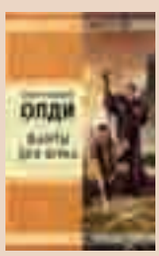
Рубеж



Работа над общим проектом в составе большой команды для фантастов не редкость. Но обычно, стоит собраться вместе трём и более писателям, каждый начинает тянуть одеяло на себя. «Рубеж» же остаётся прежде всего романом Олди, со всеми их традиционными темами, поворотами сюжета и стилистическими приёмами — в чём и состоит уникальность этой книги.

5 *человек участвовало в создании книги*

Фанты для фэна



Всё, что написано в этих статьях, очевидно для человека, мало-мальски интересующегося историей и теорией литературы, и к тому же сотни раз обсуждалось в фэндоме. Но популяризаторы, несущие свет знания тем, кто никогда не задумывался о высоких материях, из Громова и Ладыженского получились отличные, за что честь им и хвала.

7 *раз переиздавалось заглавное эссе*

ТЕКСТ: НИКОЛАЙ КАРАЕВ

Многостаночник из проекта О.З.

ФРЭНК БАУМ

Жил-был добрый сказочник Лаймен Фрэнк Баум. Он мечтал о чудесных странах, где живут добрые и злые волшебники, говорящие звери и весёлые коротышки, — и придумал страну Оз, которую теперь так любит детвора по всему миру... Ох, какая приторная патока! И, главное, не так всё это было, совсем не так. Как вышло, что первой книгой Баума стал трактат о курах? Почему потомки писателя извинялись перед индейцами? Какие уроки даёт Баум проектным авторам? Ответы на эти вопросы могут нам не нравиться, но из песни слов не выкинешь.

Достаточно изучить биографию Баума, чтобы миф о добром сказочнике растаял, точно Злая Волшебница, которую Дороти окатила водой из ведра. Мечтать-то Баум мечтал, но не столько о сказочных королевствах, сколько о заработке, чем и объясняется его упорство в разработке литературной жилы: за сравнительно короткое время (немногим более двадцати лет) он создал шесть десятков романов, а также множество рассказов, стихотворений, сценариев и прочего. При этом в истории литературы он остался как автор «Волшебника из страны Оз» и его продолжений. Если Баум и был первопроходцем, то лишь в одной области — на рынке романов для юношества, в нынешней западной терминологии — young adult novels, сокращённо YA. Конечно, такие романы в изобилии появлялись и до Баума, но именно он приложил все усилия к коммерциализации этой сферы, превратив страну Оз в первый фэнтезийный проект — и постаравшись выжать из него прибыль по максимуму.

Из Баума не получилось ни военного, ни актёра. Зато из его головы родился волшебник!

Хорошие сказки хороши тем, что они нравятся детям, и в этом смысле «Волшебник из страны Оз» — сказка отличная. Со взрослыми всё сложнее: «Эта книга странно греет и трогает, но никто точно не знает, почему», — признавался баумовед Генри Литлфилд. Но этот ларчик открывается просто. По большому счёту, страну Оз постигла та же судьба, что и «дао», одно из основных понятий китайской философии: каждый мыслитель Древнего Китая употреблял этот термин на свой лад, так что философ Хань Юй назвал дао «пустой позицией», не имеющей точно фиксированного смысла. Так и страна Оз: каждый видит в ней что-то своё, а что видел в ней Л. Фрэнк Баум — и видел ли хоть что-то, — это ещё вопрос.

АРРАНСКИЕ ДЕВЫ И ГАМБУРГСКИЕ ПЕТУХИ

Лаймен Фрэнк Баум — свое первое имя он не любил и предпочитал называться просто Фрэнком — появился на свет 15 мая 1856 года в деревне Читтенанго, штат Нью-Йорк (сегодня жители этой местности гордятся своим земляком, ежегодно проводят Оз-Стравагантные фестивали с костюмированными парадами и даже проложили в 1982 году дорогу из жёлтого кирпича). Бауму повезло: он родился в богатой семье. Его отец, бизнесмен немецкого происхождения, начинал как бондарь, а состояние сколотил на пенсильванской нефти. Вместе с братьями и сёстрами (всего их было девять, до совершеннолетия дожили пятеро) Баум рос в отцовском поместье Роуз-Лоун, о котором всю жизнь вспоминал как о «рае».

Поскольку Фрэнк, по мнению родителей, рос болезненным фантазёром, в двенадцать лет его отдали в военную академию, где мальчик продержался два года, после чего вернулся домой. О том, насколько Баумы не бедствовали, можно судить по следующему факту из биографии Фрэнка: когда подросток увлёкся книгопечатанием, папа купил ему скромный печатный станок, так что вскоре Фрэнк и его младший брат Генри стали издавать «Домашний журнал Роуз-Лоун». Склонность юноши к предпринимательству проявилась уже тогда: журнал печатал объявления, за которые Баум, видимо (замечают осторожные биографы), брал деньги.

В семнадцать лет юношеское хобби Фрэнка стало бизнесом: он затеял выпуск журнала «Коллекционер марок» и вместе с друзьями начал торговать филателистической продукцией. Три года спустя молодой бизнесмен всерьёз увлёкся разведением, извините, гамбургских петухов, которые — вовсе не фантазия героя комедии «Джентльмены удачи», а реальная порода птиц, выведенная в Гамбурге путём скрещивания кур, гусей и индюшек. С 1880 года Баум издаёт журнал «Факты о птице», в 1886 году публикует первую книгу — не сказку, но брошюру о всё тех же гамбургских петухах, об их спаривании, питании и прочих важных для птицеводов материях. Курами Баум не ограничился — он изготовлял и продавал фейерверки, которые пользовались особым спросом на День независимости, и одно время работал клерком в галантерейной компании своего брата.

Кроме того, Фрэнк постоянно пробовал себя на театральной ниве, но тут дело было уже не в деньгах, а в страсти. Свет рампы манил Баума с юности и до самой смерти. Манил и, как водится, обжигал. Когда Фрэнк жил в Лоун-Роуз, местная труппа посулила ему роли в обмен на спонсорство — театр нуждался в обновлении гардероба, — а потом обманула. В конце концов отец, пожалев терзавшегося сына, просто построил ему театр в Ричбурге. Фрэнк тут же принялся за пьесу «Арранская дева» по роману Уильяма Блэка

«Принцесса Фулы»: сам её сочинил, сам поставил, сам написал музыку и песни, сам сыграл главную роль. Произведение имело пафосный подзаголовок «Пьеса, Обольщающая Все Сердца и Оставляющая Отпечаток Красоты и Благородства на Низкой Природе Человека». Затея типа «сам танцует, сам поёт, сам билеты продаёт» обещала быть успешной, но завершилось всё нехорошо: пока Баум со товарищи гастролировал с «Арранской девой», театр вместе с костюмами и рукописями пьес сгорел, причём пожар начался во время представления с пророческим названием «Спички».

В 1882 году Баум женился и через шесть лет (вскоре после неудачи с театром) поселился в Дакоте. Сначала он открыл «Универсальный магазин Баума», но вскоре обанкротился, потому что часто продавал товары в кредит. Тогда Баум взялся редактировать местную газету. В декабре 1890 года, за девять дней до бойни на ручье Вундед-Ни, ставшей последним крупным сражением Индейских войн, будущий автор добрых сказок сочинил колонку, в которой призывал уничтожить всех индейцев, дабы они перестали досаждать белым американцам: мол, раз уж мы обижали их столетиями, давайте обидим краснокожих окончательно и сотрём с лица земли этот гордый, «неукрощённый и неукрощаемый» народ, угрожающий нашей цивилизации. Пикантная деталь: слово «уничтожение» журналист Баум написал с орфографической ошибкой — extIrmination. В 2006 году потомки Баума принесли индейцам сиу извинения за писателя.

Помимо занятий остросоциальной журналистикой Баум успевал петь в квартете и наслаждаться видами Южной Дакоты, которые он позднее выдаст в книжке за виды Канзаса (туда Баум как-то заезжал всего на два дня). В 1891 году газета приказала долго жить, и супруги с четырьмя сыновьями снова переехали, теперь в Чикаго, где Фрэнк устроился репортёром в «Ивнинг Пост». Какое-то время он был коммивояжёром, в 1897 году принялся за журнал об оформлении витрин и в итоге, как и в случае с гамбургскими петухами, выпустил на эту тему книгу, где обосновал использование одетых манекенов и заводных механизмов для привлечения клиентуры.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ ФРЭНКА БАУМА В ШОУ-БИЗНЕСЕ

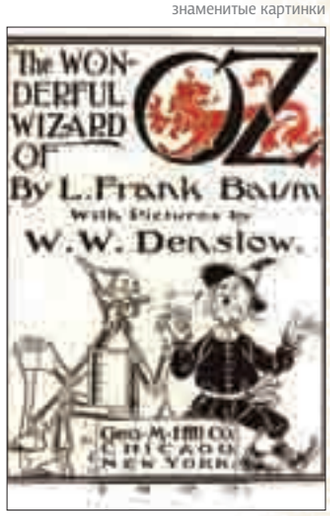
К этому моменту Баум уже стал детским писателем. Сам он оценивал свой талант чрезвычайно высоко: в книге Баума из серии «Племянницы тёти Джейн», издававшейся под псевдонимом, некий кинорежиссёр рассказывает героиням о сказочниках, книги которых были успешно экранизированы, и перечисляет их так: «Ганс Андерсен, Фрэнк Баум, Льюис Кэрролл». Всё это было бы смешно, если бы не было так грустно: самая первая сказка Баума, впоследствии переименованная в «Поразительные приключения волшебного монарха Мо и его народа», вышла в 1896 году под названием «Новая Страна чудес», и отсылка к Кэрроллу явно отражала намерение автора попиариться за чужой счёт.

Книжки для детей пользовались спросом, однако свою нишу Баум нащупал не сразу. «Новая Страна чудес» с её закосом под абсурдный юмор продавалась скверно, и в 1897 году Фрэнк издал куда более традиционные «Сказки Матушки Гусыни в прозе». Умеренный успех этой книги толкнул его на создание сиквела: объединив усилия с художником Уильямом Дэнслоу, Баум издал томик стихов «Папа Гусь: его книга», ставший бестселлером. По форме это была «поэзия бессмыслицы» а-ля Эдвард Лир, по содержанию — нечто такое, о чем сейчас на Западе предпочитают не вспоминать: в детских стихах Баум умудрился оскорбить негров, ирландцев, итальянцев, китайцев и индейцев, а в следующей книге Папа Гусь вдарил ещё и по евреям.

«Удивительный Волшебник из страны Оз» с текстом Баума и иллюстрациями Дэнслоу (правами на книгу они владели на равных) вышел в 1900 году. История канзасской девочки Дороти, унесённой смерчем в волшебную страну, где живут говорящие чучела, звери и даже люди из железа, поначалу должна была ограничиться одной книгой. «Волшебник» стал хитом, но уже следующий продукт Баума и Дэнслоу, «Дот и Тот в Весёлой стране», читателя разочаровал, и тогда Фрэнк решил ковать железо, пока горячо: в 1904 году он издал сказку «Удивительная страна Оз», действие которой происходило в том же мире. А в 1907 году, предварительно помаявшись с другими проектами, Баум вернулся к стране Оз окончательно, написав «Озму из страны Оз», и с той поры стабильно выпускал по книге в год (с перерывом в 1911–1912 годах).

Капитализация страны Оз шла и в других направлениях: уже через год после издания «Волшебника» Баум вместе с композитором Полом Титьенсом превратил сказку в мюзикл. Обожавший мифологизировать события Фрэнк позднее вспоминал, что однажды к нему явился молодой человек в очках, предложивший сделать из сказки театральное представление, «и всё заверте...». На самом деле Титьенса и Баума познакомил чикагский художник, иллюстрировавший очередное творение Фрэнка, и до «Волшебника» они сочинили два мюзикла, «Осьминог» и «Царь Мидас», которые никто не хотел ставить. Идею перенести на сцену сюжет бестселлера Баум встретил холодно, но стартовавший в 1902 году мюзикл успешно шёл на Бродвее много лет и заработал авторам целое состояние. Из-за этого Баум навсегда рассорился с Дэнслоу, требовавшим делить прибыль на троих. Кстати сказать, на деньги от «Волшебника» художник приобрёл остров в составе Бермудского архипелага и объявил его королевством, а себя назначил королём Дэнслоу I.

Об экранизациях Баума читайте на стр. 70



Уильям Дэнслоу: первый иллюстратор «Волшебника» и его знаменитые картинки

Сюжет мюзикла был не такой, как у книги: Злой Колдуньи Запада там не было вообще, зато появлялся настоящий король Оз, который изгонял узурпировавшего власть Волшебника. Более того, в мюзикле имелись отсылки к американской политике, в частности, к президенту Теодору Рузвельту и нефтяному магнату Джону Рокфеллеру. Возможно, отсюда растут ноги у толкований сказки как политического памфлета, о которых будет сказано ниже. Продолжение мюзикла по второй книге цикла провалилось — в книге не было Дороти и Льва, из мюзикла исчезли и Страшила с Железным Дровосеком, так что зритель спектаклем не воодушевился.

Баум не раз и не два порывался покончить со страной Оз, объявляя, что уж эта-то книга станет последней, но зарезать дойную корову так и не решился. В мозгу Фрэнка возникали проекты один другого фантастичнее. В 1905 году, после переезда в Калифорнию, он рассказал в интервью о том, что приобрёл остров Педлоу и хочет превратить его в парк развлечений «Чудесная страна Оз». Биографы тщетно искали этот остров или хотя бы свидетельства того, что Баум приобретал какие-либо острова. Так или иначе, после провала очередного мюзикла затею с парком он оставил.

Страсть к театру медленно, но верно губила Баума — его мюзиклы сходили со сцены чуть ли не быстрее, чем появлялись. Спасаясь от банкротства, Фрэнк переписал всё своё имущество, включая библиотеку и печатную машинку, на имя супруги, а также продал права на книги о стране Оз издательству M.A. Donahue, которое не нашло ничего лучше, чем выпустить их дешёвые издания и утверждать, что они много круче, чем новые сказки Баума. В 1914 году Фрэнк занялся кино, основал компанию The Oz Film Manufacturing Company, пытался снимать фильмы для детей, но снова прогорел и подорвал здоровье. В мае 1919 года Баум пережил удар и скончался, чуть-чуть не дотянув до шестьдесят третьего дня рождения. На следующий год вышла его последняя, четырнадцатая сказка про страну Оз.

КНИЖЕК ДЛЯ ВСЕХ, И НИКТО НЕ УЙДЁТ ОБИЖЕННЫМ

Как и подобает проектному автору, Л. Фрэнк Баум сочинял не только под своим именем, но и под семью псевдонимами, причём три из них были женскими. Например, популярный цикл «Племянницы тёти Джейн» он издавал как Эдит Ван Дайн. К писательству Баум подходил по-деловому, стремясь окучить самые разные целевые группы. Он сочинял авантюрные романы для взрослых, такие как «Судьба короны» (с бразильским колоритом), «Дочери судьбы» (действие происходит в Белуджистане, главный герой — мусульманин), «Последний египтянин». Тинейджерам разных полов Баум продавал серии про Сэма Стила и племянниц тёти Джейн. Для маленьких детей у него имелся незаменимый Папа Гусь. Баум даже пытался заместить «Страну Оз» другим фэнтезийным циклом, издав под своим именем «Морских фей» и «Небесный остров», но не преуспел. В итоге всё упиралось в страну Оз; Баум даже взял за привычку помещать туда героев других своих сказок вроде «Королевы Цзыси из страны Икс» и «Жизни и приключений Санта-Клауса», чтобы читатель заинтересовался и этими книгами тоже. При этом о какой-либо связности цикла про Оз говорить не приходится: персонажи Баума споро меняют внешность и прошлое, даже их имена могут писаться по-разному.

Попытка Баума вторгнуться на территорию НФ тоже была не слишком удачной: роман «Ключ Ко Всем Замка́м» (1901), который автор назвал «электрической сказкой», был едва замечен критиками. По сюжету книги подросток Роб Джослин экспериментирует с электричеством, опутывает дом «сетью проводов» и случайно вызывает Демона Электричества. Оказывается, Роб коснулся Электрического Ключа Ко Всем Замкам, и Демон обязан исполнить девять его желаний. Так как Роб не знает, чего просить у Демона, тот приносит ему шесть подарков по своему выбору.

Сейчас, спустя сто лет, мы пользуемся двумя дарами Демона из шести — маленькой трубкой, которая бьёт обидчика электрическим разрядом, и прибором, который показывает то, что произошло в мире в течение суток. Прочие дары кажутся всё такими же фантастическими: таблетка, которой достаточно, чтобы насытиться на целый день вперёд, одежда, защищающая от физического воздействия, миниатюрный левитатор и даже «показатель характера» — набор очков, в которых видно, каков тот или иной человек. Впрочем, поклонники Баума верят, что этими очками он предсказал «дополненную реальность», то есть явь с виртуальными элементами. Надев очки, Роб видит на лбу человека буквы: K, если человек добр (kind), C — если жесток (cruel), W — если мудр (wise), F — если он дурак (fool), и так далее.

Прогностическим талантом писателя можно было бы восхититься, если бы не вторичность всех даров Демона. После появления радио о пересылке изображения не думал только ленивый (в 1884 году Пауль Нипков предложил «механическое телевидение», в 1907 году Борис Розинг запатентует катодно-лучевую

ПРОЕКТ О.З., КАНОНИЧЕСКИЙ И АПОКРИФИЧЕСКИЙ

Точное количество текстов о стране Оз подсчёту не поддаётся: к 14 книгам Баума следует прибавить 28 романов оригинального канона, признаваемых наследниками, и сотни изданных «апокрифов». В их число включают и книги известнейших фантастов: «Число Зверя» Роберта Хайнлайна, «Сэр Гарольд и король гномов» Л. Спрэга де Кампа, «Гастролёр в стране Оз» Филипа Фармера, новеллизацию «Возвращение в Оз» Джоан Виндж и даже четвёртый том «Тёмной башни» Стивена Кинга. Особенно преуспели в сочинении апокрифов Роджер Баум, правнук Л. Фрэнка Баума (11 романов), и Марч Лаумер, старший брат фантаста Кита Лаумера (21 книга). Среди издательств все рекорды бьёт заработавший в 1986 году конвейер Криса Дьюлабона, выпустившего около ста книжек про страну Оз от разных авторов, включая переложения на английский сказок Александра Волкова. Есть в стране Оз и свои ревизионисты: в 1995 году Грегори Магвайр написал роман «Ведьма: жизнь и времена Западной Колдуньи из страны Оз», первый в цикле «параллельных» книг по мотивам сказок Баума. Главной героиней романа стала злая колдунья, получившая имя Эльфаба по инициалам Баума — Л.Ф.Б.

Судя по афише мюзикла «Волшебник из страны Оз», Железный Дровосек в нём был шотландцем, а Дороти — далеко не девочкой

«Ключ Ко Всем Замкам» — единственный более-менее научно-фантастический роман Баума

ОТЦЫ И ДЕТИ

В 1957 году страстный озофил Джастин Шиллер основал фан-клуб Л. Фрэнка Баума и начал издавать журнал «Баумов горн». В 1959 году организация стала Международным клубом Волшебника из страны Оз. Первым президентом клуба был Фрэнк Джослин Баум, первый сын Л. Фрэнка Баума и автор биографии отца, полной фантазий и вымысла: он писал её в отрыве от семьи, с которой поссорился после многочисленных попыток заработать на отцовском наследии, так что родственники отказались помогать ему в чём-либо. История бренда «Оз» после смерти Баума в высшей степени драматична, запутанна и на добрую сказку не похожа ничуть. Полновесная биография создателя страны Оз не написана до сих пор.

трубку), остальные идеи тоже витали в воздухе, а очки Баум мог позаимствовать из сказки Андерсена «Чего только не придумают». Фанатов Баума восторгает описанный в романе «Тик-Ток из страны Оз» беспроволочный телефон, но беда в том, что в самой сказке он теряется среди всяких Волшебных Биноклей, Волшебных Картин и Волшебных Магнитов. Что действительно внове в «Ключе Ко Всем Замкам», так это отказ подростка от последних трёх даров: «Кто-то подумает, что я дурак, раз отказался от этих изобретений, — думает Роб, — но я из людей, которые знают меру. Дурак тот, кто не учится на своих ошибках. Я на своих учусь, значит, я в порядке. Нелегко обгонять своё время на целый век!» Столь критичное отношение к прогрессу до Первой мировой войны встречалось редко, особенно в книгах для детей.

ТОЛКОВАНИЕ ОЗ-ВИДЕНИЙ

На фоне массовых литературных неудач Баума ошеломительный успех «Волшебника из страны Оз» озадачивает. Чем эта книга берёт читателей? За прошедшие сто лет этот феномен пытались объяснить не раз и не два. Толкованием сказки занимались и историки, и теософы, и фрейдисты, особо указывающие на то, что книга Фрейда «Толкование сновидений» вышла в том же году, что и «Волшебник». Сказка Баума по Фрейду выглядит непривлекательно: исходной точкой приключений Дороти якобы служит сцена, не описанная Баумом, в которой девочка подсматривает ночью за взрослыми, ведь спят они в одном помещении: «В одном углу помещалась большая кровать дяди Генри и тёти Эм, а в другом — маленькая кроватка Дороти». Увиденное шокирует Дороти, и она проецирует свой страх в виде смерча, который по форме весьма фалличен. Условная мать Дороти, тётя Эм, расщепляется в сказке на две фигуры — Добрую Волшебницу Юга и Злую Волшебницу Запада, которую Дороти давит домиком. Что до условного отца, он, конечно, становится самим Волшебником по имени Оз. Изумрудный город, в котором много вертикальных башен, равно как и метла, — это символы всё того же, о чём вы подумали.

Дальше фрейдисты переходят к серебряным башмачкам и Волшебнику за ширмой… но, пожалуй, довольно глумления над сказкой: Л. Фрэнк Баум явно не имел в виду ничего такого. Та же ширма не несёт в себе никакого тайного смысла: в доме Баумов было принято ставить ёлку за подобными ширмами, и Фрэнк обожал разговаривать с родственниками, оставаясь при этом «невидимым». Дорогу из жёлтых кирпичей Баум своими глазами видел в отрочестве, Изумрудный город мог быть навеян Белым городом, выстроенным в Чикаго в 1893 году, когда там проходила Мировая выставка, и так далее.

Историки толкуют сказку по-своему. Профессор Генри Литтлфилд выдвинул теорию, по которой «Волшебник из страны Оз» — это притча о популизме в американской политике 1890-х годов. Изумрудный город — это Капитолий, Волшебник — президент США, Трусливый Лев — предводитель популистов Уильям Дженнингс Брайан, Дровосек олицетворяет пролетариев, Страшила — фермеров. В 1990-е годы эту теорию доразвили экономисты: очевидно же, что дорога из жёлтого кирпича и серебряные башмачки указывают на требование популистов свободно чеканить золотую и серебряную монету. Да и кличка собаки, Тото, указывает на слово teetotaler, «трезвенник», — сторонники запрета спиртного были союзниками популистов. Ну а почему город Изумрудный, то есть зелёный, — яснее ясного: это цвет американских банкнот. Баум ведь был журналистом, он хорошо разбирался в политике. На что теософы, гордящиеся тем, что автор «Волшебника» интересовался теософией, замечают, что…

Но, может быть, в этом и разгадка успеха «Волшебника из страны Оз»? Простую историю о девочке, которая хотела вернуться домой, о её друзьях, которым недоставало веры в себя, и о Волшебнике, который оказался обычным человеком, можно при желании наполнить любыми смыслами. Отчего бы не увидеть в этой сказке ещё и притчу о фантастической литературе? Судите сами: Дровосек символизирует научную фантастику (по сути он киборг), Лев — фэнтези (говорящее животное), Страшила — хоррор (с таким-то именем). НФ часто обвиняют в том, что у неё нет сердца, фэнтези — что это трусливый эскапизм, хоррор — что он редко бывает умён. Ну а Волшебник — это, конечно же, большая литература, пресловутая боллитра, которая на самом деле никому ничего дать не может.

Вот вам, дорогие проектные авторы, рецепт успеха: пишите простые истории, которые трактуются как угодно, — может, и останетесь в веках. Повезло же доброму сказочнику Л. Фрэнку Бауму.

Политика Уильяма Дженнингса Брайана современные ему карикатуристы считали больше похожим на удава, чем на Труслового Льва (автор рисунка — Дэнслоу)

Ещё одно коммерческое начинание Л. Фрэнка Баума: каждому, кто пришлёт три логотипа с медведем, вырезанных из упаковок хлопьев, бесплатно вышлют первую часть «Сказок Матушки Гусыни в прозе»

ТЕКСТ: БОРИС НЕВСКИЙ

Книжный фастфуд XXI века

ФАНТАСТИЧЕСКИЙ «ЛАВБУРГЕР» — С ЧЕМ ЕГО ЕДЯТ?

Из чего только сделаны девочки?
Из конфет и пирожных,
Из сластей всевозможных,
Вот из этого сделаны девочки.
Самуил Маршак

Не желаете ли немного пищи духовной? Перехватить на скорую руку толику чувств, щепотку страстей, горсть переживаний, и всё это — со слезоточивыми специями и фантастической подливкой? Нет, правда, хотите? Тогда вам нужен «лавбургер» — книжный фастфуд XXI века. Блюдо малокалорийное, но вызывающее стойкую зависимость — особенно у прекрасных дам. И крайне выгодное для его производителей и распространителей...

Есть ли пророки в своём отечестве? Оказывается, есть! По крайней мере, в отношении лавбургера. Сей ёмкий термин, обозначающий любовные романы массового поражения, впервые употребил писатель и критик Владимир Березин ещё в 1995 году, опубликовав в «Литературной газете» статью, которая так и называлась — «Введение в лавбургер». Сравнение со знаменитым блюдом из «Макдональдса» оказалось очень удачным и отменно передавало суть явления. На Западе же этот вид коммерческой литературы называется просто и без затей — Romance Fiction. Там много лет существует огромная «романс»-индустрия: многомиллионные тиражи, специализированные премии, собственные классики и критерии качества, разнообразные жанровые ниши. Среди направлений Romance есть и фантастика. Но только в последние годы сформировался отдельный поток лавбургера — на стыке между традиционным Romance и обычной фантастической литературой. Об этом явлении мы сегодня и поговорим...

ЧИТАЙ И РЫДАЙ!

Сначала обратимся к лавбургеру классическому, обыкновенному. Глубинная суть его проста — это коммерческая литература о любви с многочисленными описаниями переживаний и обязательным хэппи-эндом. В центре истории — женщина и её чувства. Пишут лавбургеры тоже женщины (или мужчины под женскими псевдонимами). Естественно, потребители лавбургеров в основном принадлежат к прекрасной половине человечества. Если представители сильного пола подобную литературу и читают, то, как правило, сей факт ими тщательно скрывается.

Типичный лавбургер в несколько утрированном виде выглядит так. Она — умная, милая, обаятельная, истинное сокровище, по неведомой причине до сих пор не нашедшая свою половинку. Он — умный, красивый, богатый, мужественный, бабы так и виснут, но об истинной любви лишь мечтает. Волею случая они встречаются. Цепочка недоразумений, страстей и переживаний. Ужасы, разлука, разнообразные преграды. И много-много-много слёз и соплей. Под занавес — тра-та-та! Совет да любовь, горячий поцелуй, безграничное счастье на фоне шикарных пейзажей и интерьеров. Финита.

Конечно, есть нюансы. К примеру, классический лавбургер носит акцентировано романтичный характер с упором на чувства героини, в таких книгах допускается только лёгкая эротика. В эротическом лавбургере, наоборот, постельные сцены выписаны предельно откровенно, на грани с порнографией.

Предтечей лавбургера считается вышедший в 1740-м роман «Памела» англичанина Сэмюэля Ричардсона. Особо отмечается также вклад Джейн Остин. Но бум лавбургера как отдельного направления массовой литературы породили романы Джорджетт Хейер, повествующие о любовных переживаниях в эпоху английского Регентства (конец XVIII — начало XIX века). Романы Хейер начали выходить в промежутке между Первой и Второй мировыми войнами, обретя невиданную популярность сначала в Британии, а затем и в США. А потом уж настала эпоха Кэтрин Куксон, Барбары Картленд, Розмари Сатклифф, Норы Робертс, Даниэлы Стил и прочих производителей «женских» бестселлеров.

В современной Romance Fiction выделяется десять основных субжанров, куда входит около сорока более мелких направлений. Типы субжанров определяются внешним антуражем лавбургера. К примеру, исторический «романс» или «романс»-вестерн. Несколько субжанров связаны с фантастикой. Это Paranormal Romance (любовь на фоне мистики), Science Fiction Romance (сейчас чаще используется термин Futuristic Romance, поскольку действие происходит в будущем), Fantasy Romance (фэнтези, но без мистики), Time-travel Romance (романтическое попаданчество). В последние годы от мистики отпочковалось отдельное направление Vampire Romance (любовный вампирятник).

Лавбургеры фантастических субжанров практически не отличаются от обычных. Это всё та же слезоточивая жвачка для мозгов, литературный суррогат. И то, что действие связано с путешествиями во времени или полётами в космос, не отменяет главного смысла написания подобных книг — сублимировать определённые чувства целевой женской аудитории. Не повезло в личной жизни? До сих пор не нашла своего «принца на белом лимузине»? Стала жертвой домашнего насилия? Убеждена, что все мужики — сволочи? Купи книжку о высоких и страстных «чуйствах» и обрыдайся! Поставь себя на место героини и хоть на мгновение испытай истинное счастье! Подобные книги сродни духовному наркотику: стоит только начать — потом не остановишься. Благо предложений хоть отбавляй... Справедливости ради стоит отметить, что «пацанских» книжек тоже навалом, просто средства сублимации там иные.

ФАНТАСТИЧЕСКАЯ Р-Р-РОМАНТИКА

Но наш сегодняшний разговор — всё-таки о фантастике, авторы которой просто используют некоторые приёмы классического лавбургера.

Первопроходцем была Мерседес Лэки. Конечно, и до неё появлялись фантастические книги, где делался упор на чувственные отношения между героями с точки зрения женщин, — наибольших достижений на этой ниве добились Андрэ Нортон и Мэрион Зиммер Брэдли. Но именно Лэки полноценно перенесла приёмы, характерные только для Romance, на почву фантастики (точнее, фэнтези). Во многом благодаря такому синтезу к Лэки пришёл массовый успех — её многотомный цикл «Валдемар» потрафил вкусам как поклонниц лавбургера, так и тем почитателям фантастики, которым не хватало более пристального внимания авторов к романтическим взаимоотношениям. Также огромным успехом у разных читателей пользовались романы Дианы Гэблдон из цикла «Чужестранка» — но это был уже визит «с той стороны»: попаданческий лавбургер, понравившийся также любителям традиционной фантастики, которым обычный Romance, как правило, не интересен.

Естественно, новооткрытая ниша коммерческой литературы не осталась без внимания жаждущих успеха фантастов. Робин Мак-Кинли, Тамара Пирс, Мидори Снайдер, Кристин Бритейн, Розмари Эдхилл, Кэтрин Азаро, Вен Спенсер и многие другие, используя приёмы лавбургера, с разным успехом сочиняли р-р-романтическую фантастику. Иной раз в этот заповедник «розовых соплей» наведывались совсем уж именитые авторы вроде Лоис Макмастер Буджолд. В России подобную фантастику ныне также пишет немало народу. Паровозиком послужили книги Оксаны Панкеевой, чьи «Хроники Странного королевства» — просто воплощённая мечта домохозяйки, эдакая фэнтезийная «Санта-Барбара».

Но революция, совершившаяся в этом направлении фантастики, пришла вовсе не из космических глубин или просторов фэнтезийных королевств. Настоящая эпидемия грянула благодаря интересу юных дев к романтичным кровососущим красавчикам.

СЛАДКИЙ УЖАС НА КРЫЛЬЯХ НОЧИ

Массовое помешательство этим видом литературы связывается обычно с успехом «сумеречного» цикла Стефани Майер, — хотя её книги не отличаются каким-то глобальным новаторством. Некоторые, весьма значимые в литературном мире личности относятся к мегапопулярности Стефани Майер с изрядной долей скепсиса, переходящего в откровенное презрение.

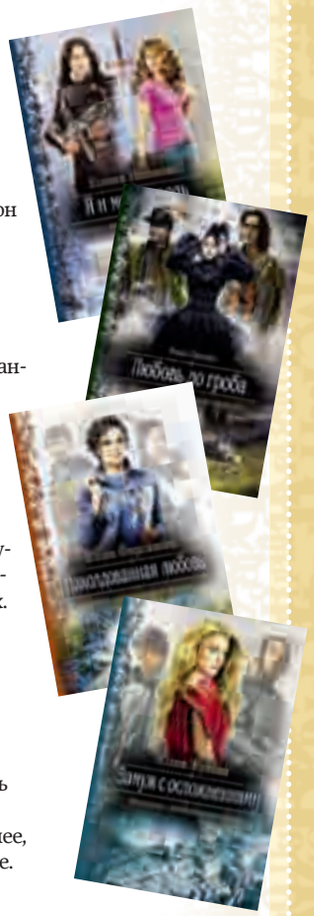
> *Ролинг и Майер обращаются напрямую к молодёжи. Настоящая разница между ними заключается в том, что Ролинг — отличная писательница, а Стефани Майер не в состоянии написать ничего мало-мальски стоящего.*
>
> ***Стивен Кинг***

Пожалуй, «король ужаса» несколько перегнул палку в своей критике. Конечно, Стефани Майер не звезда художественной словесности, но и огульно хаять её — тоже не дело. Явная бездарность не смогла бы поставить мир на уши. Впрочем, столь феерический успех очевидной литературной ремесленницы действительно выглядит странновато. Так почему же именно этой американской писательнице так свезло? Попробуем разобраться.

МАЙЕР ЗАМАНИЛА В СВОИ СЕТИ ЮНЫХ ДЕВ СО ВЗОРОМ ГОРЯЩИМ — ВОТ В ЧЁМ ПРИЧИНА ЕЁ СУМАСШЕДШЕГО УСПЕХА!

Любовный вампирятник сочиняли и до Майер — в предтечи «Сумерек» можно записать книги Энн Райс, Тани Хафф, Челси Куин Ярбро. Но «Вампирские хроники» Райс всё же в большей степени психологическая драма, романы Хафф о Вики Нельсон — детективные триллеры, а Ярбро делала ставку на исторические приключения (к тому же протагонист её серии о Сен-Жермене — мужчина). Ближе всего к открытию новой ниши литературного масскульта подошла Лорел Гамильтон с её зубодробительными триллерами про охотницу на нечисть Аниту Блейк. Впрочем, постепенно романы Гамильтон скатились к совсем уж откровенному эротическому лавбургеру, где главное не кто кого порешит, а кто с кем переспит. Тем не менее лучшие книги об Аните Блейк вызвали волну подражаний — причём некоторые эпигоны в популярности переплюнули саму Гамильтон. Одна Шарлин Харрис с её многотомником о Сьюки Стэкхаус чего стоит!

«Романтическая фантастика» — авангард любовного нашествия.



Но именно Стефани Майер породила такое количество подражателей, что их легионы с лёгкостью необычайной затопчут всех эпигонов Райс, Гамильтон и Харрис вместе взятых. Майер удалось подцепить на крючок молодняк — вот в чём причина её сумасшедшего успеха! Ведь романы Гамильтон и компании нацелены на довольно ограниченную взрослую аудиторию, куда входят как некоторые потребители традиционной Romance, так и обычные любители фантастики (включая даже мужчин). А вот Майер заманила в свои сети юных дев со взором горящим... Вздор, что современные и продвинутые девушки-подростки разучились грезить о романтической любви! Когда ещё о ней мечтать, как не в нежном возрасте? Через несколько лет эти грёзы вдребезги разобьются об острые рифы повседневности — наступит суровая взрослая жизнь с её тотальным помешательством на успехе, деньгах и материальных благах. Но пока... Маленькие детки мечтают о подарках от Санты, мальчишки — о великих подвигах, а юные девы — о прогулках под ручку с Прекрасным Принцем. Осталось только воспользоваться этой наивной мечтой, — и Майер сделала это блестяще! Помимо того, книги Майер сумели заинтересовать и вполне себе взрослых тётенек, которым попросту захотелось поностальгировать о «золотых денёчках» ушедшей юности, когда, как всем известно, и трава была зеленее, и солнышко теплее, и любовные переживания острее.

Лавбургеры пишутся женщинами, о женщинах и для женщин

Самое забавное, что Стефани просто невероятно повезло со временем и местом. За четырнадцать лет до выхода «Сумерек» начали издаваться «Дневники вампира» Лизы Джейн Смит, — и тогда на них никто не обратил внимания! А ведь схема «Дневников» почти идентична «сумеречной»: юная наивная девушка мечется между двумя романтическими упырюшечками. Но издателей и читателей история Смит не впечатлила. Она попросту затерялась в вале «взрослого» любовного вампирятника. Эка невидаль — очередная байка о «кровососущей» любви, разве что с совсем юной героиней. В год появления «Сумерек» времена настали уже иные. Рынок был подготовлен феноменальным успехом поттерианы, и весь мир, вне зависимости от возраста, привык тащиться от подростковой литературы (или, точнее, Young-adult — «детско-взрослой»). А жаждущие успеха издатели лихорадочно выискивали потенциальных «золотых» авторов. «Цикл? Про вампиров? Любовь-морковь? Для подростков? Берём!» И не прогадали, черти — рассчитанные на девичьи сердечки семена не первой свежести пали в плодородную почву. Ну а дальше сработал «принцип домино». Стоило «Сумеркам» стать бестселлером, как на протоптанную Майер дорожку повалили толпы подражателей. В том числе, кстати, и несостоявшийся пионер юношеского вампирятника Лиза Джейн Смит, чьи «Дневники» с успехом переиздали, а затем и до сиквелов-приквелов-вбоквелов дело дошло.

АНАТОМИЯ ТИНЕЙДЖЕРСКОЙ ЛЮБВИ

После появления мегаселлера события в околокнижном мире всегда развиваются одинаково. Пока фанаты, с восторгом глотая слюни, требуют продолжений полюбившегося цикла, издатели начинают подгребать все мало-мальски похожие истории. Ну а авторы, почуяв поживу, набрасываются на востребованную тему, словно стая стервятников, — так волна обрачивается цунами. Вот и рукописи молодёжных фантлавбургеров захлестнули рынок… Поначалу это цунами носило преимущественно «кровавый» окрас. Вампиры всех видов и мастей точили клыки на нежные девичьи шейки героинь и кошельки читательниц. Когда количество упырей-возлюбленных перехлестнуло все мыслимые пределы, к делу обольщения девиц-тинейджеров подключились оборотни, ангелы, демоны, эльфы, охотники на разнообразную нечисть, маги-чародеи-колдуны и просто принцы да рыцари.

Но кем бы ни был Избранник Героини, схема молодёжного фантастического лавбургера примерно одинакова. Она — девочка-подросток тринадцати-шестнадцати лет, милая, неглупая и вообще самая лучшая, но её очарование, однако, сверстниками противоположного пола почему-то игнорируется. Он — красивый, сильный, загадочный, модный, мечта всех девчонок. Романтическая встреча, как правило, сопряжённая с опасностью. Любовь-морковь, ахи-вздохи, поцелуи-объятия. Страстные переживания: «Ах, он меня любит? А как он меня любит? Просто любит, очень любит или очень-очень-очень-очень любит?» Возможно, появится Он Номер Два — не такой красивый, но не менее загадочный и обладающий какими-то особыми достоинствами (например, спас героиню от смерти или проявил себя как верный друг, приняв вину за списанную контрольную). Героиня мечется, словно кошка между двумя мисками сметаны: «Ах, Номер Один такой милашка, я его люблю! Ах, Номер Два такой обаяшка, я ему благодарна!» Этих переживаний умной авторше хватит как минимум на три тома, а особо жадной — и на все десять. Естественно, любовные терзания героини разворачиваются на фоне спасения мира от Страшной Бяки или — при отсутствии у авторши минимальной фантазии — в хитросплетении жутких интриг на просторах какого-нибудь необычного учебного заведения. Под занавес цикла героиня наконец делает свой Самый Главный Выбор — чаще всего ей облегчает задачу хитрая авторша, заставив Бяку прихлопнуть одного из претендентов. Слёзы горя сменяются слезами счастья. Нежный поцелуй. Финита. Можно сочинять новый цикл…

«ГОЛОДНЫЕ» ГЕРОИНИ С ЛЁГКОСТЬЮ И ПРЕКРАСНОГО ПРИНЦА ЗААРКАНЯТ, И СТРАШНОЙ БЯКЕ КАБЛУЧКОМ В ГЛАЗ ЗАСВЕТЯТ

Учитывая, что современные девочки всё-таки отличаются от тургеневских барышень, чуть в стороне бурлит поток фантлавбургеров для «пацанок». Наиболее ярким его примером служит цикл Сьюзен Коллинз «Голодные игры». Основная схема здесь осталась в неприкосновенности, но образ героини существенно отличается от «сумеречного». Точнее, в любом виде подросткового лавбургера протагонистка вовсе не беспомощный объект: в век победоносного феминизма такой подход не прокатит. Но если «сумеречные» героини до определённой степени зависят от активных действий своего Рыцаря, то «голодные» сами служат движущей силой событий: они с лёгкостью и Прекрасного Принца заарканят, и Страшной Бяке каблучком в глаз засветят. В общем, «фемдом» в действии.

ДЕКОРАЦИИ ДЛЯ ЧУВСТВ

Конечно, помимо love-элементов, в «Сумерках», «Голодных играх» и им подобных книгах имеются отчётливые признаки фантастики Young-adult. Так, чаще всего героини — Избранные. К примеру, происходят из могущественной семьи, чьи тайны теряются в глубине веков, или волею судьбы случайно обретают некие необычные способности (артефакты). И, естественно, как положено всякому Нео, только Она может спасти… Прекрасного Принца, город, страну, мир, Галактику — зависит от амбиций автора. Ясное дело, сидя в уютном доме, ничего и никого не спасёшь, а потому героиню ожидает дальняя дорога с мрачной перспективой угодить в «казённый дом» или в иное, не более приятное местечко. А где дорога, там и неизбежные приключения, количество и трудность которых зависит от воли автора и его издательских аппетитов. Наиболее талантливые и скромные укладываются в стандартную трилогию или тетралогию, ремесленники же, как правило, способны бесконечно переливать из пустого в порожнее. В общем, перед нами вроде как обычная подростковая фантастика, которая отличается тем, что её авторы основной сюжетный конфликт переводят в область чувственных отношений, показывая их с позиции героини. Но на девушках ведь подростковая

аудитория не заканчивается, верно? Потому часть таких книг написана в стилистике «унисекс». Здесь героями могут быть парни, но чаще всего события показаны с точки зрения двух разнополых протагонистов.

ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ЛАВБУРГЕР: ДЕЖУРНОЕ МЕНЮ

Как всегда бывает с модными течениями массовой культуры, основной поток составляют ремесленнические поделки — для фантлавбургеров это особенно характерно. Каждая мало-мальски успешная книга приводит к появлению сонма подражателей, которые, подобно рыбам-прилипалам, паразитируют на своём более талантливом собрате. Потому стоит обратить особое внимание на самые яркие (или, по крайней мере, наиболее знаменитые) проявления этого модного ныне масскультового тренда. Так сказать, «дежурное меню»...

МЕРСЕДЕС ЛЭКИ «СТРЕЛЫ КОРОЛЕВЫ» (1987)

Самый первый роман серии о королевстве Валдемар. Поначалу Лэки заострила внимание на Герольдах — королевских эмиссарах, обладающих необычными способностями. Внимательный читатель увидят здесь явные заимствования из «Хроник Перна» Энн Маккефри (вроде телепатической связи Герольдов со Спутниками-лошадьми). Впрочем, Лэки не ограничилась Герольдами и осветила жизнь Валдемара со всех концов. Помимо двух непосредственных продолжений и трёх приквелов «Стрел королевы», сольно и в соавторстве Лэки написала в серии ещё более двух десятков книг (не считая пяти межавторских антологий). В центре повествования — разновозрастные героини, которые преодолевают всевозможные опасности и любят, любят, любят. Любят всех — от мужественных рыцарей до своих закадычных боевых подруг (разве что до коняшек-Спутников дело так и не дошло). Мерседес Лэки была первой из авторш фантастики, кто бестрепетно сделал неотъемлемой частью своих произведений основные элементы классической Romance Fiction. Тем и прославилась. Кстати, у Лэки есть и несколько фэнтезийных книг о горячей гомоэротической любви. На момент выхода они тоже в своём роде были новаторскими...

ДИАНА ГЭБЛДОН «ЧУЖЕСТРАНКА» (1991)

Роман, открывший по-своему уникальный цикл из полутора десятков книг. Героиня — американская медсестра Клэр Рэндолл — магическим образом переносится в Шотландию 1743 года, накануне последнего крупного восстания якобитов. Там Клэр попадает в пучину захватывающей страсти к шотландскому дворянину Джейми Фрэзеру. Не обходится и без разнообразных интриг — политических, романтических, семейных. Уникальность цикла в том, что сочинялся он в рамках Time-travel Romance (даже выходил изначально в специализированных «женских» сериях). Но довольно высокое качество текста, прежде всего — его психологическая и историческая достоверность, привело к тому, что цикл обрёл популярность у некоторых читателей, которые «романсом» в принципе не интересуются. Замечены даже мужчины, зачитывающиеся «Чужестранкой»!

ЛИЗА ДЖЕЙН СМИТ «ДНЕВНИКИ ВАМПИРА» (1991)

Трилогия, чуть погодя выросшая до тетралогии о семнадцатилетней Елене, которая стала «костью раздора» между двумя братьями-вампирами Стефаном и Дэймоном. Цикл поначалу прошёл почти незамеченным, но после «сумеречного» бума был с успехом переиздан, экранизирован в виде телесериала и многократно дописан. Вопреки традиционной ныне схеме «под Майер», героиня цикла не гадкий утёнок, а девушка очень успешная, эдакая «королева бала». Возможно, именно поэтому романы Смит не нашли поначалу отклика среди подростковой аудитории: не всем дано быть популярными секси-бэби. Ведь подобные книжки в основном читают отнюдь не блондинки-чирлидерши (если те вообще умеют читать). «Дневники» ныне выглядят как своеобразный набросок «Сумерек» — по крайней мере, на их фоне романы Стефани Майер смотрятся более выигрышно. Правда, литературная ограниченность Смит и гламурная глупость её героини не помешали «Дневникам» достичь статуса международного бестселлера.

ЛОРЕЛ ГАМИЛЬТОН «ЗАПРЕТНЫЙ ПЛОД» (1993)

Стартовый роман многотомного сериала городского фэнтези о приключениях бывшей охотницы на вампиров Аниты Блейк. Действие происходит в альтернативном мире, где рядом с людьми свободно обитают мифологические существа. Первые пяток томов цикла — это пряный коктейль из нуарного детективного триллера и тёмного городского фэнтези, приправленный любовными и психологическими переживаниями. Не зря книгами Гамильтон поначалу зачитывались люди разных полов, возрастов и вкусов. Но затем автор существенно сузила целевую аудиторию, и книги про Аниту Блейк превратились в лавбургер с уклоном в откровенную эротоманию. Серия

Такие книги читают даже мужчины!

Экранизации — движущая сила мирового успеха

продолжается до сих пор, и конца ей не видно (вышло уже двадцать четыре романа). Видимо, путешествия героини по постелям вампиров, оборотней, демонов и прочих инкубов живо интересуют определённую часть женской аудитории. Хотя, учитывая откровенный язык авторши, возможно, что и мужской тоже.

ШАРЛИН ХАРРИС «МЕРТВЫ, ПОКА СВЕТЛО» (2001)

Стартовый роман популярной серии мистико-романтических детективов об официантке из Луизианы Сьюки Стэкхаус (до этого Харрис была известна как автор нескольких чисто детективных циклов). Героиня обладает телепатическими способностями, которые помогают ей распутывать криминальные и мистические загадки. Помимо того, Сьюки влюблена в вампира Билла — впрочем, официантка-телепат настолько хороша, что от неё теряют голову и иные представители рода человеческого (а особенно нечеловеческого). В цикле уже дюжина романов, но особую известность он обрёл после появления экранизации — телесериала «Настоящая кровь». Серия Харрис написана под явным влиянием книг Лорел Гамильтон, однако отличается большей ироничностью и меньшей сексуальной озабоченностью.

СТЕФАНИ МАЙЕР «СУМЕРКИ» (2005)

Роман открыл одноимённую тетралогию и положил начало сумасшедшему всплеску популярности подростковых фантлавбургеров. Сами «Сумерки» добрались до пятого места в списке общеамериканских бестселлеров 2005 года! Остальные романы продавались не хуже, а после голливудской экранизации серия обрела культовый статус по всему миру. «Сумеречный» феномен до сих пор толком не разгадан. Книги Майер не могут похвастать ни тематической новизной, ни сюжетной изобретательностью, ни высокими литературными достоинствами. С чего бы такой бум? Тем не менее история романтических переживаний юной Беллы Свон, влюбившейся в вампира Эдварда Каллена, отчего-то крепко зацепила миллионы девочек и девушек во многих странах. По сути, «Сумерки» — самая настоящая «мыльная опера» со всеми её штампами, разве что ориентированная на тинейджеров (причём на наиболее юную их часть). Однако среди поклонниц серии немало и вполне зрелых дам, которым захотелось вспомнить юность, полную подростковых комплексов, фобий и грёз.

СЬЮЗЕН КОЛЛИНЗ «ГОЛОДНЫЕ ИГРЫ» (2008)

Трилогию Сьюзен Коллинз к фантастическим лавбургерам отнести можно лишь условно. Конечно, в цикле немало внимания уделено романтическим переживаниям героини, юной Китнисс Эвердин из постапокалиптического будущего, но в основе своей это традиционный фантастический Young-adult. Однако «Голодные игры» породили большое количество подражаний — книг о приключениях отважных и целеустремлённых девиц-«амазонок». Их амурные похождения занимают в этих произведениях гораздо больше места, нежели в романах Коллинз. Автор же «Голодных игр» если где и заимствовала идеи, то скорее из «Королевской битвы» Косюна Таками, нежели у Стефани Майер. Впрочем, без «сумеречных» веяний дело не обошлось — некоторые сюжетные штампы фантлавбургера налицо. Удачная голливудская экранизация привлекла к циклу ещё больше внимания.

И НА ДЕСЕРТ....

Майер, Коллинз, Смит — лишь верхушка айсберга. Джули Кагава и Вероника Рот, Лиза Дероше и Лорен Де Стефано, Кэт Фоллз и Александра Харви, Райчел Мид и Ф.К. Каст, Рэйчел Кейн и Кристин Фихан, Лорен Кейт и Мелисса Марр... И многие-многие-многие другие. Они пишут разные книги — разные по тематике и литературному уровню. Неизменно одно: активное смешение элементов Romance Fiction и фантастики. На пятки западным знаменитостям мало-помалу наступают поварихи фантлавбургеров отечественного приготовления. Надо полагать, через пару лет именно они будут диктовать своё меню — пускай и по иноземным рецептам, но среди родимых осин. Российские издатели держат нос по ветру — уже появляются специализированные серии фантлавбургеров вроде «Романтической фантастики» «Альфа-книги». И это только начало нашествия. Его не остановить. Да и зачем? Ведь главная причина популярности откровенного книжного фастфуда, каким в массе своей является лавбургер, — вся наша жизнь. Женщинам (и в первую очередь совсем юным) хочется любви. Настоящей любви, не отягощённой навязчивыми мыслями о брачных контрактах и пухлых бумажниках в потных ручонках пузато-лысоватых «папиков». Красивой, стильной, романтической. Чтобы как в сказке. В реальной жизни такой любви практически не осталось. Но хочется. А если имеется спрос, то всегда найдётся и предложение. И лавбургер, особенно фантастический, далеко не худший вариант суррогатного заменителя «секса в большом городе». Читайте и рыдайте...

Серия

«Романтическая фантастика»

Издательство АЛЬФА-КНИГА www.armada.ru

Книжный ряд

Научно-популярная литература

Ведущий:
Антон Первушин

Химию мы изучаем со школьных лет, но мало кто становится поклонником этой науки. А ведь по своему влиянию на все аспекты нашей жизни химия может сравниться разве что с физикой. Ведь что может быть важнее и фундаментальнее, чем познание законов взаимодействия и превращения веществ? Изначально химия была исключительно практической наукой: её зачатки возникли в те времена, когда человек открыл огонь, освоил обработку мяса и шкур. Потом появились первые лекарства, краски и косметические наборы. Затем человек научился работать с глинами, стеклом, но главное — с металлами. Жрецы быстро разобрались, что знания о превращениях веществ можно использовать к своей выгоде, поэтому теоретические основы химии долгое время оставались тайной, передаваемой только «посвящённым». Хотя европейцы со времён Античности активно использовали химические процессы в ремёслах, сельском хозяйстве и военном деле, а натурфилософское учение Аристотеля о взаимодействии стихий пользовалось заслуженным уважением, первые формулы и рецепты, связанные в более-менее цельную систему, пришли в Европу только в VII веке благодаря арабским учёным, которых называли «алхимиками». Примечательно, что главными целями, которые ставили перед собой средневековые алхимики, были превращение металлов в золото (философский камень) и создание искусственной жизни (гомункулус). Понятно, что при таком подходе алхимиками зачастую становились либо мошенники, либо оккультисты, паразитировавшие на суевериях. В качестве строгой научной дисциплины, соединяющей теорию с практикой, химия начала формироваться лишь через тысячу лет — на рубеже XVI и XVII веков.

ЗА МЕСЯЦ ПРОЧИТАЛ:

Роберт Маккаммон «Песня Сван»
(«Наслаждение смертью»)
Классический роман-сага одного из ведущих мастеров хоррора. Мрачные образы разрушенной и умирающей после ядерной войны Америки. Динамичное повествование о людях, которые пытаются выжить на руинах посреди хаоса и вечной зимы. И всё это — лишь фон для величественной, почти библейской истории.

ТАБЛИЦА МЕНДЕЛЕЕВА

О великом русском химике Дмитрии Ивановиче Менделееве ходит множество мифов. Один из них нам рассказывают ещё в школе: дескать, свою знаменитую таблицу, графически представляющую периодический закон химических элементов, он придумал во сне. Тем не менее исследования историков науки опровергают этот «общеизвестный факт». Прежде всего, сам Менделеев нигде письменно не упоминает о своём гениальном сне. Сохранилось только свидетельство геолога Александра Иностранцева, который утверждал, будто бы Дмитрий Иванович по-приятельски поведал ему эту странную историю. Иностранцев любил рассказывать её своим студентам как пример прозрения, подготовленного напряжённой работой мысли, — отсюда она и пошла в народ. Однако Менделеев, отвечая на соответствующие вопросы журналистов, не подтвердил байку приятеля-геолога. Наоборот, он всячески подчёркивал, что работа над периодическим законом продолжалась много лет и что она ещё не закончена. Кроме того, у Дмитрия Ивановича были предшественники — к примеру, за пять лет до Менделеева свой вариант периодической таблицы элементов предложил немецкий учёный Юлиус Мейер, и русский химик, разумеется, знал о его работе.

Двое химиков работают в лаборатории. Один другому говорит:
— Вась, сунь пальцы в тот стакан.
— Сунул.
— Что-нибудь чувствуешь?
— Нет.
— Ага, понятно. Получается, серная кислота в каком-то другом стакане...

Вымышленные вещества

Хотя без участия химиков современные технологии просто не возникли бы, сама химия остаётся в тени. Это проявляется и в культуре: писатели и режиссёры куда чаще делают персонажем физика, повелевающего пространством и временем, атомной энергией и адронными коллайдерами. Лишь иногда вспоминают, что химия тоже способна на чудеса, что открытия химиков способны перевернуть мир, принести с собой величайшее благо или величайшую угрозу. В качестве примеров можно привести повести Александра Беляева **«Вечный хлеб»** (1928) и **«Продавец воздуха»** (1929), в которых представлены оба названных варианта. Позднее тему подхватил Александр Казанцев — его романы **«Пылающий остров»** (1941) и **«Купол надежды»** (1980) развивают идеи Беляева.

Наибольший интерес у фантастов, разумеется, вызывают поиски новых химических элементов, которые в теории могут иметь самые необычные свойства. Зачастую вымышленные вещества, которых нет на Земле, становятся почвой для конфликтов в фантастических мирах. Таким «камнем преткновения» стал минерал тибериум (Tiberium), придуманный разработчиками серии стратегических игр **Command & Conquer** (1995–2012). Из-за анобтаниума (Unobtainium) земляне начинают вторжение на Пандору в эпическом блокбастере **«Аватар»** (2009). Интересен вымышленный материал адамантий, который послужил источником вдохновения для множества авторов. Сам термин происходит от устаревшего названия алмаза (Adamant), но в представлениях фантастов он превратился в редкий металл серебристого цвета, обладающий повышенной прочностью. У популярного героя комиксов по прозвищу Росомаха **(«Люди Икс»)** из адамантия сделаны скелет и когти. Во вселенной **«Звёздного пути»** адамантий используется в броне звездолётов. Кроме адамантия, можно встретить и другие производные: адамантин, адамантиум, адамантит, админиум. У авторов фэнтези большим почётом пользуется благородный металл митрил, описанный Джоном Толкином в трилогии **«Властелин Колец»**. Именно кольчуга из мифрила спасла жизнь Фродо Бэггинсу.

Издательство: «Яуза-Пресс», 2011
208 стр., 34 000 экз.

Любовь Стрельникова

Из чего всё сделано? Рассказы о веществе

Любовь Стрельникова многие годы занимает должность главного редактора журнала «Химия и жизнь», поэтому лучше других научных журналистов знает, как увлекательно рассказать о химии профанам. Её книга рассчитана на юношескую аудиторию, однако с интересом читается и в зрелом возрасте — не зря автор стала финалистом премии «Просветитель-2011». Перед нами сборник очерков, которые дают представление не только о веществах и их соединениях, но и о становлении химических технологий. Взять, к примеру, главу о песке (диоксиде кремния). Вроде бы обычное и весьма распространённое в природе вещество, но автор умело показывает, что без стеклянных изделий, которые производятся из песка, не было бы ни современных городов, ни современной медицины, ни современных астрономии с космонавтикой. Разумеется, упоминаются хрусталь и возникшая вокруг него индустрия роскоши. Продолжая разговор, автор плавно переходит к строительным материалам. Таким образом, у читателя создаётся целостное представление о месте химии в прогрессе, о её значении и перспективах дальнейшего развития.

Итог: прекрасно иллюстрированная и очень увлекательная книга по основам практической химии.

Пётр Образцов

Мир, созданный химиками. От философского камня до графена

Издательства: «КоЛибри», «Азбука-Аттикус», 2012
320 стр., 3000 экз.

Кандидат химических наук Пётр Образцов взялся по-новому рассказать историю химии. В первую очередь он обращает внимание читателя на то, что всё окружающее нас индустриальное пространство в буквальном смысле создано химиками, а посему изучение истории этой науки позволяет нам понять глубинные процессы, формирующие земную цивилизацию. Автор повествует не столько о конкретных исследователях, сколько об открытии тех или иных реакций, а также об опытах, которые можно воспроизвести в домашних условиях. При этом он даёт отсылки к художественной литературе и разоблачает популярные мифы: например, о пользе «натуральных продуктов» или о том, что Дмитрий Менделеев изобрёл русскую водку. Такая манера изложения оказалась удачной — читатель может увидеть историю и культуру как последовательность всё более изощрённого превращения веществ. У нашего вторжения в природный порядок появляется дополнительное обоснование, и в финале приходишь к выводу, что человек вправе назвать себя ещё одной, пятой мировой стихией.

Итог: последовательное изложение истории цивилизации с точки зрения химика-практика.

Издательства: «КоЛибри», «Азбука-Аттикус», 2012
400 стр., 3000 экз.

Генрих Эрлих

Золото, пуля, спасительный яд. 250 лет нанотехнологий

Книга профессора МГУ Генриха Эрлиха удачно дополняет труд Петра Образцова. В ней перебрасывается «мостик» между химией и модными нанотехнологиями. Автор утверждает, что «отцом» нанотехнологий можно назвать Бенджамина Франклина — одного из лидеров борьбы за независимость США и великого изобретателя. Оказывается, Франклин придумал способ гасить морское волнение за счёт тончайшей масляной плёнки, впервые в истории использовав наноразмерный слой в утилитарных целях. В книге рассказывается и о других «родителях» наномира: Тобиасе Ловице, Агнесс Покелс, Кэтрин Блоджетт, Петре Ребиндере, Константине Кирхгофе, Фредерике Сенгере и прочих выдающихся химиках, которые, пытаясь разобраться в необычных свойствах веществ, даже не подозревали, что закладывают основы технологий будущего. Автор шаг за шагом подводит читателя к мысли, что в приставке «нано» нет ничего запредельного и переход на новый уровень управления веществом закономерен.

Итог: познавательный биографический сборник, дающий общее представление о корнях и предтечах нанотехнологий.

Что почитать по теме?

Илья Леенсон

Удивительная химия

Автор в увлекательной форме излагает сведения о химической науке и её основоположниках, оставшиеся за рамками школьных учебников. Особый интерес представляют загадочные исторические факты и описания уникальных химических экспериментов.

4 *элемента-стихии выделяли в природе античные философы*

Айзек Азимов

Строительный материал Вселенной. Вся галактика в таблице Менделеева

Энциклопедический труд известного писателя-фантаста, посвящённый принципам классификации химических элементов. Автор рассматривает каждый элемент в отдельности, при этом группируя их по степени важности для человечества, которое извечно стремится преобразовывать Вселенную.

63 *элемента занёс Дмитрий Менделеев в свою таблицу*

Давид Шарковский

Золото

Книга в подарочном издании, которая исчерпывающе рассказывает о 72-м элементе периодической таблицы и благороднейшем из металлов: о его свойствах, о технологии его обработки, но главное — о его влиянии на цивилизацию и культуру.

118 *элементов занесено в таблицу Менделеева сегодня*

Ведущий:
Владимир Пузий

Книжный ряд
Современная интеллектуальная проза

Как-то так сложилось, что мои бывшие студенты время от времени спрашивают, что бы я посоветовал почитать «из новенького». При этом всякий раз называют образцы: «что-нибудь наподобие Рубиной» или «что-нибудь наподобие Стоппарда». Сперва я честно пытался советовать «что-то наподобие», а потом сообразил: я занимаюсь ерундой. Ведь, правда же, сколько можно идти по проторенным тропкам?! Новые книжки тем и хороши, что дают шанс наткнуться на нечто совсем новое, прежде никогда не читанное. Ни на что не похожее. Открыть для себя нового самобытного писателя — разве это не здорово?

Конечно, всегда есть риск нарваться на книжку скучную, плохо написанную, в конце концов, «не твою». Но иногда даже такая книжка оказывается полезной: даёт пищу для размышлений, оставляет яркие воспоминания об отдельных эпизодах, — или просто понимание, что вот такое чтение — не для тебя.

Мне кажется, хотя бы раз в месяц стоит выходить за рамки. Устраивайте эксперименты, пробуйте «на вкус» литературу, о которой прежде только слышали. Не бойтесь разочарований! Ведь намного хуже будет, если хорошая книга «пройдёт» мимо вас, а вы об этом даже не узнаете!

НОВЫЙ РОМАН ТОМАСА ПИНЧОНА

В современном мире профессия писателя подразумевает не только умение складывать буквы в слова и рассказывать интересные истории. Чтобы достичь успеха, необходимо быть в той или иной мере человеком публичным. Или подчёркнуто антипубличным. Вот уже многие годы именно такую позицию занимает американский прозаик, один из живых классиков Томас Пинчон. Нашим читателям он может быть известен по романам «Выкрикивается лот 49», «V.» и «Радуга тяготения». «Радуга» считается его главным сочинением и одной из важнейших книг XX века, о ней мы писали подробнее в прошлом номере журнала. Проза Пинчона знаменита тем, что она рассчитана на эрудированного, готового к литературным играм читателя.

Не так давно стало известно, что Пинчон завершил свой новый, восьмой роман. Bleeding Edge («Кровоточащее лезвие») выходит через четыре года после предыдущей книги, «Врождённого порока» (2009). Ориентировочно книга увидит свет осенью. Мы же, как это ни печально, не можем быть уверены, что когда-нибудь прочтём её на русском. Впрочем, это касается большей части творческого наследия Пинчона. Слишком уж сложна его проза, не всякому переводчику под силу с ней справиться — и не всякий читатель способен её оценить по достоинству. В итоге американский затворник действительно оказывается изолированным от русского культурного поля — и вряд ли это на пользу последнему.

Сборник повестей и рассказов
Издательство: АСТ, 2013
416 стр., 2500 экз.

Мария Галина
Куриный бог

«В холле ей пришлось посторониться — два деловитых человека разворачивали носилки, укрытые простынёй, под которой явственно вырисовывались очертания человеческого тела. За носилками в молчаливой скорби шла пакистанская женщина — укрывала рот уголком тёмного платка, но было видно, что под глазами у неё багровые пятна, а смуглая кожа посерела. Невидящим взглядом женщина скользнула по ней и пошла дальше, ступая по блестящим плитам холла крошечными ногами в смешных, расшитых блёстками тапочках.

Винченцо, деловитый, в чёрном костюме, что-то говорил носильщику, у входа стоял фургон, водитель, опершись на капот, курил и нетерпеливо отбивал ногой ритм, вторя доносящимся с веранды звукам виолончели.»

Рассказ «Добро пожаловать в прекрасную страну!»

Есть авторы, которые в равной степени считаются «своими» сразу в нескольких литературных сообществах. Как правило, это довольно продуктивные и нестандартные писатели, которые работают на стыке жанров и используют в своём творчестве разные стилистические приёмы.

Мария Галина не так давно выпустила поэтический сборник «Письма водяных девочек», — и вот почти сразу вслед за ним выходит «Куриный бог». Обе книги дополняют друг друга и образуют своеобразный смысловой двухтомник. Тема воды, атмосфера некой отстранённости, поисков душевного равновесия — всё это есть и в «Девочках», и в «Боге». И хотя формально некоторые рассказы, вошедшие в сборник, можно отнести к жанровой фантастике, всё-таки этой прозе в рамках нынешнего «жанра» — в российском его понимании — тесновато. Читателю, который привык к простым решениям и чётко проговоренному финалу, сборник «Куриный бог» может показаться крайне неуютным.

Рассказы этого сборника требуют не просто внимательного прочтения. Порой необходимо вернуться и хотя бы бегло пройтись по тексту ещё раз, чтобы выловить все зацепки, крючочки, кажущиеся нестыковки, и только тогда — как на картинках «волшебный глаз» — в сюжетном узоре проявится цельное изображение. Наиболее коварны с этой точки зрения повесть «Ригель» и удостоенный «Бронзовой улитки» рассказ «Добро пожаловать в прекрасную страну!». Эта игра на высочайшем уровне, когда мелкие оговорки, вроде бы неважные детальки автор использует как систему ключей, с помощью которых можно понять, что же происходит на самом деле — за внешне обыденными, порой абсурдными ситуациями.

Впрочем, есть в сборнике и произведения более простые, но не менее шикарно написанные. Пожалуй, только «Бард» слегка выбивается из общего звучания — он как раз слишком «жанровый» и очевидный, что ли...

Итог: очень крепкий, цельный и пронзительный сборник. Здесь немало текстов об одиночестве, о мнимом, обманном благополучии, — однако даже самые горькие рассказы не оставляют впечатления обречённости. Мне кажется, чтобы писать так и о таком, одного литературного мастерства недостаточно — нужен ещё определённый жизненный опыт, переплавленный в мудрость и спокойствие.

СЕЙЧАС ЧИТАЮ:

Евгений Костюхин. Типы и формы животного эпоса

«Трикстер — не только и не просто насмешник. Часто он сам вызывает насмешку, это своего рода «мифологический дурак». Богомол похож на смешного старика, которого частенько преследуют неудачи. Ворон — обжора и плут и из-за этого постоянно попадает в беду».

Мо Янь

Страна вина

酒国

Роман

Год выхода на языке оригинала: 1992

Переводчик: И. Егоров

Издательство: «Амфора», 2012

Серия: «Будущие нобелевские лауреаты»

446 стр., 3000 экз.

Перевод того или иного зарубежного романа бывает связан с множеством внелитературных факторов. Скажем, книга понравилась переводчику и он сумел убедить издателя, что её нужно выпустить на русском. Или вот вручение Нобелевской премии, которое автоматически добавляет автору веса в глазах наших потенциальных издателей.

Парадокс заключается в том, что вообще-то обычно «нобелевка» — это *следствие* мировой известности автора. Мировой, но не российской, увы: на русском тексты нобелиатов если и появляются, то уже после вручения премии.

Ситуация с Мо Янем в этом смысле — приятное исключение: «Страна вина» вышла в «Амфоре» почти одновременно с присуждением автору премии. И тут следует отдать должное издателю — он шёл на немалый риск, ведь роман отнюдь не из простых. По структуре «Страна вина» напоминает книги Павича. Здесь несколько сюжетных линий, вложенных одна в другую, словно матрёшки. История о следователе, который пытается найти и обезвредить банду гурманов-каннибалов. История о писателе Мо Яне, который пишет историю о следователе, который… История дегустатора вина, который переписывается с Мо Янем, живёт в городке, куда приехал следователь, и при этом сам сочиняет истории о реальных и вымышленных персонажах, а те, в свою очередь, пересказывают ему свои истории… и так до бесконечности.

БЛИЖЕ К ФИНАЛУ «СТРАНА ВИНА» СКОРЕЕ НАПОМИНАЕТ ПРОИЗВЕДЕНИЯ НЕ РАБЛЕ, А КАФКИ

При этом Мо Янь с поистине раблезианским размахом живописует пиры, попойки, разного рода натуралистические сцены, скитания своих персонажей по узким улочкам города… Между делом он не раз и не два отвешивает смачные пинки правящей компартии, бюрократам и прочим сильным мира сего. Здесь следует отдельной строкой поблагодарить переводчика, благодаря которому мы не упускаем из виду многочисленные аллюзии и раскавыченные цитаты из китайской литературы.

Увы, ближе к финалу «Страна вина» скорее напоминает произведения не Рабле, а Кафки. Вот только романы Кафки обрываются на полуслове в силу естественных причин: автор умер, не успев их завершить. У Мо Яня, видимо, были другие причины, — но поди о них догадайся…

Итог: от «Страны вина» остаётся двойственное впечатление. С одной стороны, она отлично написана, имеет сложную, выверенную архитектонику, отдельные её части интересны хотя бы с познавательной точки зрения (любопытно ведь, как китайцы пишут о себе и представляют самих себя!). Но мне не хватило осмысленности, цельности романа. О чём он, для чего написан? Возможно, другие читатели отыщут ответ, но мне это не удалось.

James Thomson (B.V.)
The City of Dreadful Night

Поэма

Год выхода на языке оригинала: 1874

Переводчик: В. Вотрин

Издательство: «Водолей», 2012

Серия: «Пространство перевода»

72 стр., тираж не указан

Джеймс Томсон (Б.В.)

Город страшной ночи

Так уж повелось, что поэзией нынче мало кто интересуется. Особенно поэзией прежних веков, которая требует кропотливой работы не только переводчика, но и читателя. В этом смысле поэме «Город страшной ночи» повезло. В определённых читательских кругах она считается культовой, — но не благодаря собственно поэтическому таланту её автора, Джеймса Томпсона, а из-за мрачных образов, которыми она наполнена. Мне кажется, в этом есть своя польза: не мытьём, так катаньем читатели познакомятся с мощной визионерской поэмой XIX века.

Следует отдать должное переводчику Валерию Вотрину — он справился с непростой задачей. И дело тут не только в сложной конструкции и сменах ритма… «Город страшной ночи» оставляет очень угнетающее впечатление: это песнь безнадёжности, абсолютной беспросветности бытия. Завораживающая, но в то же время и тягостная. При этом нельзя сказать, чтобы читалась она с трудом, — уж всяко не труднее «Божественной комедии», влияние которой ощущается в «Городе» очень зримо — на уровне и образов, и общего склада письма.

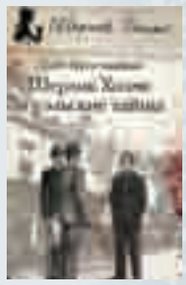
Отдельно отметим обстоятельное предисловие всё того же Валерия Вотрина, которое позволяет погрузиться в историю этого произведения, узнать о судьбе Джеймса Томпсона и таким образом полнее прочувствовать всё то, что поэт вкладывал в свои строки.

Итог: «Город страшной ночи» — вещь чарующая и незабываемая и, безусловно, достойная прочтения.

Что почитать в марте

Ллойд Биггл-младший

Шерлок Холмс и уэльские тайны



Издательство «Петроглиф» взялось за выпуск условной межавторской серии о Холмсе, начав с произведений самого Артура Конана Дойла. Не все из его продолжателей строго придерживаются канона (некоторые даже привносят в свои тексты фантастический элемент), однако для любителей Холмса эти книги представляют интерес.

12 *том в новой серии, посвящённой великому детективу с Бейкер-стрит*

Пётр Гуляр

Забытое королевство

Это одно из последних документальных свидетельств о том, каким был Лицзян до пришествия туда китайских коммунистов. Яркий слог, наблюдательность, любовь Гуляра к стране и к людям, о которых он пишет, — вот что делает его книги такими интересными.

9 *лет прожил автор этой книги в королевстве Лицзян, на границе между Тибетом и Китаем*

Джордж Оруэлл

Глотнуть воздуха

Помимо знаменитых «1984» и «Скотного двора», Джордж Оруэлл написал семь романов. Некоторые из них — в том числе и этот — до последнего времени оставались недоступными русскому читателю. А между тем «Глотнуть воздуха» — трогательное повествование о «безликой» обывательской жизни и ярких воспоминаниях минувшего детства…

74 *года назад был написан этот роман, но лишь теперь он выходит на русском*

ВИДЕОДРОМ

Нам врали насчёт конца света. Мы погибнем не по вине инопланетян, подземных зверощеров, вирусов или землетрясений. К нам придут старые добрые сказки, и вот тут нам конец! Вы только представьте: налёты разномастных драконов, пехота из великанов, разрывающие планету на части огромные бобовые стебли. Злые королевы сменят глав государств, отравив их яблоками и веретёнами, добрые принцессы буду отстаивать на площадях свои права и независимость от принцев. То есть всё будет почти как сейчас, но хуже. А главное — эльфы. Никогда нельзя попадаться на глаза эльфам, они заставят вас петь и танцевать.

Если серьёзно, то количество анонсированных фильмов-сказок поражает. Мы любим сказки, в этом номере про них написано много, и, кажется, это только начало — киноделы входят во вкус. Расцвет волшебного кино легко объяснить расцветом спецэффектов, и отчасти это будет справедливо. Но есть ещё что-то, что заставляет современных людей обращаться к феям и драконам. Возможно, мир просто устал от цинизма, серости и быта, миру хочется поверить в чудо. Когда Джордж Лукас выпустил первую часть «Звёздных войн» в 1977 году, он дал зрителям не космическую оперу и не научную фантастику. «Новая надежда» — сказка, пусть и в инопланетном антураже. Сказка с принцем, принцессой, бравым контрабандистом и торжеством добра, которая потрясла и изменила мир. Если посмотреть на этот самый мир конца семидесятых, становится понятно, что это было очень тоскливое время: политические скандалы, финансовые кризисы, криминальные драмы в кино, отсутствие веры в счастливое будущее. Неудивительно, что зрители ухватились за новую яркую вселенную. Сейчас происходит много плохого, и фэнтези снова в моде. Да и новые «Звёздные войны» не за горами.

Редактор: **Мария Кустовская**

ЗА МЕСЯЦ:

Прочитала: «Похищение быка из Куальнге»
Одна из главных историй в ирландской мифологии. Увлекательная и многое проясняет про ирландцев.

Посмотрела: один сезон сериала «Доктор Кто» — с девятым Доктором
Если вы любите сборники рассказов, вам понравится: в каждой серии не просто новый сюжет, но и новый антураж.

Текст: **Александр Гагинский**

Джа-Джа Абрамс и седьмой эпизод

«Джей-Джей Абрамс — идеальный выбор. Моё наследие не могло оказаться в лучших руках.»
Джордж Лукас

У седьмого эпизода «Звёздных войн» появился режиссёр. Это Джей-Джей Абрамс, создатель сериала «Остаться в живых» и режиссёр двух последних фильмов по «Звёздному пути». Информация об этом просочилась в сеть 25 января, а через сутки её подтвердили в Lucasfilm. Президент студии Кэтлин Кеннеди назвала Абрамса режиссёром, у которого есть «не только великолепные инстинкты кинематографиста, но и интуитивное понимание сути "Звёздных войн"». Новичка уже поддержал демиург далёкой галактики.

Поиски режиссёра для новых «Звёздных войн» велись ещё с осени 2012 года, но, как ни странно, без особого успеха. Один за другим известнейшие режиссёры отказывались взвалить на себя такую ответственность. От седьмого эпизода успели откреститься Джосс Уидон, Гильермо дель Торо, Стивен Спилберг, Зак Снайдер и... Джей-Джей Абрамс. В тот раз режиссёр заявил, что будет ждать седьмого эпизода как преданный фанат «Звёздных войн» и посмотрит фильм в кинотеатре. Похоже, у Кэтлин Кеннеди нашлись аргументы, которые всё же заставят Абрамса посмотреть седьмой эпизод из режиссёрского кресла.

Первое, что сделал Джей-Джей на новом посту, — попросил отсрочки. По контракту с Paramount Pictures он ещё обязан снять третий фильм по «Звёздному пути», так что может и не успеть выпустить седьмой эпизод в 2015 году.

На назначение режиссёра «Звёздного пути» в «Звёздные войны» интернет уже отозвался массой шуток — и про обе вселенные, и про излюбленные приёмы Абрамса вроде бликов от линз почти при каждом общем плане. Ну а самому Джей-Джею теперь нужно снять просто отличный фильм, иначе он до конца жизни не отвертится от прозвища «Джа-Джа Абрамс».

«Космический Маугли»: Стругацкие в руках российского кино

Отечественный кинематограф снова замыслил экранизировать братьев Стругацких. На сей раз — повесть «Малыш» 1971 года. Главный герой книги — мальчик, чьи родители погибли в экспедиции на планету Ковчег, после чего Малыша вырастила непостижимая местная цивилизация. Повесть рассказывает о попытках новой экспедиции вступить в контакт с «воспитателями» Малыша. Фильм получит более броское название «Космический Маугли», что неудивительно: картины с названием «Малыш» выходят чуть ли не каждый год.

Над фильмом работает режиссёр Алексей Федорченко из студии «29 февраля», которой Борис Стругацкий продал права незадолго до смерти. В кинофантастике Андрей не новичок — на его счету псевдодокументальный фильм «Первые на Луне» (2004) о сталинском космонавте, летавшем на Луну. Федорченко уже поделился своим видением будущего фильма: он планирует сохранить сюжетную основу, но иначе взглянуть на события, сделав атмосферу более серьёзной и тревожной. «Космический Маугли» будет не детской сказкой, а взрослым триллером.

Повесть «Малыш» экранизировали трижды, но в виде телеспектаклей или телефильмов*. Пока неясно, насколько «большим» кино выйдет «Космический Маугли», ведь на значительный бюджет Федорченко не рассчитывает.

* Подробнее об экранизациях А. и Б. Стругацких читайте в МФ №113-114 за 2013 год.

КОРОТКО

Текст: **Дмитрий Злотницкий**

Тёмная вселенная

Режиссёр Гильермо дель Торо займётся фильмом под рабочим названием «Тёмная вселенная» (Dark Universe), который будет посвящён сверхъестественным героям вселенной DC Comics вроде Затанны, Болотной твари, Демона и Константина.

4 *фильма значатся в планах дель Торо, ещё о нескольких ходят слухи, и когда всё будет — неясно*

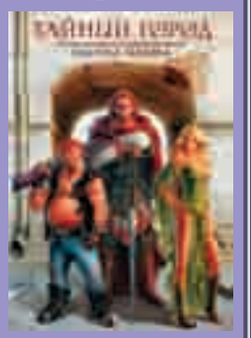
Доктор Стрэндж

Персонаж комиксов Marvel Доктор Стрэндж может появиться, наконец, на больших экранах. До сих пор он был известен в основном по комиксам и эпизодическим появлениям в сериалах про других героев. Фильм «Доктор Стрэндж» стоит в очереди следом за «Человеком-муравьём».

2 *самостоятельных фильма снято про Доктора Стрэнджа, и оба телевизионные*

Тайный Город

Сериал, основанный на цикле Вадима Панова «Тайный город», выйдет на телевидении уже в этом году. Канал РЕН ТВ объявил о съёмках официально. К работе над экранизацией обещают привлечь не только автора, но и фанатов книг.



13 *лет существует книжный цикл о мифической Москве*

Новый босс для Warcraft

Фильм по вселенной Warcraft мы ждём ещё с 2006 года. За это время компания Legendary Pictures, которой Blizzard продала права, успела сделать не так много: отшить Уве Болла, тянувшего лапы к режиссёрскому креслу, нанять Сэма Рэйми и потерять его через три года, потому что проект не трогался с места. Наконец, в начале 2013-го стало известно имя человека, который заменит Рэйми. Фильм поставит Дункан Джонс, создатель фантастических триллеров «Луна-2112» и «Исходный код» (лучший фильм 2011 года по версии МФ), сын рок-музыканта Дэвида Боуи.

«Я немного скептически отношусь к режиссёрам, которые называют себя геймерами. Обычно съёмки отнимают у нас столько времени, что быть хардкорным геймером просто некогда. Но я, должно быть, сумасшедший: я играю по ночам, — поделился режиссёр. — Что ж, это спор, который длится много лет: можно ли сделать хорошее кино из компьютерной игры? Я всегда говорил: можно. И теперь собираюсь доказать это!» Дункан добавил, что ему нравится подход, который собирался использовать Рэйми для

фильма по Warcraft: «Нужно не заморачиваться игровым процессом, а изобразить вселенную игры и вовлечь аудиторию именно в неё».

Сценарий киноверсии Warcraft пишет Чарльз Ливитт («Планета Ка-Пэкс», «Кровавый алмаз»). Съёмки начнутся осенью 2013-го, а выпустить фильм студия планирует не раньше 2015 года.

«Роботек» против пришельцев

Кинокомпания Warner Bros. собирается экранизировать аниме-сериал «Роботек» (Robotech) в виде игрового полнометражного фильма. Права на постановку принадлежат компании ещё с 2007 года, но до сих пор проект был в заморозке. Теперь ему снова дали ход и уже объявили имя предполагаемого режиссёра: Ник Мэтью. Правда, это ни о чём не говорит, так как в кино Мэтью дебютант. На его счету пока только рекламные ролики и постановка спецэффектов.

«Роботек» — это американская версия аниме-сериала «Гиперпространственная крепость Макросс» в жанре «меха». Он рассказывает о войне землян с ордой инопланетных захватчиков, которая началась из-за найденного нашими сородичами звездолёта-крепости невероятной мощи. Для выпуска «Макросса» в США его создателю Сёдзи Кавамори пришлось согласиться на ряд серьёзных изменений: герои получили англосаксонские имена, были вырезаны сцены с гибелью людей. Кроме того, к «Макроссу» «приклеили», связав общей вселенной, ещё два изначально самостоятельных меха-сериала: «Гиперпространственная кавалерия Южного креста» и «Моспида — оружие выживания». Впрочем, скорее всего, мы увидим в фильме краткую версию именно «макроссовского» сюжета о космической крепости.

НА КИНОЭКРАНАХ РОССИИ В МАРТЕ:

С 7 МАРТА:

- **Оз: Великий и Ужасный** *Oz the Great and Powerful* *(фэнтези)*
- **Мама** *Mama* *(фильм ужасов)*
- **Магазин самоубийств** *Le magasin des suicides* *(мультфильм)*

С 14 МАРТА:

- **Таймлесс. Рубиновая книга** *Rubinrot* *(подростковое фэнтези)*

С 21 МАРТА:

- **Джек — покоритель великанов** *Jack the Giant Slayer* *(приключенческое фэнтези)*
- **Семейка Крудс** *The Croods* *(мультфильм)*
- **Как поймать перо Жар-Птицы** *(мультфильм)*
- **Шоппинг-тур** *(псевдодокументальный фильм ужасов)*

С 28 МАРТА:

- **G.I. Joe: Бросок кобры 2** *G.I. Joe: Retaliation* *(боевик)*
- **Гостья** *The Host* *(фантастический трилер)*
- **Приключения Маши в Стране чудес** *Yugo and Lala* *(мультфильм)*

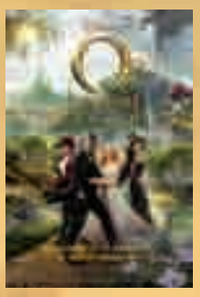
Кинопремьеры могут быть перенесены прокатчиками на другой срок по независящим от редакции причинам.

mirf.ru

Oz The Great and Powerful

Ураган перебрасывает циркового фокусника Оскара Диггса из пыльного Канзаса в волшебную страну Оз, где – вот совпадение! – жители как раз ожидали появления великого мага. Фокусник, конечно, магией не владеет. Но ему придётся встретиться с тремя самыми настоящими чародейками, противостоять одной из них и стать тем самым Великим и Ужасным Волшебником из страны Оз.

Текст: **Марина Злобинская**



Жанр: приключения

Страна: США

Режиссёр: Сэм Рэйми

Сценаристы: Митчелл Кэпнер, Дэвид Линдси-Эбейр, Лаймен Фрэнк Баум

В ролях: Джеймс Франко, Мила Кунис, Рейчел Вайс, Мишель Уильямс, Брюс Кэмпбелл, Зак Брафф, Эбигейл Спенсер

Прокат в России: WDSSPR

Премьера в России: 7 марта 2013 года

Официальный сайт: ozthegreatandpowerfulmovie.com

«Оз: Великий и ужасный» студии Disney — приквел, как говорят создатели фильма, к мюзиклу о стране Оз 1939 года. Но в первую очередь это, разумеется, предыстория знаменитой (не так важно — в оригинале Баума или пересказе Волкова) сказки о путешествии девочки из Канзаса в Изумрудный город по дороге из жёлтого кирпича. Добравшись до Изумрудного города, Дороти/Элли найдёт там вместо всемогущего мага обычного фокусника из своего родного штата. В книге вскользь рассказывается о том, как ему удалось стать правителем города. Подробности неизвестны. Есть где развернуться.

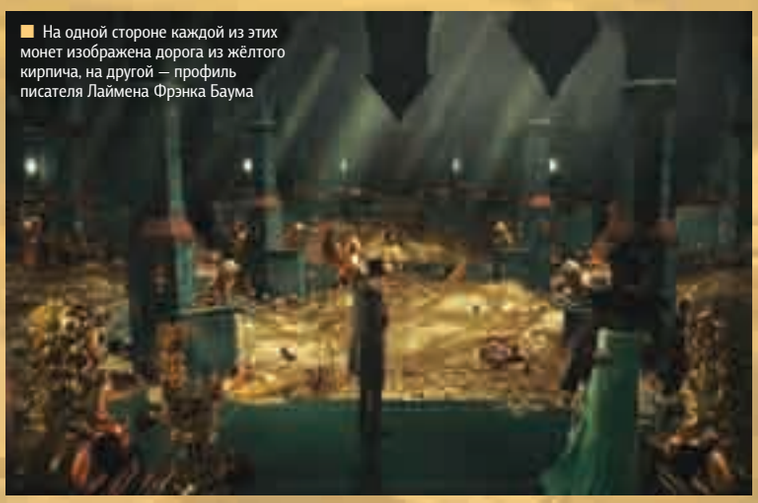
Разумеется, полного соответствия оригинальному миру ожидать не приходится. Но зато у Баума нет армии фанатов, готовых четвертовать за любое нарушение канона, — в отличие, скажем, от Толкина. В фильме появятся Фарфоровый город с живыми куколками, неведомые летающие зверушки, мигуны, жевуны, летучие обезьяны и целая толпа ведьм. Причём не просто безымянные и таинственные «Добрая Волшебница Севера» и «Злая Ведьма Востока» (в оригинале имя есть только у одной из колдуний — Глинды), а персонажи со своими целями, родственными связями и сложными взаимоотношениями. Во всём этом нетрудно запутаться — над этим шутят сами создатели фильма, задавая в одном из тизеров вопрос «Which Witch is Which?» («Кто из ведьм кто?»). В общем, фильм про Джеймса Франко (Оскар Диггс-Оз) и его цветник. Не то «все женщины — ведьмы», не то реверанс феминизму: волшебницы действительно правят страной, интригуют, сражаются за неё не на жизнь, а на смерть.

Милыми куколками и дамскими драками, впрочем, дело не ограничится. Помимо трёх «Человекопауков», в фильмографии Сэма Рэйми ужастики, триллеры и драмы. И его летучие обезьяны впечатляют и пугают уже в трейлере. Даже несмотря на изрядно надоевший приём: «А давайте запульнём зрителям в лицо на большой скорости какую-нибудь зубастую штуковину!»

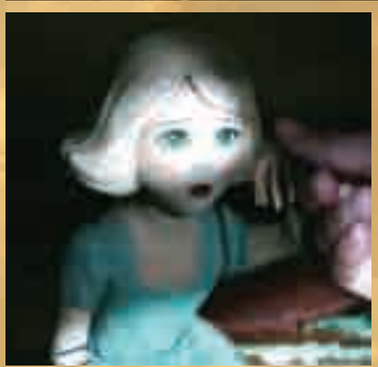
Художник-постановщик «Оза» — Роберт Стромберг — рисовал «Аватар» и «Алису в Стране чудес», и это чувствуется. Очень яркий, разноцветный мир, похожий местами на мультик, местами на компьютерную игру, кажется неуловимо знакомым. Впрочем, дело не только в художнике-постановщике — дело в тенденции сказочных (и не только) фильмов последних лет: всё ярче и разноцветней, быстрее и динамичней, размашистей и грандиозней. Любой произвольный стоп-кадр оказывается эффектным — хоть в обои на «рабочий стол», хоть в рамочку и на стенку. Это вполне естественное развитие технологий, которое слегка напоминает постоянное увеличение дозы: меньшая уже не берёт. Правда, яркость картинки и продуманные детали антуража потихоньку затмевают достоверную актёрскую игру. Взять хотя бы недавнего «Хоббита» — пусть в нём и показаны многие эмоции и нюансы взаимоотношений, которыми полон первоисточник, но игровым сценам в трёхчасовом фильме уделена от силы четверть времени. Остальное — внушающие трепет и восхищение пейзажи, сражения, погони и высокие технологии. Среди «интересных фактов» о фильмах всё чаще появляются сообщения об акробатических подвигах актёров и количестве произведённой для фильма бутафории. «Оз» в эту тенденцию укладывается явно и отчётливо, становясь очередной ступенькой в лестнице на какой-то совсем новый этап. Его можно смотреть не просто как хороший, построенный на классических квестовых канонах фильм, а как очень показательный фильм-сказку нашего настоящего.

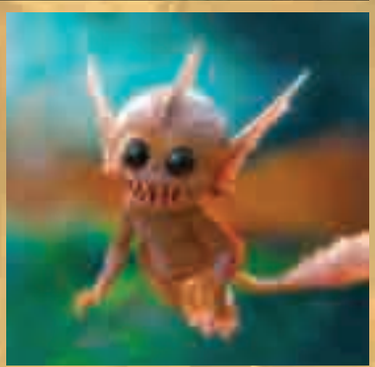
ЭТО ИНТЕРЕСНО

- На протяжении двух недель перед началом съёмок Джеймс Франко учился магическим трюкам под руководством фокусника из Лас-Вегаса Лэнса Бартона. Актёр работал каждый день и освоил трюки с голубями и огнём. Он также научился доставать предметы из цилиндра и создавать иллюзию левитации.
- Дизайнер костюмов Гари Джонс и его команда подготовили гардероб для более чем 1500 актёров — от карликовых жевунов до великанов мигунов. На этот труд у костюмеров ушло более 23 недель. Только для главных героинь (Теодоры, Глинды и Эваноры) подготовили более 200 костюмов.
- Джеймс Франко, напротив, появляется на экране на протяжении всего фильма в одном и том же костюме-тройке, в котором Оз улетел из Канзаса. Однако продумывался этот костюм очень тщательно. Дизайнер Гари Джонс внимательно изучил моду 1880-х — 1930-х годов. Затем он встретился с Франко в Нью-Йорке и показал актёру старые фотографии. В конце концов Джонс и Франко сошлись во мнении относительно одежды Оза — фокусник облачился в строгий костюм чёрного цвета.
- В фильме использовано более 3000 элементов реквизита, из которых 1400 были сделаны вручную. В это число не входят 5000 монет, которые реквизитор Рассел Боббит создал специально для сокровищницы Оза.



На одной стороне каждой из этих монет изображена дорога из жёлтого кирпича, на другой — профиль писателя Лаймена Фрэнка Баума





Как-то я внезапно домой захотел...

Текст: **Михаил Кротов**

Жанр: фильм ужасов

Страны: Испания, Канада

Режиссёр: Андрес Мускетти

Сценаристы: Нил Кросс, Андрес Мускетти, Барбара Мускетти

В ролях: Джессика Честейн, Николай Костёр-Вальдау, Меган Чарпентье, Изабель Нелисс, Дэниэл Кэш

Прокат в России: UPI

Премьера в России: 7 марта 2013 года

Официальный сайт: mamamovie.com

Mama

Мама

После смерти родителей две маленькие сестрёнки прожили пять лет в заброшенной лесной хижине. Никто не знает, как им удалось выжить. Когда девочек нашли, они были мало похожи на людей. Опекунство над сиротами получил их дядя. Он и его жена боялись, что не поладят с девочками. Они не знали, что бояться нужно не детей...

Подобная история может быть страшной и без мертвецов. К роли родителей часто оказываются не готовы даже люди, которые очень хотят детей, заводят их осознанно, планируют всё от и до и читают умные книги. Главные герои «Мамы», Лукас и Аннабель, детей не хотели. Девочки свалились на них как снег на голову. И не просто девочки — почти зверьки, без представления о нормах жизни в социуме, зато со странными повадками и недоверием ко всему миру. «Мама» явно задумана как история о родительских страхах. Тут собрано всё: боязнь не справиться со своими обязанностями, не суметь полюбить ребёнка, страх за его жизнь и судьбу. Ну и, конечно, целый ворох проблем, с которыми сталкиваются приёмные родители. Призрак в данном случае уже не так важен — это просто способ усилить эффект.

Кстати, в русскоязычном трейлере допущена занятная вольность перевода. При первой встрече главная героиня говорит девочкам: «Привет, меня зовут Аннабель, но, если хотите, вы можете называть меня мамой». В оригинале она говорит ровно противоположенное: «Я вам не мама, зовите меня Аннабель... или как-нибудь ещё, как захотите».

Фильм, как это часто бывает, вырос из одноимённой короткометражки. Гильермо дель Торо взялся за продюсирование большого фильма, именно увидев маленький ролик. В одном из видео, представляющих «Маму», дель Торо говорит, что короткометражная версия — один из лучших ужастиков, которые он когда-либо видел: «Действительно атмосферный, очень-очень пугающий». Ощущение ужаса в обоих фильмах и правда передано виртуозно, и в них чувствуется влияние человека, создавшего «Хребет дьявола» и «Лабиринт фавна».

Будет ли при этом увлекательным сюжет — вопрос. Кино часто страдает при переносе с короткого метра на полный: интриги, которой достаточно для десятиминутного ролика, не хватает на полтора часа, а добавление новых деталей порой убивает целостность исходного произведения. К тому же почти вся съёмочная группа, начиная с режиссёра, — новички. Не будем судить дебют строго — внимания он стоит в любом случае.

Текст: **Михаил Кротов**

Жанр: приключенческая семейная комедия

Страна: США

Режиссёры: Кирк де Микко, Крис Сандерс

Сценаристы: Кирк де Микко, Крис Сандерс

Роли озвучивают: Николас Кейдж, Райан Рейнольдс, Эмма Стоун, Кэтрин Кинер, Кларк Дьюк

Прокат в России: «Двадцатый Век Фокс СНГ»

Премьера в России: 21 марта 2013 года

Официальный сайт: thecroodsmovie.com

The Croods

Семейка Крудс

Семейство древних людей всегда следовало одному главному правилу: не отходить далеко от родной пещеры. Когда пещеру разрушило землетрясение, семейке Крудс пришлось отправиться на поиски нового дома — в большой мир, полный опасностей и приключений.

«Семейка Крудс» — один из самых ожидаемых мультфильмов этого года. Крис Сандерс снял потрясающий диснеевский мультик «Лило и Стич», над многими другими работал как сценарист и художник. А последняя его режиссёрская работа — «Как приручить дракона». В общем, ни одного провала — только великолепные анимационные фильмы, сильные во всём: увлекательный умный сюжет, продуманный красивый мир, обаятельнейшие персонажи. Фильм про семью древних людей, впервые вышедшую из серой пещеры, — прекрасная идея. Тут есть все составляющие отличного приключенческого фильма: путешествие, испытания, яркие краски. И, конечно, обычная американская семья. Не смотрите, что они пещерные люди, — это всё антураж, игра в экзотический древний быт. Никакой попытки передать мировоззрение древнего человека здесь не будет, только леопардовые шкуры вместо джинсов и футболок. И конфликты нас ждут вполне традиционные: между детьми, рвущимися поскорее узнать жизнь во всем её многообразии, и родителями, которые желают защитить свою семью, а в идеале — ещё и оставить детей при себе. В финале все помирятся и Многое Поймут, можно не сомневаться. Звучит скучновато, — но фабулы большинства фильмов звучат скучновато. Сила сюжета — в деталях, в том, сможет ли режиссёр заставить зрителя полюбить показанный на экране мир, стать его частью, начать сопереживать героям. И вот с этим в «Семейке Крудс» всё отлично: симпатией к героям проникаешься с первых минут трейлера, а показанный фрагмент древнего мира сразу возбуждает любопытство. Хочется увидеть этот мир целиком.

Фильмов про пещерных людей не так много, если не считать научно-популярные телевизионные шоу. До сих пор самой известной пещерной семьёй были Флинтстоуны. Оригинальный мультсериал про них шёл на американском телевидении в 1960-е годы и был построен на том же комедийном приёме, который присутствует в «Семейке Крудс»: современная семья в антураже каменного века. Только Флинтстоуны были семьёй из 1950-х годов, а Крудсы, вероятнее всего, окажутся нашими современниками.

Jack the Giant Slayer

Джек — покоритель великанов

Великаны похищают принцессу, и король собирает войско, чтобы найти и спасти её. Простой фермер вряд ли может сражаться бок о бок с обученными воинами, но отправляется вместе со всеми. Во-первых, он компенсирует отсутствие силы острым умом, а во-вторых — уж очень девушка хороша.

Текст: **Михаил Кротов**

Жанр: приключенческая мелодрама

Страна: США

Режиссёр: Брайан Сингер

Сценаристы: Даррен Лемке, Кристофер Маккуорри, Дэн Стадни

В ролях: Николас Холт, Юэн Макгрегор, Стэнли Тучи, Уорвик Дэвис, Билл Найи, Иэн Макшейн

Прокат в России: «Каро-Премьер»

Премьера в России: 21 марта 2013 года

Официальный сайт: jackthegiantkiller.warnerbros.com

Обычно история про юного крестьянина, который справился со свирепыми великанами, относится к плутовским сказкам. Она восхваляет смекалку, ум и отвагу, противопоставляя их силе и злобе. Это история, в которой великаны бьют друг друга, потому что малютка Джек их рассорил. Чаще всего эта сказка бывает нелепой и забавной. Нынешнее массовое кино уже не рассказывает сказок про потешных и туповатых здоровяков. Оно разворачивает перед зрителем картины эпических сражений, показывает ему реалистично нарисованных чудовищ и правдоподобный быт. Таков и «Джек — покоритель великанов». Это очередное современное фэнтези — красивое, величественное и жутковатое. Фильм встанет в один ряд с недавними «Белоснежкой и охотником» Руперта Сандерса, «Красной Шапочкой» Кэтрин Хардвик и «Братьями Гримм» Терри Гиллиама. Все эти фильмы было приятно смотреть, особенно на большом экране. Все они красивы, но больше ничем не примечательны — даже фильм Гиллиама, мастера рассказывать истории. Странно ждать чего-то особенного и от «Джека»: он вполне укладывается в сложившуюся традицию и будет, по всей видимости, просто увлекательным, красивым и масштабным. Это неплохой набор для фильма, тем более для сказки. Справедливости ради нужно сказать, что истории

про Джека и бобовый стебель до сих пор не везло с серьёзными экранизациями. Фильмов на этот сюжет много, причём первая постановка (десятиминутная и немая) снята аж в 1902 году. Но большинство этих киносказок слишком детские или малобюджетные, чтобы стать классикой. На бобовый стебель не посягнула даже студия Disney, на чьих версиях популярных сказок выросло уже не одно поколение детей. Словом, «Джек — покоритель великанов» имеет все шансы стать «тем самым классическим фильмом про бобовый стебель». От исходной фабулы создатели, конечно, отошли, превратив подвиг маленького человека в масштабное сражение двух народов, добавив пленённую барышню и несколько комедийных моментов. Сработало это или нет, мы увидим уже скоро.

Rubinrot

Таймлесс. Рубиновая книга

Гвен шестнадцать лет, она обычная девочка, живёт в Лондоне, ходит в школу. Правда, прабабка у неё была путешественницей во времени. Более того, от неё этот дар передался и Гвен! Перед девушкой открылись удивительные возможности, но они потянут за собой и многие беды.

Текст: **Михаил Кротов**

Жанр: приключенческая мелодрама

Страна: Германия

Режиссёр: Феликс Фукштайнер

Сценарист: Катарина Шёде

В ролях: Мария Эрих, Янис Нивёнер, Лаура Берлин, Вероника Феррес, Жозефина Пройс

Прокат в России: «Каравелла DDC»

Премьера в России: 14 марта 2013 года

Официальный сайт: rubinrot-derfilm.de

«Рубиновая книга» — первый роман из цикла «Таймлесс» немецкой писательницы Керстин Гир. Автор начинала свою карьеру с женских романов, а позже переключилась на подростковое фэнтези. В трейлерах эту историю подают как микс «Гарри Поттера» и «Сумерек», хотя вряд ли такое описание может что-то прояснить. Разве что дать потенциальной аудитории сигнал: «Вам сюда!»

«Таймлесс» — история взросления с приключениями, подростковыми отношениями и тонкой иронией. Получив способность путешествовать во времени, юная героиня оказывается вовлечена в сообщество людей, похожих на неё. Гвен становится фигурой в игре, ещё толком не узнав правила. Интриги, козни, тайные общества и заговоры — всё обрушивается на неё разом.

Фильм сняли в Германии, на родине книги-первоисточника. Если судить по трейлеру, кино будет вполне голливудское по духу — красивая и динамичная школьная сказка. Формат подросткового фильма подразумевает акцент на любовных переживаниях героев, но в оригинальном тексте есть и многое другое. Тема путешествий во времени позволяет вводить множество сюжетных ходов: временные парадоксы, предсказание будущего, само устройство времени и отличия в мировоззрении у людей разных эпох. Перемещение во времени к тому же позволяет художникам бесконечно тасовать костюмы и декорации. «Рубиновая книга» обещает много занятного, и это экранизация только первого романа — в случае успеха нас наверняка ждёт продолжение.

ТЕКСТ: НИКОЛАЙ КАРАЕВ

Между психOZом и неврOZом

СТРАНА ОЗ КАК ИСТОЧНИК КИНОБЕЗУМИЯ

Поначалу казалось, что писать историю экранизаций «Волшебника из страны Оз» будет легко и просто. Но уже первые фильмы дали понять, что тому, кто решился изучить киновоплощения этой сказки, понадобятся и мозги, и сердце, и, самое главное, храбрость. Чем глубже были пучины кинематографического безумия, тем яснее становилось: в страну Оз легко попасть, а вот выбраться оттуда с незамутнённым разумом практически невозможно...

Вывод напрашивался сам собой: сказка «Волшебник из страны Оз» по неизвестным науке причинам отпирает дверь, за которой бушует ужасная стихия. Речь, конечно же, о стихии режиссёрского подсознания. Безопасный с виду текст Баума – своего рода символический код, программирующий людей искусства на овеществление своих психозов и неврозов. Впрочем, объяснить это несложно. Как писал доктор Фрейд, и невроз, и психоз — это выражение протеста подсознания против внешнего мира. Бессознательно (или подсознательно) режиссёр ищет для этого протеста подходящую форму, а какая форма может быть удобнее простенькой сказки, которую можно наполнить любым содержанием? Изумрудный город манит тех, кто, подобно Страшиле, Трусливому Льву и Железному Дровосеку, отягощён комплексами. Зелёные башни обещают лечение, но в итоге дарят безумие. Блаженны те, кто, подобно Дороти, сумел вырваться из волшебной страны и вернуться домой!

Увы, и это объяснение не исчерпывающе, если вспомнить о фильмах вроде «Зардоза» или «Тёмной стороны радуги» (см. ниже). Поневоле закрадывается мысль о том, что в «Волшебнике» под сказку маскируется отборное безумие, которое только и ждёт, чтобы опутать своими тенётами незрелые умы. Но, может быть, всё куда проще? Поскольку книги Баума стали весьма популярными, количество кино- и телеэкранизаций «Волшебника» и его сиквелов зашкаливает за полусотню, и, разумеется, среди этих фильмов можно найти немало удивительных, а то и откровенно странных. Или Баум всё-таки был агентом инопланетян? Или мы имеем дело со всемирным заговором? Пусть читатель сам решит, где тут Тотошка зарыт...

Подробнее о жизни Лаймена Фрэнка Баума читайте на стр. 50

ЛЮДИ, ВЕРБЛЮДЫ, ЛЬВЫ, КОТЫ И КЕНГУРУ

Какие бы тайны ни хранил Л. Фрэнк Баум, в первую очередь он был счастливым человеком: при его жизни, на самой заре кинематографа, «Волшебника из страны Оз» экранизировали трижды, а такое счастье выпадает не каждому писателю. Причём в самом первом фильме Волшебника сыграл лично Баум. Речь об утраченном шедевре Фрэнсиса Боггса и Отиса Тёрнера «Волшебная фея и радиопьесы» (1908), который стал одним из первых мультимедийных проектов XX века: к фильму прилагались театральная часть с живыми актёрами, собакой Тото и жёлтой курицей Биллиной (не зря же Баум разводил кур), а также проекции «волшебного фонаря» (особого проекционного аппарата), раскрашенные вручную. Малолетней актрисе Ромоле Ремус, игравшей Дороти, платили пять долларов за представление, длившееся целых два часа, что для эпохи короткометражек – своего рода временной рекорд. Фильм был поставлен сразу по четырём книгам Баума о стране Оз и вдобавок по его же сказке «Джон

Л. Фрэнк Баум и герои «Волшебной феи и радиопьес»

Дау и херувим»; о том, какой сюжетный хаос царил в этом кино, мы (к счастью?) узнать не в состоянии.

Вероятно, безумия и там хватало. Во всяком случае, следующая экранизация, пятнадцатиминутный немой чёрно-белый фильм того же Отиса Тёрнера, им просто-напросто сочится. «Удивительный Волшебник из страны Оз» (1910) начинается со сцены, в которой человекообразный осёл любовно бодает ягодицы тёти Эм. Ураган захватывает стог сена, в котором прячутся осёл, бык, Тото, Страшила и Дороти, и переносит его в какие-то тропики (судя по пальмам и лианам), в страну Оз, оккупированную колдуньей по имени Момба. Герои хотят восстановить справедливость. Добрая волшебница Глинда превращает Тото в страшенную собаку с телом волкодава и мордой бульдога – получившегося мутанта боится не один только Лев. К честной компании, которая идёт во дворец Момбы, присоединяются Дровосек и какой-то Кот (откуда? зачем? нет ответа!).

Ключ к фильму – сцена у дворца колдуньи: камера долго показывает нам подозрительные гигантские грибы, под которыми снуёт мохнатое паучьё. Момба нервничает, и не зря: Добро быстро запинывает Зло. Победивший Волшебник готовится к отлёту, но его служанки саботируют это радостное со-

Это не совсем кенгуру и совсем не то, что вы подумали

бытие, потому что (сообщает нам табличка) таковы «Правила профсоюза: никакой работы после 12.00». И когда в финале появляются чёрные невольники, ведущие под уздцы дромадеров с бедуинскими женщинами, ты уже не удивляешься: и за четверть часа можно смутить разум зрителя, показав ему такое, что редкий хиппи видел под ЛСД.

Третий фильм, «Его Величество Страшила из страны Оз» (1914), в некотором смысле пал жертвой сценариста, то есть самого Баума: тот расписался так сильно, что сочинил по мотивам «Волшебника» новую историю, позднее ставшую очередной книжкой. Самое неожиданное в этой часовой ленте – превращение одного из героев в гигантского кенгуру, который порывается зацеловать героиню.

МАЙКЛ ДЖЕКСОН! МОРЕ КРОВИ! ЗАРДОЗ!..

Так и повелось: почти каждый режиссёр, бравшийся с тех пор за сказку Баума, выдавал в итоге нечто такое, рядом с чем абсурд сказок Кэрролла кажется заурядным и обыденным. Наиболее вменяемый и вместе с тем фантастический (в хорошем смысле слова) фильм про страну Оз – это, пожалуй, мини-сериал канала Sci Fi «Заколдованное королевство» (2007) с Зоуи Дешанель в роли Ди Джи, девушки, ведущей своё происхождение от Дороти. Действие мини-сериала происходит в будущем баумовской реальности, рядом с колдунами тут ходят андроиды, а все чудеса техномагичны. Режиссёр Ник Уиллинг специализируется на осовремененных сказках. Помимо странной экранизации «Волшебника» в его фильмографии можно найти сериалы «Алиса в Стране чудес» и «Неверлэнд», тоже довольно занятные и похожие по подаче.

Напротив, малобюджетный ненаучно-фантастический фильм Дэвида Л. Хьюитта «Волшебник Марса» (1965), он же «Ужасы Красной планеты» и «Инопланетная резня», вменяемым назвать трудно. Дороти здесь – астронавт. Вместе с товарищами она терпит бедствие на Марсе и по Золотой Тропе отправляется в древний город искать головную ступень ракеты, а находит Волшебника, который оказывается не чем иным, как марсианским коллективным бессознательным.

Или вот вам австралийский рок-мюзикл «Оз» 1976 года: Дороти – шестнадцатилетняя девушка-фанатка, сопровождающая в турне своих кумиров, рок-банду «Уолли и Соколы». После автоаварии Дороти очухивается в волшебном мире и в состоянии аффекта отправляет на тот свет какого-то бандита. Портной нетрадиционной ориентации Глин по кличке Добрая Фея дарит Дороти башмачки и уговаривает её пойти на последний концерт звезды глэм-рока, гермафродита, выступающего под псевдонимом Волшебник (Мэрилин Мэнсон тогда ходил пешком под стол, и остаётся предположить, что прообразом двуполого певца стал Дэвид Боуи). По дороге на Дороти нападает брат бандита, желающий её изнасиловать, а защищают девушку тупой сёрфер Блонди, чёрствый механик Латинос и трусливый байкер Киллер.

Или взять провалившийся в прокате афроамериканский киберпанк-мюзикл Сидни Люмета «Виз» (1978). Действие «Виза» разворачивается на фоне промышленных нью-йоркских пейзажей, а герои все как один – чернокожие: Дороти играет Дайана Росс, Страшилу – двадцатилетний Майкл Джексон. Сюжет традиционен, а вот подробности настораживают: в подземке Дороти с неясной целью атакуют бетонные колонны, а в Изумрудном городе к ней подходит громадный микрофон на ножках, посредством которого можно связаться с Волшебником-Визом (от слова Wizard). Впрочем, «Виз» можно смело назвать одной из самых сильных экранизаций сказки Баума, и этот фильм стоит смотреть, невзирая на мизерные кассовые сборы и обвинения в blaxploitation: мол, такие картины со сплошными неграми в главных ролях вроде бы увековечивают стереотипы в отношении чернокожего населения США.

Другая прекрасная лента, «Маппеты в стране Оз» (2005), тоже ходит, а ещё прыгает и скачет (это же маппеты!) по тонкой границе между комедией и безумием. В этой версии героиня (её играет чернокожая певица Ашанти) – племянница владельцев забегаловки, которая мечтает стать звездой и волею судеб попадает в страну Оз. Страшилу изображает лягушонок Кермит, Льва – медведь Фоззи, Дровосека – Великий Гонзо. Всех ведьм играет неподражаемая мисс Пигги. Маппеты без устали поют, танцуют и шутят, но стоит привыкнуть и расслабиться, как сцена обрывается на полуслове – и мы видим режиссёра Квентина Тарантино, который рассказывает и, главное, показывает директору студии (тоже Кермиту), как он, Тарантино, собирается снимать «Волшебника в стране Оз». Драки, погони, превращения, самурайские мечи, мутанты: «И тут он взрывается, а в нём море крови!.. Обычное, классическое японское аниме!..» Кто отквентит за испорченную психику зрителя – непонятно.

Ну как, достаточно? Нет? Хорошо, вы сами этого хотели. Итак, фильм Джона Бурмена «Зардоз» (1974). Дороти тут – Шон Коннери с длинной косой, усищами в пол-лица и шерстистой грудью. Грудь видна, потому что большую часть фильма бывший Джеймс Бонд щеголяет в ярко-красных трусах и кожаных сапогах на голое тело, хотя есть в фильме сцены с Коннери в пластиковом пакете и, самое главное, с Коннери в свадебном платье. (Вот что делает с людьми сказка Баума!) Кроме того, в «Зардозе» наличествует огромная страшенная глазастая летающая каменная голова, которая изрыгает винтовки и басом рассказывает дикарям, что «ружье – хорошо, а пенис – плохо». Весь этот набор галлюцинаций выстроен опять-таки на основе «Волшебника из страны Оз»: название фильма, по-хорошему, надо

ПРОИСКИ АМЕРИКАНСКОЙ ВОЕНЩИНЫ

Короткометражка 2006 года «Апокалипсис Оз» являет собой новое слово в истории экранизаций «Волшебника из страны Оз». По сути это кроссовер между сказкой Баума и «Сердцем тьмы» Джозефа Конрада, точнее, снятым по мотивам этой повести фильмом Фрэнсиса Форда Копполы «Апокалипсис сегодня». Вьетнамская сирота Дороти, которую растят в Канзасе приёмные родители, отправляется в путь, чтобы уничтожить безумного полковника по кличке Волшебник...

Шон Коннери — победитель в конкурсе на лучшую Дороти

Оз-гермафродит из австралийской рок-оперы

Майкл Джексон, первый и единственный чернокожий Страшила в истории

Турецкий Лев из «Маленькой Айши» — ну очень трусливый

переводить как «Бникоз», потому что ZARDOZ – это, конечно же, wiZARD of OZ. Персонаж Коннери, душегуб Зед, находит сказку Баума в таинственной библиотеке и в ярости рвёт книжку на части, вопя: «Зардоз! Зардоз! Зардоз!..» Говорят, люди, посмотревшие этот фильм, уже никогда не будут прежними.

А про турецкое кино 1971 года «Маленькая Айша и волшебные гномы в Стране мечты» вам рассказать? Ах, как задорно танцует Дороти-Айша со Страшилой-Коркулуком и Железным Дровосеком под музыку турецких вокально-инструментальных ансамблей! Тем более этот фильм добрые души залили на YouTube, так что насладиться им теперь может всякий. Есть у него и свои плюсы — например, коротышек в «Айше» играют всё-таки дети. В отличие от самой известной экранизации сказки – голливудского фильма 1939 года.

СДАЁТСЯ МНЕ, ВАТСОН, ЧТО МЫ НЕ В КАНЗАСЕ

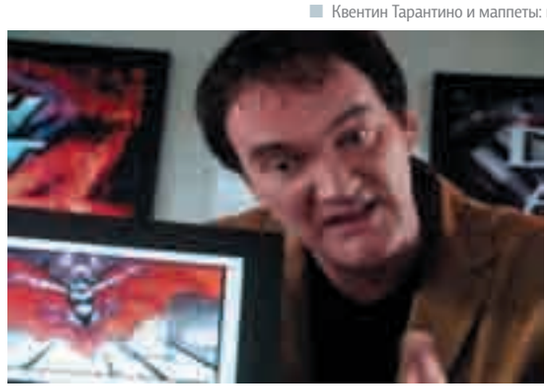
«Ну уж голливудская версия — это-то обычная сказка!» – скажете вы. Однако и в ней неврозов и психозов хватало. Начать с того, что игравшая Дороти актриса Джуди Гарленд пребывала на съёмочной площадке в изменённом состоянии сознания. Как раз тогда она перетрудилась и жила на грани нервного срыва, так что врачи студии MGM беспереч накачивали её бодрящим бензедрином и другими «лекарственными» препаратами. Как писал Чарльз Хайем в своей истории студии MGM, Джуди Гарленд «не могла заснуть без одного лекарства и проснуться без другого». Роль Дороти требовала от актрисы похудеть, но Гарленд ненавидела диеты и предпочла принимать таблетки, сжигавшие жир. Щитовидная железа девушки работала на пределе возможностей…

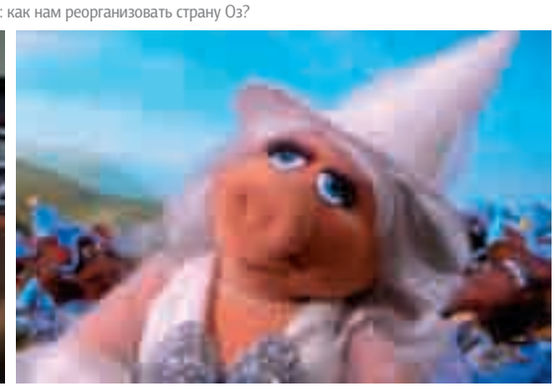
Хлопот вообще хватало. Над сценарием работала чёртова дюжина сочинителей, из которых в титры пробрались лишь трое. В какой-то момент решено было снять фильм о том, как злая избалованная принцесса страны Оз запретила любую музыку, кроме классической и опереточной, а Дороти победила принцессу голосом. Отдельные сценаристы намеревались протащить на экран роман между Дороти и Страшилой; к счастью, благоразумие победило.

Съёмки картины по множеству причин затянулись. Режиссёр Ричард Торп серьёзно заболел, его на время подменил Джордж Кьюкор, потом власть перешла к Виктору Флемингу. Бадди Ибсен, игравший Дровосека, выбыл из игры, потому что стал задыхаться прямо на съёмочной площадке. Руководство студии считало, что он притворяется, но выяснилось, что Ибсен страдает от аллергии на алюминиевую пыль, без которой блестящий костюм его героя был невозможен. Актёр до конца жизни поминал те съёмки недобрым словом, хотя пережил всех, кто играл главных героев «Волшебника», на много лет. В итоге Ибсена заменили на Джека Хейли. Актриса Маргарет Гамильтон (гадкая мисс Галч, отбирающая у Дороти собачку, и Злая Волшебница Запада) получила на площадке сильные ожоги, её дублёршу травмировала взорвавшаяся волшебная метла. По студии носились толпы карликов, и среди всего этого великолепия бродила Джуди Гарленд со следами бензедринового похмелья на лице.

Поклонники страны Оз насчитали сорок четыре отличия фильма от книги. Среди прочего сценаристы сократили сюжет (в фильме нет Фарфоровой Страны и Стреляющих Голов) и объединили Волшебниц Юга и Севера в одну Глинду. Ещё по требованию студии серебряные башмачки заменили рубиновыми – считалось, что те будут выгоднее смотреться в цвете. Но главное отличие – это, так сказать, интерпретация: вместо пусть сказочной, но яви нам предлагают весёлое цветное сновидение, окаймлённое унылым чёрно-белым канзасским пейзажем. Все существа, которых ударившаяся головой Дороти встречает во сне, оказываются «реинкарнациями» её родных и близких из реальности. Весьма психоделичен смерч, в центре которого Дороти наблюдает вяжущую старушку с коровой и двух мужиков на лодке. Есть тут и следы научной фантастики а-ля «Золотой век». Изумрудный город предстаёт футуристической утопией – подданные Волшебника работают час-два в день. Сам Волшебник является Дороти в виде зелёной головы, похожей на типичные изображения марсиан (не отсюда ли растут ноги у «Волшебника Марса»?). Более того, жевуны считают девочку пришелицей со звезды Канзас!

Квентин Тарантино и маппеты: как нам реорганизовать страну Оз?





«Волшебник» Флеминга кажется нормальным детским кино, пока не начинаешь вслушиваться в то, что говорят персонажи. Что скажут психиатры о диалогах типа: «Они оторвали мне ноги и бросили их туда! Потом они оторвали грудь и бросили её вон туда!» – «Да уж, ты повсюду...»? Что скажут математики о поумневшем Страшиле, утверждающем, что сумма квадратных корней любых двух сторон равнобедренного треугольника равна квадратному корню из оставшейся стороны? Что мы все скажем о Дороти, которой по прилёте в цветную волшебную страну требуется несколько минут, чтобы обдумать всё и крайне задумчиво предположить: «Тото, мне кажется, мы уже не в Канзасе...»?

ПОЖАЛУЙСТА, ОСТАНОВИТЕ ОБЕЗЬЯН!

Тайная сила этой популярнейшей экранизации «Волшебника» до поры была известна лишь узкому кругу специалистов. Утечка информации произошла в 1973 году, когда был снят триллер Леонарда Хорна «Охотник». В этом полузабытом (случайно ли?) кино профессионального гонщика превращают в террориста, промывая ему мозги при помощи кадров из фильма Флеминга. Герою вновь и вновь показывают сцены с Летающими Обезьянами, так что в конце концов он ломается и умоляет: «Пожалуйста, остановите обезьян!» А обезьяны всё летят и летят, летят и летят, летят и летят...

По странному совпадению именно в 1973 году группа «Пинк Флойд» выпустила альбом The Dark Side of the Moon («Тёмная сторона луны»), в короткие сроки ставший культовым. Казалось бы, какая может быть связь между этим концептуальным альбомом о жизни и безумии и «Волшебником из страны Оз»? Все думали, что никакой, пока кому-то не пришла в голову мысль посмотреть фильм Флеминга с «Тёмной стороной луны» вместо оригинальной звуковой дорожки. Тут-то правда и вышла наружу. Оказалось, что, если синхронизировать начало альбома с первым рыком метро-голдвин-майеровского льва (некоторые предпочитают второй рык или даже третий), число смысловых совпадений между пластинкой «Пинк Флойд» и «Волшебником» зашкаливает за сотню.

«Оглянись вокруг, выбери своё место», – поют музыканты, и Дороти оглядывается. Мы слышим фразу «балансируя на огромной волне» – и видим, как Дороти балансирует на ограде свинарника, падая ровно в тот момент, когда начинается следующая композиция. Появление злобной мисс Галч на велосипеде совпадает с перезвоном часов в самом начале песни «Время», что символично: время идёт, Дороти взрослеет, Зло вторгается в её светлый детский мир. Ураган подхватывает домик и уносит его в небеса под The Great Gig in the Sky («Великая тусовка в небе»). Переход Дороти из чёрно-белой реальности в цветной мир волшебной страны идеально совпадает с началом песни Money («Деньги»), и это в высшей степени любопытно, если вспомнить, что, по мнению многих толкователей, дорога из жёлтого кирпича символизирует золото. Жевуны лихо отплясывают под те же «Деньги», а Страшила выделывает коленца под Brain Damage («Повреждение мозга»), и когда солист «Пинк Флойд» Роджер Уотерс поёт про «безумца на траве», сразу видно, что это Страшила и есть. Надо ли добавлять, что Дороти стучит по груди Железного Дровосека, чтобы понять, есть ли у него сердце, как раз тогда, когда музыка стихает и становится слышен чей-то пульс...

Две системы ритмов и знаков идеально смыкаются и образуют нерасторжимое целое — так говорят люди, верящие в то, что участники группы «Пинк Флойд» с каким-то умыслом создали собственный саундтрек к «Волшебнику из страны Оз». Скептики возражают: все совпадения случайны, а тот, кто наслаждается «Тёмной стороной радуги» (как стали называть этот микс), страдает от апофении — способности видеть взаимосвязь случайных данных. Вспоминается герой Стругацких профессор Выбегалло, у которого была «титаническая идея» – записать разговоры павианов и прослушать их, пустив задом наперёд на малой скорости: «Получилось, как он заявляет, нечто феноменальное, но что именно – не говорит». С другой стороны, вспоминается и наркотик «слег» из «Хищных вещей века» тех же Стругацких. Как известно, слег на деле был не наркотиком, а обычной деталью, которая, если вставить её в радиоприёмник и включить его, лёжа в ванне с ароматическими солями, погружала человека в волшебный мир. Может, и тут та же история?

И кстати: кто-нибудь, пожалуйста, остановите уже обезьян!

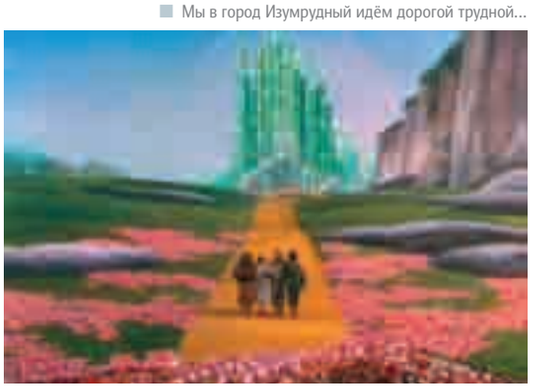
«ОЗ: ВЕЛИКИЙ И УЖАСНЫЙ»

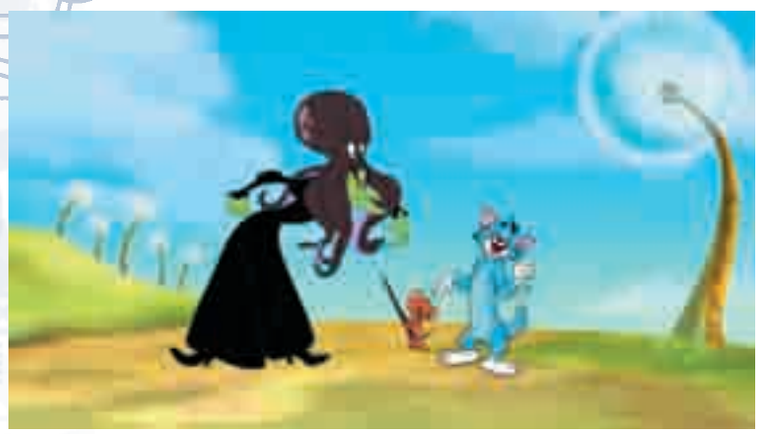
Это рассказ о том, как иллюзиониста Оскара Диггса, будущего Волшебника, занесло в волшебную страну – и что ему пришлось вытерпеть, перед тем как он сделался владыкой Изумрудного города. Роль Диггса исполняет Джеймс Франко (в кандидатах на должность правителя Оз побывали Роберт Дауни-младший и Джонни Депп), а злых и добрых волшебниц разных сторон света играют голливудские роковые женщины Мила Кунис, Мишель Уильямс и Рэйчел Вайс. Как и в фильме 1939 года, у каждого персонажа из волшебной страны есть свой двойник в Канзасе, так что даже помощник фокусника Фрэнк перерождается в Финли, летающую обезьяну, одетую отчего-то в костюм портье. Да, в этом кино опять летают обезьяны, а ещё по нему бегают хрупкие фарфоровые девочки.

Несмотря на вычурный антураж и вольное обращение с сюжетом, этот «Оз» имеет все шансы стать одной из самых логичных, вменяемых и идейно правильных экранизаций Баума. Студия Disney славится не только добрыми семейными фильмами и эталонными принцессами. Их фильмы, как правило, продуманы от сценария до деталей. И доля безумия здесь наверняка будет – но строго отмеренная, как, например, в бёртоновской «Алисе в Стране чудес».

■ Кадр из «Волшебника из страны Оз» 1939 года. Гусары, молчать!

■ Мы в город Изумрудный идём дорогой трудной...





Том и Джерри и Волшебник из страны Оз. И ведьма. И Ктулху!

ПОСЛЕДНИЙ ВЕДРОНОСЕЦ

У картины Флеминга есть несколько продолжений. Официальное – мультфильм 1974 года «Путешествие обратно в страну Оз», в котором всё не так страшно, если не считать зелёных слонов-великанов (забудьте). Игровой фильм студии Disney «Возвращение в Оз» (1985, режиссёр Уолтер Мёрч) пугает куда больше, причём с самого начала: после возвращения из страны Оз несчастную Дороти помещают в мрачную викторианскую психушку, покрепче привязывают к кровати и пытаются лечить электричеством. Девочка опять переносится в волшебный край, после чего включается сюрреалистический конвейер диковин и ужасов: визжащие люди на колёсах, таинственные белые статуи, механический Тик-Ток, летающий олень, говорящая курица Биллина, люди-скалы. Апофеозом фильма становится спасение мира посредством тайного оружия – свежеснесённого этой самой Биллиной ядовитого (!) яйца. Правда, непонятно, от кого именно Биллина понесла, – но, в самом деле, это же сказка, чего мы от неё хотим?

Нельзя не упомянуть и о ревизионистском, по сути, мультике «Том и Джерри и Волшебник из страны Оз» (2011), который куда логичнее было бы назвать «Розентом и Джерристерн мертвы» или «Последний ведроносец». Как пьеса Тома Стоппарда «Розенкранц и Гильденстерн мертвы» препарирует «Гамлета», а роман Кирилла Еськова «Последний кольценосец» рассказывает всю правду о хоббитах, так и лента про Тома и Джерри постмодернистски выворачивает «Волшебника» 1939 года наизнанку. Именно кот и мышь спасли Дороти, когда та упала в свинарник (Том при этом нахлебался грязи, а Джерри дал хряку по морде кукурузой), и предотвратили гибель девушки под стогом сена, пока она пела свою знаменитую песню «Где-то над радугой». В волшебной стране к сладкой парочке присоединяется мышь-жевун Таффи. Герои отнимают у Злой Волшебницы её палочку и превращают камни, которые вот-вот погребут под собой Дороти со спутниками, в одуванчики. Кто, вы думаете, добыл для Дороти ведёрко с водой, погубившей Злую Волшебницу? Само собой, это был Том, действовавший с риском для жизни: он даже сразился с местным крокодилом, не щадя пушистого живота... Джерри, в свой черёд, нашёл Волшебника и выдернул из розетки штепсель, чтобы все увидели, каков владыка Оз на самом деле.

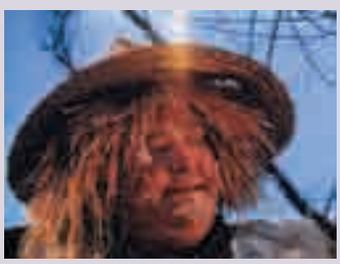
В целом с мультфильмами сказке Баума повезло куда больше, чем с игровым кино. Хотя исключения есть и тут – скажем, творение американских аниматоров 1991 года настолько уныло, что непонятно, зачем вообще надо было за него браться. С другой стороны, китайский короткий метр Робина Ванга 2006 года донельзя упростил героев и сюжет, зато сделал убитую домиком колдунью жёлтой змеей, а Волшебника – старичком, танцующим хип-хоп. Одной из лучших экранизаций книг о стране Оз стал российский сериал «Приключения в Изумрудном городе», выпущенный студией «Мельница» в 1999-2000 годах. Кажется, это единственный фильм в мире, где жевуны, как им и полагается, всё время что-то жуют. Что интересно, Трусливого Льва озвучивал главный мушкетёр России Михаил Боярский, а тыквоголового Джека – Виктор Сухоруков, известный недетскими ролями в фильмах «Про уродов и людей» и «Брат».

Страна Оз, как и мафия, бессмертна: в ближайшее время нам грозят шесть фильмов о мире, который придумал Баум. Наиболее громким проектом обещает стать диснеевский приквел «Оз: Великий и ужасный» Сэма Рэйми. В числе других премьер 2013 года значится мультфильм «Дороти из страны Оз» по роману Роджера С. Баума, производство которого заняло немало лет (первоначально его премьера была назначена на 2010 год), и несколько независимых лент, в том числе про взрослую Дороти и «тёмную версию» придуманного Баумом мира. А значит, парад безумия продолжается. Запасаемся смелостью, мозгами, сердцами, пластинками «Пинк Флойд» и чувством юмора, без которого нам придётся туго.

ИЗБРАННАЯ ФИЛЬМОГРАФИЯ СТРАНЫ ОЗ

- «Волшебная фея и радиопьесы», 1908 (The Fairylogue and Radio-Plays)
- «Удивительный Волшебник из страны Оз», 1910 (The Wonderful Wizard of Oz)
- «Его Величество Страшила из страны Оз», 1914 (His Majesty, the Scarecrow of Oz)
- «Волшебник из страны Оз», 1939 (The Wizard of Oz)
- «Волшебник Марса», 1965 (The Wizard of Mars)
- «Маленькая Айша и волшебные гномы в Стране мечты», 1971 (Ayşecik ve Sihirli Cüceler Rüyalar Ülkesinde)
- «Путешествие обратно в страну Оз», 1974 (Journey Back to Oz)
- «Зардоз», 1974 (Zardoz)
- «Волшебник Изумрудного города», 1974
- «Оз», 1976 (Oz)
- «Виз», 1978 (The Wiz)
- «Возвращение в Оз», 1985 (Return to Oz)
- «Волшебник из страны Оз», 1991 (The Wizard of Oz)
- «Волшебник Изумрудного города», 1994
- «Приключения в Изумрудном городе», 1999-2000
- «Маппеты в стране Оз», 2005 (The Muppets' Wizard of Oz)
- «Удивительный волшебник из страны Оз», 2006 (The Wonderful Wizad of Oz)
- «Апокалипсис Оз», 2006 (Apocalypse Oz)
- «Заколдованное королевство», 2007 (Tin Man)
- «Том и Джерри и Волшебник из страны Оз», 2011 (Tom and Jerry and the Wizard of Oz)
- «Оз: Великий и ужасный», 2013 (Oz the Great and Powerful)
- «Дороти из страны Оз», 2013 (Dorothy of Oz)

ОТ БАУМА К ВОЛКОВУ



В СССР дважды экранизировалось переложение «Волшебника из страны Оз» – сказка Александра Волкова «Волшебник Изумрудного города». Наиболее известен одноимённый десятисерийный кукольный мультфильм, снятый несколькими режиссёрами и вышедший на экраны в 1974 году. Помимо «Волшебника», в его основу легли вторая и третья повести из цикла Волкова – «Урфин Джюс и его деревянные солдаты» и «Семь подземных королей». Ещё один «Волшебник Изумрудного города», игровой фильм 1994 года, – это последняя работа режиссёра Павла Арсенова, снявшего до того фильмы «Гостья из будущего» и «Лиловый шар» по повестям Кира Булычёва. В этой версии «Волшебника» заняты Вячеслав Невинный (Страшила), Наталья Варлей (Бастинда и Гингема), Ольга Кабо (мать Элли), Виктор Павлов (Гудвин) и другие известные актёры.

ТЕКСТ: АЛЕКСАНДРА КОРОЛЁВА

Броудивское движение

ЭДРИАН БРОУДИ

«Я бы предпочёл, чтобы меня называли «первым Эдрианом Броуди», а не «вторым Аль Пачино».

Эдриан Броуди

Самое частое определение для Эдриана Броуди — «хамелеон». Актёр яркой характерной внешности и мощного таланта, он отказывается вписываться в один жанр — и поэтому всегда кажется разным. Ему не хочется замыкаться в рамках амплуа «серьёзного актёра»: обладателю «Оскара» интересно сниматься в фантастике и мистике, комедиях и триллерах — всё что угодно, только бы не попадать в плен образа, а всё время двигаться и изменяться.

УЧЕНИК ВОЛШЕБНИКА

В Америке есть только один город, штампующий подобных интеллектуалов-оригиналов в промышленных количествах, — Нью-Йорк. Именно там 14 апреля 1973 года появился на свет маленький Эдриан. Правда, его родители жили не в богемном Гринвич-Виллидж и не на богатом Манхэттене, а в скромном рабочем районе Квинсе, где высшего света отродясь не водилось — сплошные иммигранты да афроамериканцы. Отец Эдриана, Эллиот Броуди, — из польских евреев, мать Сильвия Плачи — из семьи венгерского аристократа-католика и чешской еврейки, эмигрировавших в США в конце Второй мировой, когда в Будапешт вошли советские танки.

Несмотря на свои корни, супруги Броуди выбрали для сына светское воспитание, рассудив, что он сам решит, католиком ему быть или иудеем, — лишь бы стал культурным человеком. Главным инструментом родительского воспитания был личный пример. Эллиот Броуди трудился учителем истории в обычной муниципальной школе и достиг подлинного мастерства в умении экономить и сохранять достоинство при невысоких доходах. Сильвия Плачи сделала творческую карьеру, став фотографом и фоторепортёром — и довольно успешным, с личными выставками, книгами и публикациями в ведущих нью-йоркских изданиях.

Будучи единственным ребёнком в семье, Эдриан всегда был очень привязан к родителям («Если бы у меня не было возможности общаться с папой и мамой, я бы совсем от рук отбился, в нашем-то районе»), и впоследствии выразил им благодарность в своём творчестве. Он написал музыкальную тему к документальному фильму о своей матери Сильвии Плачи как фотографе (картина получила название «Автопортрет с коровами, идущими домой, и другие работы: портрет Сильвии Плачи»). Что до отца, то в недавнем фильме «Учитель на замену» актёр сыграл именно Эллиота Броуди — учителя, который так хорошо ладит с детьми, что не хочет быть их постоянным педагогом, чтобы ни к кому не привязываться. Кстати, на вручение «Оскара» актёр тоже пришёл с родителями.

Занятия папы с мамой не приносили в семью много денег, и двенадцатилетний Броуди-младший, будучи мальчиком серьёзным и рассудительным, решился на свои первые заработки (при родительской поддержке, разумеется). И выбрал он для себя не банальную работу курьера или бэбиситтера, а нечто особенное: освоил по книжкам несколько несложных фокусов и стал выступать на детских вечеринках с собственной «магической программой» под названием «Удивительный Эдриан» (The Amazing Adrien). Попутно он занимался игрой на фортепиано и посещал театральную школу для детей: родители отправили его туда, чтобы оградить от влияния «улицы». За этим логично последовала дорога в Американскую академию кинематографических искусств и наук в Калифорнии.

Впрочем, зарабатывать актёрским трудом он начал намного раньше. С тринадцати лет Эдриан Броуди снимался в рекламных роликах и телесериалах. В том же возрасте состоялся его дебют на театральной сцене в небольшом (так называемом «офф-бродвейском») театре, а в год спустя — в первом настоящем, правда, телевизионном фильме «Наконец-то дома». Играл он, что интересно, мальчика-сироту. Эта роль — точнее, его характерная внешность типичного еврейского

Квинс, родной район Эдриана, и одна из работ Сильвии Плачи, его матери

РОДСТВЕННЫЕ ДУШИ

«А в следующем эпизоде ты выпрыгнешь вон в то окно!» — «Да ладно, пан Полански, не смешите!» (Роман Полански и Эдриан Броуди на съёмках «Пианиста»)

Режиссёр Роман Полански знаком с геноцидом евреев не по книгам: он родом из Польши, его детство пришлось на период Второй мировой, мать погибла в Освенциме, сам будущий режиссёр чудом пережил Холокост — мальчика укрывали польские семьи. Создать фильм о выстраданном явно было для него сложным решением — режиссёр сделал впечатляющую карьеру в Голливуде, снял пару десятков культовых фильмов (в том числе «Ребёнок Розмари» и «Девятые врата»), прежде чем в начале нового тысячелетия задумал «Пианиста».

Эдриан, польщённый тем, что из множества кандидатур на роль Шпильмана выбрали именно его (семья его отца сгинула во время Холокоста, так что для него эта тема также глубоко личная), отнёсся к роли с усердием: похудел на тринадцать кило и воскресил подзабытые навыки игры на фортепиано, разучивая Шопена. Заодно он организовал себе «погружение в бездну одиночества»: вывез почти все вещи из своей квартиры, продал машину и обрезал провод домашнего телефона.

С Романом Полански они спелись: «Иногда мне кажется, что Полански — что-то вроде сверхчеловека, потому что вынести столько, сколько вынес он, под силу не каждому. И он готов ко всему. Помню один эпизод на съёмках «Пианиста». Мне нужно было выпрыгнуть в окно. Внизу был страховочный мат. Я замешкался: «Черт, а кто-нибудь уже пробовал прыгать в это окно?» Все помотали головами. «Что, никто не прыгал?» — переспросил я. И тут Полански взял и сиганул в окно. Уже снизу он крикнул: «Ну вот, кто-то попробовал. Теперь твоя очередь!» И я прыгнул. Помню, я здорово долбанулся лицом и ободрал рёбра. А Полански хоть бы что. Даже штаны не помял»

Взгляд, который стоил «Оскара» («Пианист»)

юноши, худощавого брюнета с длинным носом и большими печальными глазами — наложила отпечаток на всю его дальнейшую карьеру. Пожалуй, вплоть до самого «Кинг-Конга» Питера Джексона продюсеры не верили, что Броуди умеет вызывать в зрителях (и особенно в зрительницах) что-то помимо сострадания и желания немедленно накормить бедолагу супчиком и закутать в тёплое одеяло. Но до этой истории мы ещё доберёмся.

НЕ СТРЕЛЯЙТЕ В «ПИАНИСТА»

Вся карьера Эдриана Броуди делится на два этапа: до «Оскара» и после. До приглашения на главную роль в картину Романа Полански «Пианист» он проработал в кино, на телевидении и в театре семнадцать лет, причём пахал как проклятый — каждый год выходило 3-5 фильмов и сериалов с его участием. Он снимался в том числе и у именитых режиссёров — Стивена Содеберга, Вуди Аллена, Кена Лоуча, — но удостаивался в лучшем случае снисходительной похвалы критиков. Первую главную роль Броуди сыграл только в 1998 году, в нелепой чёрной комедии «Свадьба гробовщика», которую критики разорвали в клочья. Роль бармена, влюблённого в темнокожую официантку, в «независимой» драме «Ресторан» (1998) принесла ему первую номинацию — на премию Independent Spirit Award. Но всё равно это было лишь полупризнание.

В «дооскаровский» период Эдриан Броуди внёс некоторый вклад в кинофантастику. В подростковом возрасте он снялся во второплановой роли парня из юношеской бейсбольной команды в милом диснеевском фэнтези «Ангелы у кромки поля» (1994), главный герой которого вызывает с неба самого настоящего ангела (Кристофер Ллойд), чтобы помочь своей команде выиграть. А ещё Эдриан засветился в совершенно невыносимом трэше об очередном «универсальном солдате» — «Соло» (1996), где сыграл главного создателя андроида-убийцы.

Заметили его после роли капрала Файфа в военной драме Теренса Малика «Тонкая красная линия» (1998). Роль с самого начала была небольшая, а после монтажа и вовсе свелась к минимуму. Но яркий актёр всё равно производил столь сильное впечатление, что его наконец-то зачислили в ряды «подающих надежды». «Ого, а этот парень действительно кое-что из себя представляет!» — сказали критики после криминальной драмы Спайка Ли «Кровавое лето Сэма» (1999), где Броуди сыграл припанкованного маргина-

«Ангелы у кромки поля», «Тонкая красная линия», «Последнее лето Сэма», «История с ожерельем»: Эдриан Броуди — крайний слева

ла Ричи, первую жертву жителей Бронкса, обезумевших от небывалой жары и слухов о серийном убийце по прозвищу «Сын Сэма». Хорош Броуди и в костюмном фильме «История с ожерельем» (2001) — его изысканный мерзавец Николас де ля Мотт, муж главной героини, выглядит ярким пятном на общем сером фоне этой неудачной картины.

Вы, конечно, уже заметили, что с самого начала карьеры наш герой отличался крайней всеядностью. Но при этом он не хватался за любое предложение, а выбирал те роли, которые добавляли к его актёрскому и жизненному опыту что-то новое. Привычка готовиться к съёмкам «по Станиславскому» определённо расширяет кругозор. Именно этой одержимостью Броуди и привлёк Романа Полански, который искал актёра для главной роли в важном для себя фильме. Это была картина по мемуарам знаменитого польского пианиста, еврея Владислава Шпильмана, выжившего в польском гетто благодаря немецкому офицеру-меломану.

На Каннском кинофестивале «Пианист» получил Золотую пальмовую ветвь (председателем жюри был Дэвид Линч) и, что для Броуди было важнее, восемнадцатиминутную стоячую овацию. Также фильм завоевал три «Оскара»: за лучший адаптированный сценарий, лучшую режиссуру и — тадаам! — лучшую главную мужскую роль! Эдриан Броуди в свои двадцать девять лет стал самым молодым актёром, удостоенным статуэтки в этой номинации. Причём обошёл он четырёх маститых соперников, каждый из которых уже был обладателем «Оскара»: Майкла Кейна, Джека Николсона, Дэниела Дей-Льюиса и Николаса Кейджа.

ЖИЗНЬ ПОСЛЕ «ОСКАРА»

После «Пианиста» Броуди не стал сниматься чаще — просто его стали приглашать в более дорогие и кассовые проекты, на одну площадку с именитыми звёздами. Он оставался верен себе в своей «разбросанности», только теперь стал ещё смелее — все его известные работы в фантастических фильмах (а это зона риска, как ни крути) относятся к периоду после «Оскара».

Уже в следующем, 2003 году Эдриан появился в фильме-фантасмагории «Поющий детектив», в которой главную роль исполнил Роберт Даунимладший. Последний сыграл писателя-детективщика, который уходит в мир своих нуарных фантазий из реальности, где он прикован к больничной койке из-за редкой кожной болезни. Броуди играет одного

Просто герой и герой-любовник («Кинг-Конг»)

Каждый актёр должен хоть раз в жизни сыграть альтернативно одарённого персонажа («Таинственный лес»)

из таинственных мужчин в шляпах, фигурирующих в вымышленном мире. У его героя нет даже имени, только типичная нуарная внешность: плащ, шляпа и непроницаемое выражение лица.

В 2004 году вышел фильм М. Найта Шьямалана «Таинственный лес» — одна из самых спорных работ режиссёра. Броуди там досталась наиболее яркая, по мнению критиков, роль — деревенского дурачка Ноа Перси, которого начинают подозревать в убийствах, происходящих в закрытом от мира селении. На съёмочной площадке Эдриан получил кучу удовольствия: его непростой в исполнении персонаж была прописан лишь штрихами, и Броуди было позволено импровизировать как заблагорассудится. Фильм в целом не имел успеха ни у критиков, ни у зрителей (аудитория уже начала уставать от фирменного шьямалановского приёма переворачивать сюжет с ног на голову в последних кадрах). «Таинственный лес» стал первой горстью земли на гроб Шьямалана-режиссёра — но не Броуди-актёра. Ему было всё нипочём.

В том же году Броуди снялся в вольной экранизации повести Джека Лондона «Межзвёздный скиталец» (которая, в свою очередь, основана на реальной истории) — фантастическом триллере «Пиджак».

Его герой, ветеран иракской кампании Джек, признан виновным в убийстве. Однако Джек не помнит обстоятельств этого убийства, и его, как невменяемого, отправляют в психиатрическую лечебницу. Здесь к нему применяют жестокую экспериментальную методику лечения — связывают «пиджаком» (смирительной рубашкой) и запирают в камере морга. Находясь в полной изоляции, Джек открывает в себе способность путешествовать во времени и узнаёт обстоятельства своей смерти, а заодно будущее девочки, которую он встретил незадолго до злополучного убийства. Ему удаётся изменить жизнь этой девочки — но не собственную судьбу.

«Пиджак» получил сдержанные отзывы критиков — из-за монотонности действия и бледности персонажей. Хотя Эдриан, по обыкновению, отнёсся к роли очень серьёзно, даже сел на белковую диету — чтобы одновременно сбросить вес и нарастить мышцы для большей убедительности в роли ветерана войны. При всём при том фильм собрал неплохую кассу — на этом

После «Пиджака» критики писали, что «ничьё больше лицо не способно выражать страдание и страх с такой силой»

МИСТЕР НЕСЧАСТНЫЙ СЛУЧАЙ

На съёмочной площадке Эдриан Броуди предпочитает работать без дублёров, поэтому многие его «физические» роли приносят ему травмы разной степени тяжести. На заре своей карьеры, в 1992 году, он попал в серьёзную аварию на мотоцикле и провалялся на больничной койке несколько месяцев, но любви к быстрой езде это не помешало, только теперь его увлечением стали автомобили.

На съёмках «Последнего лета Сэма» к примечательной внешности Эдриана Броуди добавилась ещё одна характерная черта: во время постановочной драки ему сломали его великолепный нос. Так как это был уже третий перелом в одном и том же месте, Эдриан махнул рукой и решил оставить всё как есть, то есть не делать пластическую операцию. Теперь он стал выглядеть не столько «жалостливо», сколько зловеще, — и умело это использовал.

Ему не хватало только сломанного носа (Ричи из «Последнего лета Сэма»)

сказались ещё и слухи о романе Броуди с Кирой Найтли, которая играла роль той самой повзрослевшей девочки. Актёры эти слухи решительно опровергают.

Главным кинособытием 2005 года стал амбициозный проект Питера Джексона (интересно, бывают ли у него неамбициозные проекты?) «Кинг-Конг» — римейк классического фильма 1933 года. Джексон бредил этой картиной с самого детства, и ему понадобилось снять «Властелина Колец», чтобы продюсеры наконец доверили ему столь дорогое и ответственное дело. Причём Эдриан Броуди подписал контракт, когда не был готов даже окончательный вариант сценария: в роли драматурга Джека Дрисколла режиссёр видел только его.

Наш герой впервые в своей жизни оказался на съёмочной площадке многомиллионного блокбастера, и этот опыт оставил у него смешанные впечатления: «Я только и делал, что бегал туда-сюда вдоль зелёного экрана с воплями: «Где обезьяна? Где обезьяна?!» С другой стороны, я всегда мечтал сняться в фильме вроде этого и сыграть настоящего «героического героя», персонажа-икону. Любой актёр убил бы за такую роль». Но наградами были отмечены вовсе не актёрские работы Броуди и его партнёров Наоми Уоттс и Джека Блэка — хотя они весьма хороши. «Кинг-Конг» получил три технических «Оскара»: за монтаж звука, звуковые и визуальные эффекты.

«Где эта обезьяна?! Да вон же она!» Кадры со съёмочной площадки «Кинг-Конга»: найдите Питера Джексона

Именно Питер Джексон открыл в Броуди не только «героического героя», но и секс-символ. Если Роман Полански продемонстрировал, что у Эдриана красивые руки, то Джексон, заставив Джека Дрисколла не только побегать по джунглям, но и появиться на экране в полурасстегнутой рубашке, акцентировал всеобщее внимание на его кошачьей пластике и изящной фигуре. Стоит заметить, что годом ранее, в 2004-м, Эдриан Броуди возглавил рейтинг самых стильных мужчин Америки, составленный мужским глянцевым журналом GQ.

Через год Эдриан Броуди снялся в фильме, который также имел отношение к фантастике, хотя и опосредованное: «Смерть Супермена» (он же «Однажды в Голливуде» или «Голливудлэнд»). Броуди играет частного детектива Луиса Симо, который расследует загадочную гибель актёра Джорджа Ривза, известного исполнением главной роли в телесериале 1940-х годов «Приключения Супермена». Ривз был убит выстрелом в голову, и есть достаточно много свидетельств того, что это было не самоубийство, — однако в реальности дело так и не было раскрыто.

«Смерть Супермена» воскрешает старую голливудскую легенду о «проклятии Супермена»: якобы роль непобедимого супергероя приносит несчастья её исполнителям и всем, кто работает над фильмами. Помимо Ривза, пострадали третий исполнитель этой роли Кирк Эллен, ставший жертвой болезни Альцгеймера, Кристофер Рив, после несчастного случая оставшийся парализованным, а также многие члены съёмочной группы «Возвращения Супермена» (не говоря уже о том, что для Брендона Рута, сыгравшего супергероя, карьера на этом закончилась).

«Смерть Супермена» получила хорошие отзывы и неплохую кассу. Несмотря на то что Броуди в ретроролях, как всегда, безупречен, основные почести выпали Бену Аффлеку, сыгравшему самого Джорджа Ривза, — надо сказать, почести заслуженные: актёр, вероятно, заразившись примером соседа по площадке, перелопатил всю информацию про Ривза, какую смог найти, и пересмотрел все 104 серии старого телешоу, чтобы быть убедительным в своей роли.

После нескольких комедий и триллеров, а также биографической драмы о тореадоре «Манолете» (первая за много лет попытка Броуди вспомнить, что он «серьёзный актёр», — и, по оценкам критиков, привыкших ожидать от него большего, не самая удачная попытка) Эдриан согласился сыграть в необычном фантастическом триллере Винченцо Натали «Химера» (2009). Он также выступил одним из продюсеров фильма. Это история о том, как двое учёных-генетиков создали гибрид человека с непонятно чем — и получили полуразумную «химеру» Дрен. Создатели толком не поняли, что делать со своим детищем, и это в итоге привело к трагедии. Фильм вызывает смешанные чувства: режиссёр намеренно соединил шокирующие сцены убийств и секса с чудовищем — и трогательные эпизоды, из которых становится понятно, что Дрен — несчастное существо, которое хочет всего лишь любви и тепла. История об ответственности творцов (в том числе

«Дорогая, у нас тут что-то родилось... И, кстати, кто дал ей почитать Фрейда?!» («Химера»)

родителей — не случайно главные герои являются супругами) за своё творение и о понятной всем проблеме «отцов и детей» заслуженно собрала хвалебные отзывы критиков.

«Это был один из самых странных и удивительных сценариев из всех, что мне попадались за всю жизнь. Я люблю фантастику. А здесь и фантастика, и семейный фильм в каком-то смысле. Двое молодых людей, успешных, амбициозных: один хочет иметь ребёнка, а другой пока не готов к этому. Но волею случая им приходится стать родителями. И они попадают в классическую ситуацию, когда мать начинает отдавать всё внимание ребёнку, а отец чувствует себя покинутым.

Эдриан Броуди о «Химере»»

В этом же 2009 году Эдриан впервые в своей карьере поучаствовал в озвучивании мультфильма — в «Бесподобном мистере Фоксе», получившем две номинации на «Оскар», ему досталась небольшая роль мышонка Рикити. А следующий год опять принёс ему новый опыт, от которого все критики пришли в оторопь: кто бы мог подумать, что Броуди, с его интеллигентной внешностью и умом, согласится стать героем боевика! Впрочем, если продюсером этого боевика выступает сам Роберт Родригес, можно ожидать чего-то небанального.

Фильм «Хищники» — это вольное продолжение классического «Хищника» с Арнольдом Шварценеггером. Броуди там играет Ройса, бывшего американского солдата, ставшего наёмником, которого в числе других людей похищают представители расы Хищников, чтобы использовать в качестве живой мишени на охоте. Несмотря на изнурительную подготовку (диета, спорт, тренировки по методикам спецподразделений), актёр получил большое удовольствие от работы и от нестандартной трактовки своего образа.

Последняя роль Эдриана Броуди в околофантастическом кино — «великий и ужасный» Сальвадор Дали в картине Вуди Аллена «Полночь в Париже» (2011). Главный герой фильма, писатель Гил Пендер (Оуэн Уилсон), гуляя по ночному Парижу, чудесным образом переносится в 1920-е годы и встречается

1930-е — это определённо его время («Поющий детектив» и «Смерть Супермена»)

«Мне просто понравилась идея сыграть безэмоционального парня, который бегает с автоматом наперевес. Режиссёр поверил в меня, одновременно взяв на себя большой риск и большую ответственность, ведь я не очень-то подхожу для подобных ролей. В кино принято изображать солдат накачанными мачо, но мы все прекрасно знаем, как выглядят солдаты на самом деле. Физически это обычные парни, зато у них очень развит ум. Они напичканы различной информацией и навыками, они прошли кучу тренингов и знают много всяких тактик. У них хватает духу перерезать глотку врагу. Но они смертны и прекрасно это понимают. Мне хотелось сыграть именно такого персонажа.

Эдриан Броуди о «Хищниках»»

со своими кумирами — Скоттом Фитцджеральдом, Хемингуэем, Пикассо, Дали и другими замечательными личностями. Образ «гениального безумца», пусть и эпизодический, удался Броуди на славу — впрочем, превращать второплановые роли в события у него всегда получалось великолепно.

Судя по последним фильмам Броуди, он возвращается на «драматическую волну». Его последний проект «Вспоминая 1942-й» посвящён событиям в Китае времён Второй мировой войны. Но, зная нашего героя, можно точно сказать, что это ненадолго.

* * *

Как бы Эдриан ни открещивался от сравнения с Аль Пачино, у них много общего не только во внешности и силе дарования: Броуди — такой же одержимый своей работой волк-одиночка (в свои почти сорок лет он никогда не был женат, у него нет детей, а все его романы — включая помолвку с испанской актрисой Эльзой Патаки — были весьма скоротечными). Правда, это чрезвычайно обаятельный волк. И ещё — совершенно непредсказуемый: мы наверняка напишем ещё не об одном фантастическом фильме с его участием. Главное — чтобы он не изменял своему творческому кредо: «Я никогда не снимаюсь в кино ради денег и работаю только тогда, когда хочу работать».

Фильм «Химера» вы можете посмотреть на нашем диске, а подробнее прочитать о нём можно на стр. 12

Броуди, конечно, не Шварценеггер, но что-то терминаторское в нём есть («Хищники»)

После финальных титров

Текст: **Михаил Кротов**

Жанр: комедийный боевик

Страны: США, Германия

Режиссёр: Томми Виркола

Сценаристы: Томми Виркола, Данте Харпер

Российский возрастной рейтинг: 18+

В ролях: Джереми Реннер, Джемма Артертон, Фамке Янссен, Пихла Витала, Дерек Мирс

Прокат в России: «Централ Партнершип»

Премьера в России: 17 января 2013 года

Похожие произведения:
«Вампиры» (1998)
«Ван Хельсинг» (2004)
«Братья Гримм» (2005)

Hansel & Gretel: Witch Hunters

Охотники на ведьм

Ганс и Гретель, те самые, из сказки, едва не погибли от рук ведьмы. Но победили злую колдунью! Так они поняли, что никому нельзя доверять, кроме друг друга, и что на них не действует магия. Тогда же брат с сестрой нашли дело всей жизни — истреблять ведьм. С тех пор они выросли, стали знаменитыми охотниками и жгут не по-детски. Ведьм, конечно.

Если бы Квентин Тарантино интересовался сказками и решил, допустим, снять экранизацию братьев Гримм, получилось бы что-то похожее на этот фильм. Гансом был бы Дэнни Трехо, Гретель — Ума Турман. Ничего, что не похожи на брата и сестру, зато отлично смотрятся с кровью на лице посреди горы трупов. Режиссёр «Охотников на ведьм» Томми Виркола явный поклонник Тарантино — когда-то он делал на него пародию, а теперь вот снял комедийное фэнтези «в духе». Получилось довольно убедительно, особенно те сцены, где кому-нибудь проламывают череп. Виркола досконально соблюдает правила игры: действо подано без единого намёка на улыбку. Персонажи становятся в красивые позы, достают фрейдистски-большие пушки и произносят киношные банальности с безупречно невозмутимыми лицами. К моменту, когда звучит первая шутка, зритель уже даже начинает с опаской подозревать, что они это серьёзно.
Ну конечно же, нет, перед нами фарс! Не блестящий, но довольно задорный. В некотором роде эта история — мэшап-сказка. Что-то вроде «Ганс, Гретель и упыри» или «Ведьмы, карамельная избушка и Ван Хельсинги». Брат с сестрой — канонические охотники на вампиров. То, что вместо вампиров здесь ведьмы, не меняет сути: они точно так же едят людей, обладают сверхчеловеческой силой, почти не выходят днём, а убить их можно колом в сердце, отрубанием головы или сожжением. Ганс и Гретель — бесстрашные и брутальные, они знают повадки врага и используют для охоты хитрые приспособления. Даже основная фабула вполне типична: «Скоро настанет такой особый день, когда, собрав нужные ингредиенты, вампиры смогут стать неуязвимыми». Ой, то есть ведьмы.

Весь этот набор спойлеров был к тому, что ждать от картины захватывающей интриги не стоит. Все повороты опытный зритель предскажет в первые десять минут просмотра. Прелесть «Охотников на ведьм» не в оригинальном сюжете, а в картинке. Антураж фильма — средневековая сказка, в которую аккуратно замешали технологии XIX и даже XX веков. То есть, например, не просто огнестрельное оружие, а мощные пулемёты и маленькие пистолетики, а ещё электрошокеры и патефоны. Но всё это не выглядит современным. Дизайн предметов напоминает скорее стимпанк или дизельпанк. Глядя на штуковины, которыми пользуются охотники, не сомневаешься, что они сделали их своими руками, заменив недоступные материалы другими. Костюмы всех персонажей — не реконструкция средневековой одежды, а просто стилизация под старину. Ведьмы — что-то среднее между чудищами из сказок и обычными современными панками. Ретрофутуризм поддерживается агрессивным металлическим саундтреком, каждую драку с ведьмой можно смотреть отдельно как музыкальный клип. Для такого цирка юмор в фильме слишком тонок — можно ненароком прозевать его за вереницей стремительно сменяющихся боевых сцен. Томми Виркола смеётся над киношными штампами и распространёнными заблуждениями: например, у Ганса диабет («Из-за того, что ведьма перекормила нас сладким»), и он каждые несколько часов вкалывает себе дозу инсулина или какого-то его сказочного аналога. В основном же все шутки тоже визуальные — скажем, крестообразный арбалет, стреляющий в трёх направлениях строго под прямым углом и поражающий сразу трёх ведьм.

«Охотники на ведьм» были бы прекрасны, если бы, помимо пародии и игры с антуражем, у фильма был самостоятельный интересный сюжет или хотя бы неожиданный финал. В нынешнем же виде он стоит одного просмотра, и только.

УДАЧНО

- ОГРОМНЫЕ ПУШКИ В РЕТРО-СТИЛЕ
- ГРЕТЕЛЬ С ЗАМАШКАМИ ЛАРЫ КРОФТ
- ЭФФЕКТНО РАЗБРЫЗГАННАЯ КРОВИЩА

НЕУДАЧНО

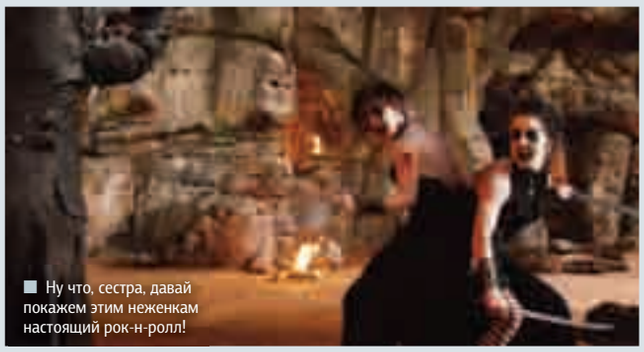
- НЕВЫНОСИМО ТИПОВОЙ СЮЖЕТ

ОЦЕНКА МФ 7

ИТОГ

Остроумная яркая комедия с огромными пушками и кровищей. Качественный сценарий сделал бы этот фильм неотразимым, а так «Охотники на ведьм» просто смешной и обаятельный боевик.

■ Где-то я тебя видела... это не ты мне денег должен?



■ Ну что, сестра, давай покажем этим неженкам настоящий рок-н-ролл!

Текст: **Александр Натаров**

Жанр: триллер

Страна: США

Режиссёры: Эрнест Дикерсон, Гай Ферленд, Билл Джирхарт, Мишель МакЛарен

Сценаристы: Глен Маззара, Скотт М. Гимпл, Дэвид Джонсон, Эван Т. Рейли

В ролях: Эндрю Линкольн, Сара Уэйн Кэллис, Лори Холден, Стивен Юн, Чендлер Риггз, Норман Ридус, Мелисса Сюзанн Макбрайд

Производство: American Movie Classics (AMC), Darkwoods Productions, Valhalla Motion Pictures

Продолжительность: 13 эпизодов по 45 минут

Статус: транслируется 3-й сезон

УДАЧНО

- РАСХОЖДЕНИЯ С ОРИГИНАЛОМ
- УБЕДИТЕЛЬНАЯ АКТЁРСКАЯ ИГРА

НЕУДАЧНО

- ЗАТЯНУТАЯ СЕРЕДИНА

ОЦЕНКА МФ 8

СЕРИАЛ The Walking Dead **2 СЕЗОН**

Ходячие мертвецы

Неизвестный вирус превратил большую часть населения планеты в зомби. Небольшая группа людей под предводительством бывшего полицейского Рика Граймса пытается выжить в этом страшном мире и найти безопасное место. Но ходячие мертвецы не единственная их проблема. Порой живые могут быть опаснее мёртвых. А разногласия между уцелевшими могут привести к ещё одной катастрофе.

«Ходячие мертвецы» по праву считаются одним из самых интересных сериалов, идущих сейчас на телевидении. И в этом нет ничего удивительного. Первоисточник — популярнейшая серия комиксов Роберта Киркмана. У руля сериала — Фрэнк Дарабонт, который поставил лучшие экранизации Стивена Кинга. Добавим к этому замечательный актёрский состав, хорошие спецэффекты и непредсказуемые повороты сюжета, и мы получим фантастический сериал, мимо которого пройти нельзя. Сценаристы не следуют оригиналу дословно. Они создают свою собственную историю, взяв за основу лишь магистральную сюжетную линию. Так что даже зрителей, читавших комиксы Роберта Киркмана, ожидает множество сюрпризов. Никто из героев не застрахован от неприятностей. Те, что погибли в оригинале, могут выжить, а тех, кто в комиксе поныне здравствует, может ожидать весьма печальная судьба. Некоторых фанатов оригинала такой подход может расстроить, зато наблюдать за приключениями героев становится намного интереснее.

Первый сезон сериала начался довольно бодро, с головой погрузив зрителя в мрачный и пугающий мир зомби-апокалипсиса. Во втором повествование сбавило обороты. Нам продолжают рассказывать историю Рика Граймса и его близких. Не найдя спасения в Центре контроля заболеваний, группа Рика отправляется на поиски нового убежища. Эти поиски приведут героев на ферму Хершела Грина, которая и станет основным местом действия во втором сезоне. Поклонники оригинальных комиксов знают, какие трагические события ожидают героев на этой ферме.

В целом второй сезон оказался неплохим, но сценаристы слишком много времени уделили поискам пропавшей девочки Софии. Вместо того чтобы двигать сюжет дальше, героев сериала заставили долго блуждать по лесу. Вероятнее всего, это связано с тем, что снимать постапокалипсис в лесу намного дешевле. Никаких дорогих декораций, чистое действие. Но зрителю фантастического сериала хочется масштабности! К тому же сценаристы ничем не компенсировали отсутствие яркой картинки — ни сюжетной интригой, ни напряжёнными драматическими моментами. В итоге середина сезона ощутимо провисает. Зато финальные эпизоды получились действительно захватывающими и эмоционально насыщенными.

«Ходячие мертвецы» в первую очередь экшен, но хороши они не только динамичным действием. Авторы показывают, как меняются люди и их моральные устои под воздействием экстремальных обстоятельств. Рик Граймс всегда был честным и справедливым полицейским. Теперь под его защитой находится не только его семья, но и другие люди, ставшие ему друзьями. Ситуация в мире изменилась, и Рик, чтобы обезопасить близких, порой вынужден идти против своих принципов и принимать трудные решения. Здесь чувствуется почерк Фрэнка Дарабонта, набившего руку на сюжетах Кинга, которые по большей части повествуют именно о том, как остаться человеком в аду. Надо отдать должное актёрам: они блестяще передают все внутренние конфликты героев.

Голод и агрессия

Апатия и брутальность

Осторожность и мусорные баки

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Во втором сезоне Фрэнк Дарабонт передал бразды правления исполнительному продюсеру Глену Маззаре. Изменится ли облик сериала после смены «двигателя» — большой вопрос.
- В третьем сезоне количество эпизодов было увеличено до шестнадцати.
- На официальном сайте телеканала AMC можно посмотреть веб-эпизоды «Ходячих мертвецов». В первой истории, озаглавленной Torn Apart, всего шесть серий продолжительностью около 3-5 минут. Вторая история, Cold Storage, вышла в октябре 2012 года. Она насчитывает четыре эпизода. Режиссирует веб-эпизоды Грег Никотеро, мастер спецэффектов, работавший в том числе над «Городом грехов» и «Хищниками».

ИТОГ

Продолжение истории о зомби-апокалипсисе радует отличной актёрской игрой и неожиданными поворотами сюжета. Авторы сериала хоть и с трудом, но сумели удержать высокую планку, установленную первым сезоном.

Ведущий:
Евгений Пекло

Видеодром
Другое кино

Голливуд не на шутку увлёкся темой «стариков-разбойников». Вслед за Иствудом и Коэнами тему подхватили все кому не лень — то в очередном сиквеле «Трансформеров» старый робот жертвует собой, то в «Морском бое» на решающее сражение линкор «Миссури» выходит с командой «кому за шестьдесят». Ретро-боевики с пожилыми актёрами так и вовсе образуют отдельное течение — «РЭД», «Неудержимые», «Возвращение героя». Кумиры девяностых всеми силами пытаются доказать, что их время ещё не прошло.

«Старение» проявляется и на других уровнях. На смену супергеройской моде, традиционно ассоциирующейся с молодостью, похоже, приходит «престарелая» ковбойская: вместе с Квентином Тарантино на выжженные прерии решил ступить Гор Вербински. Его «Одинокий рейнджер» с Джонни Деппом наперевес наверняка наделает немало шуму — в своё время Гор сумел воскресить для Голливуда пиратскую тематику, которая долгое время считалась чуть ли не проклятой. Может, и ковбои вернутся на экраны?

Вестерны — интересная тема. История успеха итальянских лент про Дикий Запад началась с фильма «За пригоршню долларов» с Клинтом Иствудом. По сути, это был вольный римейк «Телохранителя» Акиры Куросавы. Получается, что классические вестерны — кино про американцев, которое снимают итальянцы, засматриваясь на сценарии японцев и привлекая к съёмкам мексиканцев...

ЗА МЕСЯЦ:

Посмотрел: Смертельная гонка 3

Один из моих любимейших боевиков к третьей части откровенно выдохся. Логика покинула сюжет, во внутренней мифологии то и дело проскальзывают нестыковки, экшен получился натужным, а стиль реалити-шоу просто испарился. Зато в финале сценаристы подарили нам неплохой твист, после которого первую ленту пересматривать чуточку интереснее. Но общую посредственность картины концовка не компенсирует.

Соловей-Разбойник

«История о дерзком романтике Соловьёве Севастьяне Григорьевиче, ступившем по зову крови на лихую стезю русского разбоя». Специальный агент Н7 получает задание устранить зарвавшегося грабителя, но вскоре понимает, что тот для местного населения, скорее, герой и заступник.

* * *

Редкий пример нормального российского фильма с остроумным маркетингом, хорошими актёрами и вменяемой режиссурой. Люди посидели в кино, посмотрели на Охлобыстина и пошли ставить фильму низкие оценки. А зря, фильм неплохой. В основе сюжета — несколько эпизодов из жизни обаятельного разбойника, раскрывающих его личность с разных сторон. На экране — то разухабистый экшен с шутками-прибаутками, то неглупые размышления на тему «бессмысленного и беспощадного» русского бунта. И посмеяться есть где, и авторы не держат зрителя за идиота.

Фильм сделан с явным намёком на работы Квентина Тарантино, хотя пара эпизодов заставляет припомнить и «Тёмного рыцаря» . Егор Баранов не скатывается в пародию — он просто даёт вежливые отсылки. Несмотря на грустный финал (и довольно кровавое начало), фильм оставляет приятную лёгкость на душе. Это кино для отдыха: вроде как много умного наговорили, а мозг не пострадал.

Итог: хороший российский фильм, да ещё и с Иваном Охлобыстиным, — редкая радость для ценителя отечественного кино.

Жанр: «чёрная» криминальная комедия
Страна: Россия
Режиссёр: Егор Баранов
Сценарист: Иван Охлобыстин
В ролях: Иван Охлобыстин, Евгений Стычкин, Оксана Фандера, Игорь Жижикин
Возрастной рейтинг: 16+
Прокат в России: «Парадиз»
Премьера в России: 22 ноября 2012 года
Похожие произведения: «Даун Хаус» (2001) фильмы Квентина Тарантино

The Last Stand

Возвращение героя

Сбежавший из лап ФБР наркобарон мчится на спортивном суперкаре к мексиканской границе, за которой его ждёт свобода. Полиция бессильна, и только шериф Оуэнс, коротающий дни до пенсии в спокойном приграничном городке, может вернуть бандита за решётку.

* * *

Ким Чжи-ун снял типичный боевик начала девяностых. Они сейчас в моде — быстрые, глупые, с особой «киношной» логикой, не раз высмеянной в пародиях, но бессмертной. Там, где бессильна вся полиция Америки, престарелый Шварценеггер с берданкой решает проблемы за пару часов. Фильм выстраивает своеобразную иерархию персонажей по крутизне: замыкают список ФБР-овцы (безобидные, как овечки), следом идут бандиты, дальше — туповатые помощники и старушки-одуванчики. Ну а возглавляет список крутых парней, само собой, Железный Арни.

Это далеко не лучшая работа Шварценеггера, но можно получить массу удовольствия от её лёгкости. Нет ни моральных дилемм, ни развития характеров, ни спецэффектов последнего поколения — ничто не отвлекает от созерцания разборок между Крутыми Парнями.

Итог: боевик старой школы — бессмысленный, нелогичный, но очаровывающий своей наивностью. Подарок тем, кто помнит видеосалоны девяностых.

Жанр: боевик
Страны: США
Режиссёр: Ким Чжи-ун
Сценаристы: Эндрю Кнауэр, Джеффри Начманофф, Джордж Нолфи
В ролях: Арнольд Шварценеггер, Форест Уитакер, Джонни Ноксвил
Возрастной рейтинг: 16+
Прокат в России: UPI, «Премиум Фильм»
Премьера в России: 21 февраля 2013 года
Похожие произведения: Форсаж (2001) Коммандос (1985)

Django Unchained

Джанго освобождённый

Раб Джанго встречает доктора Кинга Шульца, подрабатывающего охотой за головами. Шульц ищет братьев Бриттл, и только Джанго может их опознать. Доктор предлагает рабу свободу, если тот поможет захватить братьев — живыми или мёртвыми.

* * *

Квентин Тарантино, выросший на вестернах, наконец-то снял фильм в этом жанре, о чём мечтал последние лет десять. И, как обычно, сделал отличное кино.

История пронизана юмором — и чёрным, и афроамериканским. Тема рабства не просто раскрыта — Тарантино откровенно попирает все нормы политкорректности, показывая образ мыслей белого человека-угнетателя. Фильм украшен диалогами, доводящими зал до истерического хохота, блестящей актёрской игрой и великолепной картинкой (ах, эти потрясающие брызги крови на хлопчатнике!).

Тарантино прошёлся и по штампам вестернов. Вместо брутальных шерифов, перестрелок на пустых улицах и драк в салунах — фонтаны крови (привет «Убить Билла» и «Бешеным псам»), плантации и зимние пейзажи. Но операторская работа с классическими наплывами камеры и музыка постоянно напоминают: «Вы смотрите итальянский вестерн». Ну, почти итальянский...

Итог: жестокий, циничный и уморительно смешной фильм о мужской дружбе, насилии, стереотипах и любви.

Жанр: вестерн

Страна: США

Режиссёр: Квентин Тарантино

Сценаристы: Квентин Тарантино

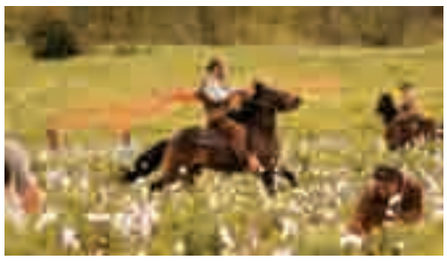
В ролях: Джейми Фокс, Кристоф Вальц, Леонардо ди Каприо

Возрастной рейтинг: 18+

Прокат в России: WDSSPR

Премьера в России: 17 января 2013 года

Похожие произведения: Любой спагетти-вестерн «Бешеные псы» (2003)



Lincoln

Линкольн

Гражданская война в Америке не утихает уже четыре года. Конец её близок, но что он будет означать для миллионов чернокожих рабов? Авраам Линкольн пытается совершить настоящее чудо — протолкнуть запрещающую рабство 13-ю поправку к Конституции.

* * *

Спилберг снял политическое продолжение ленты Тарантино. Спустя шесть лет «освобождённые Джанго» вовсю сражаются в армии северян. Но реальная битва за их свободу разворачивается не на полях сражений, а в Палате представителей, где идут дебаты вокруг скандальной 13-й поправки. Фильм получился не столько о Линкольне, сколько о непростой политической ситуации, в которой он оказался.

Ради освобождения рабов Авраам готов играть грязно — в дело идут коррупция, ложь и затягивание войны. Линкольн у Дэй-Льюиса получился своеобразный: по виду — старый гоблин, по поступкам — диктатор, а внутри — светлый ум, тонкая натура и добрая душа. Он и сына на путь истинный наставит, и жену успокоит, и солдат вдохновит. От его хитрого прищура веет чем-то ленинским. Фильм вышел добротным, но небогатым на события — сложно поверить, что такую неспешную ленту сняли не сорок лет тому назад.

Итог: историческая драма о том, как цель оправдывает средства, а коррупция может стать оружием добра.

Жанр: историческая драма

Страна: США

Режиссёр: Стивен Спилберг

Сценарий: Тони Кушнер, Дорис Кернс Гудвин

В ролях: Дэниэл Дэй-Льюис, Салли Филд, Дэвид Стрэтэйрн, Джозеф Гордон-Левитт

Возрастной рейтинг: 16+

Прокат в России: «Двадцатый Век Фокс СНГ»

Премьера в России: 24 января 2013 года

Похожие произведения: «Ленин в октябре» (1937) «Вердикт за деньги» (2003)

Вестерны

Джанго как жанр

Джанго для вестернов — имя, определяющее жанр. После ошеломляющего успеха фильма Серджио Карбуччи с Франко Неро в главной роли почти каждый итальянский вестерн щеголял словом «Джанго» в названии. В Германии прокатчики дошли до того, что в название любого вестерна ставили это слово, даже если в картине не встречался персонаж с таким именем.

40 *— примерно столько джанго-фильмов знает Квентин Тарантино*

Истоки жанра

Итальянское кино в 1960-х породило целый жанр спагетти-вестернов — меткое «макаронное» название намекало на родину жанра. Именно в этих фильмах заявили о себе великолепный актёр Клинт Иствуд, всенародно любимый композитор Эннио Морриконе и блестящий режиссёр Серджио Леоне. За внешне лёгким жанром скрывается серьёзное кино, которое не грех посмотреть любому.

$3 000 *получил Клинт Иствуд за участие в «долларовой» трилогии Серджио Леоне*

Круг замыкается

В 2007 году к сюжету о двух враждующих бандах и герое-одиночке вновь вернулись японцы, причём им в этом посодействовал Квентин Тарантино. Фильм получился колоритным, но слабым. «Сукияки Вестерн Джанго» с треском провалился в прокате, зато, похоже, укрепил Тарантино в желании сделать свой собственный вестерн — с рабами и Ди Каприо.

$3.8M *составил бюджет фильма*

ИГРОВОЙ КЛУБ
ВИДЕОИГРЫ

Редактор: **Евгений Пекло**

ЗА МЕСЯЦ ПОИГРАЛ:

Tomb Raider

Молоденькая, испуганная и перепачканная кровью Лара борется за жизнь, укладывая штабелями бандитов и диких зверей. Сильнее всего запомнился «русский» пират с чудовищным акцентом и потрясающая анимация Лары. Особенно то, как она протискивается в узкие проходы. Ждём полной версии!

В школах и других учреждениях США продолжают раздаваться выстрелы. По старой традиции, козла отпущения хотят сделать из жестоких видеоигр. Логика такая: раз некоторые из стрелков увлекались играми, значит, именно игры и привели к трагедии. Тот факт, что «жестокими» играми увлекаются десятки миллионов человек, а стрелков единицы, конгрессменов и сенаторов не смущает. С такой логикой можно прийти к выводу, что грамотность делает из людей убийц — ведь все эти «школьные стрелки» имеют хотя бы незаконченное среднее образование!

Впрочем, с каждым днём позиции противников игр слабеют. Всё чаще в роли стрелков выступают пожилые люди, которые вряд ли зависают ночами в Call of Duty или Manhunt. А в консервативной Австралии наконец-то появился взрослый рейтинг видеоигр. Всё очевиднее истинная причина проблемы. Американское общество, имеющее свободный доступ к оружию, привыкло решать проблемы с его помощью. В ситуации, где наш подросток позовёт на разборки с обидчиками старшего брата или соорудит для драки кастет, американские детишки предпочитают стащить отцовскую винтовку. Если наш психопат вынужден бегать по улице с ножом, то в Америке он имеет доступ к целым арсеналам. Увы, в России тоже случаются срывы у людей, имеющих доступ к оружию, но причиной таких трагедий обычно выступает алкоголь, а не увлечение экранным насилием.

Психопаты могут увлекаться видеоиграми в той же степени, что и обычные люди. Конечно, они склонны пытаться повторить какие-то впечатлившие их сцены — но не надо говорить, что это исключительно сцены из видеоигр. Книги, кинематограф, выпуски новостей, страшные рассказы у костра, услышанные в детстве, — всё это может спровоцировать неадекватного человека на немотивированную агрессию. Так что же теперь, запрещать любую информацию, заставляя полноценное большинство страдать из-за кучки больных людей?

THQ обанкротилась

После продолжительного финансового шторма компания THQ подала заявление о банкротстве и была распродана на аукционе. Это означает, что проекты и торговые марки, которыми владел знаменитый издатель, поменяли хозяев. В ходе аукциона, который длился двадцать два часа, активы THQ были разделены между следующими покупателями:

- Студия Relic Entertainment вместе с правами на Company of Heroes досталась компании SEGA за 26,6 миллиона долларов.
- Студия THQ Montreal, работавшая над неанонсированными проектами (1666 и Underdog), была приобретена компанией Ubisoft за 2,5 миллиона.
- Студия Volition, Inc., прославившаяся серией Saints Row, ушла Koch Media за 22 с лишним миллиона.
- Серия Metro была выкуплена Koch Media за 5,8 миллиона.
- Игра Evolve, над которой работала студия Turtle Rock, досталась Take-Two Interactive почти за 11 миллионов.
- Игра South Park: The Stick of Truth, которая должна была выйти в начале марта, попала в руки Ubisoft за 3 с небольшим миллиона.
- Торговая марка Homefront досталась Crytek за чуть более чем полмиллиона долларов.
- На сам издательский бизнес и студию Vigil покупателей не нашлось, поэтому будет проведён ещё один аукцион. На нём также решится судьба серий Darksiders, Red Faction и MX vs ATV.
- Кроме того, компания teamPixel хочет выкупить права на серию Homeworld,

чтобы сделать продолжение. Для этого они запустили сбор средств на сайте indiegogo.com.

Похоже, что двадцатитрёхлетняя история THQ подошла к концу. Студии поменяли хозяев, практически законченные игры ушли к новым владельцам. Станут ли серии Saints Row, Metro и Darksiders хуже от смены владельцев? Со временем узнаем.

Разработка нового Planescape началась

Духовный наследник культовой RPG Planescape: Torment, над которым работает студия inXile во главе с Брайаном Фарго, получил имя — Torment: Tides of Numenera. События игры развернутся во вселенной Numenera, которую создал дизайнер Planescape: Torment Монт Кук. Музыку к игре напишет композитор Марк Морган, также учавствовавший в разработке оригинальной Planescape. Проект находится на раннем этапе — пока идёт подготовка сценария и концепт-артов, а с боевой системой разработчики ещё даже не определились. Как это сейчас принято, inXile планирует запустить кампанию по сбору средств на Kickstarter.

«Ведьмак 3»: вспомнить всё

Студия CD Projekt RED анонсировала игру The Witcher 3: Wild Hunt. В отличие от двух первых частей сериала, в The Witcher 3 будет открытый мир без деления на акты и главы. Сообщают, что он будет на 20% больше, чем виртуальный мир The Elder Scrolls 5: Skyrim. Главным героем, естественно, останется ведьмак Геральт, только, вопреки традициям серии, к нему наконец-то вернутся воспоминания. Вместе с памятью появится и цель — спасение возлюбленной. Игра создаётся на движке RED Engine 3, а выйдет, судя по всему, в 2014 году на консолях следующего поколения и PC.

КОРОТКО

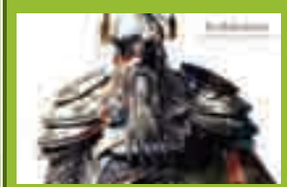
League of Legends против хамов

В League of Legends началась борьба с грубостью и неспортивным поведением. Сначала за оскорбления других игроков банхаммером по учётной записи получили три участника турнирных игр, а следом и целая команда. Team Solo Mebdi сняли с соревнований прямо на квалификационных матчах перед европейским чемпионатом, причём двое из троих её участников получили пожизненную дисквалификацию.

1000 *жалоб поступило на игрока скандальной Team Solo Mebdi под ником StunnedandSlayed после 375 игр*

Кто враждует в The Elder Scrolls Online?

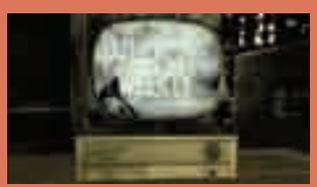
Компания Bethesda выпустила видео, в котором рассказывается о причинах центрального конфликта The Elder Scrolls Online. Войну за центральную область Сиродил ведут три противоборствующие стороны — Альянс, называющий себя Даггерфолским договором, эльфийский Альдмерский доминион и Пакт Эбонхарта. У каждой из фракций свой интерес в конфликте.



400 000 *просмотров набрал ролик Alliances at War на YouTube за две недели*

Знамения сериала по Fallout

8 января Bethesda зарегистрировала в США торговую марку Fallout для выпуска телепрограммы — например, сериала. А актер Эрик Тодд Делламз, озвучивавший в Fallout 3 Тридогнайта, сообщил, что вскоре его герой может вернуться. Скрестим пальцы!



122 *убежища построила корпорация Vault-Tec перед войной, которая привела к образованию Пустошей*

ЗАБЕГАЯ ВПЕРЁД

StarCraft 2: Heart of the Swarm

StarCraft 2 сегодня — безусловный король в жанре стратегий реального времени. За два с половиной года интерес к игре ничуть не угас, и публика ждёт от продолжения культовой серии чего-то совершенно сногсшибательного. Чем же нас порадует Blizzard в Heart of the Swarm?

Жанр: RTS
Разработчик: Blizzard Entertainment
Издатель: Blizzard Entertainment
Дата выхода: 12 марта 2013 года

Мультиплеер сделает очередной шаг вперёд, навстречу к игроку: появится полноценный обучающий режим, в котором можно будет отрабатывать базовые навыки и стратегии развития буквально до автоматизма. Кроме того, в игру добавят прокачку. С получением новых уровней игрокам будут открываться новые портреты, символика и, самое главное, альтернативный внешний облик для войск на поле боя. Почему десантники бегают в одинаковой броне, а зилоты всегда одного цвета? Опытные игроки смогут приятно разнообразить внешний вид своих войск, блистая на поле брани крылатыми зерлингами и чёрными зилотами.

Ещё один шаг в сторону «ММОргизации» игры — введение кланов со своими чатами, рейтингами и возможностями поиска партнёров для быстрой игры. Другая забавная опция — подбор игрока по ближайшему IP-адресу. Неплохой способ обрести новых друзей по интересам: нашли игрока, сыграли с ним, понравилось, захотели познакомиться поближе, — а он живёт в соседнем подъезде.

Следующая замечательная находка разработчиков — возможность не просто смотреть реплеи, но и переигрывать их с любого удобного момента. Вот смотрите вы с другом запись с какого-нибудь международного турнира и заспорили: в какой именно момент чемпион ошибся? «А вот если бы он сделал по-другому, то не проиграл бы», — раньше это были просто теоретические споры, а теперь идеи будет легко проверить на практике. Поставили на паузу, взяли на себя управление — и пошли проверять.

Сюжет однопользовательской компании продолжит историю Wings of Liberty. Сара Керриган жаждет поквитаться с императором Менгском за предательство, зерги мечтают вернуть Королеву Клинков, а терраны и протоссы не прочь избавиться от странной девушки, способной командовать армиями зергов. На поле боя Сара будет представлена отдельным юнитом, получающим опыт, как это было с героями из Warcraft 3. Опыт будут давать за выполнение побочных задач, а развитие будет происходить между миссиями.

Новыми бойцами нас в основном порадует именно кампания, хотя и многопользовательскому режиму тоже перепадёт несколько новых видов войск. Многие стратегии уйдут в прошлое, но им на смену придут новые. Жаль только, что окончание истории Рейнора и Керриган мы узнаем не раньше выхода Legacy of the Void.

www.mirf.ru

Текст: **Ксения Аташева**

CRYSIS 3

ЖАНР
боевик от первого лица

РАЗРАБОТЧИК
Crytek Studios

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Electronic Arts

ВОЗРАСТНОЙ РЕЙТИНГ
16+

ДАТА ВЫХОДА
21 февраля 2013 года

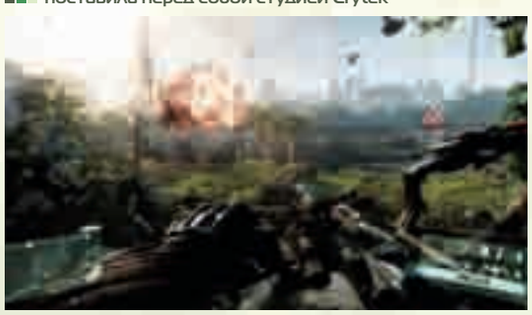
Сериал Crysis никогда нельзя было заподозрить в дефиците амбиций. Оригинальная игра поражала графическими красотами и необычайной по меркам шутеров от первого лица свободой. В сиквеле свободы стало уже значительно меньше и произошла смена антуража, но звание технологического лидера Crysis 2 сохранила, а разработчики, наконец, сумели найти многочисленным возможностям нанокостюма достойное применение в игровом процессе. Обе игры получились, безусловно, незаурядными, но в каждой хватало и минусов, которые не позволили им войти в когорту великих. Чтобы третья часть не повторила судьбу своих предшественниц и сумела превзойти их достижения, её разрабатывали под лозунгом «всё лучшее из двух предыдущих частей в одной игре».

Пожалуй, самым наглядным воплощением этого лозунга на практике служит сам мир Crysis 3. Никуда перебираться из Нью-Йорка нам не придётся, но город разительно изменился по сравнению с тем, каким мы его видели во второй части. За двадцать четыре года, что прошли после событий Crysis 2, опустошённый пришельцами мегаполис накрыли огромным рукотворным куполом. Печально известная корпорация C.E.L.L. возвела его и аналогичные сооружения по всей планете, прикрываясь красивыми словами о благе человечества. Купол послужил эдаким катализатором для матушки-природы: за считанные годы изувеченные пришельцами территории заросли настоящими джунглями — такими же густыми и опасными, как те, в которых разворачивались события оригинальной Crysis. Таким необычным образом разработчики в третьей части совместили воедино декорации из двух предыдущих игр.

Само собой, боссов C.E.L.L. интересует вовсе не восстановление экосистемы Земли, а контроль над территорией, где ещё остались цефы и бесценные образцы их технологий. Прибрав их к рукам, вполне можно замахнуться и на мировое господство, если, конечно, этим планам не помешает герой по прозвищу Пророк. У него с корпорацией свои давние счёты, и он возвращается в Нью-Йорк, чтобы «закрыть должок». Воскреше-

Районы Нью-Йорка разработчики окрестили Семью чудесами

Дать игроку почувствовать себя совершенным охотником — одна из главных задач, которые поставила перед собой студией Crytek



Пророк — не единственный наш старый знакомый, который вернётся в третьей части. Мы снова встретимся с Психом, протагонистом из Crysis Warhead

НАНОКОСТЮМ

Даже Железный человек мог бы позавидовать нанокостюму Пророка, созданному гением и миллиардером Джейкобом Харгривом. Правда, здесь не обошлось без некоторого промышленного плагиата. Ещё в начале XX века Харгрив с парой товарищей побывал в районе Тунгуски, где обнаружил технологии цефов. С их помощью он сумел прожить более сотни лет — пусть даже к началу XXI века ему пришлось поместить своё беспомощное тело в стазис, зато разум сохранил былую остроту. Но главное — Джейкоб создал костюм, который превращает своего владельца в настоящего сверхчеловека и позволяет тому на равных противостоять инопланетянам.

- Нанокостюм образует прочнейший симбиоз со своим носителем и фактически становится его частью. Это позволяет чудо-броне поддерживать жизнь в человеке, получившем самые тяжёлые ранения. Более того, костюм сделал эдакий слепок сознания и воспоминаний Пророка, что позволило его личности сохраниться даже после физической смерти.
- Основные элементы нанокостюма — это экзоскелет из фантастического сплава титана и колтана, а также искусственные мышцы на основе нановолокна. Эти мышцы во много раз увеличивают силу и ловкость бойца, а также непосредственно защищают его тело.
- Харгрив не только заимствовал технологии пришельцев, но и внедрял собственные. Именно он нашёл для инопланетного материала ещё одно применение, неизвестное его создателям — защита от всевозможных излучений. Благодаря этому нанокостюм может сделать бойца невидимым — как для человеческого глаза, так и для большинства приборов.
- Даже такое чудо техники, как наноброня, не способно обеспечить разом и высочайший уровень защиты, и увеличение физических возможностей, и невидимость. Поэтому владельцу постоянно приходится выбирать, в каком режиме использовать костюм.
- Функции нанокостюма требуют невероятного количества энергии и расходуют её с огромной скоростью. К счастью, броня умеет легко восполнять затраты за счёт практически любых внешних источников — например, солнечного света или радиоактивного излучения. Правда, запасы энергии восстанавливаются куда медленнее, чем тратятся в боевой обстановке.
- Третья версия нанокостюма получит ещё более совершенный встроенный искусственный интеллект, чем предыдущий образец. Теперь ИИ не только умеет подключаться напрямую к нервной системе и снабжать Пророка необходимой тактической информацией, но и позволяет ему взламывать и контролировать вражеское оборудование вроде защитных турелей.
- В третьей части арсенал Пророка пополнился футуристическим луком, который позволяет бесшумно устранять врагов — например, находясь в режиме невидимости. В комплекте с ним идут сразу несколько видов стрел, в том числе, начинённые взрывчаткой или с встроенным электрошоком, чтобы оглушать, а не убивать.
- В прежних моделях нанокостюма ускорение требовало определённых затрат энергии. Третья версия брони лишена этого недостатка.

ние протагониста из первой части — ещё один реверанс разработчиков в адрес оригинальной Crysis. А возможность совершенствовать и настраивать под свой стиль нанокостюм досталась Crysis 3 в наследство уже от второй игры.

В том, что касается размеров мира и нелинейности, разработчики тоже постарались найти золотую середину между первой и второй частями. Здесь нет таких просторов, как в оригинальной игре, но Нью-Йорк всё равно очень велик, да к тому же поделён на семь непохожих друг на друга зон. Кроме того, любой уровень подразумевает сразу несколько различных вариантов прохождения.

А вот чего по-настоящему недоставало обеим предыдущим частям Crysis, так это яркого и запоминающегося многопользовательского режима. В этом плане третья часть должна значительно прибавить за счёт оригинального «режима охотника». В нём на одной стороне будет выступать пара охотников в нанокостюмах, а на другой — отряд из десятка бойцов с обычным оружием и амуницией. Первые значительно сильнее, и каждый убитый противник пополняет их ряды, но на стороне «дичи» количественное преимущество и хитрые гаджеты, к тому же бойцам не обязательно побеждать — достаточно продержаться отведённое время.

Заманчивые обещания складываются в образ шедевральной игры нового поколения. Если разработчикам действительно удастся совместить воедино достоинства предыдущих игр, то все составляющие Crysis наконец-то будут под стать потрясающему видеоряду.

Враги научились выслеживать Пророка, когда тот находится в скрытном режиме, с помощью разнообразных гаджетов

Главной мотивом Пророка служит не забота о человечестве, а жажда мести

Лучшие видеоигры

Текст: **Сергей Канунников**

Жанр: слэшер
Разработчик: Ninja Theory
Издатель в России: «1С-СофтКлаб»
Возрастной рейтинг: 16+
Похожие произведения: Bayonetta, Heavenly Sword
Играли на: Xbox 360

Рецензию на диск группы Combichrist с музыкой из игры читайте на стр. 97

УДАЧНО

- ИГРОВОЙ МИР
- ГЕРОИ
- САУНДТРЕК

НЕУДАЧНО

- МАЛАЯ ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ

ОЦЕНКА МФ 9

DmC: Devil May Cry

Данте больше не стильный борец с порождениями тьмы. Теперь он хамоватый оболтус в потёртом плаще поверх майки, а его основные развлечения — употребление алкоголя и походы по злачным местам. После очередной бурной ночи с трудом соображающий герой видит на пороге своего фургона незнакомую девушку, которая говорит, что за Данте теперь охотятся демоны, мечтающие затащить его в параллельное измерение. Привычный мир на глазах превращается в настоящую фантасмагорию. Действовать надо решительно.

Перезапуск Devil May Cry вызвал у поклонников серии бурю эмоций. Больше всего споров, конечно, велось по поводу обновлённого облика Данте — главного героя этой истории. Охотник на демонов сильно помолодел и внезапно стал брюнетом, что многие расценили как едва ли не кощунство. Но после выхода игры можно сказать с уверенностью: опасения были абсолютно беспочвенными.

DmC берёт мощнейший старт и не отпускает до самого финала. Начинает наш герой голым и с первых же секунд идёт громить демонов, одеваясь буквально на ходу. Ни одного затянутого момента, ни секунды скуки — действием наполнен каждый эпизод. С монстрами приходится драться почти безостановочно, причём делать это стоит разнообразно и со вкусом — за использование различных ударов и длинные комбо даётся награда и повышается рейтинг прохождения. В арсенале Данте есть самое разное оружие и немало приёмов, каждый из которых эффективен против определённых типов врагов. Боевая система очень динамична, проста в освоении и зрелищна.

Графика и дизайн в DmC — это отдельная тема для разговора. Фантазия ребят из Ninja Theory разгулялась на полную. Яркий, психоделически-кислотный мир демонов контрастирует с серой параллельной реальностью обычного города. Кроме того, мир постоянно меняется по воле Мундуса — главного демона, который и стремится убить Данте. Искажается перспектива, двигаются предметы, возникают различные препятствия. Постановка всех сцен на высоте — в игре множество запоминающихся, неожиданных эпизодов. Например, схватка в телестудии, когда Данте становится героем выпуска новостей.

Герои тоже получились замечательно — у каждого яркий характер и оригинальный образ. Даже боссы-демоны как персонажи проработаны на отлично — разработчики дают почувствовать всё презрение, которые испытывает к боссам герой.

ПРИВЕТ ИЗ ПРОШЛОГО

Разработчики не удержались от шутки по поводу «неканонического» образа Данте. В одном из эпизодов на голову герою падает белый парик. Взглянув на своё отражение, охотник на демонов восклицает: «Никогда в жизни!» — и срывает с себя этот маскарад.

Мир вокруг порой отдаляется от реальности настолько, насколько это вообще возможно

Крайне удачно подобран саундтрек. Агрессивная электроника от групп Noisia и Combichrist повышает уровень адреналина в крови во время боёв и нагнетает обстановку в напряжённые моменты. Обе группы выпустили саундтреки отдельно от игры, и их действительно стоит послушать.

ИТОГ

Перезапуск серии удался: отличная графика, выверенный стиль, яркие персонажи, динамичные схватки и напряжённый сюжет. Эталонный слэшер.

Данте — сын ангела и демона, поэтому по наследству ему досталось магическое оружие родителей

Угрозы и оскорбления будут сыпаться на героя с демонической частотой

Текст: **Ксения Аташева**

Жанр: платформер, аркада

Разработчик: Junction Point Studios

Издатель в России: «Новый диск»

Возрастной рейтинг: 6+

Похожие игры: NiGHTS into Dreams, Rayman Origins

Играли на: Xbox 360

Disney Epic Mickey. Две легенды

После не самых светлых впечатлений от первой части Epic Mickey, вышедшей пару лет назад на Wii, браться за вторую не очень-то и хотелось. Однако шарм старых мультфильмов пересилил скепсис, тем более что на этот раз разработчики клятвенно заверяли, что исправят все ошибки исправят и учтут все пожелания.

Поначалу кажется, что разработчики нисколько не лукавили. Начинается игра с красочного ролика о том, как волшебную страну Хламляндию, в которой живут забытые персонажи диснеевских мультфильмов и которую нам уже однажды приходилось спасать, постигает новая напасть. Рисованный мирок буквально разваливается на части, и его жители зовут на помощь Микки Мауса. Этот легендарный герой владеет волшебной кистью, способной как чинить и созидать, так и стирать что угодно из мироздания. Аккуратная анимация стилизована под старый мультик, персонажи старательно озвучены и даже весьма талантливо поют. Кажется, что вот-вот попадёшь в настоящий диснеевский мультфильм, игра будет очаровательной и поистине волшебной.

Но не тут-то было. Первым возвращается заклятый враг игрока из первой части — неудобная камера. Теперь её, к счастью, можно повернуть, но это не всегда спасает. С перспективой у неё беда, и расстояние до точки назначения далеко не всегда получается точно определить. Для аркады это значит, что ваш герой пересчитает все пропасти, в которые только можно свалиться.

Беда, как известно, не приходит одна. Следующее несчастье, с которым предстоит столкнуться, — верный партнёр Микки, кролик Освальд. Если Микки может только прыгать, чинить и уничтожать вещи своей кистью, то Освальд запросто разбирается с разными механизмами, останавливает врагов разрядами электричества и даже может летать, вращая ушами как пропеллером. Ушастой животиной может управлять другой игрок, и вдвоём наводить порядок в рисованной стране станет значительно веселее. Ваш приятель может присоединиться к игре или уйти в любой момент, что очень удобно. Вот только лишённый человеческого контроля кролик соображает туго. Управляемый искусственным интеллектом Освальд прыгает по лужам растворителя, натыкается на врагов, вечно лезет под руку и может застыть в задумчивости перед механизмом, который собирается починить. Прибавьте к этим неприятностям не слишком разнообразный игровой процесс, и сразу станет понятно, что с геймплеем у «Двух легенд» большие проблемы.

Впрочем, есть в игре и светлые моменты. Разбавить монотонный геймплей помогут побочные задания, которые щедро раздают жители Хламляндии. Отыскать потерянного друга, сделать нужную фотографию, найти определённого вида значок — добрые дела не только приятно разнообразят игровой процесс, но и поддержат сказочную атмосферу. Некоторые персонажи даже задания могут выдать, спев короткую песенку. Также во второй части игры появились два новых вида краски — невидимая и нестираемая. Окунувшись в краску нужного вида, герои могут на время стать невидимыми или непобедимыми.

Меняет игру и стиль прохождения. Краски и растворитель — не просто инструменты для продвижения дальше по сюжету. С их помощью можно сделать мир лучше или опустошить его, уничтожить врагов или переманить их на свою сторону. В зависимости от действий игрока могут, например, открыться проходы к недоступной ранее местности — или некоторые персонажи могут отказаться от сотрудничества. Вершителем судеб и властелином мира себя, правда, всё равно не чувствуешь, но приятно, когда выбор игрока действительно на что-то влияет.

КТО ПОДСТАВИЛ КРОЛИКА ОСВАЛЬДА?

Весёлый изобретатель кролик Освальд был придуман Уолтом Диснеем и Абом Айверксом в 1927 году. Карьера героя была головокружительной, но недолгой. После того как Universal решила сократить бюджет, выделяемый на анимацию, Дисней покинул студию, оставив ей все права на персонажа. Студия продолжала снимать мультфильмы про Освальда до 1943 года, потом кролика отправили на пенсию, и он исчез с экранов, казалось, навсегда. Но в 2006 году студия Disney купила у Universal права на персонажа, и он вернулся, получив роль в видеоигре и собственные аттракционы в Диснейленде.

■ Неутомимый кролик-изобретатель был звездой тридцатых годов

УДАЧНО

- ПРИЯТНЫЕ ГРАФИКА И ЗВУК
- ЗНАКОМЫЕ ПЕРСОНАЖИ
- МОЖНО ИГРАТЬ ВДВОЁМ

НЕУДАЧНО

- ОДНООБРАЗИЕ
- ГЛУПЫЙ ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ
- НЕУДОБНАЯ КАМЕРА

ОЦЕНКА МФ 6

ИТОГ

Очередной пример того, что перед тем, как лепить невероятный шедевр на стыке жанров, стоит разобраться с азами. В Epic Mickey 2 сделали премилые мультяшные заставки, добрую историю и славные песенки, но забыли добавить удобный и интересный игровой процесс. Можно было бы смириться с массой недочётов из любви к Disney, но при наличии на игровом рынке достойных альтернатив страдать ради искусства почему-то совсем не хочется.

■ Ради таких видов хочется простить игре все её огрехи. Но восторг от антуража быстро сменяется скукой от игрового процесса

■ Хоть Освальд и кролик, услуги он оказывает медвежьи — лезет под руку, замирает невовремя, вечно куда-то падает

LEGO Властелин Колец

Текст: **Ксения Аташева**

Сложно переоценить вклад кинотрилогии Питера Джексона в развитие фэнтези. Эпохальное творение Толкина, конечно, остаётся непревзойдённой классикой, но именно фильм вернул жанру былую популярность. Вряд ли найдутся люди, которые не видели бы киносагу Джексона хотя бы одним глазком. А значит, и новая игра LEGO Властелин Колец будет близка и понятна практически всем, от ролевиков старой закалки до первоклашек.

Жанр: приключения с видом от третьего лица

Разработчик: Traveller's Tales

Издатель в России: «1С-СофтКлаб»

Возрастной рейтинг: 6+

Похожие игры:
LEGO Star Wars
LEGO Harry Potter

Играли на: PlayStation 3

Видимо, руководствуясь мыслью о том, что сюжет «Властелина Колец» знает и стар и млад, разработчики решили не церемониться. В первой же миссии они отправляют игрока сражаться с Сауроном и его армией, в гущу той самой эпохальной битвы, где Исилдур добыл Кольцо Всевластья. Приступ паники быстро проходит благодаря вовремя появляющимся подсказкам — эпическая битва совмещает в себе пролог к истории и обучение основам управления.

Кольцо потеряно, и сюжет приводит нас в хорошо знакомый Шир, откуда и начинает своё путешествие к Роковой горе юный хоббит Фродо. Первоначально играть предстоит за него и Сэма, чуть позже к паре героев присоединятся Мерри и Пиппин. Непосредственно управлять получится только одним персонажем, но между ними можно быстро переключаться. Без этого не обойтись, ведь у каждого из хоббитов свои навыки: один может костёр развести, другой — рыбу поймать. Но настоящее раздолье начинается, когда компания добирается до Ривенделла и в распоряжении игрока оказывается всё Братство Кольца. Навыки каждого из героев придётся хорошенько освоить, ведь нельзя просто так взять и пройти по заснеженному перевалу и подземным чертогам.

В применении и комбинировании способностей и заключается основная суть геймплея. Конечно, сражений тоже предстоит немало — и с хлипкими орками, и с громадными олифантами, но загадок в игре больше, чем махания мечом. Поднять с дороги камень и кинуть им в ворону, чтобы она отвлекла рыщущего по лесу назгула. Разбить сундук, соорудить из его обломков костёр, который растопит ледяную глыбу, загораживающую проход. Леголас может поразить недосягаемую мишень из лука, Гимли — разрушить треснувшие каменные плиты своим топором.

Как и положено в LEGO-игре, всё собрано из деталей конструктора. Даже умереть здесь совсем не страшно. Погибнув от вражеского меча или свалившись в пропасть, персонаж рассыпается на мелкие детальки и тут же собирается обратно, без всяких промедлений и штрафов. Теряются только собранные на уровне монетки, за которые можно приобрести дополнительных персонажей.

Игрокам постарше эта чрезмерно простая игра могла бы быстро наскучить, но им она предлагает развлечения другого плана. Traveller's Tales не забыли о любителях достижений, так что к пройденным этапам можно вернуться, чтобы отыскать спрятанные сокровища, выполнить побочные задания, собрать мифрильную руду и чертежи, по которым можно будет выковать новое оружие. Ничего кардинально нового по сравнению с другими LEGO-играми в этих занятиях нет, но они приятно разнообразят геймплей. К тому же играть можно коллективно, что делает прохождение вдвойне веселее. Мультиплеер прост, но устроен очень удобно: любой из игроков свободно переключается между всеми персонажами и может как присоединиться к игре, так и покинуть её в любой момент.

С юмором у LEGO Властелин Колец всё по традиции прекрасно: поводов посмеяться здесь масса, и все они смотрятся уместно. Игра повторяет все ключевые сцены фильма, но показаны они не без иронии. Когда назгулы тушат костёр из огнетушителя или достают доску для сёрфинга при появлении водных скакунов, не улыбнуться невозможно. Радует и приятная графика, и то, что персонажей озвучили актёры фильма. Единственный просчёт разработчиков состоит в том, что в погоне за красотой они нарушили целостность стиля: если в тех же «Звёздных войнах» всё без исключения было сделано из деталей LEGO, то здесь встречаются более реалистичные элементы вроде пушистого снега на горе Карадрас. Снег в коробки с конструктором ещё, слава богу, сыпать не начали, и можно было спокойно обойтись без него.

НЕДЕТСКИЙ КОНСТРУКТОР

Некоторые до сих пор думают, увидев в названии бренд известной игрушки, а на скриншотах — забавных квадратных человечков, что игра предназначена исключительно для детей. А зря, ведь разработчики Traveller's Tales сумели сделать практически невозможное. Выпущенная в 2005 году игра LEGO Star Wars наглядно показала, что, совместив эстетику популярного конструктора и вселенную киношного блокбастера, можно сделать не только машину по отъёму денег у населения, но и действительно стоящую игру. Серия обрела популярность, и вслед за героями «Звёздных войн» игрушечными стали Бэтмен, Гарри Поттер и Индиана Джонс. Игроков покорило отличное чувство юмора разработчиков. Ну где ещё увидишь имперских штурмовиков в джакузи?

УДАЧНО

- ИСКРОМЁТНЫЙ ЮМОР
- ЗНАКОМЫЕ ПО ФИЛЬМАМ МЕСТА И ГЕРОИ
- ВОЗМОЖНОСТЬ СОВМЕСТНОЙ ИГРЫ

НЕУДАЧНО

- ЧРЕЗМЕРНАЯ ПРОСТОТА
- НЕ ВСЕГДА ПОХОЖЕ НА КОНСТРУКТОР
- ОТСУТСТВИЕ ИННОВАЦИЙ

ОЦЕНКА МФ 8

ИТОГ

Игра у Traveller's Tales получилась простая, но затягивающая и полная фирменных шуток. Поклонники кинотрилогии Джексона и любители семейных развлечений останутся ей довольны. Жаль только, что геймплей ничем новым не удивляет. Такими темпами игровая серия LEGO рискует скоро погрязнуть в самокопировании.

Даже самые драматичные моменты разбавлены добродушными шутками. Например, Леголас с Гимли начинают подтрунивать друг над другом ещё на совете у Элронда

У каждого из героев свои уникальные умения. Сэм, например, может развести костёр или вырастить дерево

Текст: **Ксения Аташева**

Ratchet & Clank: QForce

Злодей захватывает окружающие планеты, и надо их спасти, включив защитные системы. Похоже, что лучше Рэтчета и Кланка с этой задачей не справится никто.

Жанр: приключения с видом от третьего лица, стратегия
Разработчик: Insomniac Games
Издатель в России: «1С-СофтКлаб»
Возрастной рейтинг: 6+
Похожие игры: Ratchet & Clank: All 4 One League of Legends
Играли на: PlayStation 3

Перезапуски известных серий доказывают, что для создания хорошей игры не обязательно изобретать что-то принципиально новое, однако в Insomniac Games решили не топтаться на месте и вовсю экспериментируют со своим любимым детищем. Десятилетний юбилей ушастый механик Рэтчет и его железный друг Кланк отметили не просто очередной игрой, а дебютом в новом для себя стратегическом жанре.

Идея была неплохой, но исполнение подкачало. Шекспировских страстей от семейной игры никто не ждал, но вместе с вменяемой историей куда-то делся и фирменный юмор серии. Мультяшные герои всё так же обаятельны, но куцые минутные ролики между миссиями не позволяют им показать себя во всей красе.

По отдельности игровые элементы выглядят здорово. В начале каждой главы на попечении героев оказывается база с шестью генераторами, из которых хотя бы один должен остаться невредимым. По планете раскидано несколько точек, которые необходимо найти, отбить у инопланетян и активировать. В процессе нужно собирать болты и покупать за них защитное оборудование для базы, которую периодически атакует десант пришельцев.

Поначалу QForce захватывает дух. Отбив первую атаку базы, можно отправиться исследовать новый

красочный мир, крушить ящики, собирать бонусы, добывать всё более крутое оружие и отстреливать встречных противников. Но скоро база окажется под атакой, и надо будет вернуться, защитить генераторы, поставить новые барьеры и турели, после чего придётся снова проделать тот же путь, расправившись с заново появившимися врагами. Бегать кругами приходится постоянно, и весёлое приключение быстро превращается в рутину. Играть на пару с другом веселее, но и тут счастье будет недолгим — кампанию можно пройти часов за пять. Крушить чужие базы в игре по Сети не менее забавно, но жалких трёх карт тоже надолго не хватит.

УДАЧНО

- ИГРА В КОМАНДЕ И ПО СЕТИ
- МНОГО КРУТОГО ОРУЖИЯ
- ЯРКАЯ ГРАФИКА

НЕУДАЧНО

- СКУЧНЫЙ СЮЖЕТ
- КОРОТКАЯ КАМПАНИЯ
- БЕСКОНЕЧНЫЕ ПОВТОРЕНИЯ

ОЦЕНКА МФ 6

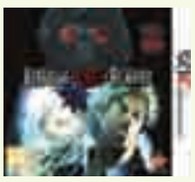
ИТОГ

Совместить безбашенную беготню и тактику получилось с переменным успехом. Яркая графика и любимые герои очаровывают, но рваный ритм игры и постоянное повторение пройденного быстро приедаются. От полнейшей скуки спасает лишь возможность сыграть на пару с приятелем.

Текст: **Ксения Аташева**

Zero Escape: Virtue's Last Reward

Жанр визуальной новеллы за пределами Японии популярности не снискал. Консоль Nintendo DS тоже осталась уделом детей, старушек и игроков старой закалки. Но, вопреки всем ожиданиям, новелла 999: Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors для DS отлично продалась, и сиквел Zero Escape: Virtue's Last Reward не заставил себя долго ждать.



Жанр: квест, визуальная новелла
Разработчик: Chunsoft
Издатель в России: Rising Star Games
Возрастной рейтинг: 18+
Похожие игры: 999: Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors
The Walking Dead
Играли на: Nintendo 3DS

Пропускать игру, если вам не довелось оценить первую часть, ни в коем случае не стоит: она совершенно самодостаточна, хотя фанатам завязка покажется знакомой. Девять человек похищены, заперты в заброшенном здании и вынуждены сыграть в игру, достойную хорошего фильма ужасов. Чтобы выбраться из плена, необходимо обшарить весь дом, комнату за комнатой, в поисках ключей. Но для спасения этого недостаточно. Героям придётся выбирать, доверять ли друг другу или, напротив, предавать окружающих, чтобы набрать очков в глазах собравшего их маньяка. Которым, конечно, окажется один из девятки, — но кто это может быть? Накал страстей нешуточный, полностью доверять никому нельзя, а спасительные двери быстро закрываются, не давая возможности толком посовещаться.

С каждым принятым решением сюжетная линия раздваивается. Разработчики проявили небывалый гуманизм, когда позволили вместо повторного прохождения свободно перемещаться между вариантами развития событий, попутно добавив в сюжет толику научной фантастики. Игра делится на два режима. В одном приходится общаться и решать, как поступить с товарищами по несчастью, в другом — находить выход из очередной запертой комнаты. И если первый похож на интерактивное кино с захватывающей историей и приятной графикой в стиле аниме, то второй оказался чистокровным квестом, где надо со-

бирать, комбинировать и применять предметы. Задачки здесь непростые, но логичные, так что решать их — одно удовольствие. Немного портит впечатление только неудобный инвентарь, в котором приходится подолгу копаться. Но этой игре можно было бы простить и куда большие огрехи.

УДАЧНО

- ЗАХВАТЫВАЮЩИЙ СЮЖЕТ
- ИНТЕРЕСНЫЕ ЗАГАДКИ
- ОРИГИНАЛЬНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

НЕУДАЧНО

- ГРОМОЗДКИЙ ИНВЕНТАРЬ

ОЦЕНКА МФ 9

ИТОГ

Zero Escape — шикарный квест с психологичным сюжетом и неглупыми задачками, аналогов которому катастрофически мало. Именно ради таких игр в наш век коммуникаторов и планшетов стоит покупать портативную консоль.

Ведущий: **Петр Тюленев**

ЗА МЕСЯЦ ПОБЫВАЛ:

Таиланд, Малайзия, Катар

Бангкок — безумный многоуровневый азиатский мегаполис вроде Токио или Гонконга, только погрязнее. Куала-Лумпур — на удивление европейский город с приятными парками и книжными магазинами. Доха — скучноватое, но амбициозное место с заливом и небоскрёбами.

ИГРОВОЙ КЛУБ
НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

Наши настольщики очень любят участвовать в конкурсах. Причина этого кроется, на мой взгляд, не в материальной выгоде (призы нередко бывают символическими), а в том, что любой конкурс по сути своей — игра, победить в которой — примерно то же самое, что добраться до десятого уровня в «Манчкине» или одолеть Азатота в «Ужасе Аркхэма».

Первые тематические конкурсы организовывали интернет-магазины и издатели настольных игр ради собственного продвижения и общей популяризации настолок. Как правило, это были фотоконкурсы или конкурсы обзоров, причём тематика могла быть абсолютно любой. Например, летом 2011 года проходил фотоконкурс «Правильная Россия», целью которого было показать зарубежным настольщикам красоты нашего отечества с помощью продукции компании «Правильные игры». Однако теперь на смену состязаниям рецензентов и фотографов приходят конкурсы разработчиков: издатели стали заинтересованы не столько в рекламе, сколько в потенциальных хитах российского, да и мирового рынка настольных игр.

Эффективность конкурсной модели показала так называемая игротека авторов, которая прошла осенью 2011-го в Москве при участии ведущих издателей. За один день десятки авторов со всей России и ближнего зарубежья показали почти сотню созданных ими настолок, а потом у всех желающих была возможность их потестировать. Пять представленных игр уже увидели свет (рецензию на одну из них вы найдёте в этом выпуске журнала), ещё несколько планируются к выходу. В прошлом году издатели начали проводить собственные конкурсы среди разработчиков, причём на некоторые из них ещё не поздно подать заявку.

Рыба и пряности

Немецкая (в квадратной коробке) и американская версии дополнения

Нынешней весной увидит свет четвёртое большое расширение для «Колонизаторов» — «Первопроходцы и пираты» (Explorers & Pirates). В марте немецкую версию выпустит Kosmos, а в апреле Mayfair локализует игру в США. Новинка продолжает морскую тему, начатую первым дополнением для «Колонизаторов» — «Мореходами», но вносит в игру куда более значительные изменения. В распоряжении игроков появятся фишки кораблей, поселенцев и портов. Корабли потребуются, чтобы открывать новые острова, а поселенцы — чтобы основывать на чужих берегах порты. Как и города, порты приносят по два победных очка, однако они чуть дешевле и не удваивают урожай с окрестных земель. Пересмотрена роль золота: теперь оно выдаётся игроку в качестве компенсации за бросок, по итогам которого он не получил ресурсов.

Партии с «Первопроходцами и пиратами» разыгрываются по одному из пяти сценариев — от вводного, в котором вы научитесь пересекать моря и колонизировать новые земли, и до эпической истории с морскими разбойниками, рыбными косяками и торговцами пряностями. От выбранного сценария зависит, какие компоненты из расширения и базовой игры понадобятся игрокам и какие задания им надо будет выполнить для получения бонусных очков.

Скорее всего, в этом году новое дополнение появится и на русском. Для самых нетерпеливых поклонников напомним, что американские расширения несовместимы с русской версией базовой игры — если не хотите ждать локализацию, покупайте немецкую коробку.

Возвращение в город теней

В этом году американское издательство Catalyst Game Labs возродит игровую вселенную Shadowrun. Уникальная смесь фэнтези и киберпанка впервые увидела свет в 1989 году в ролевой игре компании FASA Corporation (также подарившей фантастике вселенную боевых роботов BattleTech). Shadowrun переносила игроков в Сиэтл 2050-х годов, где они в облике оснащённых киберпротезами эльфов или минотавров выполняли задания мегакорпораций и преступных синдикатов. В девяностые годы вселенная пользовалась популярностью: увидели свет три редакции правил, около сотни игровых пособий, пять десятков романов-новеллизаций, коллекционная карточная игра, четыре видеоигры и даже два журнала. Однако с закрытием FASA в 2001 году для вселенной Shadowrun пришло время упадка — которое скоро сменится новым витком развития.

Анонсы Catalyst выглядят хорошо спланированным наступлением по всем фронтам. Весной выходит Shadowrun: Crossfire — карточная игра, сочетающая два популярных сегодня подхода: колодостроение и кооперативность. Команда из двух-четырёх наёмников-шэдоураннеров отправится на выполнение миссий, в ходе которых игроки смогут развивать своих персонажей. Летом появится пятая редакция ролевой игры Shadowrun — и надо думать, что линейка не ограничится базовой книгой правил. Ближе к концу года увидит свет тактическая игра с миниатюрами Shadowrun: Sprawl Gangers. А весной 2014-го поклонники вселенной смогут перевоплотиться в глав мегакорпораций — настольная стратегия в европейском стиле Shadowrun: Hostile Takeover будет посвящена противостоянию на самом высоком уровне. Помимо того, на лето 2013-го запланирована компьютерная ролевая игра Shadowrun Returns (в том числе и для планшетов); также появится Shadowrun Online, название которой говорит само за себя.

Издания ролевой игры Shadowrun разных лет

КОНКУРСЫ НАСТОЛЬНЫХ ИГР

Конкурс «Мира Хобби»

До 31 марта принимаются любые оригинальные и нигде не «засвеченные» настольные игры. В жюри — сотрудники издательства. Денежной составляющей нет, победитель (их может быть несколько) получит возможность заключить договор на выпуск своей игры. Оглашение результатов — 15 апреля.

12 *лет исполняется «Миру Хобби» в этом году*

КОРНИ

Конкурс оригинальных разработок настольных игр организован «Стилем жизни» — компанией, известной магазином «Игровед». Прототипы принимаются до 30 апреля, победителей объявят 15 июня. Их будут рассматривать на предмет издания как сам «Стиль жизни», так и его зарубежные партнёры.

КОРНИ
НАСТОЛЬНЫХ ИГР

150 000 *рублей составляет призовой фонд конкурса. Он будет разделён на 6 призов по 25 тысяч рублей*

Конкурс «Правильных игр», «Академии игр» и «Зиланткона»

«Академия игр» и «Правильные игры» давно сотрудничают с главным российским ролевым конвентом, но совместный конкурс провели только в прошлом году. Призами стали новинки с Эссенской ярмарки. Организаторы остались довольны и планируют повторить конкурс в 2013-м, хотя официального анонса пока не было.

37 *игр и 24 разработчика участвовали в конкурсе в 2012 году*

Анонсы новых игр

Firefly
Компания Toy Vault приобрела права на выпуск настолок по культовому сериалу Джосса Уидона «Светлячок» (Firefly). На весну-лето анонсированы тематическая «Монополия» и кооперативная карточная игра.

The Witches
Новая игра по «Плоскому миру» за авторством Мартина Уоллеса («Плоский мир: Анк-Морпорк»): молодые ведьмы изучают головологию, чародейство, песню про ёжика и другие важные штуки. Премьера — в сентябре.

Kingdom Builder: Crossroads
В апреле выходит второе большое дополнение для популярной стратегии Kingdom Builder. В комплекте — четыре секции поля с двумя новыми локациями, фишки и жетоны, а также особые карты заданий.

The Little Prince: Make Me a Planet
Французская компания Ludonaute весной выпустит игру по культовой повести Антуана де Сент-Экзюпери. Игрокам предстоит создавать планеты для Маленького принца, избегая вулканов и баобабов.

Forbidden Desert
Продолжение кооперативного приключения «Запретный остров» выйдет весной. На этот раз авантюристы ищут в пустыне остатки некоего древнего механизма, неустанно борясь с жарой и песчаными бурями.

Ghooost!
Карточная настолка Ричарда Гарфилда (Magic The Gathering, «Повелитель Токио»), в которой игроки выгоняют призраков из особняков. Цель игры — по замысловатым правилам избавиться от всех своих карт.

Лучшие настольные игры

Текст: **Владимир Сергеев**

Тип игры: тактическая карточная игра

Издатели: «Мир фэнтези», «Мир Хобби»

Сайт издателя: hobbyworld.ru

Количество игроков: 2

Длительность партии: 20-30 минут

Язык игры: русский

Берсерк. Буря Стихий

За девять лет развития «Берсерк» регулярно менял свой облик. Сначала это были традиционные для коллекционных карточных игр стартовые наборы и бустеры — подборки случайных карт. Со временем появились профессиональные колоды и дуэльные наборы. А этой зимой вышел первый в истории игры большой набор — «Буря Стихий».

В сущности, для поклонников «Берсерка» ничего не изменилось: карты и правила игры остаются прежними. Да и традиционные сеты-расширения продолжат выходить по расписанию. Зато начинающему игроку «Буря Стихий» поможет сделать первый шаг во вселенную «Берсерка» куда более захватывающим, чем обычные стартовые наборы.

В новой коробке, размерами не уступающей «Ужасу Аркхэма» или «Колонизаторам», вы найдёте более двух сотен карт. В большинстве своём это переиздания старых, проверенных временем существ, однако есть и десяток новых, интересных и опытным игрокам. Шесть готовых колод (по одной на стихию) позволят приступить к игре, не тратя время на подборку нужных карт из бустеров. А когда эти колоды наскучат, вы сможете модифицировать их по своему желанию — в вашем распоряжении три десятка нейтральных существ.

Степная армия аккенийцев отличается многочисленностью. «Полководец Заранда» и «Боевой маг Аккении» умеют делать существ противника уязвимыми для ваших ударов. Многочисленные слабые дальние атаки прекрасно сочетаются с этой способностью, которая чуть ли не удваивает урон, наносимый аккенийцами. «Дева битвы» и «Знаменосцы» могут ударить врага ещё до начала битвы, тем самым поспособствовав его стремительному разгрому.

Магия горного народа Линунгов основана на молниях, льдах и ветрах. Совмещая заклинания, «Вельтар» способен создать огромное число разрядов, а «Снорхальд» и «Хольд» добьют в ближнем бою воинов, ослабленных союзнической магией. «Летящая за молнией» и «Неистовый страж» поддержат чародеев и помогут им прожить дольше.

Стражи леса недаром считаются самым живучим народом: они постоянно излечиваются и увеличивают предел своего здоровья. «Вердант», «Норген» и «Друид Кронга» обеспечат существ дополнительными жизнями. «Легард» — практически бессмертный воин, способный в одиночку сражаться сразу с несколькими врагами, пока «Аллары» и «Ветви Ясеня» расстреливают их издалека.

Отравить врага и смотреть, как он медленно и мучительно умирает, — в этом вся суть болотников-архаалитов. «Дарвалта» поможет отравить даже тех, кто устойчив к ядам, а «Менгир Каррефура» может усилить действие отравы. «Око Архааля» и «Раб клинка» ускорят гибель отравленных противников, а «Старец Ихвэ», «Агент Разана» и «Перст Архааля» защитят собратьев, пока враг корчится в агонии.

Тёмные вампиры Слуа ведут себя как и должно вампирам — вгрызаются в своих жертв и высасывают из них жизненную силу. «Поглотитель магии», «Мормолика» и «Тёмный менестрель» поддерживают воинов-вампиров магией и дистанционным уроном. А «Могильный упырь» и «Гвардия Носферату» выступают отличными защитниками вампирского рода.

Дракониды, в чьих жилах течёт кровь ящера и человека, — типичные представители огненной стихии. Благодаря прочной чешуе их можно ранить только с помощью простых ударов. Чешуёй обладают все дракониды, как и бонусами к особенностям. «Облачная плясунья» и «Объезженный дракон» позволяют атаковать любых существ противника с воздуха.

Помимо карт, в коробке найдётся ещё немало интересного. Два игровых поля компактнее по сравнению с выпущенными ранее и обладают лаконичным дизайном, который не отвлекает от игры. Знакомые по дуэльным наборам жетоны из плотного картона существенно удобней тонких фишек из стартеров. Вместо маленького листочка с правилами — 36-страничная брошюра, подробно разъясняющая все нюансы и тонкости игры, а также обучающий комикс для тех, кому не терпится ринуться в бой. Каждому игроку достанется и карточка-подсказка, помогающая правильно подсчитать ресурсы при наборе отряда и определить итоги обмена ударами. Ну и, разумеется, кубики — какой же «Берсерк» без классических шестигранников?

УДАЧНО

- ШЕСТЬ КОЛОД НА ЛЮБОЙ ВКУС
- ПОЛЕ БОЯ В КОМПЛЕКТЕ

НЕУДАЧНО

- МАЛО НОВЫХ КАРТ
- НЕТ НОВЫХ МЕХАНИК

ОЦЕНКА МФ 9

ИТОГ

У создателей «Берсерка» получился отличный набор, который добавит игре немало новых поклонников. «Буря Стихий» и сама по себе обладает неплохим игровым потенциалом, а совместимость со всей остальной линейкой «Берсерка» гарантирует, что игра ещё долго вам не наскучит.

Текст: **Петр Тюленев**

Тип игры: гонки

Авторы: Юрий Ямщиков, Надежда Пенкрат

Издатели: Mesa Board Games, «Правильные игры»

Сайт издателя: rightgames.ru

Количество игроков: 2-4

Длительность партии: 30-60 минут

Язык игры: русский

Kosmonavts

Космонавты

Существует немало настолок, действие которых разворачивается в космосе, но ничего подобного «Космонавтам» мне ещё не попадалось. Тут нет звёздных армад, галактической торговли, гиперпространства и прочих штампов космической фантастики. По жанру это вообще «твёрдая» НФ «ближнего прицела» — только воплощённая не в книжной форме, а в виде оригинальной и увлекательной настольной игры.

История издания «Космонавтов» не менее интересна, чем сама игра. Её придумали по заказу отечественного издательства петербуржцы Юрий Ямщиков и Надежда Пенкрат. Однако издательский кризис изменил планы первоначального заказчика, и соавторы решили пристроить уже готовую игру в другое место. Они показали её на московской игротеке авторов в 2011 году, но российские производители сочли настолку слишком сложной и дорогой в изготовлении. Вслед за этим прототип отправился на Эссенскую выставку, где игрой заинтересовалась португальская компания Mesa Board Games. И ровно через год, на Эссене-2012, стартовали продажи первого издания «Космонавтов» — сразу на пяти европейских языках, включая русский. А этой зимой благодаря «Правильным играм» настолка появилась и на исторической родине.

В «Космонавтах» каждый игрок управляет собственной ракетой. Все участники стартуют с Земли и должны побывать на остальных крупных объектах Солнечной системы (планеты от Меркурия до Нептуна, а также комета Галлея), а затем вернуться обратно. За посадку на каждой планете или комете выдаются победные очки: первый, кто доберётся до космического тела, получит четыре очка, второй — три, и так далее. Помимо того, у игроков есть по три задания, которые принесут дополнительные очки, если игрок сумеет высадиться на указанных планетах первым либо вторым. Когда кто-нибудь возвращается на Землю, облетев все остальные объекты (в любом порядке, причём одной из точек назначения можно пренебречь), партия заканчивается, и по сумме очков определяется победитель.

Казалось бы, всё просто: выполняй персональные задания да старайся оказаться на всех планетах первым или хотя бы вторым. Однако за тривиальной целью игры скрывается оригинальный и элегантный «движок», в основе которого лежат два базовых принципа космических полётов (игнорируемые всеми остальными настолками про космос): во-первых, в космосе отсутствует трение, а во-вторых, планеты тоже движутся.

Из первого следует, что ракета, единожды разогнавшись в каком-либо направлении, будет продолжать лететь неопределённое время, и для любого изменения курса, в том числе для торможения, ей понадобится дополнительный расход топлива. В игре это реализовано с помощью розы направлений, на которую игрок выкладывает кубики топлива с персонального планшета своего корабля. За ход на розе можно разместить до трёх кубиков, а затем ракета летит по каждому из направлений на столько клеток, сколько кубиков лежит на соответствующих делениях розы. Маневрирование требует новых кубиков топлива, а их запас на борту ограничен. После посадки на планету или комету (для этого достаточно оказаться на одной клетке с ней) скорость корабля обнуляется, а следующий ход можно потратить на дозаправку.

Движутся по своим орбитам и космические тела. Их траекторию необходимо учитывать, планируя длительный перелёт, иначе вы рискуете оказаться в той точке орбиты, которую нужная планета покинула три хода назад. Кроме того, оставаясь на планете, можно «бесплатно» путешествовать по Солнечной системе, однако на практике это имеет смысл только в случае с кометой Галлея, которая движется быстрее планет и по эллиптической орбите, пересекающей почти всё игровое пространство.

Перелёты с одной планеты на другую разнообразят карты событий, которые срабатывают в начале каждого хода, кроме первого. События моделируют солнечный ветер, «сдувающий» корабли в том или ином направлении, и другие ситуации — например, потерю или получение топлива. Важно, что эти карты не выпадают случайным образом. Один из игроков (это право передаётся по кругу) выбирает карту из трёх доступных и может использовать их к своей выгоде — скажем, получить ускорение в нужную сторону.

Игра неплохо оформлена и изготовлена на высшем европейском уровне: безупречное раскладное поле, качественный картон, приятные деревянные фишки разных цветов. Единственное, чего не хватает, — ширм для тайной расстановки кубиков топлива (чтобы выбор одного игрока не влиял на решения другого). Однако при необходимости свою розу направлений можно прикрыть рукой, а после того, как ракеты разлетятся в разные уголки Солнечной системы, необходимость в тайных ставках пропадает. В базовой версии у «Космонавтов» не очень высокая реиграбельность, однако доступные в Сети экспертные правила делают игру более динамичной и менее предсказуемой. К тому же соавторы уже разрабатывают неофициальное дополнение, в котором, скорее всего, появится Плутон и увеличится взаимодействие между игроками.

УДАЧНО

- НАУЧНАЯ ДОСТОВЕРНОСТЬ
- КАЧЕСТВЕННЫЕ КОМПОНЕНТЫ
- ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ

НЕУДАЧНО

- МАЛО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ИГРОКОВ
- ОДНООБРАЗНЫЕ ПАРТИИ

ОЦЕНКА МФ 8

ИТОГ

«Космонавты» — во всех отношениях качественная семейная игра с определённым образовательным потенциалом. Пожалуй, после отмены школьных уроков астрономии это лучший способ познакомить детей и подростков с устройством Солнечной системы и заинтересовать их космонавтикой.

Гость: **Careless**

ЗА МЕСЯЦ:

Поиграл: Thief: Gold (1998)
Стелс-игра, где главное — избегать других людей и прятаться в тенях. Иначе просто не выжить. Тем более что здесь нет карты с расположением игрока.

Послушал: Lesnikov 16 *Пенетратор 2.0*
Только сейчас я услышал этих электронных космонавтов и не могу остановиться! Обожаю этот гипнотизирующий голос!

МУЗЫКАЛЬНЫЙ ЦЕНТР

Помню, в 1999 году, когда зарождалась сцена игровой музыки (VG-музыки), я впервые наткнулся в Сети на группу The Minibosses — на живое исполнение Searching Friends Нобуо Уемацу из Final Fantasy VI. Это было просто невероятно, и мне захотелось найти что-нибудь похожее. Часы, дни, недели, проведённые на поисковых сайтах и торрентах, — и вот у меня целая коллекция игровой музыки. Именно тогда я по-настоящему загорелся музыкой и этим жанром. Долго и упорно я осваивал аккордеон, чтобы научиться играть на нём музыку из любимых видеоигр.

Прошло пять лет. Благодаря интернету я смог открыть для себя ещё несколько групп, исполняющих VG-музыку. Но поворотным событием для меня стал один из аниме-конвентов, где я впервые своими глазами наблюдал выступление VG-группы Select Start. Концерт был потрясающим, но ещё круче оказалась возможность после него пообщаться с музыкантами. Тогда их гитарист сказал мне: нет ничего сверхъестественного в том, чтобы самому выйти на сцену и стать частью того, что ты любишь.

Годом позже я волей случая встретил очень талантливого пианиста, который разделял моё желание играть музыку из видеоигр. Потом подтянулись другие близкие по духу музыканты, и на свет появилась группа Random Encounter. Я многому научился тогда. Но когда пианист, окончив колледж, уехал жить в Корею, мы лишились свежих идей. Группа тихо скончалась… чтобы возродиться в 2010 году с новыми силами. Выступая на различных фестивалях, посвящённых VG-музыке, я осознал: на свете сотни людей, которым нравится та же музыка, что и мне. Сотням людей нравится та музыка, какую играю я, а некоторые из них играют музыку, которую я люблю. Это оказалось очень тёплое и дружелюбное сообщество, и я счастлив быть его частью. Много воды утекло с 1999-го, но мир VG-музыки дорог мне по-прежнему — как в тот день, когда я впервые открыл в него дверь. Просто теперь нас стало больше.

С музыкантом беседует **Сергей Серебрянский**

Random Encounter

ОТ РЕДАКТОРА: В этом номере мы устроили эксперимент: рубрику ведёт сам музыкант, с которым мы беседуем. Действительно, кто лучше расскажет о музыке, чем её автор? Встречайте: Careless, беззаботный фронтмен флоридской рок-группы Random Encounter, играющий музыку из видеоигр на аккордеоне.

Послушать (бесплатно) и скачать (за небольшое вознаграждение) всю музыку Random Encounter можно на страничке группы на сайте Bandcamp: randomencounter.bandcamp.com

Расскажите, как появилась группа.
Random Encounter рождались дважды. Первый раз — в 2005 году, когда я учился в колледже и случайно встретил пианиста, желающего играть музыку из видеоигр. На следующий день мы стали ходить и спрашивать первых встречных, умеют ли они на чём-нибудь играть. Так к нам присоединились ударник и гитарист. Впрочем, большая часть участников покинула группу с окончанием учёбы. В 2010-м почти никого не осталось, но, несмотря на это, у нас были запланированные концерты на несколько месяцев вперёд. Моя хорошая подруга Rook сказала, что было бы стыдно так закончить историю группы, и мы перезапустили проект. А другие участники нашлись благодаря череде совершенно случайных встреч*.

Аккордеон — нетипичный инструмент для рок-музыки. Почему вы его выбрали?
Это довольно чудная история. На мой шестнадцатый день рождения мне приснился невероятно яркий сон. В нём я слышал какой-то необычный звук. Проснувшись, я понял, что это был звук аккордеона, и сразу осознал, что хочу научиться извлекать такие звуки. Родители помогли мне найти учителя, и с тех пор моя любовь к этому инструменту растёт с каждым днём.

* В оригинале игра слов. Название группы, Random Encounter, переводится с английского именно как «случайная встреча». Так в JRPG обозначаются встречи с врагами, появляющимися случайным образом.

Что сложнее — сочинять собственные песни или перерабатывать чужие мелодии, изначально не предназначенные для живого исполнения?
Мы подбираем мелодии из игр, которые, на наш взгляд, хорошо подходят для нашего звучания. Они отлично написаны, и к тому же у них уже есть поклонники. Писать собственные песни гораздо труднее. К примеру, песня про Бабу-ягу Swamp Witch была сильно укорочена после того, как мы поняли, что люди на концертах устают её слушать. По той же причине мне было боязно за нашу новую песню, Dead Labs. Если бы это был кавер, я бы не так волновался о том, как слушатели её примут.

Почему большинство VG-групп берут музыку из довольно узкого набора игр — вроде Final Fantasy VI и VII или Castlevania?
Обычно VG-группы предпочитают широко известную музыку, но всё чаще появляются каверы на композиции из менее популярных игр. Послушайте, например, группы Lords of Thunder или Descendants of Erdrick. Также, пользуясь случаем, упомяну мой сайд-проект Careless Juja, где мы записываем ещё менее известные треки — например, из Sword Master.

Существует ли какое-нибудь неформальное объединение групп, играющих VG-музыку?
За весь мир не скажу, но в США 80% артистов, играющих VG-музыку, знакомы друг с другом и не раз пересекались на крупных фестивалях. Это удивительно дружелюбная и чуткая тусовка, где никто не проводит черту между собой и поклонниками. Если вы напишете нам или любой другой VG-группе письмо, будьте уверены, что получите доброжелательный ответ!

Можно ли говорить о формировании новой моды, нерд-культуры*, которая придёт на смену инди? Или в США это уже свершившийся факт?
В США куча магазинов для нердов — там продают одежду, сувениры по видеоиграм и сериалам, игрушки, аниме… Я бы не сказал, что это культура сменит инди, скорее она сама крупная часть инди-культуры. В какой-то мере нерд-культура уже стала мейнстримом в США.

К примеру, нерд-группа номер один, They Might Be Giants, подписалась на полугодовые гастроли в поддержку нового альбома, и в любой день в любом городе они гарантированно соберут 500-2500 человек. Есть ещё группа The Protomen, с которыми я лично знаком, их тоже всегда

* Нердами (nerd) называют замкнутых интеллектуалов, увлечённых своей специальностью.

ЧТО ПОСЛУШАТЬ У ГРУППЫ

Random Encounter

Первый альбом-демо, записанный старым составом, из которого в новый перешёл только Careless. Большинство треков взяты из серии Final Fantasy и Castlevania. Работа сильно отличается по звучанию от следующего альбома.

6 *композиций с этого диска были перезаписаны для нового альбома*

Unavenged

Полноценный дебют, записанный современным составом. Отличается более плотным «рок-звучанием», лучшим качеством записи и наличием собственных песен с вокалом. Одна из песен написана и исполнена на русском языке.

10 *композиторов, включая Нобуо Уемацу и Кодзи Кондо, упомянуты в титрах альбома*

Pixel Glass

Совместный альбом музыкантов Careless и Juja, отличающийся от Random Encounter более лёгким звучанием. Альбом целиком состоит из каверов на игровую музыку, преимущественно из Final Fantasy VI и менее известных у нас тайтлов.

8 *лет назад вышла оригинальная Cave Story, переизданная в прошлом году. На музыку из неё также записан кавер*

гарантированно придут послушать пара-тройка сотен фанатов в любом месте в любое время. Так что можно смело утверждать, что наша субкультура растёт.

Часто ли выступаете? Как проходят концерты?
Обычно мы выступаем пару раз в месяц, хотя иногда бывает и более плотный график — от еженедельных до ежедневных шоу, когда мы на гастролях. На мой взгляд, концерты RE полны веселья, потому что я обожаю петь и играть, как и остальные участники группы. Кроме того, чтобы не дать публике заскучать, я дурачусь — например, держу аккордеон над головой, играю на нём зубами, незаметно спускаюсь в зал и подкрадываюсь к зрителям… Очень приятно, когда то, чем ты занимаешься, приносит людям радость!

Участники Random Encounter любят разную музыку. Что объединяет их в одной группе?
У нас у всех абсолютно разные вкусы. Rook, например, обожает музыку из восьмидесятых, а я её на дух не переношу. Konami любит фолк, а Kit вообще вроде как металлист. Всё это иногда затрудняет работу над песнями, но мы стараемся, чтобы итоговый результат понравился каждому. И, конечно, нас объединяет любовь к видеоиграм!

Расскажите о корнях своего интереса к русской культуре?
(смеётся) О, я ждал этого вопроса!
Мои предки родом из России, поэтому ваша страна всегда занимала особое место в моём сердце, хотя я никогда в ней не бывал. Я люблю историю и вырос на книгах о Людмиле Павличенко, Иване Грозном и великих подвигах русского народа, победившего Наполеона, Гитлера и множество других сильных врагов.

Один мой друг некоторое время жил в Тамбове и поведал мне несколько услышанных там историй о Бабе-яге (а в Америке мало кто слышал это имя). Я полез в интернет и нашёл кучу сказок про Бабу-ягу и другую нечисть. Я словно впервые открыл для себя мифы Древней Греции, только об этих мифах никто не слышал, кроме меня. Чтобы познакомить людей с этими сказками, мы придумали для группы образ легендарных тамбовских охотников на чудовищ. Ведь на самом деле мы только прикидываемся VG-группой и под прикрытием разыскиваем по всей Америке душу Кощея Бессмертного, которую привезли сюда с острова Буяна, в незапамятные времена, когда Майкл Джексон стал белым…

Откуда пришла идея песни «Восхитительный эгоист»? Кто помогал с текстом и произношением?
У меня была идея написать по-русски песню о любви и при этом выразить чувства героя словами с негативным оттенком. Увы, мне не узнать, насколько хорошо у меня получилось с произношением, потому что я плохо владею русским. А музыку к песне я написал под впечатлением от заглавной темы Diablo.

Некоторые мои друзья владели языком достаточно, чтобы перевести текст и проверить его на ошибки. Но больше всего пользы оказало занятие с пожилой женщиной из России, которая объяснила мне, как надо произносить слова, с учётом того, что я их не понимаю. Я записал её речь и повторял за ней, пока не запомнил текст наизусть. Надеюсь, я не зря старался.

Над чем работаете сейчас?
Буквально на днях вышел наш новый сингл Dead Labs, вдохновлённый сериями Dead Space и System Shock. А сейчас мы работаем над следующим альбомом Let Me Tell You a Story. В нём, как обычно, 50/50 каверов и оригинального материала (включая песню о Бабе-яге). Учитывая нашу скорость, его стоит ждать не раньше середины лета, потому что мы хотим добиться такого качества звучания и исполнения, какого у нас ещё не было. Кстати, пользуясь случаем, скажу, что мы ничего не имеем против, если вы скачаете нашу музыку с торрентов. Если захотите, можете перечислить нам деньги или просто нажать кнопку «мне нравится» на нашей страничке Facebook — мы будем благодарны за то, что вы наслаждаетесь нашей музыкой.

Чем сами занимаетесь в свободное время?
Большую часть времени я трачу на музыку: что-то записываю, сочиняю, репетирую или просто балуюсь… Кроме того, я устраиваю раз в неделю сессии по Dungeon & Dragons, а ещё регулярно тренируюсь во владении германским полуторным мечом. Любимыми видеоиграми я обычно называю те, в которые играю прямо сейчас: Far Cry 3, Thief, Dishonored… Читаю я редко, но при этом обожаю книги Дэна Абнетта по Warhammer 40000 и комиксы по Бэтмену (The Killing Joke). А моя любимая книга — «Хоббит».

Можете ли вы назвать себя известной группой? Уже русские журналы берут у вас интервью ;)
(смеётся.) Я всегда радуюсь и удивляюсь, когда узнаю, что про нас кто-то слышал. А в последнее время такое происходит всё чаще. Я бы не назвал нас «знаменитыми», но, вынужден признать, постепенно к нам приходит известность. Спасибо за беседу!

n.rfjrnmmm

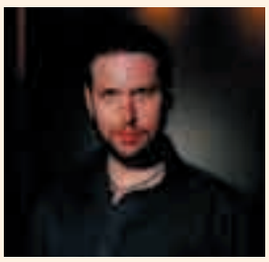
Диски номера

Paul Shapera

The Dolls of New Albion: A Steampunk Opera

Текст: **Александр Гагинский**

Стиль: неоклассический мюзикл
Издатель: Mocha Lab, 2012
Страна: Британия
Число треков: 25
Сайт: mochalab.bandcamp.com



Стимпанка как музыкального жанра, конечно, не существует. Пока что. Но нельзя отрицать, что появляется всё больше исполнителей, объединённых не только тематикой, но и схожим звучанием: Vernian Process, Abney Park, Clockwork Dolls... Знатоки подсказывают, что «музыка стимпанка» — это в основном неоклассика, дарквэйв и дарк-кабаре. Впрочем, её границы не менее расплывчаты, чем у стимпанка в литературе.

Композитор Пол Шапера даже по меркам стимпанк-сцены личность малоизвестная. Он пишет музыку для театра, создаёт танцевальные шоу и мюзиклы, среди которых, между прочим, есть фанк-опера о Ктулху. «Стимпанк-опера» Шаперы похожа на типичный бродвейский или лондонский мюзикл с трогательными сентиментальными ариями, исполненными нежными голосами. От стимпанковской стилистики здесь не так много: аранжировки «под шарманку», местами — трёхдольный ритм («вальс») да обилие смычковых. Музыку Пола можно поставить в одну категорию с творчеством Clockwork Dolls, но, если вы не знакомы со стимпанк-сценой, *Dolls of New Albion* скорее напомнит вам работы Эндрю Ллойда Уэббера.

Четыре части оперы рассказывают о четырёх поколениях семьи Макалистеров, живущих в городе Новый Альбион. Аннабель Макалистер, желая вернуть потерянную любовь, изобретает способ воскрешать мёртвых, помещая их души в механические тела. Её сын превратил открытие в доходный бизнес, внуки — в модную субкультуру, члены которой поклоняются «куклам», а правнуки стали нелегалами-подпольщиками в эпоху, когда «кукол» запретили под страхом смерти. История Макалистеров трагична, но ещё печальнее история «куклы» Джаспера, умеющего общаться с миром только при помощи записанных с радио песен. Бедняга не понимает, зачем его выдернули из посмертного Элизиума, и мечтает снова умереть.

В этом главный недостаток «Стимпанк-оперы» — она до неприличия печальна. В ней мало бодрых, энергичных арий и полным-полно душераздирающих песен про разбитые сердца. История людей-кукол напоминает о «Бегущем по лезвию» и аниме «Метрополис», но герои фильмов борются, а герои оперы лишь страдают.

Зато в текстах встречаются и сатира, и самоирония. Так, поклонники «кукол» называют себя woodpunks — оказывается, и в мире стимпанка есть субкультуры. А разъярённая толпа уничтожает «кукол» после того, как одна из фанаток Джаспера совершает самоубийство. Отец-алкоголик, избивавший девушку, конечно, ни при чём. Злободневно, не так ли? В наши дни тоже ищут причины всех бед в видеоиграх или «агрессивной» музыке — где угодно, только не в себе.

ИТОГ *Мюзикл оригинально развернул тему стимпанка, но чуть не утопил её в море сентиментальности.*

ОЦЕНКА МФ **8**

Mägo de Oz

Hechizos, pócimas y brujería

Текст: **Дмитрий Злотницкий**

Стиль: фолк-метал
Издатель: Warner Music, 2012
Страна: Испания
Число треков: 13
Сайт: magodeoz.com

2010 год ознаменовался для лидеров испанского фолк-метала Mägo de Oz финалом оперы Gaia, работа над которой растянулась более чем на семь лет. Завершив историю о Гайе, воплотившейся в человеческой форме и ставшей жертвой испанской инквизиции, группа взяла достаточно длительную передышку перед тем, как садиться за очередной альбом. За это время в составе Mägo de Oz произошли значительные перемены. Сначала коллектив покинул флейтист, затем за ним последовал бессменный солист Хосе Андреа, а чуть позже ушли ещё и басист с клавишником. Столь существенные потери испанцы, судя по их новому альбому *Hechizos, pócimas y brujería*, название которого переводится как «Заклинания, зелья и ведовство», перенесли совершенно безболезненно.

В музыке Mägo de Oz всегда самым причудливым образом переплетались элементы рока и фолка, металлические аранжировки и кельтские мотивы. Правда, настроение, которые испанцы вкладывали в этот музыкальный микс, со временем изменилось. Оптимистичные мелодии из ранних альбомов постепенно уступали место серьёзности, порой граничащей с мрачностью и трагизмом.

Теперь же произошло своеобразное возвращение к истокам. Новый солист и музыканты отлично воспроизводят светлый образ старого доброго Mägo de Oz с его зажигательным и чарующим стилем. Как и ранние работы коллектива, пластинка *Hechizos, pócimas y brujería* пронизана волшебством и почти целиком состоит из хитовых композиций, от которых ноги сами пускаются в пляс.

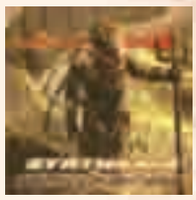
ИТОГ *С обновлённым составом Mägo de Oz звучит столь же бодро и жизнерадостно, как в те годы, когда группа только делала первые шаги.*

ОЦЕНКА МФ **8**

Synthesis

Galaxy Fighters

Текст: **Александр Гагинский**



Стиль: космический синтипоп
Издатель: Space Sound Records, 2012
Страна: Польша
Число треков: 13
Сайт: facebook.com/Synthesis808

В нашей стране слабо знают космический синтипоп. Большинство помнит предтеч жанра, французов Space, а вот его каноничных представителей из 1980-х вроде Laserdance или Proxyon назовут единицы. Но именно их звучание снова входит в моду. В 2012 году мы писали о финском проекте Everdune, а Synthesis, созданный поляком Робертом Людвинским, — их ближайший собрат по стилю.

Несмотря на иллюстрацию к «Дюне» на обложке, Людвинский, в отличие от финских коллег, не претендует на концепцию. Galaxy Fighters — просто бойкая электроника с атмосферой не столько космоса, сколько будущего. Пусть вас не вводят в заблуждение названия треков типа Galactic Lights, Endless Orbit или Energetic Fields — ничего протяжного и медленного в них нет. Все эмбиентовые элементы ограничиваются краткими вступлениями, после чего подключаются энергичный бит и быстрая мелодия, исполняемая на синтезаторе. Клавишными Роберт владеет отлично, а вот фантазии ему не хватает. Композиции чересчур похожи одна на другую, и угадать по музыке, что из этого «Галактические воины», а что — «Тёмная зона», невозможно. Все вещи до единой быстрые и мелодичные.

Альбом вышел почти целиком инструментальным. Лишь в некоторых треках искажённый эффектами голос произносит пару слов, задающих настроение. Большего и не нужно — иначе Людвинскому пришлось бы либо выдумывать концепцию, либо петь банальности о личном и вечном, которые испортили бы атмосферу научной фантастики.

ИТОГ

Правильная электроника будущего: мелодичная, качественная, атмосферная. Будь она ещё разнообразной — цены бы не было.

ОЦЕНКА МФ **8**

Ihsahn

Eremita

Текст: **Владимир Новосельцев**

Стиль: экстремальный прогрессив-метал
Издатель: Candlelight Records, 2012
Страна: Норвегия
Число треков: 9
Сайт: ihsahn.com

Талантливый норвежский музыкант-многостаночник, композитор и певец Вегард Твейтан, более известный как Исан, порадовал любителей всего прогрессивного и заковыристого новым, четвёртым по счёту сольным альбомом. Отметим, что, несмотря на наличие брутального вокала и довольно тяжёлых аранжировок, на Eremita мало чего напоминает о блэк-металлическом прошлом музыканта в группе Emperor. Сольное творчество Исана ныне напоминает некую разновидность прогрессивного металла — с акцентом на слове «прогрессивный». Изломанные музыкальные структуры, применение экзотических для тяжёлой музыки инструментов вроде саксофона создают болезненную, шизоидную атмосферу. Однако в то же время большинство песен на пластинке имеют обычную структуру «куплет-припев», что делает их более «форматными» — насколько этот эпитет вообще можно применить к творчеству Исана.

Особую изюминку альбому придаёт участие именитых гостей — например, Эйнара Золберга из другого замечательного норвежского коллектива Leprous или самого маэстро Девина Таунсенда. Все эти славные господа привносят толику своей индивидуальности в музыку, делая её ещё более яркой. На выходе получаем один из самых интересных в музыкальном плане металлических релизов ушедшего года.

ИТОГ

Исан вновь удивил нестандартными композиторскими решениями, а также пригласил на подмогу талантливых музыкантов. Результат закономерен — альбом одинаково понравится и тем, кто любит свежие, необычные ходы в металле, и тем, кому больше по душе мелодичность и хитовость.

ОЦЕНКА МФ **8**

Combichrist

No Redemption

Текст: **Ксения Аташева**

Стиль: индастриал, металл
Издатель: Out of Line, 2013
Страна: Норвегия
Число треков: 23
Сайт: combichrist.com

От саундтреков редко ждёшь чего-то сверхъестественного. Ведь их основная задача — подчеркнуть действо на экране и создать правильное настроение, а быть отдельными произведениями им не нужно. И хотя саундтреки всё чаще пишут люди, далёкие от индустрий кино и видеоигр, такие работы сложно назвать самостоятельными. Как ни крути, это работа на заказ, и творческие порывы здесь строго ограничены.

С ролью музыкального сопровождения к игре DmC двойной альбом No Redemption справился. Если раньше Данте предпочитал старый добрый рок, то новое его воплощение шинкует нечисть под лихую смесь из электроники, индастриала и металла, с явным перевесом в пользу последнего. Правда, однообразные короткие композиции с первого диска могут претендовать разве что на роль фона. Бегать и размахивать мечом под них весело, но слушать в отрыве от игры не хочется совершенно.

С песнями со второго диска дела обстоят иначе. Это уже самостоятельные произведения, однако новизны в них никакой. Композиции взяты из пяти предыдущих альбомов, так что диск можно считать этаким the best of — сборником лучших песен группы за всю историю её существования. И если фанаты Combichrist знают их наизусть, то для любителя видеоигр, клюнувшего на известное имя и яркую обложку, десять бодрых композиций могут стать хорошим поводом для знакомства с творчеством группы. Особенно если удастся урвать сразу саму игру, саундтрек и памятную футболку.

Рецензию на DmC читайте на стр. 88

ИТОГ

Индустриальный металл среднего пошиба и старые хиты Combichrist под обложкой по мотивам DmC. Фанатов группы и жанра вряд ли вдохновит, но любителям игры пригодится.

ОЦЕНКА МФ **6**

ТЕКСТ: АЛЕКСАНДР ГАГИНСКИЙ

Дьявол в музыке

ДЭННИ ЭЛЬФМАН

«Я лучше буду гнить в аду! — воскликнул в сердцах Дэнни Эльфман. — В мире нет таких денег, за которые я согласился бы снова работать с Сэмом Рэйми!» С этими словами композитор восемь лет назад покинул команду кинотрилогии о Человеке-пауке. Впрочем, громко хлопать дверью ему было не впервой. Когда-то Эльфман сказал примерно то же самое о Тиме Бёртоне, своём лучшем друге, и не разговаривал с ним полгода. А потом написал музыку почти для всех его фильмов.

Разлад композитора с Рэйми продолжался гораздо дольше, но и ему пришёл конец. Фильм «Оз, Великий и ужасный» выходит с саундтреком Дэнни Эльфмана — творца загадочной и мистической музыки, автора мелодий из «Кошмара перед Рождеством», «Симпсонов», «Бэтмена» и «Людей в чёрном», экстравагантного певца и гениального сумасброда. Великого и ужасного.

«Я БЫЛ НАСТОЯЩИМ ФРИКОМ»

Будущий композитор родился в интеллигентной лос-анджелеской семье. Мать семейства, Блоссом Эльфман, писала детские книги, отец Милтон был учителем, маленькому Дэнни ставили пластинки Стравинского и Чайковского. «Я слушал только музыку, написанную до 1935 года, — вспоминал Дэнни, — так что считался настоящим фриком». Но его примером для подражания всегда был старший брат Ричард Эльфман — рокер, актёр и бунтарь. И если в ту пору и казалось, что одного из них ждёт слава, то большинство ставило на Рича. Старший брат был ярким, экстравагантным и талантливым, а младший поначалу шёл за ним в кильватере.

Когда в 1970 году Рич бросил колледж и сбежал во Францию работать в цирке, младший брат последовал за ним. Дэнни скромно играл на скрипке в номерах, которые ставил Рич со своей женой-француженкой, и впервые пытался писать собственную музыку. Через год Эльфман-младший отправился в полное приключений путешествие по Африке, где изучал музыку африканских народов, а заодно чуть не умер от малярии.

Режиссёр, музыкант и циркач Ричард Эльфман со своим младшим братишкой

Писать музыку к «Человеку-пауку 3»? Да я лучше отправлюсь в ад!

Тем временем Ричард вернулся в Лос-Анджелес и основал музыкальную группу The Mystic Knights of the Oingo Boingo. Впрочем, правильнее было бы назвать этот коллектив эклектическим музыкально-театральным балаганом, участники которого исполняли дикую мешанину из самой разной музыки и весело кривлялись на сцене, раскрасив лица клоунским гримом. Разумеется, вернувшийся в Америку Дэнни не замедлил присоединиться к этой вакханалии. Но уже через несколько лет увлекающаяся натура Рича потребовала новых свершений — он твёрдо решил бросить музыку и стать режиссёром. А группу оставил «донашивать» младшему братишке. Наверное, именно из-за своего непостоянства Ричард Эльфман в наши дни остался режиссёром малобюджетных артхаусных фильмов, и большинство знает его как брата «того самого» Дэнни.

В Oingo Boingo Эльфман-младший раскрылся вовсю: он пел, играл на гитаре и сочинял большую часть музыки. Рич же протащил группу в мир кино — Oingo Boingo мелькнули в нескольких фильмах, снятых его друзьями. А свой первый фильм, музыкальную комедию «Запретная зона», новоявленный режиссёр Ричард Эльфман поставил по мотивам сценических номеров группы.

В снятой за сущие гроши картине Oingo Boingo устроили форменный бедлам, напоминающий смесь театрального капустника с галлюцинациями сексуально озабоченного наркомана. «Запретную зону» можно сравнить с «Волшебным таинственным путешествием» The Beatles, если к последнему прибавить обнажёнку и откровенную неполиткорректность: братья вовсю потешались над религией и стереотипами о неграх и евреях. Хотя прокат «Запретной зоны» был ограниченным, фильм наделал шуму. Рича с компанией обвиняли во всех грехах, угрожали расправой и пытались запретить картину.

Дэнни был главной звездой «Запретной зоны». Он исполнил роль очаровательного Дьяволаджазмена, пел, танцевал и, разумеется, написал музыку к фильму — свой первый саундтрек.

«НЕ ДАВАЙ РОКЕРАМ ПИСАТЬ САУНДТРЕКИ!»

В начале 1980-х мало кто знал имя Дэнни Эльфмана и совсем никто не слыхал о Тиме Бёртоне. Зато комик Пол Рубенс, более известный как Пи-Ви Херман, был звездой. Его «Шоу Пи-Ви» на канале HBO было столь популярно, что по нему готовились снять полнометражный фильм. Однажды на закрытом ночном показе Рубенс увидел «Запретную зону» и пришёл в полный восторг. «Когда будем экранизировать “Пи-Ви”, я хочу привлечь кого-нибудь из этих ребят», — решил он.

Режиссёром «Большого приключения Пи-Ви» назначили новичка Тима Бёртона. Незадолго до этого он порвал отношения со студией «Дисней», которая положила на полку его короткометражки «Франкенвини» и «Винсент». Боссы «Диснея» сочли их слишком мрачными, а Рубенс — великолепными. Тим тоже не раз видел Oingo Boingo, когда они выступали в его любимых панк-клубах, и идея Пола пришлась ему по душе. Так что однажды после концерта Дэнни услышал главную фразу в своей жизни: «Тут с тобой хочет встретиться какой-то чувак, Тим Бёртон. Мультики снимает, кажется...»

Тим и Дэнни сразу понравились друг другу. Они были потрясающе похожи. Оба были из тех молодых людей, которых с детства считают нелюдимыми и не похожими на сверстников — «странными», «неформалами», «чудаками». Оба выросли на ужастиках от студии Hammer, обожали актёра Винсента Прайса и саундтреки Бернарда Херрманна к фильмам Хичкока. Однако предложение самому писать музыку для большого кино шокировало Эльфмана. Одно дело — любить кино и саундтреки, другое — заниматься этим профессионально. Дэнни чувствовал себя как спортивный болельщик, которого с трибуны потащили играть на поле. Ему казалось, что Тим не понимает, какую совершает ошибку. Композитор собирался ответить отказом, и Бёртону стоило немалого труда убедить его хотя бы попытаться. «Ну ладно, — злорадно усмехнулся Эльфман, — пусть это будет тебе уроком. Никогда не приглашай рокеров писать саундтреки!»

Придя домой, Дэнни для демонстрации записал музыкальный фрагмент и отправил кассету режиссёру. Он был уверен, что больше никогда не услышит о Тиме Бёртоне. Но режиссёр пришёл в восторг, и они встретились снова. Эльфман создавал саундтрек прямо на глазах у Тима: он просматривал отснятый материал и тут же наигрывал какую-нибудь тему на синтезаторе. Эти двое понимали друг друга с полуслова.

> *Было невероятно забавно наблюдать за Дэнни, который никогда не занимался ничем подобным. Всегда есть некая магия, когда делаешь что-то впервые в жизни. Это как секс: потом может быть замечательно, но первый опыт неповторим.*
>
> ***Тим Бёртон***

OINGO BOINGO

Ричард Эльфман создавал The Mystic Knights of the Oingo Boingo как театральную комик-группу с инструментами. Но стоило ему взвалить лидерство на Дэнни, как тот всё переделал по-своему. Во-первых, сократил название до Oingo Boingo, во-вторых, включил гитары в усилители и заиграл рок и «новую волну», а в-третьих, начал выпускать альбомы. Из шутовского балагана он сделал рок-группу, не утратившую, правда, любви к язвительной клоунаде. Помимо «Запретной зоны», Oingo Boingo снялись ещё в нескольких фильмах и «телеинсталляции» «Доброе утро, мистер Оруэлл», посвящённой роману «1984», а также записали главную тему к сериалу «Чудеса науки».

Oingo Boingo выпустили восемь альбомов и распались в 1995 году. К тому времени Дэнни уже много лет профессионально занимался саундтреками, и времени на рок-н-ролл у него почти не оставалось. Кроме того, от выступлений на сцене среди оглушительно ревущих динамиков у Эльфмана начались проблемы со слухом, — а композитор не может позволить себе риск оглохнуть.

■ Эльфман называет саундтрек к «Эдварду руки-ножницы» своим любимым. Дэнни принёс его Бёртону со словами: «Я написал музыку, которая мне жутко нравится, но совершенно не подходит к фильму». Как же он ошибался!

НАЖМИ НА КНОПКУ

Работая над «Бэтменом», Дэнни вынужден был учиться не только законам большого кинобизнеса, но и новым технологиям. Для записи демо-версий саундтреков к «Пи-Ви» и «Битлджюсу» ему достаточно было сыграть основную тему на клавишных (притом что хорошим клавишником Эльфман никогда не был) и, если нужно, напеть мелодию. Здесь это не подходило. Эльфману нужны были демо-записи, дающие представление о том, как будет звучать музыка в исполнении оркестра. Именно с тех пор он полностью перешёл на запись midi-файлов, имитирующих то звучание, которое будет в фильме.

При всей своей любви к саундтрекам из старого кино Эльфман всегда тянулся к новым технологиям. Он был одним из первых покупателей компьютеров Mac, которые использовал для обработки звука. Демо-записи 1980-х ныне кажутся Дэнни «ужасными» по сравнению с тем, что он может делать сейчас.

«Большое приключение Пи-Ви» с музыкой Эльфмана вышло на экраны, собрало сорок миллионов, и дебютанты большого кино проснулись знаменитыми. За следующие несколько лет Эльфман получил больше десятка предложений написать саундтрек, причём все до единого фильмы были комедиями. Дэнни воспринял это как интересный вызов. Он не думал о деньгах, но получал огромное удовольствие от работы. Когда Бёртон собрался снимать свой второй фильм, чёрную комедию «Битлджюс», он уже знал, к кому обращаться за музыкой.

А потом Бёртона наняли снимать «Бэтмена». И тут Дэнни понял, что вся его предыдущая карьера была лёгкой прогулкой.

В своих ранних фильмах Бёртон был полновластным хозяином и, в свою очередь, позволял Эльфману творить с саундтреком что угодно. «Бэтмен» для них обоих был первым по-настоящему масштабным проектом — блокбастер с бюджетом в десятки миллионов. Бёртон и Эльфман ощущали серьёзное давление сверху. Студия Warner Brothers не собиралась рисковать своими деньгами и контролировала каждый шаг этих подозрительных чудаков, уверявших, что умеют делать кино.

Первоначально Эльфману собирались поручить всего несколько фоновых фрагментов. Остальной саундтрек должны были составить песни в исполнении поп-звёзд: Майкла Джексона, Джорджа Майкла и Принса. Причём основным композитором планировался именно Принс, который уже записал свои песни. Продюсеры рассчитывали, что громкие имена артистов привлекут больше зрителей. Но Бёртон упёрся: хватит поп-музыки в фильме! Ещё чуть-чуть, и она бы совсем разрушила ту загадочную готическую атмосферу, которую режиссёр так старательно создавал для Готэма. Не может Бэтмен гнаться за Джокером по тёмным крышам особняков под жизнерадостный соул!

«Тим живёт в собственном странном мире, но я быстро понял, что это и мой мир тоже...»

Боссы Warner Brothers ужасно не хотели полагаться на Эльфмана, прежде писавшего только для легкомысленных комедий. Да и сам Дэнни порывался уйти, думая, что ему не дадут нормально работать. Одному Тиму известно, каких сил и нервов стоило убедить студию дать композитору шанс. И тот им воспользовался так, что отбил у критиков всякую охоту смеяться. Тревожная и зловещая заглавная тема, написанная Эльфманом, по сей день остаётся таким же узнаваемым символом Готэма, как бэт-сигнал в небе.

Фильм Бёртона оживил Бэтмена, которого после сериалов 1960-х многие считали смешным и старомодным. Тим создал новый канон, показал всем, как выглядит и звучит тёмный город Готэм, населённый сюрреалистичными маньяками и молчаливыми героями, и немалая доля заслуги в этом принадлежит Эльфману. Вопрос, кому писать саундтрек к фильму «Бэтмен возвращается», даже не поднимался. Позже, в 1990-е и 2000-е, знаменитая мелодия Эльфмана снова и снова звучала в мультсериалах и играх о Тёмном рыцаре. А в 2010-м метал-обработка композиции появилась на альбоме группы PowerGlove.

При виде бэт-сигнала в небе Готэма знакомая мелодия сама начинает играть в голове

«В КОНЦЕ КОНЦОВ, ОН МОЙ БРАТ»

Если «Большое приключение Пи-Ви» привело Дэнни Эльфмана в большое кино, а два фильма о Бэтмене принесли ему славу, то «Кошмар перед Рождеством» стал первой картиной, в которой Эльфман участвовал от начала до конца. И она же чуть не стала для него роковой.

Бёртон задумал снять этот экстравагантный музыкально-кукольный мультфильм, ещё когда работал на студии «Дисней». Тогда дело не зашло дальше карандашных набросков. Только после успеха «Бэтмена» ему удалось вернуться на студию и получить добро на проект. Как назло, в это время Бёртон был по уши занят вторым «Бэтменом» и ему пришлось отдать кресло режиссёра Генри Селику. А сам Тим засел за сценарий… вместе с Дэнни Эльфманом. Кому ещё поручить работу над мюзиклом как не композитору? Бёртон рассказывал, что должно происходить в той или иной сцене, а Дэнни тут же сочинял песню, которая должна эту сцену сопровождать. Так рождалась история о Джеке, решившем превратить Рождество в Хэллоуин.

Роль Дэнни в создании «Кошмара перед Рождеством» огромна. Можно сказать, это полностью «его» фильм — он написал не только музыку, но и большую часть текстов к песням, которые составляют почти весь сценарий. Он сам спел все арии главного героя, Джека, и озвучил ещё две роли. Далось ему это нелегко: проблемы со здоровьем и усталость от постоянных гастролей с Oingo Boingo давали о себе знать. Дэнни удавалось записать не более двадцати минут подряд, после чего у него напрочь садился голос. А через неделю в сценарий вносили изменения, и нужно было перезаписывать с таким трудом исполненные песни! Так что «Кошмар перед Рождеством» Эльфман выстрадал в самом буквальном смысле слова.

И каково же было его разочарование, когда студия «Дисней» отказалась выпускать мультфильм! Боссы совершили ту же ошибку, что и десять лет назад с «Франкенвини»: они решили, что фильм слишком страшный и мрачный. Детям, мол, он не понравится, а взрослые просто не пойдут на сказочный мультик. Отзывы детишек из фокус-группы, посмотревших «Кошмар», не внушали оптимизма. Всё говорило о том, что фильм отправится на полку.

Это был крах, и в нём Эльфман не мог не обвинять Бёртона. Двое друзей поссорились (по слухам, даже подрались) и перестали разговаривать. «Я никогда больше не буду работать с Тимом Бёртоном», — заявил Дэнни прессе. Тим был более сдержан: «Мы решили немного отдохнуть друг от друга».

«Никогда» продлилось целых полгода. Они просто не могли обходиться друг без друга дольше.

> *Это всё равно что ссориться с братом. У нас с ним тоже бывали ссоры и драки, после которых я говорил: «Я отрекаюсь от своего брата, я никогда больше не буду говорить с ним!» Но, в конце концов, он мой брат. Проходило какое-то время, иногда несколько месяцев, и я говорил себе: «Нет, так нельзя. Это ужасно». Так же и с Тимом: мы оба чувствовали себя отвратительно.*
>
> ***Дэнни Эльфман***

Однажды у Эльфмана зазвонил телефон, и их общий знакомый спросил, не готов ли Дэнни подумать о встрече с Тимом. Уже через день Эльфман вылетел к своему другу. Они обнялись и сказали: «Это была какая-то хрень. Не будем о ней больше вспоминать».

За эти полгода «Дисней» всё-таки решился выпустить «Кошмар перед Рождеством» через свою дочернюю фирму Touchstone, сперва в ограниченный прокат, а затем и в широкий. Странный и «слишком страшный» мультфильм принёс создателям миллионы, стал культовым, номинировался на «Оскар», а Эльфману принёс номинацию на «Золотой глобус». Третьей такой ошибки «Дисней» себе уже не позволял. Отныне Бёртону и его команде доверяли безоговорочно.

Пока Дэнни дулся на своего «духовного брата», тот успел снять без него всего один фильм, «Эд Вуд», музыку к которому написал Говард Шор. С тех пор без музыки Дэнни не обходилось ни в одном фильме, если не считать «Суини Тодда», поставленного Тимом по уже готово-

ЭЛЬФМАН САМ СПЕЛ ВСЕ АРИИ ГЛАВНОГО ГЕРОЯ «КОШМАРА ПЕРЕД РОЖДЕСТВОМ», ДЖЕКА, НАПИСАЛ МУЗЫКУ И БОЛЬШУЮ ЧАСТЬ ТЕКСТОВ ПЕСЕН

Вместо двенадцати недель, которые обычно уходят на саундтрек, Эльфман отдал «Кошмару перед Рождеством» целых два года

В «Трупе невесты» Эльфман пел за скелета-джазмена Костотряса

му мюзиклу. Ко всем остальным фильмам Бёртона, будь то научно-фантастическая комедия «Марс атакует!», римейк «Планеты обезьян», готический триллер «Сонная лощина» или диснеевская сказка «Алиса в Стране чудес», музыку писал Эльфман и только Эльфман.

«Я НЕ МОГ ЕМУ ОТКАЗАТЬ»

Но это не значит, что Эльфман писал только для Бёртона. За то время, пока Тим снимал один фильм, Дэнни в среднем озвучивал пять. Он работал с Питером Джексоном над «Страшилами», написал музыку ко всем частям «Людей в чёрном»

СВОИМ ВТОРЫМ ЛЮБИМЫМ РЕЖИССЁРОМ ПОСЛЕ БЁРТОНА ЭЛЬФМАН НАЗЫВАЕТ СЭМА РЭЙМИ

Барри Зонненфельда и ко второму «Хеллбою» Гильермо дель Торо. Он научился понимать, что нужно режиссёрам, и создавал самую разную музыку — в его саундтреках к фильмам «Терминатор: Да придёт спаситель», «Халк», «Живая сталь» и «Особо опасен» нет и следа его фирменной загадочно-игривой готичности, которая была бы здесь неуместна. Эльфман не ограничивался только фантастикой и мистикой — в его фильмографии есть, к примеру, пять реалистических драм Гуса ван Санта. А в 1990-м он написал свою самую знаменитую вещь — музыку из начальной заставки «Симпсонов», которую не слышал, наверное, только глухой или папуас из африканских джунглей. Причём насчёт папуаса ещё не факт.

— Что вдохновило вас на музыкальную тему к «Симпсонам»?
— Просмотр «Симпсонов», балда!
Из чата Эльфмана с фанатами

Вторым любимым режиссёром после Бёртона Эльфман без колебаний называет Сэма Рэйми. С ним композитор работал семь раз, и проекты были более чем разнообразные. Сначала был «Даркмен» — кинокомикс, в основе которого не было никакого комикса. Рэйми надеялся получить права на супергероя Тень, а встретив отказ, выдумал своего, но похожего героя. Фильм был выдержан в эстетике нуара 1930-х годов, так что от Эльфмана требовалась соответствующая старомодная музыка. Дэнни был в восторге от визуального стиля Рэйми и от возможности писать длинные музыкальные фрагменты для длинных сцен. В другой раз пути Сэма и Дэнни пересеклись на съёмках «Армии тьмы», третьей части из знаменитого цикла ужастиков «Зловещие мертвецы». У Рэйми уже был постоянный композитор для этой серии фильмов, Джозеф Лодука, но режиссёр поручил Эльфману создать одну из центральных тем — зловещий «Марш мертвецов». Потом были ещё триллеры «Простой план» и «Дар». Но всё это стало прелюдией к самому масштабному сотрудничеству Эльфмана с Рэйми — циклу фильмов о Человеке-пауке.

Трудно поверить, но до конца девяностых по вселенной Marvel не успели снять ни одного значительного фильма. Экранизация приключений Питера Паркера застряла в разработке на четверть века, а неуклюжие малобюджетные поделки вроде «Карателя» с Дольфом Лундгреном или «Капитана Америки» 1990 года сейчас стараются не вспоминать даже фанаты. Так что «Человек-паук» Рэйми и вышедшие незадолго до него «Люди Икс» стали таким же прорывом, каким были «Бэтмены» Бёртона десятилетием ранее.

Сэм Рэйми — человек со сложным характером. Как и Эльфман

Дэнни больше не был новичком в большом кино и знал, чего хотят режиссёр и зрители. Саундтрек к «Человеку-пауку» сохранял долю традиционной эльфмановской зловещей игривости, но в то же время укладывался в рамки голливудских требований: был достаточно грандиозным и помпезным для блокбастера. Музыку Эльфмана выпустили отдельным альбомом, который в том же году номинировался на «Грэмми».

Продолжение «Человека-паука» не заставило себя ждать, и студия продлила контракт с Эльфманом без колебаний. Дэнни совершенно не ожидал, что именно этот фильм окажется для него настоящим адом. Первым камнем преткновения оказалась «рыба» — предварительный саундтрек, который иногда записывают, чтобы приблизительно наметить, в каком духе нужно оформить ту или иную сцену. После записи настоящего саундтрека «рыбы», как правило, отправляют в корзину и забывают о них. Однако Рэйми неожиданно начал отвергать все новые идеи Эльфмана и требовать от него, чтобы тот буквально воспроизводил «рыбу». Никаких возражений режиссёр не желал слушать. По словам Дэнни, он просто не узнавал своего старого товарища, того словно подменили.

> *Вы смотрели «Вторжение похитителей тел»? Там пришельцы делали так: рядом с вами ставили стручок, когда вы спите. Вы просыпаетесь, а они захватили ваше тело, вы теперь один из них. Не знаю, как у них вышло, но они сделали это с Сэмом Рэйми. То существо, с которым я работал, не могло быть Сэмом.*
>
> ***Дэнни Эльфман***

Эльфману никогда прежде не приходилось сталкиваться с подобным. С Бёртоном они могли спорить, ссориться, драться, но оставались друзьями, которые делают общее дело. Здесь Дэнни ощутил совершенно иное отношение, которое ему категорически не понравилось. Рэйми и студии так понравился саундтрек к первому фильму, что им совершенно не нужен был новый. Эльфману пришлось переписывать свои старые треки, подгоняя их под новые сцены. И даже это не всегда удовлетворяло режиссёра, который начал вставлять в саундтрек записи из первой части, не спрашивая мнения Дэнни. У того была масса идей, как подчеркнуть различия в атмосфере двух фильмов. Вместо этого вторая часть вышла с саундтреком, в котором от музыки к первому «Человеку-пауку» отличались только фрагменты из сцен с Доктором Осьминогом.

Эльфман был в такой ярости, в какой его не видели со времён «Кошмара перед Рождеством». Драться с Сэмом Рэйми он, правда, не стал, но разругался с ним насмерть и отказался от контракта на «Человека-паука 3» (однако упорный Рэйми и туда вставил куски старого саундтрека, так что Эльфман всё же получил гонорар). Во всех интервью Дэнни клялся, что больше никогда не будет работать с этим человеком.

На сей раз «никогда» продлилось дольше. Восемь лет.

Что побудило Эльфмана прекратить свой бойкот? Сам он уклончиво отвечает, что, дескать, не может отказать двум людям — Тиму Бёртону и Сэму Рэйми. Но, скорее всего, дело в той интересной задаче, которую ставит «Оз: Великий и ужасный» перед композитором. У западного зрителя страна Оз стойко ассоциируется с киномюзиклом 1939 года, образы оттуда считаются каноничными. Поэтому и музыка должна, с одной стороны, напоминать саундтрек из тридцатых, а с другой — ни в коем случае не копировать его. Сэм Рэйми знал, кто ему нужен, чтобы создать новую, но узнаваемую страну Оз.

Эльфману удалось «ухватить» настроение молниеносно. Он даже потратил на работу вдвое меньше времени, чем обычно. «Мне нравится писать музыку, которая рассказывает историю, — признаётся Дэнни. — Это получается у меня быстрее, потому что таковы мои природные инстинкты». В «Озе, Великом и Ужасном» мы снова услышим и голос Эльфмана: приветственную песню Жевунов он исполнил сам.

♫♩♪♫♫♪♩♪

Это странно, но у Дэнни Эльфмана до сих пор нет ни одного «Оскара». Впрочем, как и у его постоянных партнёров — Бёртона, Рэйми, Джонни Деппа. Сам Дэнни уверен, что киноакадемики просто не любят его музыку и такого рода кино: «Если бы существовала премия за лучший саундтрек Дэнни Эльфмана, они и то нашли бы повод мне её не давать». Кто знает, может быть, именно «Оз: Великий и ужасный» сломит сопротивление киноакадемиков?

Вряд ли Эльфман много думает об этом. Он пишет музыку, конечно, не ради премий. И даже не ради одних только денег.

> *Господи Боже, мне за это ещё и платят?! Это слишком весело, чтобы называться работой!*
>
> ***Дэнни Эльфман***

Дэнни не раз отказывался от проектов, суливших огромные гонорары, если ему не нравилось работать с режиссёром или не хватало творческой свободы. За это он заслужил в Голливуде репутацию композитора с крайне непростым характером. Зато, работая с любимыми режиссёрами, он получает главное — удовольствие от творчества, которого не купишь ни за какие деньги.

Работу над музыкой к «Озу» пришлось начать ещё до съёмок. Актёрам нужно было знать, что им предстоит петь

Редактор: **Александр Гагинский**

ЗА МЕСЯЦ ПРОЧИТАЛ:

Чери Прист «Костотряс»

Постапокалипсис, маскирующийся под стимпанк. Всё те же зомби, сталкеры и Зона, но как бы в XIX веке.

Скотт Линч «Обманы Локи Ламоры»

Энергичный авантюрный роман про жуликов и воров, в меру наивный и местами — неожиданно кровавый.

ВРАТА МИРОВ

Когда-то в книгах и кино раз написанное или снятое становилось каноном. Дарт Вейдер умер. Муад'диб женился на Ирулан. Капитан Немо был индусом. В этом не сомневался никто.

Но в XXI веке мы всё больше привыкаем жить по принципам продолжающихся серий и медиафраншиз. Каноном считается то, что в данный момент удобно создателям. Убитого героя или уничтоженную планету могут воскресить в любой момент с помощью перезапуска или реткона (отрицания описанных ранее событий). А чтобы публика не заскучала от однообразия, героев могут неожиданно менять. Мир уже пережил чернокожего Человека-паука и давно смирился с чернокожим Ником Фьюри. А в начале 2013-го интернет взорвала новость о том, что судью Дредда сделают геем. Слух в итоге оказался расчётливым рекламным трюком, но лишний раз напомнил: с героями можно сотворить и не такое.

Лёгкость обращения с каноном играет дурную шутку с некоторыми фанатами. Они начинают считать такие изменения в порядке вещей и даже настаивать на них. Два года назад все смеялись над теми зрителями «Игры престолов», кто требовал вернуть Неда Старка из мёртвых. «Читайте книгу!» — говорили им. Но и знание оригинала не всегда спасает. В этом году некоторые фанаты (в основном фанатки) стали заранее собирать подписи в защиту Торина, Фили и Кили. Мол, не убивайте их в финале «Хоббита», мистер Джексон!

Будем надеяться, что Джексон всё-таки сохранит гномам их геройскую смерть, а Джей-Джей Абрамс не станет воскрешать убитых Лукасом Вейдера и Палпатина. Ведь великими становятся истории, которые однажды заканчиваются и не меняются. Конечно, потом с ними можно играть в новые интерпретации, переворачивать вверх дном и раскрашивать в новые цвета. Но это имеет смысл, лишь когда зрители могут понять, где канон, а где игра. Когда же правда каждый день новая — как в неё поверить?

Сети интернета

Текст: **Сергей Серебрянский**

В 2012 году серии Final Fantasy исполнилось двадцать пять лет

FFFOREVER.INFO

Final Fantasy Forever — крупнейший и один из старейших сайтов Рунета, посвящённых популярной серии японских RPG. Созданный в 2002 году, FFF постепенно разросся до гигантской энциклопедии. Изначально сайт был посвящён исключительно основной линейке Final Fantasy. По каждой игре серии создан персональный раздел, в котором собрана вся информация о ней — прохождение, галерея, профили персонажей, список монстров и предметов. Материалы по многим играм серии впервые появились на русском именно здесь.

Позднее, когда основную линейку FF расписали от и до, сайт расширил тематику до всех игр Square Enix. А поскольку японская компания к тому времени усиленно принялась эксплуатировать популярную серию, выпуская сиквелы, римейки и игры по мотивам, разделов теперь почти полсотни! Они посвящены не только многочисленным ответвлениям Final Fantasy, но и Chrono Trigger/Cross, сериям Parasite Eve, Front Mission, Kingdom Hearts... Работа до сих пор продолжается. Справедливости ради заметим, что многие материалы написаны фанатами для фанатов в незапамятные времена, поэтому далеко не полны и пестрят опечатками. К тому же сайт крайне неохотно переходит на новые технологии и мало изменился за десять лет, из-за чего проигрывает в удобстве многочисленным wiki-проектам.

Помимо советов по прохождению игр, на сайте есть активная лента новостей, освещающая каждое действие издательства Square Enix, календарь релизов, масса статей, большая база видео и музыки по мотивам серии (в том числе видеоклипы в жанре GMV) и форум с крупным сообществом.

FINALFANTASYWHATEVER.COM

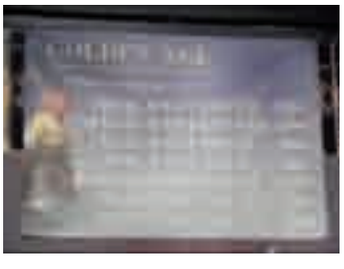
Нетрудно заметить, что название этого блога по Final Fantasy пародирует FF Forever*. И оно полностью соответствует содержанию — иронии здесь побольше, чем в паре сезонов «Доктора Хауса». Но FFW создан не только чтобы шутить. Ведущий этот блог Сергей Цирюлик (автор журнала «Страна игр», известный в Сети под ником [TD]) определяет свою миссию так:

> *Я его завел за месяц до релиза Final Fantasy XIII, когда стало совершенно ясно, что она окажется полнейшим г–ном. Во многом этот блог — протест против Мотому Ториямы** и всего того г–на, что он несет в скваренниксовские игры (а также против идиотских решений руководства компании).*

Основная тема FFW — думы о печальной судьбе серии Final Fantasy. Однако автор не скатывается в критику с позиции обиженного фаната — его аргументация внятна и логична. Зачастую хватает одной лишь цитаты или скриншота с ироничным комментарием, чтобы старый поклонник серии схватился за голову с воплем: «Да что же это творится?!»

Помимо освещения текущих событий, в блоге есть масса других заметок, как правило, тоже небезобидных. Достанется по заслугам всем — и поклонникам серии, и обитателям форума Final Fantasy Forever, и авторам рецензий, в том числе знаменитому Lord Hanta. Не менее интересен цикл прохождений. Цепочка скриншотов с ироничными подписями — большое удовольствие для тех, кто прошёл несколько частей Final Fantasy до конца.

У [TD] специфический стиль: в его заметках всегда много мата, сленга, англицизмов, японизмов и собственных «цирюликонизмов». Ему присуще специфическое построение предложений, временами переходящих в поток сознания. К тому же фразы со скриншотов и англоязычные цитаты принципиально не переводятся. Стороннему человеку бывает трудно понять, о чём речь, но тот, кто «в теме», не сможет оторваться от чтения. Фаната ждут масса интересных фактов, неожиданных открытий и горький вывод: лучшие годы некогда популярной серии игр уже позади.



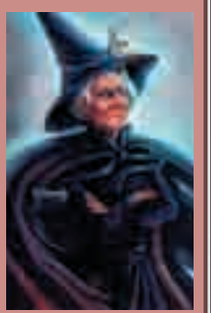
Даже Square Enix признаёт, что «золотой век» серии в прошлом

* Forever (англ.) — «навсегда». Whatever (англ., здесь) — «да ладно?»
** Мотому Ториями — режиссёр и сценарист Final Fantasy 13 и других топовых проектов Square Enix

ЦИТАТЫ МЕСЯЦА

Матушка Ветровоск

Нельзя чересчур увлекаться сказками, а то ведь и запутаться можно. Будешь потом сомневаться, что настоящее, а что — нет. И в конце концов сказки тебя одолеют. Сам себя пугаться будешь. Нет, не люблю я эти сказки. Ненастоящие они какие-то. Терпеть не могу всякие ненастоящие штуковины.



стр. 19 *— статья о том, как лучше вывернуть сказку наизнанку*

Джон Константин

Мы не дети драного небесного света, входящие плечом к плечу в Эру Водолея. Мы засранцы, которые разрушают планету и грызутся друг с другом, пока полмира умирает от голода, а вторая половина изобретает всё новые способы этого не замечать.

стр. 114 *— экскурсия по Под-Лондону с Джоном Константином*

Сержант Рико

Последнее, что слышит десантник перед выбросом (и, может быть, последние слова, которые он слышит в жизни) — это голос женщины, желающей ему удачи. Того, кто скажет, что это не имеет значения, по-моему, просто нельзя считать мужчиной.

стр. 108 *— десятка самых интересных боевых костюмов*

Текст: **Дмитрий Злотницкий**

Новости вселенных

STAR WARS

● Джо Шрайбер, написавший первый в истории «Звёздных войн» роман-ужастик, выпустит книгу о Дарте Моле. По поручению своего учителя Мол должен внедриться в криминальную организацию, и ради этого ситху придётся испытать на себе все прелести тюремной жизни. Выход романа «Мол: Заключение» (Maul: Lockdown) намечен на начало 2014 года.

● Свою лепту в литературу о далёкой галактике внесёт и… Уильям Шекспир. В начале августа увидит свет книга «Звёздные войны Шекспира» (William Shakespeare's Star Wars), где события саги будут пересказаны в стиле великого драматурга. Займётся этой необычной адаптацией Ян Дошер.

● Выход второго и третьего эпизодов в 3D, который был запланирован на осень 2013-го, отложен на неопределённый срок. По слухам, «Дисней» подумывает вовсе отказаться от него.

● Компания Hasbro запускает новую линейку фигурок по «Звёздным войнам» — The Black Series. От прежних серий она будет отличаться увеличенным размером и повышенной детализацией, а также более высокой ценой в двадцать долларов.

● Игрушка LEGO, изображающая дворец Джаббы Хатта, вызвала скандал в Австрии. Местная мусульманская община заявила, что резиденция злобного мафиозо напоминает мечеть с минаретом. Протестующие обратились в прокуратуру с требованием запретить игрушку.

MARVEL

● Герои Marvel вслед за коллегами из вселенной DC Comics обзаведутся собственной LEGO-игрой. Сюжет «Супергероев LEGO Marvel» явно навеян фильмом «Мстители»: Ник Фьюри собирает сильнейших героев Земли, чтобы противостоять Локи и Галактусу. Правда, в игре появится гораздо больше персонажей, чем в фильме, — порядка сотни, а их подвиги будут поданы в фирменном юмористическом ключе. Выход игры намечен на осень.

● В апреле стартует новая регулярная серия с банальным названием X-Men и необычным составом героев. В очередную команду Людей Икс войдут только дамы: Гроза, Джубили, Псайлок, Китти Прайд, Шельма и Рэйчел Грей. За их похождения отвечают сценарист Брайан Вуд и художник Оливер Койпель.

● Один из самых могущественных злодеев вселенной Marvel Танос обзаведётся персональной мини-серией из пяти выпусков. На страницах «Восход Таноса» (Thanos Rising) сценарист Джейсон Эрон расскажет, как простой юноша превратился в создание, наводящее ужас на целые миры. Первый выпуск должен появиться в продаже в июле.

DC

Телеканал Cartoon Network закрыл сразу два мультсериала, основанные на вселенной DC Comics: «Зелёный фонарь» и «Юная лига справедливости». Впрочем, на смену им уже спешат два новых — «Берегись Бэтмена» (Beware the Batman) и «Вперёд, юные титаны!» (Teen Titans Go!).

● Издательство DC Comics тоже провело чистку в своих сериях. С начала весны отправлены на покой «Я, вампир» (I, Vampire), «DC Universe представляет», «Дикий Человек-ястреб» (Savage Hawkman), «Приключения семьи Супермена» (Superman Family Adventures) и «Страна летающих тарелок» (Saucer Country). Причина банальна — неудовлетворительные продажи. Впрочем, без запуска новинок тоже не обойдётся. В апреле стартует регулярная серия «Владыки вселенной» (Masters of the Universe), основанная на одноимённой франшизе. Отвечают за проект сценарист Кит Гиффен и иллюстратор Поп Мхан.

www.mirf.ru

ТЕКСТ: АЛЕКСАНДР ГАГИНСКИЙ

БРОНЯ КРЕПКА

10 САМЫХ-САМЫХ... БОЕВЫХ КОСТЮМОВ

Фантастика говорит нам: армия будущего должна стать профессиональной и хорошо оснащённой. Один правильно снаряжённый солдат будет стоить целого взвода оборванцев с АК-47. Как этого можно добиться? Одеть героя в боевой костюм, сочетающий броню, экзоскелет, оружие и скафандр. Сегодня мы поговорим о том, что превращает космического десантника из пушечного мяса в элитную машину для убийства.

«Говорят, человека делает его одежда. Что ж, такая одёжка, как наша, делает из человека грёбаного монстра.»
Хирам Фик, персонаж вселенной StarCraft

НАЗВАНИЕ: GIZMO
ОТКУДА: МУЛЬТСЕРИАЛЫ «УТИНЫЕ ИСТОРИИ» И «ЧЁРНЫЙ ПЛАЩ»
НОСИТЕЛЬ: ПЕРНАТЫЙ БУХГАЛТЕР ФЭНТОН

Сразу оговоримся: речь пойдёт о доспехах, скафандрах и экзоскелетах, то есть о том, что называется английским термином «powered armor suit» — силовой бронекостюм. Шагоходы, боевых роботов, трансформеров и прочую технику, характерную для аниме в жанре «меха», мы оставим за кадром. Они отличаются от бронекостюмов, как танки от рыцарских доспехов; пусть кое в чём они похожи, но служат для разных целей. Их невозможно сравнивать. Очевидно, что многотонный «мех» из «Евангелиона» или шагоход из Battletech и «Аватара» в бою один на один растоптал бы в лепёшку космического морпеха, какая бы замечательная броня у того ни была. Поэтому в нашей десятке мы будем сравнивать только те примеры, которые можно отнести к пехотной амуниции, а не к авиации или бронетехнике.

10 МЕСТО УТКА НА КОЛЁСАХ

Не секрет, что Чёрный Плащ — пародия на Бэтмена. Однако вселенную Marvel диснеевские мультипликаторы, похоже, любили не меньше, потому что у главного соперника Чёрного Плаща, Суперкряка (Gizmoduck в оригинале), очень много общего с Железным человеком. Это и альтер эго Суперкряка — Фэнтон Крякшелл, бухгалтер дядюшки Скруджа, обладающий феноменальной памятью и умением невероятно быстро считать деньги (чем не гений и предприимчивый делец Старк?). Это и броня, закрывающая тело, и встроенные в неё хитрые гаджеты, Правда, Тони Старку и не снилось, что в боевой костюм можно запихать пропеллер, пылесос, боевого скунса и автомат по приготовлению сахарной ваты, а ноги заменить на одно мотоциклетное колесо.

Другое важное отличие: Фэнтон разработал свой костюм не сам. В утиной вселенной есть только один инженер, способный изобрести что-то подобное, — гениальный и рассеянный Винт Разболтайло. Фэнтон же стал обладателем костюма случайно: увидел броню в мастерской, восхищённо выругался и ненароком угадал слово, активирующее костюм. Так скромный бухгалтер превратился в личного гвардейца на службе Скруджа Макдака, грозу преступного мира и источник шуток на тему техники и супергеройства.

ПОЧЕМУ ДЕСЯТОЕ МЕСТО:
Костюм Суперкряка — самый забавный в десятке. Он полон неожиданных и необычных гаджетов, которые создатели мультсериалов выдумывают заново для каждого эпизода. Но если бы Винт ограничился базовыми функциями, а не запихивал в конструкцию всё подряд, Фэнтон стал бы поистине могучим супергероем. Увы, костюм так сложен в управлении, что подчинить его себе труднее, чем справиться с иным суперзлодеем. К тому же у него много уязвимостей. Например, чудо-доспехи разваливаются, если рядом с ними щёлкнуть пультом от телевизора.

ЧЁРНЫЙ ПЛАЩ СМЕРТЕЛЬНО ЗАВИДУЕТ СЛАВЕ СУПЕРКРЯКА

КОСТЮМОМ ГИЗМОДАКА МОЖНО УПРАВЛЯТЬ И С ВНЕШНЕГО ПУЛЬТА. В ОДНОЙ ИЗ СЕРИЙ ЗЛОДЕЙСКИЕ БРАТЬЯ ГАВС ЭТИМ ВОСПОЛЬЗОВАЛИСЬ

9 МЕСТО СТАЛЬНОЙ ПРОТИВОГАЗ

Те, кто играл в первый Fallout, помнят, какой редкой и ценной казалась силовая броня Братства Стали. Но уже во второй части от разнообразия боевых костюмов начинали разбегаться глаза. Большая часть доспехов, которые встречаются в игре, — довоенные, провалявшиеся много лет на складах убежищ. Разработку и массовый выпуск силовой брони США и Китай начали задолго до того, как забросали друг друга атомными бомбами. Побочным результатом этих разработок стало создание портативных ядерных реакторов, что и привело к появлению знакомого нам мира игры, помешанного на атомной энергетике.

Ядерный апокалипсис сильно затормозил прогресс, так что техники воюющих фракций могли лишь немного модифицировать броню. Только в последние годы инженеры Анклава взялись за создание новых моделей. Среди самых интересных новинок — Тесла-броня, защищающая от энергетических атак.

По внешнему виду брони нетрудно понять, откуда явился её носитель и к какой фракции принадлежит. Это приходится учитывать и игроку. Скажем, надев броню Братства Стали, лучше не разгуливать в ней под носом у солдат Анклава.

КУЛЬТОВАЯ МОДЕЛЬ Т-51B, СТОЯЩАЯ НА ВООРУЖЕНИИ У АНКЛАВА И БРАТСТВА СТАЛИ

НАЗВАНИЕ: УЛУЧШЕННАЯ СИЛОВАЯ БРОНЯ
ОТКУДА: СЕРИЯ ИГР FALLOUT
НОСИТЕЛЬ: ВЫХОДЕЦ ИЗ УБЕЖИЩА И БОЙЦЫ ОСНОВНЫХ ФРАКЦИЙ

ПОЧЕМУ ДЕВЯТОЕ МЕСТО:
Силовая броня стала одним из самых узнаваемых символов Fallout. Но, в отличие от большинства участников десятки, это не новейшая технология, а реликвия славного прошлого. Старомодные доспехи подходят для мира, где едва сводят концы с концами, но они едва ли выдержали бы столкновение с кем-нибудь из конкурентов выше по десятке.

ВНЕ КОНКУРСА

ЭХОЛЁТ (МУЛЬТСЕРИАЛ «ЭХОВЗВОД»)

Мультсериал пострадал от переводчиков, перепутавших «эхо» и «экзо». Его название происходит от боевых экзоскелетов E-frames («эхолёты» в русской версии), на которых воевали бойцы лейтенанта Марша. В десятку эхолёты не попали потому, что явно перешагнули границу между бронекостюмом и боевой машиной. Пехотная броня может быть летающей, стреляющей и герметичной, но не двухместной, крылатой и с дверцей на корпусе.

8 МЕСТО ИМЕЮ СКАФАНДР — ГОТОВ ПУТЕШЕСТВОВАТЬ

Большая часть боевых скафандров в нашей десятке рассчитана на людей (ладно, некоторые — на антропоморфных уток.) Все эти костюмы требуют от носителя как минимум наличия конечностей. Простому земляному червю Джиму из игры Earthworm Jim несказанно повезло: упавший на него из космоса костюм управлялся силой мысли. Поэтому Джим просто заполз за воротник скафандра и превратился в крепкого бойца с руками, ногами и неким подобием головы, которым стало его основное, червячье тело. А чтобы червяку хватило мозгов на управление, костюм ещё каким-то образом увеличил интеллект Джима, позволив тому разговаривать и временами даже думать. К тому же оказалось, что в кармане скафандра помещается портативный космический корабль, благодаря которому Джим может геройствовать по всей Галактике, не беспокоясь о парковке.

Разумеется, чудесный скафандр с бластером, ракетным ранцем и звездолётом в кармане предназначался вовсе не червяку. Его разработал профессор Обезьяноголов для злодея Психоворона, который, в свою очередь, служил не менее злобной королеве инсектоидов Слизень-Вместо-Зада. На протяжении всей игры Earthworm Jim Психоворон пытается вернуть скафандр (безуспешно, если игрок достаточно ловок), а Джим спасает из плена прекрасную принцессу Как-Её-Там. При помощи скафандра, бластера и кнута, в качестве которого червь использует собственное непомерно выросшее тело.

ЛУЧШЕ БЫ Я УЛЕТЕЛ НА ДЮНУ!

НАЗВАНИЕ: УЛЬТРА-ВЫСОКОТЕХНОЛОГИЧНЫЙ НЕРАЗРУШИМЫЙ СУПЕР-КИБЕР-КОСМИЧЕСКИЙ СКАФАНДР
ОТКУДА: ИГРА EARTHWORM JIM, ЕЁ ПРОДОЛЖЕНИЯ И ЭКРАНИЗАЦИИ
НОСИТЕЛЬ: БЕСПОЗВОНОЧНЫЙ СУПЕРГЕРОЙ

ПОЧЕМУ ВОСЬМОЕ МЕСТО:
Червяк Джим — самый необычный носитель скафандра в фантастике. Этим он и хорош, и плох. Ведь почти всё, что даёт Джиму его костюм, может считаться сверхспособностями только по меркам червя. К примеру, ходить, думать и разговаривать большинство людей умеют и без технических приспособлений. А наладить личную жизнь Джима с прекрасной принцессой Как-Её-Там скафандр едва ли поможет, даже если в него встроены и такие функции. У принцессы всё равно анатомия как у насекомого.

WWW.MIRF.RU

ВНЕ КОНКУРСА

ГРУЗОВОЙ ЭКЗОСКЕЛЕТ (ФИЛЬМ «ЧУЖИЕ»)

Экзоскелет-погрузчик, который использовала Рипли в финале «Чужих» Джеймса Кэмерона, конечно, не тянет на боевую броню. Но не отметить его нельзя. Ведь именно это импровизированное оружие позволило человеку в кои-то веки поколотить Чужого врукопашную! Грандиозная дуэль двух матерей, Рипли и королевы Чужих, без этой штуки не состоялась бы.

7 МЕСТО БРОНЯ С МОЗГАМИ

НАЗВАНИЕ: MJOLNIR
ОТКУДА: СЕРИЯ ИГР HALO
НОСИТЕЛЬ: МАСТЕР ЧИФ И ЕГО КОЛЛЕГИ

МАСТЕРА ЧИФА ЗОВУТ ДЖОН-117, НО ЭТО КОДОВОЕ ИМЯ, КОТОРОЕ ЕМУ ДАЛИ В ПРОГРАММЕ «СПАРТАНЕЦ». НАСТОЯЩЕЕ ОН ДАВНО ЗАБЫЛ

Как выглядит лицо Мастера Чифа — одна из главных загадок Halo. Строго говоря, и имя героя, Master Chief, — просто воинское звание, примерно соответствующее нашему старшине. Зато все игроки знают, как выглядит и называется его боевой костюм, — MJOLNIR, в честь молота Тора.

Это чудо смертоносной техники было создано доктором Кэтрин Хэлси, работавшей на космический флот Объединённых наций. Бронекостюм состоит из нескольких слоёв, как пирог. Под наружным слоем металла скрывается вязкий гель, амортизирующий удары и регулирующий температуру. А под внутренней подкладкой расположен слой жидких кристаллов, образующий нечто вроде нервной системы. Благодаря ему мощнейший искусственный интеллект MJOLNIR может управлять всеми системами брони. Костюм рассчитан на бойцов, выращенных по программе «Спартанец»: к их мозговым имплантатам подключается бортовой компьютер, чтобы увеличить реакцию до сверхчеловеческой. Что немаловажно, ибо бойцам чаще всего приходится иметь дело именно с внеземными врагами. Простой человек костюмом воспользоваться не сможет: попытка орудовать экзоскелетом без соединения с бортовым компьютером будет стоить профану переломанных костей.

ПОЧЕМУ СЕДЬМОЕ МЕСТО:
MJOLNIR — надёжная и довольно правдоподобная футуристическая броня. Создатели не стали давать волю фантазии и не оборудовали костюм лишними гаджетами. И в этом, возможно, были правы: не должен настоящий герой полагаться только на мощную амуницию. Тем более что «спартанцы» во вселенной Halo и без того идеальные бойцы, генетически модифицированные и начинённые имплантатами. Бронекостюм MJOLNIR — лишь небольшая часть этой системы, вишенка на торте.

6 МЕСТО ОНО ЖИВОЕ!

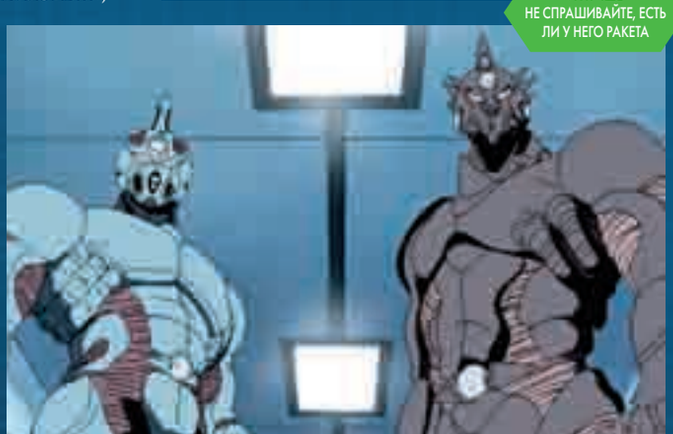
НАЗВАНИЕ: ГАЙВЕР, ИЛИ БИОЛОГИЧЕСКИ УСИЛЕННАЯ БРОНЯ
ОТКУДА: МАНГА, АНИМЕ И ФИЛЬМЫ GUYVER
НОСИТЕЛЬ: ОБЫКНОВЕННЫЙ ЯПОНСКИЙ СТУДЕНТ

Инопланетные подарки падают не только на червей. Гораздо чаще они достаются простым людям, причём в основную группу риска входят японские старшеклассники. Так вышло и с Сё Фукамати: никого не трогал, просто решил изучить найденный в лесу странный приборчик, а тот как высунет щупальца и как облепит беднягу со всех сторон! В итоге Сё получил красивый рог на голове, два лазера на месте сосков, приводящие в восторг дедушку Фрейда, и силу, позволяющую расшвыривать гигантских монстров как котят.

Пареньку достался органический боевой костюм-симбиот, разработанный инопланетянами как абсолютное оружие. А чтобы получить идеальных носителей для таких симбиотов, пришельцы между делом создали и само человечество. Видимо, у них был терпеливый заказчик, готовый ждать результата миллионы лет. В итоге создатели человечества в эксперименте разочаровались — носители костюма отказались им подчиняться. Обиженные пришельцы окрестили симбиот Гайвером, что значит «неуправляемый», и улетели с Земли. На нашей планете, впрочем, остались созданные ими оборотни-зоаноиды, основавшие тайную организацию «Кронос». Именно они и потеряли чемоданчик с костюмами, а позже стали преследовать несчастного Сё, пытаясь отобрать у него нажитый нетрудовым путём Гайвер. Задача оказалась не из лёгких, потому что костюм намертво привязывается к первому носителю. Гайвер можно надевать и снимать, но чтобы разорвать связь, необходимо специальное устройство-разделитель.

ПОЧЕМУ ШЕСТОЕ МЕСТО:
Создатели «Гайвера» обыграли идею силовой брони на редкость оригинально. Кто сказал, что боевой костюм должен быть сделан из металла или пластика? Органический симбиот — вот выбор инопланетной промышленности! Но мало кто согласится по доброй воле носить это чудо враждебной техники. Слишком уж технология пришельцев напоминает паразита, намертво присосавшегося к человеку.

СИЛЬНЕЙШЕЕ ОРУЖИЕ ГАЙВЕРА — НЕ РОГ И НЕ ЛОКТИ, А БЕЗОБИДНАЯ НА ВИД ГРУДЬ



И ЛУЧШЕ НЕ СПРАШИВАЙТЕ, ЕСТЬ ЛИ У НЕГО РАКЕТА

5 МЕСТО ОТ ОТЦА К СЫНУ

НАЗВАНИЕ: МАНДАЛОРСКАЯ БРОНЯ
ОТКУДА: ФИЛЬМЫ СЕРИИ «ЗВЁЗДНЫЕ ВОЙНЫ»
НОСИТЕЛЬ: ДЖАНГО И БОБА ФЕТТЫ

Большинству зрителей хорошо знакомы только два мандалорца, Джанго и Боба Фетты. История любви между отцом и сыном — вернее, оригиналом и клоном — не может не вызывать сочувствия. Только проявлять его лучше издалека, ибо таким «космическим викингам» не стоит попадаться на пути. Мандалорцы умели и воевать, и делать хорошую броню.

В фильмах Феттам не дали показать всего, на что способны их костюмы. Но из книг и комиксов расширенной вселенной известно, что мандалорская броня, прозванная её создателями «бескар'гам» («железная кожа»), считалась лучшей в галактике. Утверждается, что мандалорская сталь могла защитить не только от огня бластеров, но даже от световых мечей. Джанго погиб отчасти из-за того, что экономил на материалах и носил костюм из более дешёвого дюрапласта.

Мандалорцы начиняют броню множеством гаджетов и пушек, от метательных дротиков до огнемёта и ракет. Реактивный двигатель на спине позволяет летать, хоть и на небольшие расстояния. В перчатку костюма встроен электромагнит, благодаря которому мандалорцы могут притягивать выпавшее из рук оружие не хуже иного джедая. А самое впечатляющее изобретение наёмников — встроенная соломинка, которая позволяет потягивать пиво в баре, не снимая шлема. На неспокойных планетах это может спасти жизнь.

ПОЧЕМУ ПЯТОЕ МЕСТО:
Броня имперских штурмовиков, судя по фильмам, не спасала даже от удара камнем. Оборудование же мандалорских наёмников — лучшее в далёкой галактике. Вот только против Силы и световых мечей и оно не больно-то помогает. К тому же мандалорская марка здорово испортила себе репутацию из-за технических проблем. Именно аварийное срабатывание реактивного ранца отправило Бобу в пасть сарлакка, а Джанго поломка не позволила избежать джедайского меча.

4 МЕСТО НАДЕЛ ДОСПЕХИ — ПОШЁЛ В МОРПЕХИ

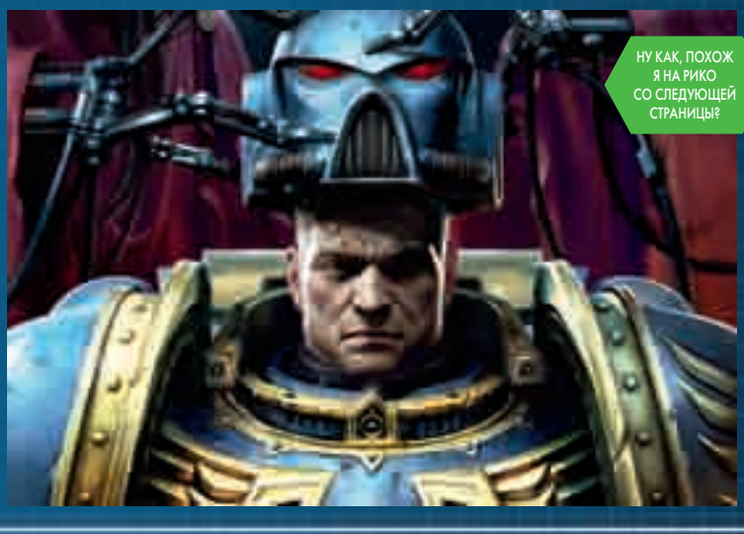
НАЗВАНИЕ: БРОНЯ МОРСКОЙ ПЕХОТЫ ИМПЕРИУМА
ОТКУДА: ВСЕЛЕННАЯ WARHAMMER 40000
НОСИТЕЛЬ: КОСМИЧЕСКИЕ ПЕХОТИНЦЫ

Броня космических морпехов сделана из сверхпрочных материалов — адамантиума и пластали — и обладает активной защитой, которая гасит энергию вражеских пуль встречным микровзрывом. Автоматическая аптечка при необходимости вкалывает медикаменты в мягкие части морпешьего тела. Надеть такую броню дано не каждому. Ради неё в нервную систему космических морпехов Империума внедряют генетический имплантат «Чёрный Панцирь». После этого бойцы Адептус Астартес могут управлять своими экзоскелетами интуитивно, силой мысли, как собственными конечностями.

Как и многое во вселенной Warhammer 40000, силовая броня почти не меняется по мере технического прогресса. Она была почти такой же и до основания Империума. За пятнадцать тысяч лет инженеры Адептус Механикус выпустили аж семь модификаций (то есть обновляли технологию реже, чем раз в два тысячелетия). Еретики-хаоситы вообще не разрабатывают новую броню и пользуются той устаревшей модификацией, что стояла на вооружении, когда они восстали. И, что характерно, не сильно уступают имперским бойцам.

Древние скафандры и их детали ценятся морпехами как освящённые временем реликвии. Считается хорошим тоном заменить новенький нагрудник на тот, что застал ещё живого Императора.

ПОЧЕМУ ЧЕТВЁРТОЕ МЕСТО:
При одном упоминании Warhammer 40000 перед глазами встают именно разукрашенные орлами и черепами доспехи с огромными наплечниками. Они хороши в бою, но громоздки и крайне требовательны к носителю. К тому же история силовой брони как нельзя лучше иллюстрирует, в каком чудовищном научном застое находится Империум. Или, если угодно, как перестарались в Games Workshop, растягивая хронологию на тысячелетия.



ВНЕ КОНКУРСА

БРОНЯ ТЕРРАНОВ (STARCRAFT)

У терранских боевых костюмов есть лишь один существенный недостаток: они почти не отличаются от аналогов из Warhammer 40000. Так что бойцам Конфедерации пришлось уступить место в десятке более оригинальным образцам. Но обойти их молчанием мы тоже не можем. Стоит помянуть добрым словом и боевую амуницию протоссов, а точнее, одну её особенность: тяжело раненный боец немедленно и автоматически телепортируется на базу для лечения.

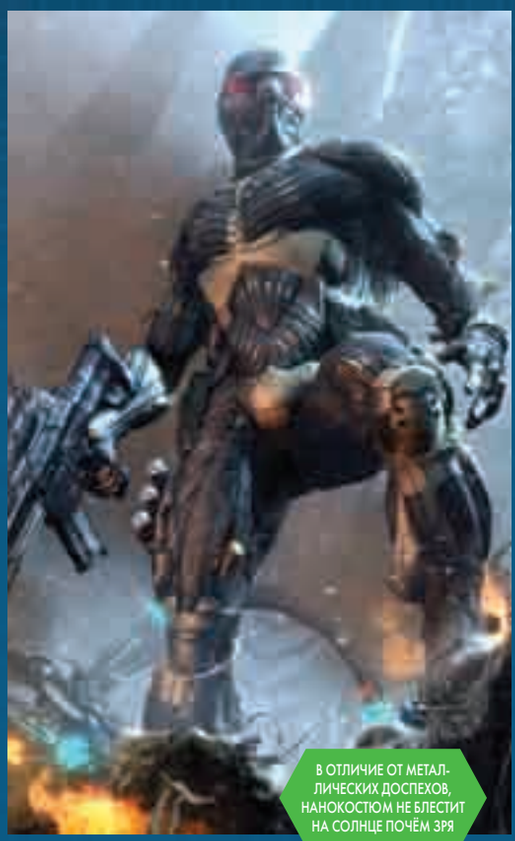
НАЗВАНИЕ: НАНОМУСКУЛЬНЫЙ КОСТЮМ CRYNET
ОТКУДА: СЕРИЯ ИГР CRYSIS
НОСИТЕЛЬ: ОТРЯД DELTA FORCE

3 МЕСТО КОСТЮМ-ВЫЖИВАЛЬЩИК

Нанотехнологии могут всё. С их помощью можно объяснить самые невероятные вещи — от исчезновения миллионов из госбюджета до фантастической брони, защищающей практически от любого воздействия. Такой, например, какую в играх серии Crysis носят и игроки, и их противники. Пули? Ерунда, наноброня приобретает твёрдость при попадании и гасит удар. Рукопашный бой? Экзоскелет увеличивает силу и скорость рефлексов так, что хлюпик сможет набить морду Майку Тайсону. Нужно замаскироваться? Костюм способен принимать цвет и текстуру окружающей среды. Вас всё-таки ранили? В костюме есть запас медикаментов, который автоматически вкалывается в вены и вытаскивает пациента с того света.

Во второй части Crysis появился нанокостюм CryNet 2.0., который лучше предыдущего на порядок. Он может добывать энергию из окружающей среды, позволяет плавать без акваланга, управляет состоянием организма и даже восстанавливает повреждённые органы бойца при помощи своей нанотканы. Помимо того, умный компьютер сохраняет копию воспоминаний и личности своего носителя, делая его практически бессмертным.

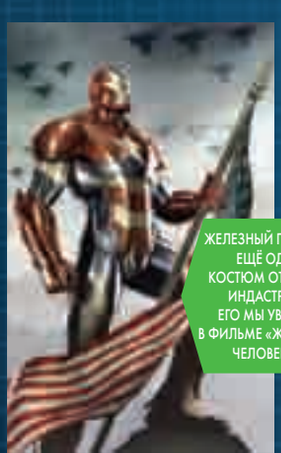
Нанокостюм в Crysis получился настолько продвинутым, что возникает лишь один вопрос: зачем такой совершенной машине человек внутри? Отряд таких костюмов, управляемый искусственным интеллектом, мог бы успешно воевать и без носителей.



В ОТЛИЧИЕ ОТ МЕТАЛЛИЧЕСКИХ ДОСПЕХОВ, НАНОКОСТЮМ НЕ БЛЕСТИТ НА СОЛНЦЕ ПОЧЁМ ЗРЯ

ПОЧЕМУ ТРЕТЬЕ МЕСТО:
Показанные в Crysis костюмы и оригинальны, и похожи на реальную технологию ближайшего будущего. Именно о таких технологиях мечтают военные, полиция и медики. Приживутся ли идеи Crytek в фантастике, пока неясно, но выше в десятке — только культовые образцы.

«МУСКУЛЫ» НА БРОНЕ, КОНЕЧНО, ДЕКОРАТИВНЫЕ. ТОНИ ХОЧЕТ ОСТАВАТЬСЯ КРАСАВЧИКОМ И В БОЮ



ЖЕЛЕЗНЫЙ ПАТРИОТ, ЕЩЁ ОДИН КОСТЮМ ОТ «СТАРК ИНДАСТРИЗ». ЕГО МЫ УВИДИМ В ФИЛЬМЕ «ЖЕЛЕЗНЫЙ ЧЕЛОВЕК-3»

НАЗВАНИЕ: КОСТЮМ ЖЕЛЕЗНОГО ЧЕЛОВЕКА
ОТКУДА: ВСЕЛЕННАЯ MARVEL
НОСИТЕЛЬ: ГЕНИЙ, МИЛЛИАРДЕР, ФИЛАНТРОП, ПЛЕЙБОЙ

2 МЕСТО ПРОПЕЛЛЕР ДЛЯ КАРЛСОНА

Свой первый костюм Тони Старк собрал из металлолома, сидя в плену у вьетнамцев и готовясь умереть от осколка шрапнели, застрявшего в сердце. Вьетнамцы при перезапуске вселенной превратились в иракцев, а те, в свою очередь, — в афганских талибов, но суть не изменилась. Уже во втором выпуске «Железного человека» примитивный доспех отправился на свалку, а на смену ему пришла настоящая супергеройская броня.

Современный красно-золотой костюм Железного человека не просто защищает от недемократических пуль. Он снабжён бортовым компьютером и множеством видов оружия — от небольших ракет до лазерного резака. Но главное достоинство старковского костюма — он летает на порядок лучше, чем любой из его соседей по десятке. Не перепрыгивает препятствия на ракетном ранце, а летает по-настоящему — как самолёт, как птица, как Супермен. Тони разместил реактивные двигатели там, куда никому другому не приходило в голову их приделать, — не на спине, а на подошвах ботинок и на ладонях. Это не позволяет носителю размахивать оружием на лету, зато даёт ему манёвренность и непередаваемые ощущения от «плавания» в воздухе. Как Старку удаётся при этом не обжечь конечности? Ну, для гения, способного засунуть себе в грудь ядерный реактор, это сущие пустяки.

ПОЧЕМУ ВТОРОЕ МЕСТО:
Рискнём предположить, что костюм Тони Старка — самый известный в массовой культуре. Да и сама броня Железного человека настолько хороша, что он мог бы потягаться с Суперменом на кулаках. Правда, на вселенную Marvel его изобретение не сильно повлияло. В мире, где есть люди с пуленепробиваемой кожей и когтями на руках, бьющие лазером из глаз и гнущие металл силой мысли, умением летать и стрелять никого не удивишь. Суперкостюмы Старка только помогают простому человеку встать в один ряд с мутантами.

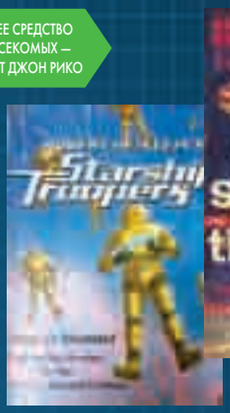
ИНОПЛАНЕТНЫЙ ШАГОХОД
(ФИЛЬМ «РАЙОН №9»)

Инопланетная машина, в которую влез Викус ван дер Мерве, сделана в форме тела пришельца, как скафандр, но по размерам и вооружению напоминает скорее небольшой шагающий танк. К тому же при первом появлении ей управляли на расстоянии, как обычным роботом. Но стоит отметить эту машину хотя бы за оригинальное оружие. Чего стоят магнит, собирающий вражеские пули в комок, и гравитационная пушка, позволяющая швырнуть во врага свиную тушу.

1 МЕСТО ОТЕЦ ВСЕХ БРОНЕСКАФАНДРОВ

НАЗВАНИЕ: БОЕВОЙ СКАФАНДР ЗВЁЗДНОГО ДЕСАНТА
ОТКУДА: РОМАН РОБЕРТА ХАЙНЛАЙНА «ЗВЁЗДНЫЙ ДЕСАНТ»
НОСИТЕЛЬ: СЕРЖАНТ РИКО И ЕГО КОЛЛЕГИ

ЛУЧШЕЕ СРЕДСТВО ОТ НАСЕКОМЫХ — СЕРЖАНТ ДЖОН РИКО



У фильма Пола Верховена «Звёздный десант» есть масса достоинств, и он не так далёк от книги Роберта Хайнлайна, как принято считать. Но главного новшества, которым прославился оригинал, в экранизации нет. Речь о боевых скафандрах, которые отличают космодесантника от десантника обычного. Солдаты, показанные в фильме, одеты так, будто собрались на матч по американскому футболу: они щеголяют голыми руками и шлемами, похожими на велосипедные. И, разумеется, толпами гибнут в первом же сражении. У Хайнлайна же космодесатники закованы в броню с головы до ног и летают при помощи ракетных ранцев, посыпая врага пулями и гранатами с высоты. Бойцы сержанта Рико — элитное подразделение, а не какое-нибудь пушечное мясо, и на войну они прибыли убивать, а не умирать. Боевой скафандр превращал космодесантника в боевую единицу, стоящую целого взвода, способную действовать как в команде, так и автономно. Последнее оказалось полной неожиданностью для «жуков», которые умели мыслить только как единый разум.

Верховен, разумеется, не случайно «забыл» о бронескафандрах. Идеальная, утопическая армия, описанная Хайнлайном, никак не вписалась бы в антивоенную сатиру. Это упущение исправили создатели последующих экранизаций. В фильме «Звёздный десант-3: Мародёр» появляются боевые костюмы «Мародёры», которые, правда, имеют мало общего с силовой бронёй из оригинала. А вот скафандры, в которых разгуливают герои мультсериалов по «Звёздному десанту», гораздо больше похожи на хайнлайновские, чем на «спортивную экипировку» из первого фильма. Жаль, что большинство этих продолжений не дотягивают до планки качества, заданной фильмом Верховена. Пол хоть и переврал Хайнлайна, но сделал это талантливо.

НЕПРАВИЛЬНЫЕ ДЕСАНТНИКИ ВЕРХОВЕНА

В МУЛЬТФИЛЬМЕ «ЗВЁЗДНЫЙ ДЕСАНТ: ВТОРЖЕНИЕ» (2012) КОСМОДЕСАНТНИКИ БОЛЕЕ ВСЕГО ПОХОЖИ НА ХАЙНЛАЙНОВСКИХ

ПОЧЕМУ ПЕРВОЕ МЕСТО:

Конечно, Хайнлайн был не первым, кто придумал боевой костюм, — нечто подобное описывал ещё Э. Э. «Док» Смит в своём цикле «Линзмены». Но именно Роберт эту идею отшлифовал, довёл до ума и положил в основу всей книги. Именно из «Звёздного десанта» летающие бронескафандры перекочевали в Warhammer, «Звёздные войны», StarCraft, «Эхо-взвод». Рискнём предположить, что и многие аниме в жанре «меха» тоже вдохновлены этой книгой.

Главное же — «Звёздный десант» не просто старая книжка, повлиявшая на любителей бронированной и летающей пехоты. Это эталон, не утративший актуальности и убедительности за полвека, прошедшие со дня издания. На броню можно не только навешивать оружие — в первую очередь она сохраняет жизнь и боеспособность десантника. Прыжковые ранцы превращают бойцов в неуловимые мишени, а запас гранат — в небольшие бомбардировщики.

Хайнлайновский десант делает из мальчиков мужчин, а из мужчин — смертоносные боевые машины. Очень похоже, что именно такой станет армия будущего — если, конечно, в будущем останутся войны.

WWW.MIRF.RU

ТЕКСТ: МАРИЯ КУЗНЕЦОВА

ГОРОД ПОД НАИЗНАНКУ

ПУТЕШЕСТВИЕ В ЛОНДОН С ДЖОНОМ КОНСТАНТИНОМ

Тот Лондон, который описан в путеводителях, — не больше чем парадный фасад. Настоящий город, Под-Лондон, мало кто видел, и ещё меньше тех, кто его описывал — ну, разве что Нил Гейман с Чайной Мьевилем. Но, если собираетесь бродить по тёмной стороне, лучше берите в проводники меня. Маркиз де Карабас на вас и не взглянет, Джон Тейлор потребует кучу денег без всяких гарантий, а Крысиный король, чего доброго, свернёт вам шею. А я, так и быть, расскажу, для чего на самом деле служит лондонское колесо обозрения, кто живёт в старой подземке и кого держали в Тауэре.

Меня зовут Константин, Джон Константин. Секты, демоны, проклятия, экзорцизм, паранормальные явления, мордобой, рак лёгких. К вашим услугам!

«ТРУБА» И ВСЕ-ВСЕ-ВСЕ

Гомон Стейт трудно было не узнать: такое здание одно на весь Лондон. Архитектор явно хотел сделать что-то похожее на Эмпайр-стейт-билдинг в Нью-Йорке, только менее помпезное. Джона Константина не узнать было невозможно: угрюмый парень в помятом плаще смолил сигарету, привалившись к стене прямо под кричаще-красным табло «Bingo». Он щелчком отбросил бычок и спросил:

— Значит, хочешь узнать про Лондон, который мало кто видел? А ты не робкого десятка!

Мы прошли мимо одинокого подростка с плакатом «Спасём Гомон Стейт!» и двинулись к метро. Константин указал через плечо на пикетчика:

— Гомон Стейт видел живых The Beatles, Deep Purple, Black Sabbath, Луи Армстронга, Мерилин Монро и ещё целые галактики звёзд. А умники из городского совета хотят снести его и застроить

«Все главные улицы, парадные гостиные и так далее, одна мишура. Это только пыль, это ненастоящий город…Ты пока только увидел, но ещё не прикоснулся к настоящему городу. Ну вот, теперь ты можешь сделать это.

Чайна Мьевиль «Крысиный король»

Станция «Морнингтон Кресент». Здесь Дудочник из книги Мьевиля «Крысиный король» подвесил одного из друзей главного героя нагишом перед утренним поездом

всё доходными домами. Как будто это остановит конец Лондона! Слышал, тут одному писателю из местных, Мьевилю, было откровение, что Апокалипсис начнётся прямиком в Гомон Стейт. Видать, кто-то поверил. Килбёрн вообще один из любимых мьевилевских районов. Например, в соседнем дворе есть тайный лифт в Нон-Лондон, о котором он тоже проболтался. Но мы сегодня туда не пойдём. А поедем мы на метро в туристический квартал.

«Труба», лондонское метро, — любопытное местечко. Разве может быть обычной самая старая подземка в мире! Почти на каждой станции есть маленькая секретная дверца. Одна из самых известных — на «Вестминстер Бридж», там она скрывает вход на заброшенную платформу с секретной лабораторией. Джеймс Бонд засветил её в фильме «Умри, но не сегодня», поэтому федералы срочно сделали вид, что там обычная подсобка. И всё равно от туристов нет отбоя.

Заброшенные платформы и ветки — просто рай для тех, кто не хочет привлекать внимания. Даже выходцам с Той Стороны доступны далеко не все

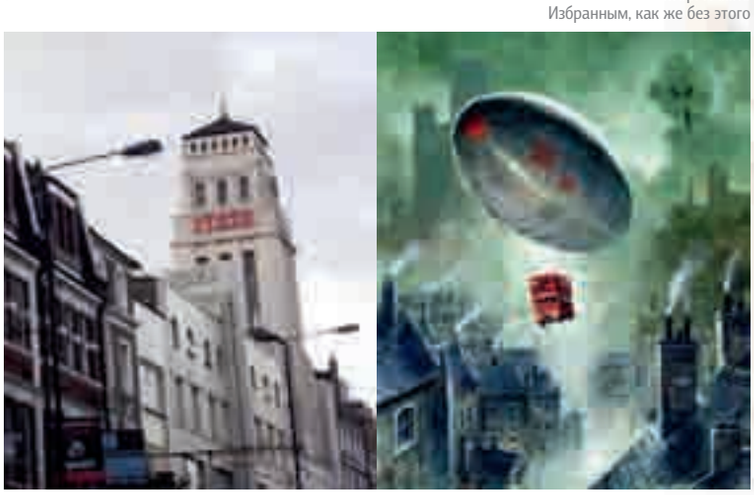
В лондонской «Трубе» около сорока закрытых или заброшенных станций, мимо которых поезда идут без остановки

пути. Иногда — для их же блага. Например, с закрытой в 1932 году станции «Британский музей» можно было, по слухам, попасть через потайной ход в Египетский зал, и все горожане доподлинно знали, что ночами по ней бродит мстительный дух египтянина. Одна газетёнка даже предлагала награду тому, кто переночует на станции, но охотников так и не нашлось. Забавно, что лондонцы боялись проклятия фараона и одновременно топили камины мумиями, когда они стоили дешевле угля. Правда, последнее, может, и байка, — кто знает?

Разумеется, это не единственный призрак «Трубы». На «Ковент-Гарден» болтается Уильям Террис, актёришка, которого подстрелили ещё в 1897-м. Видел я его: долговязый нудяга в шляпе, всё ворчит, что просто вышел хлебушка купить, и удивляется пассажирам, дескать, кто все эти люди. На «Фэррингтон» рыдает Энн-шляпница. Монахиня Сара ищет на «Бэнк» своего брата, кассира-растратчика. Вот ведь сестринская любовь! Погибшие во время чумы 1665 года бродят по тоннелям после того, как строители наткнулись на известковую яму с их телами. А изувеченные жертвы недавних терактов просятся в вагоны на перегоне «Олдгейт» — «Эджвер-роуд», пытаясь сбежать от своего кошмара. Они так и не поняли, что мертвы.

Живут в метро и люди из плоти и крови, но тоже не простые. Например, чернецы. Их аббатство, скрытое от Над-Лондона и доброй половины Под-Лондона, находится под станцией «Блэкфрайрз». Эти монахи уже много веков охраняют ключ ко всему на свете.

Попасть из Лондона в Нон-Лондон несложно, нужно только знать правильный канализационный коллектор. И быть Избранным, как же без этого



Тот, в чьих руках он находится, может попасть куда пожелает — хоть в рай, хоть в ад, хоть на закрытую вечеринку в Беверли-Хиллз. У Геймана в «Задверье» описано, как его можно добыть, но, на мой взгляд, чего-то он недоговаривает. Ещё здесь можно встретить эрла Под-Лондона. Чокнутый старик перенёс свой двор в личный поезд и колесит по всей подземке. Эрл считает, что он в городе главный, но власти у него немного. В Под-городе вообще каждый сам по себе. К примеру, Крысиный король давно уже не правит крысами, те считают его трусом и предателем. Конечно, Мьевиль в одноимённой книге подробно расписал, что на самом деле Крысиный король спас город от Дудочника, только крысы-то неграмотные!

В метро частенько лезет всякая нечисть с Тёмной стороны. Вот и сейчас — слышишь, кто-то ходит по крыше вагона? Это Хрупкие Сестрицы из Улья.

Путешествие по тёмной стороне Лондона — не для слабонервных!

СЕГОДНЯ СМОГ

Туманный лондонский климат породил явление, названное «смог» — гибрид слов «fog» (туман) и «smoke» (дым). Ещё в XIV веке Эдуард I запрещал лондонцам топить камины углём, потому что жирная сажа, смешиваясь с влажным воздухом, создавала тяжёлую взвесь, разогнать которую мог только ветер. Запрет, впрочем, не прижился, потому что других подходящих видов топлива не было. В эпоху индустриализации обстановка ухудшилась. В одном из рассказов Артура Конана Дойла Шерлоку Холмсу пришлось днём читать записку при свете зажжённой спички, а виной тому был «гороховый суп» — жёлто-серый лондонский смог.

Смог оставался неотъемлемой частью Лондона до декабря 1952 года. В тот месяц из-за резкого похолодания лондонцы начали усиленно обогреваться всё тем же каменным углём. И на четыре дня Лондон затянул такой густой смог, что встал транспорт, отменили концерты и киносеансы, потому что всё равно ничего не было видно. Начали массово умирать старики, дети и астматики. Всего Великий смог убил около четырёх тысяч человек. Шокированные масштабом бедствия, власти приняли закон «О чистом воздухе», который запретил содержащие сажу виды топлива и ограничил промышленные выбросы. Смог отступил. В Нон-Лондон.

У Нила Геймана в «Задверье» хищный Смог только упоминается, зато Чайна Мьевиль сделал его главным злодеем. По версии Мьевиля, сбежавшие летучие химикаты образовали гигантский злой разум, который, как истинный тёмный властелин, создал себе целую гвардию помощников. Среди них *смомби* — зомби, которых удерживает псевдоживыми токсичный дым, наполнявший мёртвые тела; *смоглодиты* — уродцы, слепленные из химических отходов; и *вонькоманы* — люди, зависимые от того же дыма, безвольные и полностью управляемые. А с помощью кислотных дождей из концентрированных ядов и мусорного града Смог терроризировал жителей Нон-Лондона.

Он надеялся на вечную жизнь, а вместо этого участвует в шоу «За стеклом»

С тех пор, как Саймон Грин рассказал о них в «Тёмном сердце Лондона», эти твари иногда пробираются в наше метро. Права здесь охотиться у сестричек нет, поэтому они только и могут, что пугать пассажиров топотом и голосами. Не отвечай им, скоро отстанут.

Есть в метро и такая дрянь, как Подземщики. Официально считаются городской легендой, но в лапы этой легенде я попадаться не советую. Слыхала про морлоков? Подземщики — примерно то же самое. Питаются дохлыми голубями, крысами и отбросами, а говорят, что и бомжами. По слухам, с недавних пор на Северной линии начали пропадать ночные пассажиры. Неудивительно, ведь под этой веткой проходят закрытые глубинные тоннели. В них во Вторую мировую прятались от бомбёжек солдаты Его Величества, позже секретные ведомства Её Величества держали тут склады, а в девяностые на тоннели окончательно махнули рукой. Теперь это угодья Подземщиков и тайные убежища тех жителей Под-Лондона, кто посмелей.

Да на тебе лица нет! Брось, сейчас ведь день, и мы уже приехали.

МУЗЕИ, МАГИЯ И ВОРЫ

Мы выходим на Бейкер-стрит недалеко от Риджентс-парка. Джон тычет пальцем в сторону туристов в дурацких шапочках с двумя козырьками, толпящихся у зелёного тента с надписью «Музей Шерлока Холмса».

— Шерлоку повезло с экранизациями. Много достойных. Даже та, от канала BBC, в которой он молодой и живёт в наши дни, весьма хороша. Мне о таком и мечтать не приходится! В Голливуде всё переврали: поселили меня в Америке, да ещё играет меня почему-то гаваец Киану Ривз. Скажи, в каком месте я, коренной лондонец, похож на раскосого парня из «Матрицы»? Гавриил тоже обиделся, что его роль отдали

Подлинный луксорский обелиск весом 189,35 т англичанам подарил вице-король Египта в 1819 году. Самовывозом. В фундамент Иглы Клеопатры вмурована «бомба времени» из XIX века — подарок археологам будущего (кадр из комикса Hellblazer)

ПО ПОТТЕРОВСКИМ МЕСТАМ

Создатели фильмов про Гарри Поттера сняли Лютный переулок с его сомнительными магазинами на натуре, в Уайтчепеле, где когда-то орудовал Джек-потрошитель. А вот Косого переулка вы в Лондоне не найдёте, потому что он был построен в павильоне кинокомпании Warner Bros. в тридцати километрах от Лондона, в бывшем аэропорту графства Хартфордшир. С 2012 года улочка открыта для туристов.

На вокзале Кингс-Кросс, откуда ходит Хогвартс-экспресс, установили табличку «Платформа 9¾» и тележку, наполовину ушедшую в стену. Желающие могут попытать счастья и толкнуть её. Только надо знать расписание Хогвартс-экспресса: правильное выбранные день и время повысят ваши шансы.

Сразу две лондонские достопримечательности: туман и колесо обозрения

женщине — этой шотландской аристократке Суинтон. Но хуже всех русские прокатчики: эти еще и обозвали меня «Повелителем тьмы». Ха! Даже вспоминать не хочу, посмеялись и забыли. Идём лучше в музей.

Британский музей – склад трофеев великой империи, над которой когда-то не заходило солнце. Тут уйма древних реликвий, и не все из них получены честным путём. Что-то наши предки взяли силой, что-то попросту украли, что-то музею подарили или продали, не зная истинной ценности. Больше всего здесь любили египетские и греческие вещички. Мода, знаешь ли, была. От египетских больше всего неприятностей. Череду смертей, которая постигла членов экспедиции Карнарвона и Картера, конечно, объяснили естественными причинами, но большую часть их трофеев прячут в запасниках и никогда не выставляют.

Половина экспонатов, не меньше, напичкана древней магией. Видишь вон того здоровенного ангела на двери? Если умеешь открывать тайные двери, он приведёт тебя в подземное убежище настоящего ангела. Живёт один такой в Под-Лондоне, Ислингтоном звать. Не советую с ним встречаться — подозрительный тип. К тому же, если Гейман не врёт, по старому адресу его уже нет.

Система безопасности в музее современная, но всё равно тащат всё, что плохо лежит. Слыхала, например, историю с «Гримуаром Магдалины»? В 1916 году сотрудник украл из музея эту книгу и отдал одному психованному экстрасенсу. Они думали, что смогут с её помощью подчинить саму Смерть, но захватить сумели только Сон — Морфея, известного как Песочный человек. Зря они этого парня разозлили, скажу я тебе. Кстати, после освобождения Песочный человек ко мне заходил за одной вещичкой, так что историю эту я знаю из первых уст, а не из комикса, как все.

ВЕБМИНСТЕРСКОЕ АББАТСТВО, ЧТО В НОН-ЛОНДОНЕ, НАСЕЛЯЮТ ТЫСЯЧИ ХИЩНЫХ ОКОН С ПАУЧЬИМИ ПОВАДКАМИ

Нет, кракена Арчи выкрали не отсюда, не путай. Дело было в Лондонском музее естествознания, который в нескольких станциях метро отсюда. И это не просто гигантский спрут, а божество психов из Церкви Кракена, с которым эти фанатики связывали близкий конец света. А конкуренты хотели этого бога уничтожить и провести конец света по-своему. Но этим делом занимался не я, а секретный отдел Скотланд-Ярда на пару с орденом лондонмантов. Так что за подробностями загляни к мистеру Мьевилю.

Мне и самому приходилось иметь дело с музейными воришками. Вот, года три назад из Британского музея украли серп Осириса. Зачем он кому-то, кроме коллекционеров? До сих пор находятся чудаки, которые верят, что можно обрести бессмертие. Надо, мол, прийти в новогоднюю полночь к Игле Клеопатры и обезглавить этим серпом младенца. Всё это, разумеется, под завывания о милости Осириса. Последний раз в эту ерунду поверил фанатик Карсвелл, пришлось лично выколачивать из него дурь. Если хочешь, могу показать, где эта Игла. Пройдёмся по набережной.

Портал в жилище последнего ангела на Земле. Одноразовый

Строящийся Тауэрский мост — идеальное место для финального поединка. Шерлок Холмс уже закончил и скоро уйдёт, демонодворецкий Себастьян Михаэлис ждёт своей очереди у подножия

ОТ БЕДЛАМА ДО АРКХЭМА

Госпиталь святой Марии Вифлеемской — наверное, самое известная и зловещая больница для душевнобольных. Слово «бедлам» стало нарицательным, а больница послужила прототипом для лечебницы Аркхэм из вселенной Бэтмена.

В фантастике Бедлам частенько используют как способ избавиться от неугодных. В экранизации графической новеллы Алана Мура «Из ада» нежелательных свидетелей подвергают лоботомии и навечно запирают в Бедламе. Сиэлю Фантомхайву из аниме «Тёмный дворецкий» проводят курс шоковой терапии в бочке с холодной водой, чтобы внушить, что он – другой человек. Дочери Суини Тодда в одноимённом фильме повезло больше: любвеобильный судья просто упёк её в лечебницу. Без процедур.

Именно сюда, в камеру с мягкими стенами, общение с вампиром привело героя фильма «Дракула» Френсиса Форда Копполы. А ещё это отличное место для медицинских изысканий, даже не связанных с психиатрией. В «Барочном цикле» Нила Стивенсона Роберт Гук держит в Бедламе лабораторию, где занимается хирургией: крики оперируемых без анестезии неотличимы от обычного шума душевнобольных.

Флит-стрит в реальности и в фильме про Суини Тодда

Красочная ярмарка в «Воображариуме доктора Парнаса» — это реальный лондонский рынок Лиденхолл

ТЕМЗА, СЭР!

Главная достопримечательность на нашей стороне реки — Вестминстерское аббатство. В нём коронуют, женят и хоронят английских монархов. Тут всё просто сверкает святостью и чистотой, так что неупокоенных душ не жди. Это ж тебе не Вебминстерское аббатство, которое в Нон-Лондоне, — о нём ещё Чайна Мьевиль писал. В том аббатстве живут тысячи хищных окон, каждое из которых – небольшой портал в свой собственный мир. Эти твари питаются людьми и нелюдьми, которых ловят или заманивают прелестными видами. А ещё они плетут паутину, и повадки у них совершенно паучьи. И способ расправляться с жертвами тоже.

А на другом берегу — Лондонский Глаз, одно из самых больших колёс обозрения в мире. 135 метров — не шутки! Помню, сначала общественность вопила, что эта штука портит всю историческую картину, а сейчас — символ города, поди ж ты... Думаешь, его для туристов построили? На самом деле Лондонский Глаз — бывший ретранслятор пришельцев, которые собирались захватить Землю. Но с тех пор, как Доктор Кто разделал подонков под орех, в колесе ничего интересного нет. Так что не советую занимать очередь за билетами. Скука смертная, никаких острых ощущений. Как на макет города сверху пялиться. Честно говоря, мне больше по душе Нон-Лондонский Глаз. Тамошнее колесо весь Под-город снабжает электричеством, а это только туристов доит.

Взгляни лучше на вон тот корабль у набережной. Это «Белфаст», последний британский крейсер, участник Второй мировой. Для туристов там экспозиция корабельного быта с восковыми моряками. А у жителей Под-города сегодня на судне передвижная ярмарка. Её всё время проводят в самых неожиданных местах: иногда тут, иногда на Биг-Бене или прямо в дорогущем супермаркете Харродс. Видела бы ты ту ярмарку, что прошла в Харродсе! Среди гламурных бутиков «Гуччи», «Дольче и Габбана» и «Шанель» подлондонцы меняли жареных тритонов на ботинки, выловленные в городской канализации её жителями.

Здесь, на Ярмарке, можно найти и настоящие раритеты, даже магические, но нужно хорошенько поискать и предложить взамен что-то равноценное. В прошлый раз ассортимент был победнее и народу меньше: многих отпугнул Найтсбридж. Зря смеёшься, район Найтсбридж, который от слова «knight» —

Элефант-энд-Касл: где-то поблизости развернулась финальная битва Крысиного короля с Дудочником

В Кенсингтонском парке феи воровали детей ещё в XIX веке. Проверено Питером Пеном

рыцарь, тут ни при чём. Тот, что в Под-Лондоне, — настоящий «Мост Ночи», Nightsbridge. Он забирает что-то у каждого проходящего, а иногда живая темнота похищает и самих прохожих. Не бери в голову, мы-то пойдем через Тауэрский мост.

Нам повезло, пешеходные галереи открыты. Можно полюбоваться на собор Святого Павла, на Сити, на Тауэр и на Лондонский мост, который, согласно известной детской песенке, всё падает, падает и никак не упадёт. Сейчас его, разумеется, не удастся обрушить даже целой флотилии викингов с верёвками. Доки отсюда не видно, потому что их перенесли подальше от дорогущего центра. У доков тоже богатая история: на местных судоверфях ковалась мощь Британии — владычицы морей. Редкий спуск на воду обходился без покалеченных и погибших рабочих, так что неупокоенных душ там тоже хватает. Больше только в Тауэре. Преступления и деньги, детка. Тюрьма и Монетный двор.

ТРОН, ТЮРЬМА И ДЕНЬГИ

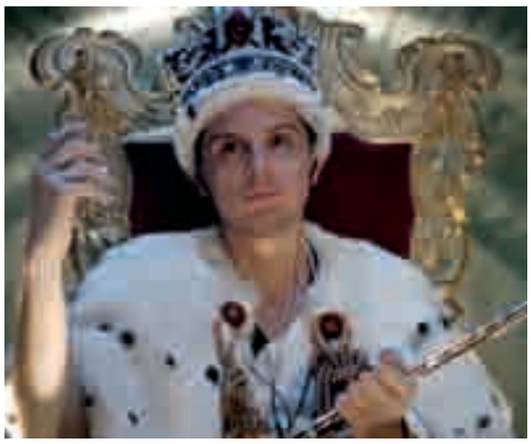
Через «Ворота предателей» в Тауэр сейчас не впускают, к тому же у нас нет лодки, так что пойдём как туристы, пешком. Вот эти ряженные в форму стражников Тюдоровской эпохи – бифитеры, то есть мясоеды. Прозвище приклеилось с тех времён, как горожане, да и вся страна, голодали, а тауэрскую охрану для пущей преданности короне кормили бифштексами. Вороны тоже живут тут на полном пансионе. Было когда-то поверье у знатных заключённых: кому эти птицы трижды скажут «виват», того якобы скоро казнят. А они что только ни говорят — и «Nevermore», и даже «Криптономикон». Я сам слышал.

Последнему слову воронов обучил натурфилософ Генрих Ольденбург, когда сидел тут. Сложные времена были. Сегодня ты уважаемый член Королевского общества, завтра оставляешь философские граффити на стенах Соляной башни, а послезавтра уже входишь в государственный совет, как произошло с другим натурфилософом, Даниэлем Уотерхаузом. Всё это у мистера Стивенсона в «Барочном цикле» очень подробно изложено. А простолюдинов в Тауэр не сажали. Исключение составил только Джек-Монетчик, но на то он, как пишет тот же Стивенсон, и звался Королём бродяг. Для отбросов общества была Ньюгейтская тюрьма. И, поверь мне, ты не захочешь её видеть.

Хочешь взглянуть на надписи в камерах? Не стены, а готовые сборники афоризмов великих людей. Тут сидели сплошь неординарные личности: короли, министры, волшебники… Даже джинны — в местной магической тюрьме побывал небезызвестный Бартимеус, о котором пишет Джонатан Страуд. Правда, этого жулика Тауэр смог удержать всего на несколько часов, а потом тот превратился в одного из местных воронов — и был таков.

Туристов в Тауэре обычно интересуют королевские регалии. И не только туристов. Не так давно Мориарти наделал много шума, когда отключил сигнализацию, нахлобучил корону и залез на трон, только чтобы оставить Шерлоку эффектное послание на камерах слежения. Умеет всё красиво обставить. Не удивляйся, они с Холмсом до сих пор в деле, BBC даже сериал об этом снял.

Его величество Джим Мориарти, король преступного мира Лондона



ДЖЕК, ВЫ — ЖЕНЩИНА?

Джека-потрошителя так и не поймали, так что никто точно не скажет, зачем он убивал уайтчепельских девушек лёгкого поведения. Есть даже версия, что Джеком была женщина, если верить анализу ДНК и тому, что послания Джек писал собственной кровью. Зато какой простор для догадок! Вот лишь некоторые.

По версии аниме «Тёмный дворецкий», Джеков было двое: сумасшедшая аристократка и исполнявший её приказы синигами — дух смерти. В романе Григория Зотова «Печать Луны» это молодая уже не первую сотню лет графиня Батори, повторяющая кровавый ритуал для поддержания формы. В фильме «Из ада» жертв потрошил уважаемый королевский врач, мстивший за загубленное здоровье наследника престола. А Эраст Петрович Фандорин считал, что Джеком был русский маньяк по кличке Декоратор, который резал несчастных женщин просто из любви к искусству.

НА ПОД-ЛОНДОНСКОЙ ЯРМАРКЕ МОЖНО ВЫМЕНЯТЬ БОТИНКИ, ВЫЛОВЛЕННЫЕ В КАНАЛИЗАЦИИ, НА МАГИЧЕСКИЕ РАРИТЕТЫ

Кстати, Нил Стивенсон намекает, что до Джека-Монетчика профессору ещё расти и расти. Тот ухитрился освободить приговорённого шотландского лорда, с шумом и пиротехническими эффектами пролететь над половиной Лондона — с Монумента на Белую башню Тауэра — и испортить репутацию Исаака Ньютона, директора Монетного двора.

А вот и сам бывший Монетный двор. Сэр Исаак в свободное от государственных дел время искал в поступающей туда монете примеси особого философского золота, дарующего бессмертие. Про эту историю тоже можешь почитать у Стивенсона; в ней ещё оказались замешаны алхимики, бывшие рабы, Лейбниц и русский царь Пётр.

Деньги, деньги, вокруг них крутится всё и всегда в этом городе. Ты знаешь, к примеру, что большая часть биржевых спекулянтов в Лондоне работает на демонов? Уж поверь мне, я сам расследовал это дело во времена Тэтчер, и мне даже пришлось побывать в аду. И знаешь, у ада с Лондоном много общего — например, бюрократы. Но это уже совсем другая история…

* * *

Лондон, как и любой старый город, скрывает много тайн. И не все из них стоит разгадывать. Но гулять только по туристическим тропам слишком скучно. Если захотите рискнуть, найдите меня.

Что *почитать*

- Нил Гейман «Никогде»
- Чайна Мьевиль «Крысиный король», «Нон Лон Дон», «Кракен»
- Нил Стивенсон «Барочный цикл»
- Пол Ди Филиппо «Виктория»
- Саймон Грин «Тёмное сердце Лондона»
- Комиксы «Песочный человек»
- Комиксы Hellblazer
- Зотов «Печать луны»
- Генри Лайон Олди, трилогия «Алюмен»

Что *посмотреть*

- «Из ада» (2001)
- «Шерлок» (BBC, 2010–2012)

Ведущий: **Тим Скоренко**

ЗА МЕСЯЦ ПРОЧИТАЛ:

Алексей Иванов «Золото бунта»
Отличная книга — приключенческая и историческая в одном флаконе. Кажется, теперь я знаю всё о речных сплавах на Руси.

Питер Хёг «Смилла и ее чувство снега»
Добротный детектив в духе Дэна Брауна, но с более глубокой социальной и психологической подоплёкой. Концовка, правда, «слита».

МАШИНА ВРЕМЕНИ

Несмотря на то, что готовим мы этот номер в январе, а в продажу он поступает в феврале, на обложке его стоит март. Вот признайтесь честно, с чем у вас ассоциируется март? У меня — с необходимостью покупать подарки знакомым и не очень женщинам, поскольку так принято. Ввиду моей патологической щедрости я обычно разоряюсь до последних рваных носков, а потом клянчу деньги у кого ни попадя и прошу отсрочки платежа у квартировладельца. Иногда хочется на время мартовских праздников сбежать куда-нибудь, где никто ни о каких международных женских днях и не слышал, например, в Саудовскую Аравию.

Впрочем, когда я жил в Йемене (кажется, об этом я в колонке уже рассказывал), на улицах Адена я ежедневно видел группки женщин в непроницаемых чёрных одеждах, трусящих мелкими шажками за своим господином. Это, конечно, перегиб в другую сторону — я, несомненно, за равенство полов плюс немножко рыцарства со стороны мужчины. Ну, скажем, дверь открыть, в ресторане оплатить счёт, сумку тяжёлую поднести.

Поймал себя на том, что тему женского праздника перевёл на тему суфражизма и эмансипации. Простите, не хотел. Но, так или иначе, в этом номере будет статья, посвящённая истории Международного женского дня, — из неё-то вы всё и узнаете. Исторически 8-го марта женщины должны не подарки получать, а выходить на улицы с пустыми кастрюлями в руках и чего-нибудь требовать от правительства. А от нашего правительства, как вы понимаете, всегда есть чего потребовать.

Кстати, в ноябре мы, мужчины, тоже пойдём на улицы, потому что с 1999 года мир постепенно захватывает другой, не менее важный праздник — Международный мужской день. Первыми его начали отмечать весёлые ребята из Тринидада и Тобаго, но мы же не хуже. Тем более у нас гораздо холоднее и моря почти нет — нам праздники нужнее. И мы своего дождёмся!

Будущее — сегодня

ГОРЫ ЗОВУТ

Monte Rosa Hut предоставляет все возможности для отдыха, сна, общения или оказания медицинской помощи

Каждому альпинисту — а порой и никогда не бывавшему в горах человеку — хорошо известно понятие «базовый лагерь». Он обычно ставится в точке подъёма, разделяющей относительно простой участок пути и сложное восхождение. Именно здесь оставляют запасы еды и снаряжения, сюда после трудного спуска приходит усталый альпинист, чтобы привести себя в порядок, согреться или подлечиться. В большинстве случаев базовые лагеря — это просто временные комплексы палаток, место для которых выбирают сами альпинисты. Но швейцарские архитекторы из студии Bearth & Deplazes Architekten пришли к выводу, что на популярном маршруте можно построить и стационарный базовый лагерь в традициях современной архитектуры. Строение получило название Monte Rosa Hut и представляет собой нечто вроде бесплатного (или платного — тут уж как инвесторы решат) отеля на одном из массовых альпинистских маршрутов в Швейцарских Альпах. Живописное сооружение способно одновременно вместить до 120 человек.

ВЕЛОСИПЕД ЗА $20?

Израильтянин Ицгар Гафни три года своей жизни потратил на то, чтобы разработать самый дешёвый в мире велосипед,

Ицгар Гафни предусмотрел даже установку небольшого электродвигателя на свой Cardboard Alfa Bike

и, кажется, ему это удалось. Модель под названием Cardboard Alfa Bike сделана… из картона. Причём не из какого-то специализированного, а из обыкновенного упаковочного, то есть, по сути, перед нами велосипед из картонных коробок! Правда, к успешной концепции Гафни пришёл далеко не с первой попытки, а картон перед сборкой надо выдержать в смоле и окрасить водостойкой и огнеупорной эмалью. Но всё равно себестоимость велосипеда не превышает 10 долларов, поскольку из картона в нём изготовлено всё, кроме подшипников и покрышек. Cardboard Alfa Bike — весьма выносливая «лошадка», он выдерживает массу до 136 килограммов, а сам изобретатель катается на нём уже более полугода и пока что не жалуется на поломки. С учётом того, что продавать свою разработку он планирует примерно по 20 долларов, такие велосипеды можно смело менять раз в полгода и совершенно от этого не страдать.

МОБИЛЬНАЯ РАСПАЛЬЦОВКА

Есть такой всем известный жест: разговор по мобильному телефону. Большой палец прикладываете к уху, мизинец — к губам и показываете кому-либо, мол, позвони мне, позвони. Совершенно естественное продолжение этого жеста — создание перчаток, которые позволили бы разговаривать по телефону без всякого аппарата, просто разведением пальцев. Подобные гаджеты мы многократно видели в различных фильмах (например, в недавнем римейке «Вспомнить всё»). Ну что же, вот и они — перчатки Bluetooth Gloves, разработанные, кажется, специально для русского климата, когда держать мобильный телефон у уха в лютый мороз крайне неудобно. Устройство на самом-то деле предельно простое — подобную штуку может сконструировать «на коленке» любой мало-мальски умелый радиолюбитель. В большой палец правой перчатки встроен динамик, в мизинец — микрофон. Для начала разговора достаточно развести пальцы в вышеописанном жесте; с мобильным телефоном перчатка-динамик связывается по Bluetooth (как нетрудно догадаться по её названию).

В Bluetooth Gloves встроена клавиатура для управления плеером; кроме того, перчатки можно стирать

ОСТРОВА, ЛЫЖНИКИ И БИТВЫ

Виргинские острова

Всем известно, что США купили Аляску у России. Но мало кто знает, что Штаты регулярно увеличивали свою площадь, приобретая спорные территории у различных стран мира. Например, в 1917 году они купили у Дании часть Виргинских островов и переименовали их в Американские Виргинские острова.

25 *миллионов долларов заплатили США за Датские Виргинские острова*

Полярная олимпиада

Каждый март с 1934 года в Мурманске проводится массовое спортивное мероприятие — Полярная олимпиада, или Праздник севера. Сегодня на неё съезжаются более 2500 человек из десятков стран мира. Основное событие олимпиады — «Лыжня дружбы», лыжный марафон, проходящий по России, Норвегии и Финляндии.

86 *лыжников принимали участие в первой Полярной олимпиаде*

Битва при Таутоне

Самое кровопролитное сражение войны Алой и Белой Розы — это битва при Таутоне, которая произошла под Йорком 29 марта 1461 года. В результате этой битвы погиб примерно 1% населения Англии, а Эдуард Йоркский окончательно закрепился на троне и добился официальной коронации.

28 000 *человек погибло в битве при Таутоне*

Летопись • Март

1820 лет назад

28 марта 193 года преторианские гвардейцы свергли и убили Римского императора Пертинакса, которого сами же и возвели на престол за два месяца до этого. Вопрос о новом императоре стоял недолго: преторианцы просто выставили императорский титул на аукцион, предлагая его тому, кто больше заплатит. Преуспел в этом финансовом мероприятии сенатор Дидий Юлиан, который предложил по 25 000 сестерциев каждому из преторианских солдат, перебивая цену своего основного соперника Сульпициана — тот хотел купить трон за 20 000 сестерциев каждому. Императорский титул стал высшей точкой карьеры Дидия Юлиана, который до того служил претором, консулом (в 175 году), а также правителем ряда крупных римских провинций. Правда, императорствовал он ненамного дольше, чем его предшественник. За 66 дней своего царствования Дидий Юлиан так и не смог собрать требуемой суммы для каждого преторианца, и, не выполнив таким образом долговых обязательств, был приговорён Сенатом к смерти. 1 июня 193 года Дидий Юлиан был казнён мечом, а тело его передали семье.

400 лет назад

24 марта 1613 года Михаил Фёдорович Романов согласился принять титул Царя и Великого Князя всея Руси — хотя избран Земским собором на царствование был тремя неделями ранее. На момент избрания Михаилу было всего шестнадцать лет, и его мать, Ксения Иоанновна Романова (Шестова), а на тот момент уже инокиня Марфа, была категорически против воцарения юноши в столь смутное и опасное время. В течение последующих шести лет именно Марфа выполняла при сыне роль регентши, принимая большинство важных государственных решений. За своё 32-летнее правление Михаил Романов привёл в порядок народное хозяйство и торговлю, которые пришли в упадок из-за Смутного времени, заключил мирные соглашения со Швецией и Польшей, реформировал армию, создал грамотную и организованную систему полков для разных целей, сформировал работающую схему централизованной власти со старостами и воеводами на местах. Помимо того, он расширил территорию страны ещё дальше на восток, основал железоделательный завод и пригласил в Москву первых немецких инженеров.

60 лет назад

26 марта 1953 года, через три недели после смерти Сталина, Лаврентий Павлович Берия подал в Президиум ЦК КПСС докладную записку о необходимости провести массовую амнистию политзаключённых. В определённой мере Берия хотел выслужиться таким образом перед новой властью. Он предлагал освободить всех пожилых и больных людей, несовершеннолетних, беременных женщин и тех, кто имел малолетних детей, а также политических из числа осуждённых на срок менее 5 лет (а таких было более 500 тысяч), остальным же сроки предлагалось сократить вдвое. Указ «Об амнистии» был принят единогласно на следующий же день. Однако он не был достаточно хорошо продуман и повлёк за собой не только положительные последствия, но и множество проблем. Из тюрем и лагерей вышло порядка 1,2 миллиона человек, многие из которых, хотя и числились по политическим статьям, на деле сидели за вооруженный разбой, грабёж, воровство и даже убийства. В итоге криминогенная ситуация в стране резко ухудшилась. Для многих рецидивистов амнистия впоследствии была отменена. А Берии так и не удалось выслужиться.

www.mirf.ru

ТЕКСТ: АРТЁМ ПЛАТОНОВ

ЧУЖАЯ ЖИЗНЬ

ИНОПЛАНЕТЯНЕ В ПРОТОФАНТАСТИКЕ

Лунным жителям живот служит вместо чемодана. Они могут закрывать и открывать его, когда им вздумается, и класть в него всё, что угодно. У них нет ни желудка, ни печени, ни сердца, так что внутри они совсем пустые. Глаза свои они могут вынимать и вставлять. Держа глаз, они видят им так хорошо, как будто он у них в голове. Если глаз испортится или потеряется, они идут на базар и покупают себе новый. Поэтому на Луне очень много людей, которые торгуют глазами. Там то и дело читаешь на вывесках: «Дёшево продаются глаза. Большой выбор оранжевых, красных, лиловых и синих».

Рудольф Эрих Распе
«Приключения барона Мюнхгаузена»

На протяжении столетий и даже тысячелетий множество философов, писателей и учёных задавались вопросами: есть ли живые существа на других небесных телах, как они выглядят, в каких условиях нуждаются и насколько похожи на обитателей Земли? Ввиду довольно малых познаний в биологии, химии, физике и астрономии фантазия порой заводила мыслителей весьма далеко...

Джордано Бруно, мудрец, учёный и философ, полагал, что другие миры населены не меньше нашего. Теория множественности миров в итоге привела его на костёр

В жизнь на далёких планетах верили всегда, причём зачастую даже не зная, что планеты существуют как таковые. Если иные миры размещались в представлении некоего народа не на звёздах, тогда им находилось место, например, в параллельной реальности или загробной жизни. В общем, человек всегда знал, что кто-то где-то обязательно есть. Но вот его представления об этом «ком-то» вызывают сегодня не более чем улыбку.

Жители Древнего Египта верили, что на звёздах и планетах живут разнообразные существа. Кельты тоже воспевали жизнь на Луне и других мирах, размышляли над бесконечностью пространства и считали, что после смерти души улетают на Солнце.

Многочисленные псевдонаучные теории говорят о том, что пирамиды Гизы воздвигнуты инопланетянами

В 94-95 годах до нашей эры Лукреций, философ школы Эпикура, утверждал: «Наш видимый мир не является единственным, и мы должны верить, что в пространстве существуют другие земли, другие существа и другие люди». Таких свидетельств — десятки.

Позднее Средневековье тоже не упустило шанса «пройтись» по инопланетянам. К примеру, в 1440 году философ и теолог Николай Кузанский выпустил труд «Учёное незнание», в котором содержались не только идейные основы коперниковской теории, но и чёткие прогнозы по поводу внеземных цивилизаций: «В отношении других звёздных областей мы равным образом подозреваем, что ни одна из них не лишена обитателей, и у единой Вселенной, по-видимому, столько мировых частей, сколько звёзд, которым нет числа...»

Когда была открыта природа планет, это сразу же заронило в умы учёных мысль о возможности жизни на этих небесных телах. Так, Джордано Бруно в стихотворении «О бесконечном», красочно описывая вселенную, высказал предположение, что другие миры населены не менее плотно, чем Земля. Физик Христиан Гюйгенс считал, что жизнь существует на всех планетах, причём там должны быть и разумные существа, «возможно, не в точности такие люди, как мы сами, но живые существа или какие-то иные создания, наделённые разумом». Столетием позже Иммануил Кант во «Всеобщей

естественной истории и теории неба» писал, что «большинство планет, несомненно, обитаемы, а необитаемые со временем будут населены».

Охватить все древние воззрения на инопланетную жизнь мы не сможем. Но пройдёмся хотя бы по верхам, оставив пытливому читателю шанс углубиться в тему самостоятельно.

НАУЧНЫЙ ВЗГЛЯД XIX ВЕКА

Первым учёным, который плотно занялся вопросом инопланетян, опираясь не на веру и фантазию, а на свои познания, стал французский астроном Камиль Фламмарион. В своей книге «Жители небесных миров с точки зрения строго научной, философской и фантастической» (1876) он описывает физические, астрономические и прочие условия на разных планетах как Солнечной, так и других систем, а заодно старается определить облик и строение обитателей иных миров. Фламмарион неоднократно обращался в работах к теме жизни на других планетах, например, в начале XX века опубликовал книгу, посвящённую условиям обитания на Марсе.

В принципе, Фламмарион во многом повторял идеи великого астронома Пьера-Симона Лапласа, который в сочинении «Изложение системы мира» (1796) однозначно высказался об обитателях звёзд: «Человек, созданный для температуры, которой он пользуется на Земле, не мог бы, по всей вероятности, жить на других планетах; но не должно ли существовать бесконечное множество организаций, соответствующих различным температурам шаров этого мира? Если одно различие стихий и климатов вносит столько разнообразия в земные произведения, то насколько больше должны различаться произведения различных планет и их спутников? Самое деятельное воображение не может составить о них никакого понятия; но их существование, по крайней мере, очень вероятно».

Здесь стоит заметить, что «научные» воззрения XVIII–XIX веков не то чтобы сильно отличались от фантастики. За неимением материалов наблюдений и каких бы то ни было доказательств учёные могли себе позволить практически любую фантазию (чего стоят хотя бы легендарные «марсианские каналы», существовавшие как версия вплоть до 1950-х!) Отличие учёных Нового времени от философов Средневековья состояло в том, что первые старались опираться на уже известные им по земным условиям физико-химические законы, а вторые черпали информацию исключительно из недр собственного сознания.

В этом философы почти не отличались от писателей, наделявших планеты и спутники Солнечной системы целым сонмом диковинных существ, которых можно классифицировать по месту их «проживания».

ЛУНА, ВЕНЕРА, МЕРКУРИЙ

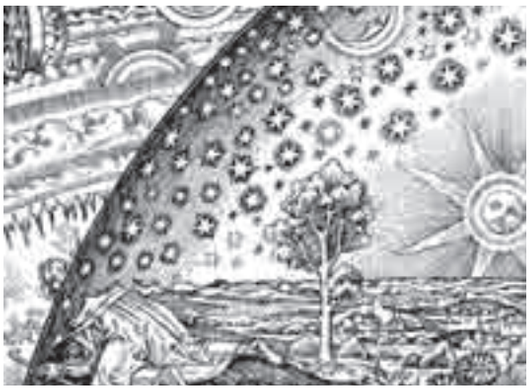
Типичный пример классического отношения к населению Луны представляет греческий писатель-сатирик Лукиан из Самосаты (около 120–180 гг. н. э.). Он считал, что спутник населен гиппогрифами — способными нести всадников крылатыми существами с тремя головами, причем крылья их больше парусов земного корабля. Описывая армии обитателей Солнца и Луны, Лукиан упоминал также гиппомирмеков (всадников на муравьях), тритономендеттов (зверей с кошачьими лапами) и тому подобных чудовищных существ. Впоследствии взгляды Лукиана и его последователей спародировал Распе в «Приключениях барона Мюнхгаузена» («Второе путешествие на Луну»).

Иначе представлял небесные тела Данте. В «Божественной комедии», созданной в начале XIV века, он описал Луну как место, где обитают души людей, давших обет девственности и нарушивших его не по своей вине. На Меркурии же, как был уверен Данте, живут души тех жителей Земли, которые достигли славы своими хорошими деяниями. Честно говоря, странный выбор: жарко там, как в самом настоящем аду… Венеру же поэт отдал на откуп душам влюблённых, «похожим на свет и быстро летающим».

Сравним воззрения поэта эпохи Возрождения с версиями писателей-фантастов просвещённых XIX–XX веков. Например, французские романисты Жорж Ле Фор и Анри де Граффиньи в сочинении «Необыкновенные приключения русского учёного» (1888 год) населили Венеру двумя типами жителей: «Одни из них походили на обитателей страны пирамид: продолговатое лицо, обрамленное густой, чёрной, тщательно завитой бородой, совершенно голый череп, чёрные огненные глаза, — словом, весь тип подтверждал это сходство. […] Другие походили не то на людей, не то на животных. При общей фигуре человека, эти существа были вместо человеческой кожи покрыты чем-то вроде тюленьей шкуры; ноги оканчивались круглыми плоскими ступнями, походившими на лапы уток; длинные мускулистые руки спускались почти до колен; их пальцы, как и пальцы ног, были снабжены плавательными перепонками; на плечах сидела круглая голова, с большими гла-

Фламмарион в своём кабинете — типичный безумный учёный, взъерошенный и бородатый

Селенит из фильма «Первые люди на Луне» (1964) по роману Герберта Уэллса



Известнейшая иллюстрация к книге Фламмариона «Атмосфера: Популярная метеорология», изданной в 1888 году

А ВЛАСТИ СКРЫВАЛИ!

Многие истории о гуманоидах, перекочевавшие в народный фольклор, имели место на самом деле. Только никаких инопланетян в них не было. Например, характерный случай произошёл в США. В 1950-е американцы запустили ряд проектов, связанных с испытанием скафандров и высотных парашютов, а также с исследованиями воздействия на человека безвоздушного пространства. Среди этих проектов наиболее известны Manhigh и Excelsior (в рамках последнего Джозеф Киттингер установил рекорд самого высокого прыжка с парашютом — 31 300 метров). Так или иначе, один из испытателей при прыжке разбил забрало шлема. Он сумел приземлиться, но лицо и голова его были серьёзно повреждены. Пока неудачливого пилота волокли в полевой госпиталь, многочисленные очевидцы заметили жуткую маску в пустом забрале шлема — и в народ пошла легенда о том, как американские военные волокли «захваченного гуманоида». Если такие мифы рождаются даже в наше время, что уж говорить о XVIII веке?..

Знаменитый прыжок Киттингера, выполненный в рамках проекта Excelsior

Данте и Беатриче посещают лунных жителей. Иллюстрация Джованни ди Паоло, выполненная между 1442 и 1450 годами

Постер к фильму «День, когда Марс напал на Землю» (1963)

зами, широким ртом, из которого виднелись острые белые зубы, и слуховыми перепонками вместо ушей». Примерно так же абсурдно описывают инопланетян многие писатели такого времени*.

ПЕРЕНАСЕЛЁННЫЙ МАРС

Самое большое количество самого разнообразного народа, если верить писателям-протофантастам, обитало на Красной планете. Данте описал Марс как обиталище душ неописуемой красоты, которые, группируясь, образуют громадный крест с изображением Христа.

Мы не будем заострять внимание на классической «барсумской» серии Эдгара Берроуза (первый роман — 1912 год), поскольку о ней и так писали неоднократно. Но у Берроуза было немало последователей и соратников. Например, датский писатель Софус Михаэлис в романе «Небесный корабль» (1927) населил Марс всей полнотой флоры и фауны. Люди Красной планеты были похожи на своих земных собратьев — с двумя руками и ногами. Правда, у них почти не было речи, и свои мысли они передавали в основном мимикой и пламенными взглядами. Женщины Марса походили на земных аристократок своими нежными лицами и белой кожей, миниатюрностью и хрупким телосложением. В качестве транспорта марсиане использовали летунов, похожих на земных птиц. У них были красные клювы, перья, короткие лапы, большие крылья и хвосты в виде веера. По земле жители Марса передвигались на других птицах, похожих на двуногих жирафов.

НИКОЛАЙ КУЗАНСКИЙ ПИСАЛ, ЧТО ОБИТАТЕЛИ СОЛНЦА ИМЕЮТ ВНЕШНОСТЬ БЛИСТАТЕЛЬНУЮ И СИЯЮЩУЮ И ЧТО ОНИ БОЛЕЕ РАЗВИТЫ, ЧЕМ ОБИТАТЕЛИ ЗЕМЛИ

Фрэнк Ридли в классическом романе «Зелёная машина» (1926) населил Марс разумными муравьями около 3,5 метра ростом. Ходили они на двух ногах и, несмотря на обилие глаз, были слепы, а общались с помощью телепатии. Кроме того, за «муравьями» охотилась целая группа существ: огромные животные, похожие на летучих мышей и доисторических динозавров; чудовища, напоминающие одновременно и медведя, и гориллу; животные размером с полдюжину слонов, представляющие собой нечто среднее между драконом и медведем. И все они как один были слепы.

* О том как писатели-фантасты представляют жителей Меркурия, Венеры и Марса можно прочитать в №№5–7 за 2010 год.

Иллюстрация к «барсумской» серии Берроуза, сделанная Майклом Уилаком. Очень похоже на книжное описание персонажей

ДРУГИЕ НЕБЕСНЫЕ ТЕЛА

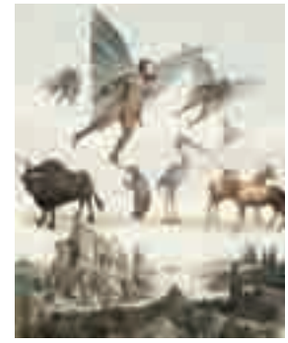
Чем ближе к внешней границе Солнечной системы, тем меньше мы встречаем в земных книгах упоминаний о её обитателях. Связано это в первую очередь с тем, что астрономические приборы прошлого давали о дальних планетах весьма приблизительное представление, а про Уран и Нептун тогда ещё вообще не знали. Пожалуй, редким человеком эпохи Возрождения, который обратил внимание, скажем, на Юпитер, стал всё тот же Данте. В «Рае»он упоминает, что на Юпитере находятся души тех, кто при жизни на Земле правильно творил суд, а на Сатурне — души землян, которые вели созерцательный образ жизни. Прочие же «обзоры» дальних небесных тел появились лишь в XX веке, причём в очень приличном количестве. Уран, в частности, считал необходимым заселить кем-либо чуть ли не каждый второй представитель ранней фантастической литературы.

Ещё задолго до появления фантастики как жанра люди были уверены, что обитаемо даже Солнце. Так, знаменитый французский физик и астроном Доминик Франсуа Араго утверждал, что наше светило вполне может быть заселено организмами, подобными земным. А мыслитель Николай Кузанский в сочинении «Об учёном незнании» (De docta ignorantia) писал, что обитатели Солнца имеют внешность блистательную и сияющую и что они более развиты, чем обитатели Луны и Земли. Небезызвестный Сирано де Бержерак был уверен, что на Солнце живут некие звери, продолжительность жизни которых колеблется от 7 до 8 тысяч лет.

ЛУННАЯ МИСТИФИКАЦИЯ

Одну из интереснейших мистификаций, связанных с обитателями Луны, инициировал в 1835 году нью-йоркский журналист Ричард Адамс Локк. В период с 25 по 31 августа он опубликовал в крупной газете The New York Sun серию статей о наблюдениях известнейшего астронома Джона Гершеля, которые якобы позволили тому обнаружить на Луне разумную жизнь.

По описаниям журналиста, «присутствовавшего» при открытии, в специальный телескоп Гершеля ему удалось разглядеть реки и долины, горы и равнины, богатейший животный и растительный мир (подозрительно напоминавший земной) и, что самое главное, схожих с нами гуманоидов, названных мышелюдьми. На Луне жили мышелюди разных рас,



Обитатели Луны, описанные мистификатором Локком

Лунный мышечеловек, иллюстрация из издания 1836 года

Оригинальная иллюстрация к «Великому Лунному надувательству»

Человекоподобные инопланетяне из «Прометея» Скотта стали нашими прародителями — этим и объясняется сходство

и некоторые из них достигли высокого уровня цивилизации, напоминавшей античную (Локк описал ряд строений, в частности, храмов). То, что наблюдения пришлось внезапно прервать, журналист объяснял повреждением линзы телескопа солнечными лучами.

Мистификация преследовала две цели: во-первых, поднять продажи издания, а во-вторых — высмеять средневековые представления об инопланетянах, которых на протяжении всего XIX века придерживались даже ведущие учёные. В первую очередь сатира Локка была направлена против шотландца Томаса Дика, который с удивительной точностью насчитал во Вселенной 21 891 974 404 480 жителей, 4,2 миллиарда из них — на Луне, и написал в связи с этим множество весьма популярных книжонок.

Тираж газеты действительно подскочил, долгое время вся Америка только и обсуждала, что жизнь на Луне, и лишь несколько недель спустя под давлением научной общественности Локк (и заодно Гершель, с которым мистификация была согласована) признался в обмане.

НИКТО НИЧЕГО НЕ ЗНАЕТ

Не исключено, что инопланетяне соответствуют описаниям протофантастов. Ведь, по сути, о внеземных формах жизни мы знаем примерно столько же, сколько и писатели прошлого, — то есть ровным счётом ничего. Более того, даже если мы встретим настоящего инопланетянина, никакой гарантии того, что он на самом деле именно таков, каким мы его видим, нет.

Если вам доведётся услышать, что некто видел пришельца, имейте в виду несколько вещей. Во-первых, с большой вероятностью человек впадёт при встрече с внеземным существом в сильный психологический шок, который повлияет на его восприятие. Соответственно, слова очевидца нужно делить на сто. Если он увидел десятиметрового монстра, не исключено, что «монстр» представляет собой примерно десятисантиметровую зверушку.

Во-вторых, большинство фантастов изображает обитателей других планет без одежды и оборудования. Но если инопланетянин обладает разумом, он, скорее всего, будет одет. Представьте себе селенита, который встречает на поверхности Луны, например, Нила Армстронга в костюме астронавта. Бедный селенит так и будет уверен, что земляне – толстые, белые, горбатые и со стеклянной головой. Даже если инопланетянин проведёт медицинский осмотр человека, он не сможет сделать вывод о нашем виде в целом, потому что у людей разный цвет кожи, разный рост (к слову, все советские космонавты были ростом 173 см — вот вам ложная закономерность для исследователя), разное качество волос. А если у кого-то в руке металлический штифт? Подумает ли инопланетянин, что это обычная примета человеческого вида?

Собственно, почему бы инопланетянам не быть такими? Нет никаких доказательств, но нет никаких доказательств и обратного

ОБ ИНОПЛАНЕТЯНАХ МЫ ЗНАЕМ ПРИМЕРНО СТОЛЬКО ЖЕ, СКОЛЬКО И ПРОТОФАНТАСТЫ, — ТО ЕСТЬ РОВНЫМ СЧЁТОМ НИЧЕГО

Спроецируйте эту картину на людей-исследователей. Даже если мы поймаем и расчленим одного представителя внеземного вида, мы всё равно ничего толком не узнаем о расе в целом. Тем более ещё протофантасты грамотно полагали, что на одной планете за пределами Терры могут жить десятки различных видов. Не говоря уже о сконструированных разумными пришельцами роботах и киборгах.

ПРАВЫ ЛИ ПРОТОФАНТАСТЫ?

Подведём итог. Как бы смешно это ни звучало, абсурдные на первый взгляд теории учёных и писателей прошлого имеют столько же шансов на то, чтобы быть верными, сколько и теории серьёзных исследователей-астрономов. Правда, применительно только к планетам за пределами Солнечной системы, которая уже более или менее изучена, — говорить о гуманоидной жизни на Марсе или Юпитере сегодня просто глупо.

Но где-то далеко, например в системе альфы Центавра, может существовать миниземля или суперземля, на которой развивается (или развивалась некогда, или разовьётся позже) вполне себе гуманоидная цивилизация каких-нибудь гиппомирмеков или огромных разумных муравьёв. Давайте пожелаем, чтобы мы первым до них добрались. А то мало ли что будет, если они построят космический флот и двинут в сторону слабовооружённой Земли...

Что *почитать*

- Данте Алигьери «Божественная комедия»
- Виктор Гончаров «Психомашина»
- Рудольф Эрих Распе «Приключения барона Мюнхгаузена»
- Фрэнк Ридли «Зелёная машина»
- Савиньен Сирано де Бержерак «Иной свет»
- Герберт Уэллс «Первые люди на Луне»
- Валерий Язвицкий «Путешествие на Луну и на Марс»

Что *посмотреть*

- «День, когда Марс напал на Землю» (The Day Mars Invaded Earth, США, 1963)
- «Война миров» (War of the Worlds, США, 2005)
- «Джон Картер» (John Carter, США, 2012)
- «Прометей» (Prometheus, США-Великобритания, 2012)

Житель Солнца по Сирано де Бержераку

ТЕКСТ: ТИМ СКОРЕНКО

АДСКАЯ МАШИНА

ИНЖЕНЕРЫ-ИЛЛЮЗИОНИСТЫ

«Преимущество аппарата Теслы состоит в том, что он позволяет выполнять иллюзион не только в помещении, но и на открытой эстраде, а для материализации и вовсе не требуется никакого реквизита! Если аппаратура будет работать, как задумано, я смогу мгновенно перенестись куда только пожелаю: в другой конец сцены, в королевскую ложу, на барьер яруса и даже на свободное кресло в партере! Действительно куда угодно — туда, где это будет производить самое сильное впечатление на публику!»

Кристофер Прист «Престиж»

Любой ребенок, читавший в детстве книги, знает историю о том, как великий волшебник оказался великим обманщиком. Человек, приводивший в трепет не только жителей своего королевства, но и владык сопредельных стран, как выяснилось, был всего лишь ярмарочным фокусником, который просто-напросто собрал несколько сложных механизмов, призванных создавать иллюзии. И то верно: вдали от родины, без средств к существованию, только и остается воспользоваться тем, что умеешь лучше всего: дурачить доверчивую публику. Впрочем, Великий и ужасный Оз (советские дети знали его как Гудвина) далеко не самый впечатляющий из известных в истории мошенников.

Мы прекрасно знаем, что все фокусники суть обманщики, поскольку никто не в силах действительно извлекать голубей из рукавов или бескровно распиливать женщин пополам, при этом оставляя последних в живых. Тем не менее мы с удовольствием позволяем себя обмануть, раз за разом аплодируя мошенникам-иллюзионистам, и на время забываем, что за каждым фокусом стоит сложная инженерная работа. Изобретатели трюков могут выступать на арене или работать за сценой — блестящие механики, физики, химики, которые тратят свой созидательный талант на обман. Но далеко не всегда зрители соглашаются на этот обман добровольно...

Мошенники бывают разные. Одни под видом социальных работников проникают в квартиры пенсионеров и отбирают у них последние сбережения, другие продают фальшивые бриллианты глупым и богатым вдовушкам, третьи разрабатывают сложные и остроумные схемы, подобные тем, что можно увидеть в прекрасном фильме «Блеф» с Адриано Челентано. Но история знала и ещё один, ныне отмерший вид мошенников — людей с инженерным складом ума, которые применяли свои таланты «не в той области». Эти люди сооружали сложнейшие, невероятные, удивительные механизмы, которые были предназначены для обмана, но при этом порой отбирали столько сил и энергии, что проще было бы потратить её на честный заработок. Сложно классифицировать упомянутую группу без примеров — поэтому сразу перейдём к ним.

Вольфганг фон Кемпелен на словацкой марке 1994 года

ШАХМАТНЫЙ АВТОМАТ ФОН КЕМПЕЛЕНА

Начнём с банального. Самым известным механическим мошенничеством в истории, которое растиражировали сотни газет и журналов, был, конечно, шахматный автомат, построенный австрийским инженером и механиком Вольфгангом фон Кемпеленом. Сегодня автомат известен под названием «Механический турок» или просто «Турок» (The Turk).

История его такова. В XVIII веке среди знати получили широкое распространение автоматоны — сложные механические игрушки в виде фигур людей или животных. Заведённые автоматоны, порой ростом с человека, писали на бумаге всевозможные тексты, рисовали, танцевали, пели, даже принимали пищу. В Европе работало около десятка видных мастеров-

Гравюра турка, выполненная самим фон Кемпеленом (обнародована после разоблачения машины в 1830-х)

механиков по изготовлению автоматонов. Кемпелен был одним из них. При этом создание аттракционов было для Кемпелена лишь хобби — он возглавлял Управление соляными шахтами Австро-Венгерской империи, разработал множество технических приспособлений для добычи соли, спроектировал и построил несколько фабрик по производству сукна, занимался реставрацией и вообще был одним из ведущих австрийских инженеров XVIII века, приближённым самой императрицы.

Именно по заказу Марии-Терезии Австрийской фон Кемпелен и построил знаменитый шахматный автоматон «Турок». В 1770 году автоматон был продемонстрирован при дворе и произвёл фурор. Устройство выглядело как темнокожий мужчина в тюрбане и экзотической одежде, сидящий за шахматным столом. Сначала механик открывал автомат и показывал его внутренности, затем «пользователь» садился с противоположной стороны, механизм заводили — и начиналась игра. Автоматон брал с доски фигуры и переносил их на нужные поля, сбитые фигуры удалял с поля, шах обозначал троекратным кивком, а в случае, если соперник нарушал правила, оставался без движения и давал возможность переходить верно. И самое удивительное, что автоматон никогда не проигрывал — ни королеве, ни вельможам. Пусть среди них не было очень сильных игроков, но как можно проиграть заводной машине!

В течение пятнадцати последующих лет фон Кемпелен демонстрировал свой автомат в Вене, Париже, Лондоне, Лейпциге и других городах, а после смерти механика «Турок» перешёл к другому мастеру по автоматонам — Иоганну Мельцелю, который продолжил демонстрацию устройства, добравшись с ним даже до Америки. Из более чем трёх сотен публично сыгранных партий автомат проиграл всего шесть, а в 1850-м году даже вышел сборник партий автоматона фон Кемпелена.

Секрет же блестящего устройства был достаточно прост. Когда механик показывал внутренности машины, публика видела множество шестерен, зацеплений, рычагов, — но большинство из них в зеркальном отражении. За системой зеркал в достаточно обширном внутреннем пространстве сидел живой шахматист. За шестьдесят четыре года (автоматон был публично разоблачён в 1834-м, а двадцатью годами позже сгорел при пожаре) роль «мозга» сыграли как минимум два десятка различных шахматистов, работавших за плату. Против самого Наполеона в 1809 году, например, играл сидевший в автомате Иоганн Альгайер, знаменитейший австрийский шахматист начала XIX века, автор множества теоретических разработок и гамбитов. Участвовали в мистификации и другие гроссмейстеры тех лет — англичанин Уильям Льюис, французы Жак Мурэ и Аарон Александр.

Широкое хождение получила версия о том, что внутри автомата скрывался некий поляк, потерявший две ноги и руку во время войны, но это был лишь миф. «Турок» был рассчитан на нормального человека, причём игроку внутри был обеспечен достаточный комфорт.

«Мошенничество!» — воскликнете вы. С одной стороны — да. Но с другой, фон Кемпелен, как и во всех прочих своих делах, проявил чудеса технической изобретательности. Никто из его подражателей (а в XIX веке подобные автоматы строили два десятка различных мастеров) даже близко не подошёл к реалистичности и точности работы, которых достиг австрийский инженер. Оператор, сидевший внутри машины, управлял её движениями через хитроумную систему рычагов, которая позволяла турку шевелиться; представляете, какая точность нужна, чтобы механизм чётко брал рукой нужную фигуру и переносил её на требуемое поле? Игрок изнутри видел копию шахматной доски, а фигуры имели магнитные донышки, которые притягивали прикреплённые снизу нитями стальные шарики — по ним игрок ориентировался, что и где стоит. В общем, фон Кемпелен проделал титаническую, невероятно сложную работу, которую язык не поворачивается назвать мошенничеством. Хотя, по сути, именно таковым она и была. Мельцель, кстати, усовершенствовал автоматон: турок уже не показывал шах кивками, а говорил: «Шах!»

Интересно, что фон Кемпелен придумал целый ряд устройств для того, чтобы тянуть время, давая игроку возможность подумать. Например, рядом с турком лежала коробочка, которую механик иногда демонстративно приоткрывал и что-то там подкручивал («настраивал»), а через каждые двадцать ходов производился подзавод. Помимо того, турок качал головой, строил гримасы, причём не слишком быстро, — всё это давало игроку дополнительное время.

НЕМНОГО ОБ ОЗЕ, ВЕЛИКОМ И УЖАСНОМ

Истории о мошенниках и фокусниках всегда были отличным полем деятельности для кинематографистов. Стоит вспомнить, например, великолепного «Иллюзиониста» с Эдвардом Нортоном или экранизацию «Престижа» Приста. Не останется без громкой магической премьеры и 2013 год — нас ждёт «Оз: Великий и ужасный» Сэма Рэйми. В этой версии сказки Баума, бурной и красочной, американский циркач-шарлатан Оскар Диггс попадает в Волшебную страну и сталкивается с подлинной магией, по ходу действия превращаясь в настоящего доброго волшебника. Если познакомиться с историями всех описанных в статье технарей-шарлатанов, приходишь к выводу: каждый из них вполне мог бы стать Озом, поскольку жажда обогащения в любом фокуснике вторична — куда важнее тяга к своеобразной романтике. В самом деле, есть множество способов заработать деньги значительно более простыми методами. «Оз: Великий и ужасный» — это фильм о том, кем могли бы стать фон Кемпелен или Кили в другой жизни, если бы перед ними открылся портал в Волшебную страну.

Первая известная схема «разоблачения», выполненная Йозефом Фридрихом фон Ракницем в начале XIX века. Ракниц первым догадался о секрете машины, но он не видел её реальной «начинки», и потому в его миниатюрах много ошибок

Точная реплика «Турка», выполненная известным трюковым инженером Джоном Гофаном (фотография и схема). Именно Гофан, к слову, разработал знаменитый фокус с полётом для Дэвида Копперфильда

ПОМИМО ШАХМАТНОГО АВТОМАТОНА, ВОЛЬФГАНГ ФОН КЕМПЕЛЕН РАЗРАБОТАЛ ОГРОМНОЕ КОЛИЧЕСТВО ПОЛЕЗНЫХ МЕХАНИЗМОВ ДЛЯ СОЛЕДОБЫЧИ, А ТАКЖЕ ВОЗВЁЛ РЯД МОСТОВ И ДРУГИХ СООРУЖЕНИЙ

Как уже упоминалось, во второй половине XIX века появилось много имитаций машины фон Кемпелена (при том что секрет уже был открыт). Самыми известными были «Аджиб» и «Мефисто». «Аджиб», представленный в 1868 году инженером Чарльзом Хупером, впоследствии играл, например, с Теодором Рузвельтом и О.Генри. За автомат, как и за «Турка», играли известнейшие шахматисты — Гарри Пилсбури, Альберт Ходжс и другие. «Мефисто», показанный в 1876 году, по конструкции отличался и от «Турка», и от «Аджиба» — внутри него не было места для оператора, что вызвало всплеск интереса к шахматным автоматонам. Разработчик «Мефисто» Чарльз Гампел сумел сделать так, что управление автоматоном (на месте игрока сидел изящный металлический дьявол) производилось из соседней комнаты с помощью экзотического по тем временам электричества; операторами «Мефисто» работали знаменитые мастера Исидор Гансберг и Жан Тобеньо. Система Гампела была хороша тем, что предоставляла оператору относительный комфорт.

Общая схема механизма, позволявшего фигуре турка двигаться

Ни один из трёх перечисленных автоматонов не сохранился. «Турок», как уже упоминалось, сгорел при пожаре в 1854 году, «Аджиб» — в 1929 году, а «Мефисто» таинственно исчез в 1889-м сразу после демонстрации на Всемирной выставке в Париже. Его сегодняшнее местонахождение неизвестно.

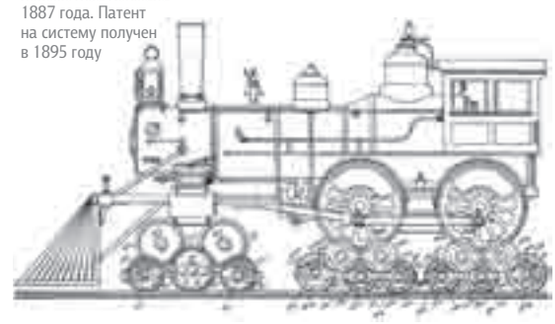
А в 1912 году испанский инженер Леонардо Торрес-и-Киведо представил публике автоматон El Ajedrecista («Игрок в шахматы») — первый шахматный компьютер, который мог играть против живого человека без всякого оператора, используя стандартные алгоритмы. Но это уже совсем другая история.

ХИТРОУМНЫЙ ХОЛМАН

Одним из самых нашумевших технических мошенничеств XIX века стал паровоз системы Холмана. Удивительную машину, получившую прозвище Absurdity («Абсурд»), разработал в середине 1880-х британский инженер, владелец небольшой паровозостроительной компании Уильям Дженнингс Холман. Паровоз был представлен в 1887 году на Нью-Джерсийской железной дороге и произвёл фурор в инженерном мире. Holman's Absurdity, по сути, был обычным локомотивом колёсной схемы 4-4-0 (то есть две направляющие оси с четырьмя колёсами, две спаренных ведущих оси с четырьмя колёсами, а поддерживающих осей нет как таковых), ничего особенного. Но его колёса стояли не непосредственно на рельсах, а на дополнительных тележках, посредством трения передавая момент вспомогательным парам колёс, приводящим локомотив в движение! Таким образом, количество колёс значительно возрастало и осевая формула

Первый локомотив Холмана. Хорошо видны изначальная схема (4-4-0) и окончательная (6-12-0)

Схема первого локомотива Холмана 1887 года. Патент на систему получен в 1895 году



ОСЕВАЯ ФОРМУЛА ПАРОВОЗА

Паровоз имеет три типа осей. Основные — это ведущие, или спаренные оси, к которым непосредственно подводятся рычаги от парового котла. Между собой они также соединены рычагами и имеют наибольший диаметр из всех остальных колёс — для уменьшения затрат на приведение паровоза в движение. Чем больше мощность паровоза, тем больше он имеет спаренных осей.

Перед спаренными расположены направляющие, или бегунковые оси с колёсиками небольшого диаметра. Они поддерживают переднюю часть паровоза и направляют его движение при прохождении кривых. Позади спаренных находятся поддерживающие оси, которые служат для равномерного распределения нагрузки на рельсы и поддержки задней части паровоза (например, бойлера, если тот не прицепляется отдельно).

Соответственно, колёсная формула паровоза — это написанные через дефис количества бегунковых, спаренных и поддерживающих осей (в русской практике) или колёс на них (в американской практике). Первый паровоз Холмана был переделан из классического 4-4-0 (паровозы такой схемы были очень распространены и носили имя собственное American).

Второй локомотив Холмана. Бегунковые оси оставлены «родными», без «модернизации»

Схема спаренных осей второго локомотива Холмана, того, что был построен на заводе Baldwin. Иллюстрация взята из патента 1898 года

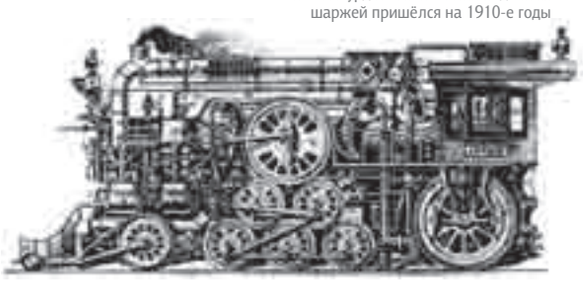
монстра выглядела как 6-12-0. Никакого выигрыша ни в скорости, ни в расходе угля, ни в мощности при этом не было — паровоз только чудовищно усложнялся, странно выглядел (спереди — два этажа колёс, сзади — аж три этажа!), а потери на дополнительное трение ухудшали ходовые характеристики машины.

Параллельно с работой над паровозом Холман вёл активнейшую рекламную кампанию. Несколько раз он проводил публичные презентации машины, во время которых подробно объяснял, что подобная система позволит шестикратно выиграть в скорости без изменений в конструкции силовой установки. При этом он просто умножал изначальное количество осей (2) на итоговое (3) для ведущей тележки, вот и вся математика. Большее количество точек, контактирующих с рельсами, утверждал Холман, сведёт на нет проскальзывание, и КПД паровоза возрастёт в разы. Рекламные плакаты Holman Locomotive Company висели по всему штату Нью-Джерси, а акций компании стоимостью от 25 до 100 долларов было напечатано на общую сумму в десять миллионов — хотя историки полагают, что эта сумма завышена. Уверенность Холмана в успехе предприятия была обусловлена ещё и тем, что его компания была готова «модернизировать» любой существующий паровоз, то есть «холманы» не нужно было строить с нуля.

Простые люди купились. Многие не очень богатые джерсийцы вкладывали в акции Холмана последние деньги, чтобы дождаться дивидендов, обещанных в течение двадцати лет. Встречались и крупные инвесторы, которые приобретали значительные пакеты акций.

Акция предприятия Холмана второго выпуска (номерная, подписана лично Холманом)

Поздняя (1931 год) карикатура на «Абсурд Холмана». Пик подобных шаржей пришёлся на 1910-е годы



Но в это же время инженерный мир трубил тревогу. Началась она с того, что ряд газет, где печаталась реклама проекта, обратился к техническим специалистам, и те пришли в ужас от увиденного. Посыпались разоблачения, Холмана объявляли техническим недоучкой, не понимавшим элементарные законы физики.

Лишь годом позже, когда Холман исчез со всеми деньгами, оставив свой уникальный паровоз в наследство Нью-Джерсийской железной дороге, стало ясно, что он гений. Он придумал и сконструировал простейшее устройство, своей кажущейся сложностью способное обмануть народные массы и привлечь масштабные инвестиции. Технические демонстрации проводились на небольших скоростях, а реальные показатели расхода угля нигде не указывались — Холман обхитрил всех.

Многострадальный паровоз был перестроен обратно в 4-4-0 и дослуживал свой век в качестве обычного транспортника.

Но самое удивительное в истории Холмана — то, что в 1894 году он объявился в Нью-Джерси вновь и заказал паровозостроительному заводу Baldwin целых три машины схожей конструкции. Срок давности по выплатам дивидендов ещё не истёк, и к суду Холмана привлечь было невозможно. Baldwin принял заказ, и к 1897 году паровоз, заказанный воссозданной компанией The Holman Locomotive and Speeding Truck Co., был построен. От первого он отличался значительно: направляющие колёса теперь стояли непосредственно на рельсах, а не на дополнительных тележках; изменилась и конструкция узла, на котором располагались ведущие колёса. Так или иначе, пока строились паровозы, Холман повторил трюк с рекламой и продажей акций. На этот раз они расходились хуже, но к моменту, когда паровоз выехал за заводские ворота, инженер собрал, видимо, достаточно средств, чтобы исчезнуть, оставив неоплаченными два остальных заказа. Второй паровоз Холмана тоже был возвращён в исходное состояние и отправлен на железную дорогу.

УИЛЬЯМ ДЖЕННИНГС ХОЛМАН, СОЗДАТЕЛЬ УДИВИТЕЛЬНОГО ПАРОВОЗА С «МНОГОЭТАЖНЫМИ» КОЛЁСАМИ, ПОСЛЕ 1898 ГОДА ПРОПАЛ ИЗ ВИДУ ВМЕСТЕ СО ВСЕМИ ЗАРАБОТАННЫМИ ДЕНЬГАМИ

О самом Холмане никто ничего толком не знает — первый патент за его именем появился в 1856 году, последний — в 1926-м, всего же Холман получил семь патентов на усовершенствования для железной дороги, в том числе и на свои безумные тележки. В разных патентах указано разное место жительства, а при сравнении дат выходит, что Холман прожил как минимум девяносто лет, так как разница между первым и последним патентами — семьдесят. После исчезновения мошенника многие газеты и журналы печатали шаржи на его разработки, порой «наслаивая» до восьми этажей колёс. А Холман где-то доживал свой век в сытости, поскольку денег, полученных от двух последовательных афер, обычному человеку хватило бы лет на пятьдесят. Холману, похоже, хватило, поскольку на третью аферу он не пошёл.

ДВИГАТЕЛЬ НА МИРОВОМ ЭФИРЕ

Ряд технических мошенничеств породила теория мирового эфира, которая господствовала в физике на протяжении двух с лишним столетий и поддерживалась ведущими физиками мира. Ещё в XVII веке Рене Декарт выдвинул идею о существовании некоего вещества, которое окружает нас и служит средой для возникновения волн и колебаний. Это вещество он назвал эфиром и предположил, что именно по нему передвигается свет (позже эфир получил эпитет «светоносный»). Впоследствии

на версию Декарта опирались при разработке теории электромагнитных волн.

Декарт заблуждался вполне логично для своего времени. Он не признавал атомизм (и даже написал труд «О невозможности существования атомов»), но при этом понимал необходимость заполнить Вселенную неким веществом, не допускающим пустот. Теория эфира стала основополагающей, даже Исаак Ньютон утверждал, что свет переносится посредством эфира. Сомневаться в существовании эфира начал Майкл Фарадей (в первой половине XIX века), а окончательно теорию Декарта разбил Эйнштейн в 1905 году, — хотя и после этого многие учёные пытались безуспешно «уловить» мировой эфир.

Естественно, такое прекрасное поле для мошенничества не могло остаться пустым. И занял его американский изобретатель по имени Джон Уоррел Кили. В 1872 году тридцатипятилетний Кили пригласил в собственную частную лабораторию, расположенную в Филадельфии, учёных и представителей прессы для демонстрации своего сенсационного изобретения. Машина выглядела странно и представляла собой сложную систему «сыгранных» камертонов, способных, по утверждению создателя, резонировать с эфирными волнами и накапливать таким образом энергию. Правда, показан был только макет, а на создание самой машины требовались деньги. Идея была принята благосклонно, пресса прорекламировала Keely Motor Company, инвестиции хлынули как из ведра.

НИ ОДИН ИЗ «ЭФИРНЫХ ДВИГАТЕЛЕЙ» КИЛИ НЕ РАБОТАЛ ПОСЛЕ СМЕРТИ СОЗДАТЕЛЯ

10 ноября 1874 года Кили продемонстрировал, что деньги ему давали не зря. Демонстрация для прессы выглядела следующим образом. Непонятное устройство, стоявшее на столе Кили, имело сверху нечто вроде помеси форсунки и воронки. Кили некоторое время дул в него, а затем вылил туда порядка 18 литров воды. Через некоторое время манометр показал давление в 680 атмосфер, и Кили объявил, что вода дезинтегрировалась, а в генератор поступил так называемый «эфирный пар», способный приводить в действие любые механизмы. В доказательство Кили запустил находившийся тут же небольшой «вечный двигатель». «Ура!» — воскликнули представители прессы, и на Кили начали сыпаться деньги.

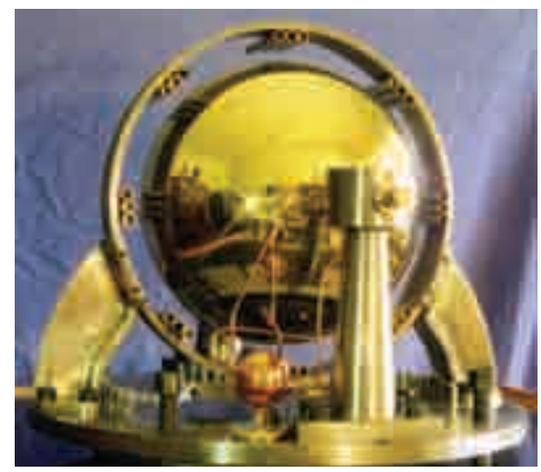
То, что происходило с 1874 по 1898 год, никакому логическому объяснению просто не поддаётся. В среднем раз в полгода Кили представлял публике новую усовершенствованную машину, каждый раз он сыпал огромным количеством общепринятых и самостоятельно разработанных терминов, и каждый раз демонстрация проходила успешно. Изначально двигатель Кили носил название «гидропневматическая пульсационно-вакуумная машина», затем «вибрационный генератор», затем «симпатический негативный трансмиттер», потом ещё как-то, но общее название сохранялось — все эти устройства были «либераторами», или «дезинтеграторами», высвобождающими энергию эфирного пара из воздуха и воды. Кили, не стеснённый в средствах, строил либератор за либератором, причём самая крупная модель заняла огромный демонстрационный зал в его разросшейся лаборатории и весила 22 тонны, а самая маленькая была размером с карманные часы. Детали для либераторов заказывались на заводах по всей стране. Интересно, что Кили ни разу так и не запатентовал ни одного дезинтегратора целиком — лишь их составные части.

Грубо говоря, дезинтегратор состоял из перестраиваемого резонатора, внутренности которого Кили держал в секрете, системы камертонов, воронки для воды и приёмного устройства для звука. На демонстрациях изобретатель шумел в «микрофон», заливал воду в воронку, камертоны вибрировали, внутри

Клара Джессап Мур, филантропка, на деньги которой Кили жил и работал в течение девяти лет

Джон Эрнст Уоррел Кили с одним из первых дезинтеграторов (снимок сделан в 1880-х)

Один из малых либераторов Кили (1885). Как и все прочие, в присутствии изобретателя он работал



Современная реплика эфирного генератора-«либератора» Кили, продемонстрированного в 1886 году. Внутри шара, как и полагается, ничего нет

резонатора что-то происходило, и подсоединённый к нему электродвигатель начинал работать.

Кили очень туманно объяснял принципы действия своих разработок, то проводя параллели с органными трубами, то сыпля самоизобретёнными терминами. Всего за двадцать лет он построил 124 либератора и несколько сотен других машин, опосредованно связанных со звуком и мировым эфиром. Известны описания его «вибрационного микроскопа» с гигантской степенью увеличения, превосходящей все аналоги в сотни раз, «виброфона», который собирал любые звуки и преобразовывал их в эфирную энергию, раскладывая по тонам и высотам.

В 1884 году Кили продемонстрировал эфирную пушку, которая при немалом скоплении народа бесшумно выстрелила на 270 метров 140-граммовым ядрышком (правда, представитель армейской комиссии Эдмунд Залински рекомендовал денег Кили не выделять). Известной демонстрацией был показ 1886 года, когда Кили, залив в либератор всего 0,47 литра воды, добился давления в 183 атмосферы. В 1890-е Кили больше внимания стал уделять энергии, извлекаемой из чистых вибраций, без всякого эфирного пара. Последним его шоу (1897 год) стал вибрационный двигатель, имевший мощность 10 лошадиных сил при массе 91 килограмм.

А что же деньги? Все эти годы Кили работал как проклятый. Каждые полгода он в обязательном

Один из демонстрационных опытов Кили. По словам изобретателя, с помощью эфирного газа он сумел преодолеть гравитацию!

Эфирная пушка Кили, успешно продемонстрированная в 1884 году

порядке проводил презентации новых разработок, показывал свои вечные двигатели и энергию будущего и каждый раз привлекал новых инвесторов. Знаменитая филантропка Клара Джессап Мур вложила в Кили 100 тысяч долларов (2,5 миллиона по сегодняшним временам) плюс положила ему ежемесячную зарплату в 250 долларов (по нынешним меркам — 5400). Она была спонсором изобретателя с 1881 по 1890 год. Вслед за ней Кили платил Джон Джекоб Астор IV, американский бизнесмен, путешественник и писатель.

А в 1898 году Джон Кили умер от воспаления лёгких. Вот тут-то и началось журналистское расследование. Дело в том, что за двадцать четыре года Кили ни разу не провёл ни одной демонстрации вне своей лаборатории и не представил нигде, кроме замкнутых помещений, ни одного рабочего образца. Представители газеты Philadelphia Press, воспользовавшись разрешением супруги Кили, которая, забрав наследство, спокойно уехала из города, в январе 1899 года получили допуск в лабораторию. В составе комиссии был ряд инженеров и физиков.

В стенах лаборатории обнаружили встроенные трубки, ведущие куда-то в подпол, а там, двумя этажами ниже, огромную трёхтонную сферу для сжатого воздуха. Все двигатели Кили работали именно на пневматике, причём он подводил воздух через десятки каналов, пронизывавших всё здание. Через неделю после публикации разоблачающих материалов, 25 января 1899 года, новый президент Keely Motor Company мистер Акерман опроверг статью, объясняя, что трубки и сфера имели отношение к одному из давних опытов господина Кили, имевшему место в 1887 году, — но ему уже никто не верил. После демонстраций Кили обычно разбирал свои устройства, никогда не открывал их внутреннего содержимого, просил не фотографировать во время показов, — и ни один из сохранившихся либераторов так и не смогли заставить работать после смерти их создателя.

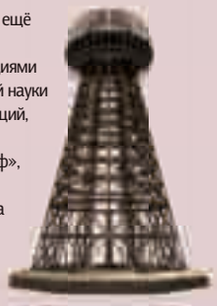
Тем не менее нельзя не отдать должное техническому гению Джона Уоррела Кили. В конце концов, он спроектировал сложнейшую пневмосистему, синхронизировал её работу со своими опытами и манометрами, которые, как казалось, были подключены к «либераторам», а вовсе не к каким-то подпольным механизмам, и более двадцати лет обманывал огромное количество неглупых людей. Уникальный дом Кили снесли в 1920-е, сегодня на его месте — паркинг. А жаль, такая красивая история!

* * *

Мы рассказали о трёх громких случаях технического мошенничества. Представьте себе, что могли бы сделать эти люди, если бы направили свою энергию в честное русло! Впрочем, для фон Кемпелена история с механическим шахматистом была лишь эпизодом его блестящей инженерной карьеры, но вот Холман и Кили вполне могли стать новыми Эдисонами. Но не стали. Им казалось, что сделать деньги на мошенничестве проще, чем на изобретательстве. Что ж, таков их выбор. А что бы выбрали вы?

«Вибродин» — двигатель системы Кили, работающий совокупно на энергии эфирного пара и на чистой энергии звука

ДВА СЛОВА О ТЕСЛЕ



Легендарная башня Теслы для телепортации энергии

Николе Тесле посвящено столько разных материалов, что писать о нём ещё одну статью было бы как минимум бессмысленно. Но этот физик, один из величайших в мире, нередко занимался откровенными мистификациями и прославил своё имя не только основополагающими для современной науки открытиями, но и множеством фантастических заявлений и демонстраций, которые так и не получили впоследствии никакого объяснения.

Самая известная его мистификация — это проект «Уорденклифф», суть которого заключалась в передаче электричества без проводов на произвольное расстояние. В начале XX века на Лонг-Айленде была построена передающая станция — 47-метровая вышка с медным полушарием наверху. Но после окончания строительства возникли проблемы с финансированием, и вторая (принимающая) башня так и не была возведена, а уже построенную взорвали во время Первой мировой войны, чтобы вышка не послужила немцам, достигни они территории США. Проблема телепортации энергии (именно так можно охарактеризовать идею Теслы) на большие расстояния не решена до сих пор. Передача же на малые расстояние используется повсеместно в быту и в науке.

Другой пример мистификации — «двигатель Теслы». Правда, это скорее газетная утка, чем реальная история. В 1931 году Тесла предложил автомобильной компании Pierce-Arrow провести опыт по созданию электромобиля, способного питаться от мирового эфира. Представитель компании согласился, и Тесле предоставили автомобиль, с которого предварительно удалили двигатель внутреннего сгорания, заменив его электродвигателем и оставив немного места для «источника энергии». Последний был установлен самим Теслой и представлял собой закрытую коробку с максимальным продольным размером 60 см, причём такую лёгкую, что Тесла принёс её в руках. Тесла подключил коробку к двигателю двумя проводами, сел за руль и проехал демонстрационный круг. Испытания машины продлились некоторое время, но Тесла так и не позволил никому заглянуть в его «источник питания». В итоге что-то пошло не так, и изобретатель уехал, забрав свою тайну с собой. Современники предполагают, что Тесла принёс просто очень мощный аккумулятор, хотя это не объясняет необычайную лёгкость прибора.

Таких случаев в карьере Теслы было множество, что позволило журналистам сделать из его персоны величайшего мистификатора всех времён.

Что *почитать*

- Кристофер Прист «Престиж»
- Тим Скоренко «Легенды неизвестной Америки»

Что *посмотреть*

- «Блеф» (Bluff storia di truffe e di imbroglioni, Италия, 1976)
- «Иллюзионист» (The Illusionist, Чехия-США, 2006)
- «Престиж» (The Prestige, США-Великобритания, 2006)

ТЕКСТ: ГРИГОРИЙ ПАНЧЕНКО

ХОД

ОРУЖИЕ, КОТОРОЕ ВОЗВРАЩАЕТСЯ

Борис Акунин (он же, собственно, Анатолий Брусникин) пишет в основном исторические романы, но и на территорию фантастики порой забредает. Описанный в эпиграфе бросок в вертикальном направлении, при котором и падающая добыча, и возвращающийся бумеранг очерчивают одну и ту же траекторию, невозможен. Более того, «точка возврата» не стоит на месте — чтобы поймать бумеранг, недостаточно просто отставить руку в сторону. Это оружие значительно сложнее…

Плавным движением немой достал из своей сумки палку — не палку, дощечку — не дощечку, а какую-то плоскую загогулину, заплёлся всем телом в подобие штопора и метнул эту деревяшку вверх.

Ай, ловко! Штуковина ударила птицу влёт. Та перекувырнулась, камнем рухнула вниз — прямо в руку метальщика. А второй рукой он успел подхватить свою кривую дубинку и сунул её обратно в сумку.

Анатолий Брусникин «Беллона»

ЭЛЕКТРОННЫЕ БУМЕРАНГИ ЕГИПТА

Сразу запомните одну вещь: бумеранг не фрисби и при пуске «а-ля тарелочка» обратно не вернётся. В случае умелого броска на полёт бумеранга влияет целый ряд аэродинамических эффектов, позволяющих ему накапливать энергию, достаточную для возвращения. Благодаря асимметричному профилю бумеранг превращается в аналог самолётного крыла (назовём это «эффектом элерона»). Помимо этого, присутствует гироскопический эффект, стабилизирующий направление полёта. Наконец, авторотация заставляет бумеранг работать подобно тянущему пропеллеру, только тащит он не самолёт, а сам себя.

Интересно, что бумеранг древнее всех человеческих цивилизаций: первые его образцы появились, судя по косвенным данным, ещё в раннеандертальскую эпоху. Трудно сказать, насколько они были совершенны и умели ли возвращаться (скорее всего, нет; эта особенность присуща не всем современным бумерангам), но скоростной полёт с вращением по труднопредсказуемой

Постановочная дуэль с большими бумерангами мурравири, которые на близком расстоянии используются как двуручные палицы

Конец XIX века, дуэль австралийских аборигенов. Аборигены, щиты и бумеранги настоящие, но кадр постановочный: в реальности воины находились бы друг от друга гораздо дальше и не стояли бы в статичных позах, а «метались» столь стремительно, что фотограф не смог бы поймать их в кадр

криволинейной дуге, высокая дальность броска, большые точность и сила удара — всё это, похоже, имело место. Поэтому можно смело заявить, что бумеранг — первый образец дальнобойного метательного оружия! Скорее всего, он стал результатом эволюции уплощённой метательной палицы. Медленное и весьма длительное совершенствование прототипов стремилось к улучшению востребованных в дикарской среде показателей: высокой силе броска, точности и — особенно в случае боевого бумеранга — необходимости обмануть глазомер противника, не дать шанса уклониться. А вот способность бумеранга возвращаться, видимо, первоначально была браком: просто дуга полёта получилась чересчур уж криволинейной, что и начало проявляться при определённом типе бросков. Позже эту особенность сумели «приручить».

Бумерангом

«Разрушающая способность» боевого бумеранга при встрече с человеческим телом овольно велика. При попадании в голову массивный бумеранг «сносит крышу» без малейших намёков на переносный смысл. Почти так же легко ломаются кости рук, рёбра, позвоночник. Бедренная кость обычно выдерживает, если удар пришелся не прямо по суставу, но, когда бумеранг попадает в ногу от лодыжки до колена включительно, перелом практически обеспечен. Де-факто чуть ли не половина боевых попаданий приходится именно на эту нижнюю зону: противник маневрирует, уклоняется, пытается уйти прыжком — что, конечно, не всегда удаётся, ведь скорость подлёта деревянного «пропеллера» превышает 70 км/ч. Бумеранг чаще работает как «травматик», чем как заведомо смертоносное оружие, — но тому, кто попал под удар, от этого не легче: победитель стремительно подбегает, чтобы нанести coup de grâce. Последний могли осуществить даже другим бумерангом — в боекомплект входит иногда до пяти штук, а при «перестрелке» в воздухе одновременно находится три-четыре. И это только в случае поединка. Если же в бою сходятся два отряда, воздух буквально гудит от бумерангов, а уклониться от удара в таких условиях может лишь самый опытный воин.

В кроманьонскую пору возвращающийся бумеранг уже существует: изготовленные из дерева экземпляры, разумеется, не сохранились, но один, вырезанный из мамонтового бивня, дошёл до наших дней. Однако вскоре область применения бумеранга резко сокращается. Причина проста: триумфальное шествие по планете начинают лук и стрелы. Некоторые культуры, правда, остались на стадии бумеранга и копьеметалки. Причём с уровнем развития это соотносится не вполне однозначно: например, австралийская культура действительно «неандерталоидна» по многим параметрам, но о классических майя этого никак не скажешь, а ведь они тоже не знали лука...

Для охоты на мелкую дичь (от кролика до гуся) бумерангоподобные палицы надолго сохранились и во многих «лучных» районах. Они могли использоваться и против человека, но в современном мире эта область применения почти утрачена. А вот традиции народных игрищ способны «законсервировать» в классическом виде нечто близкое к настоящему бумерангу. Вот, например, описание VII века, сделанное наблюдательным и грамотным человеком, епископом Севильи: «Это называется clava (латинский термин, обозначающий булаву — прим. авт.), и сделана она с двумя железными клубами с обеих сторон. Другое оружие — cateia, «кельтское веретено»: оно летит не очень хорошо, если брошено неумело, но, запущенное правильно и сильной рукой, возвращается к тому, кто бросает». Судя по контексту, речь идет об «оружии состязаний», которое было в ходу у иберийских крестьян.

Древние египтяне, носители передовых для своего времени знаний и отличные лучники, тоже сохранили бумеранги. Отчасти, наверное, потому, что с ними было очень удобно охотиться в тростниковых зарослях, где для стрелы слишком много препятствий. Но существовали в Египте и боевые бумеранги. Согласно египетской военной доктрине, наиболее эффективный «огонь» должен вестись на дистанции не более полутора сотен метров,

БУМЕРАНГ В МОГИЛЕ

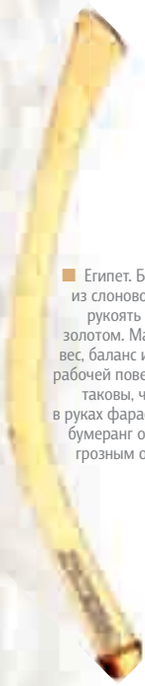
Бумеранги в египетских захоронениях явно имели символическое значение: слоновая кость с золотом на обеих концах, электрон с наконечником из синего фаянса, чисто фаянсовый бумеранг... Если верхний теоретически еще может считаться парадно-боевым оружием, то нижний — явно нет, да и мелковат он. Вероятно, полный боевой размер ему предстояло обрести уже по ту сторону жизни, сделавшись оружием мёртвых, способным противостоять демонам загробного мира.

Бумеранги из гробницы Тутанхамона

Фотография 1927 года: сокровища Тутанхамона всё ещё не вынесены из гробницы. В ларе под номером 370 — загробный боезапас: луки и бумеранги

Наши дни: боевой танец «тимпильпангу» с обоеручно-парными бумерангами, применяемыми и для броска, и как оружие ближней схватки

Редкий, но реально существовавший у аборигенов четырёхлопастной бумеранг для игр и состязаний; массивный, круто изогнутый боевой бумеранг типа «лоангаль» (внизу) – и два лёгких бумеранга для выпугивания птиц из древесной кроны



Египет. Бумеранг из слоновой кости, рукоять окована золотом. Материал, вес, баланс и форма рабочей поверхности таковы, что даже в руках фараона этот бумеранг окажется грозным оружием

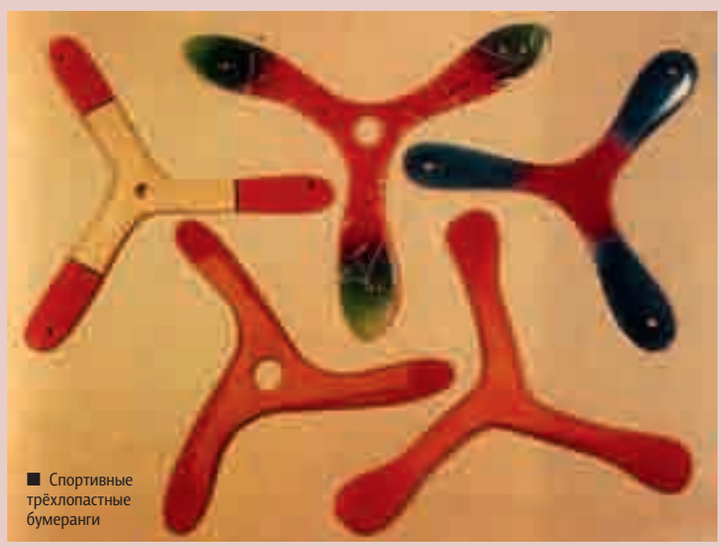
когда лучников могут поддерживать мастера других видов метательного оружия. Для дротиков это расстояние великовато, а вот для пращи и бумеранга — самое то.

В гробнице Тутанхамона обнаружено тридцать три бумеранга самых разных типов. Некоторые из них близки к «прямолетящим» палицам линзовидного сечения, другие в полёте очерчивали сложную дугу невозвратного типа, а несколько экземпляров (правда, самые небольшие, охотничьи) явно способны к возвращающемуся полёту.

«Рабочие» бумеранги большей частью вырезаны из плотного дерева. Иногда в качестве материала использовалась слоновая кость; считается, что такие бумеранги имели только церемониальное значение, однако это лишь предположение. Два самых парадных бумеранга — электронные (в древности «электроном» называли сплав золота и серебра); они невелики, асимметричны и довольно плохо пригодны для броска, к тому же слишком дороги для простого оружия. Фаянсовые же копии бумерангов — ещё меньшего размера, слабо изогнутые и почти не уплощённые — явно призваны исполнять некую символическую роль.

ИДЁМ НА РЕКОРД

Технологии каменного века не позволили коренным австралийцам создать трёхлопастные бумеранги, так что они возникли буквально сто лет назад, причём сразу как спортивные снаряды, наиболее удобные для скоростных бросков на малую дистанцию. Сегодняшний рекорд скоростного броска установлен в 1996 году американцем Адамом Руфом: пять циклов «бросок-поимка» за 14,6 секунды. Рекорд по количеству безошибочных циклов составляет 2251 раз и был достигнут в 2009 году японцем Харуки Такетоми. Интересно, что испытания показали: бумеранги этого типа в принципе могли бы неплохо работать как охотничье и боевое оружие. Сейчас существуют клубы энтузиастов, которые используют при лицензионной охоте в австралийском буше утяжелённые образцы таких бумерангов (около 0,5 кг, что нормально для рабочего бумеранга; для спортивного же в зависимости от типа состязаний нормальным весом считается 20–80 граммов). Сведения об эффективности такой охоты, правда, не публикуются: наверное, современным любителям не хочется выглядеть смешно перед аборигенами.



Спортивные трёхлопастные бумеранги

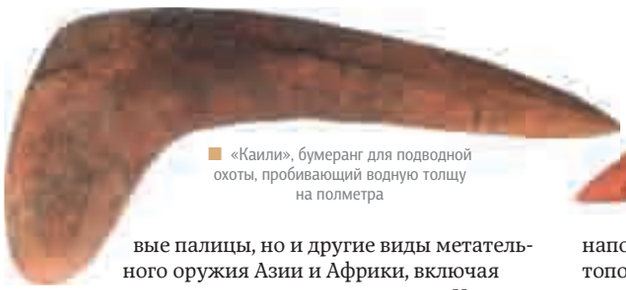
Основные виды австралийских бумерангов. Все они, кроме четырёхлопастного, пригодны для охоты и боя, – но лишь у двух боевые функции преобладают. Это тяжёлый Г-образный бумеранг с заострёнными концами («акулий зуб», второй слева) и «крюковой» бумеранг (второй справа), способный достать противника через щит

Какую именно? Мы не всё знаем о том, как египтяне представляли загробные будни, — но, кажется, бумеранг становился там главным оружием. Во время путешествия по реке мёртвых фараону (и, надо думать, не только ему) регулярно приходилось отбиваться от демонов, таящихся в зарослях папируса, а ведь именно в такой чаще охотничий бумеранг превосходит лук. К загробной охоте готовились всю жизнь; для отработки меткости у египтян даже была особого рода игра вроде городков, в которой вместо бит использовались разного типа бумерангоподобные палицы — их-то и брали с собой на тот свет. «Электронный» вариант такой игры мог позволить себе только фараон, а вот фаянсовые копии встречаются даже в гробницах среднего класса. Напоследок стоит заметить, что, помимо церемониальных, в могилу клались и самые что ни на есть настоящие бумеранги.

ДЕРЕВО И ЖЕЛЕЗО

Традиционный материал для изготовления австралийских бумерангов — казуарина, известная также как железное дерево. Причём рабочие бумеранги предпочитали вырезать не из свежих сучьев, а из морёных, вылежавших в воде по два-три года. Иногда в дело шла и мангровая древесина, имеющая схожие характеристики. В результате, как ни парадоксально, бумеранг получается сравнительно лёгким: достаточной для дела прочностью обладает даже тонкая пластина дерева. Вес дальнобойных, но при этом сохраняющих боевые параметры бумерангов — 400–600 граммов, длина их рабочей поверхности (в пересчёте на «выпрямленное» состояние) — около полуметра, редко под 70 сантиметров. Большие «бумеранги-мечи» бывают длиннее человеческого роста (хотя обычно в пределах 90–130 сантиметров), а массой порой зашкаливают за 1,5 кг. При этом прочная древесина позволяет сделать ударный край линзовидным, почти режущим, так что по остроте он сопоставим с бронзовыми мечами времен Тутанхамона. Надо заметить, что по принципу бумеранга работают не только древнейшие швырко-

А вот этот тип крюка боевые функции бумеранга не повышает. Такие бумеранги (их рабочая кромка обычно не несёт следов износа) использовались в основном для магических церемоний



■ «Каили», бумеранг для подводной охоты, пробивающий водную толщу на полметра

вые палицы, но и другие виды метательного оружия Азии и Африки, включая стальные клинковые конструкции. Но это тема для другой статьи.

Об убойной силе бумеранга мы уже говорили. А какова его практическая дальнобойность? Изготовленный по традиционной технологии возвращающийся бумеранг при очень хорошем броске улетает почти на 200 метров, но такой длинный бросок может понадобиться лишь в спортивном состязании или при охоте на мелкую птицу вроде попугая. Боевой невозвратный бумеранг теоретически сохраняет достаточную точность, чтобы на расстоянии около 250 метров попасть в человеческую фигуру, и достаточную силу, чтобы нанести как минимум серьёзный ушиб. Оптимальное же расстояние перестрелки составляет 80–120 метров, возможны схождения до 20–40 метров и даже ближе, но это при переходе от метательной схватки к рукопашному бою.

На оптимальной дистанции хороший метатель бумеранга, обученный этому искусству с детства, может всё что угодно. Сразить наповал или набить шишку в назидание, переломить копье или вышибить из рук винтовку, при противостоянии лицом к лицу попасть в бок или в затылок, послать бумеранг в землю так, чтобы он отскочил и поразил вставшего за укрытие противника (длина рикошетного удара — до восьми метров). Правда, не забудем: в таких боях силы противников обычно равны, и они уклоняются от бросков с не меньшим мастерством, чем посылают оружие в цель.

НЕМНОГО О СПОРТЕ

Раз уж мы упомянули спортсменов, поговорим ещё немного о рекордах и результатах. В современных состязаниях используются углепластиковые бумеранги массой не более 110 граммов. Состязания на попадание в цель или тем более на силу удара не проводятся как класс. Рекорд по дальности броска держится с 1999 года (Мануэль Шульц, 238 метров), по максимальному времени в полёте без учёта дистанции — с 2010-го (Билли Бразелтон, 380,59 секунды), по максимальной дистанции безвозвратного броска — с 2005-го (Дэвид Шамми, 427,2 метра). Причём последняя могла быть чуть больше, если бы в конце полета бумеранг, снижаясь, не задел крону дерева. Так или иначе, коренных австралийцев эти сотни метров и секунд оставили бы равнодушными: какое им дело до того, что бумеранг весом с карандаш неприцельно ползёт по воздуху с силой, едва достаточной, чтобы контузить стрекозу. На охоте важен результат, а не показатели углепластиковых суррогатов.

Кстати, среди традиционных австралийских бумерангов есть намеренно недальнобойные. Таков меч мурравири, который используют не только для удара, но и для броска, однако лишь в пределах 10–40 метров. Таков каили, предназначенный для убоя крупной рыбы, водяных черепах и небольших крокодильчиков — короткий, очень массивный, напоминающий обрубок клюшки или метательный топорик. На морском или речном мелководье это до сих пор распространённое орудие промысла, хотя сейчас каили часто делают даже не из железного дерева, а просто из железа. Конечно, оба упомянутых меча-бумеранга невозвратные, а последний в любом случае приходится поднимать с поверхности воды или даже со дна.

■ Рабочая кромка западноавстралийского джиркили имела наиболее «лезвийное» оформление среди всех бумерангов: при попадании это оружие не столько проламывало цель, сколько врубалось в неё

Не очень далеко, но всё же на несколько десятков метров с хорошей прицельностью посылают самые мощные из метательных бумерангов, крюковые: большая длина, слабо выраженный основной изгиб, на обухе короткой лопасти — перпендикулярный «клюв». В терминологии за ними закрепилось центральноавстралийское название «вирики», то есть «челюсть», а поперечный выступ у аборигенов зовется «ланга» («ухо»). Крюковой бумеранг практически невозможно парировать щитом: благодаря «уху» он обходит преграду и наносит сильнейший удар прямо за ней. Интересно, что один из бумерангов-палиц Тутанхамона очень похож на вирики и сделан из столь же прочного дерева. В том пространстве-времени тоже были достаточно распространены узкие щиты, предполагавшие активное парирование, а не «отсиживание» за щитовой плоскостью.

Очень может быть, что до пришествия европейцев австралийцы пользовались и другими специализированными бумерангами, например, для работы с местными фантастическими монстрами, ныне вымершими австралийскими эндемиками. Так или иначе, европейцы эту в высшей степени фэнтезийную фауну (и, соответственно, оружие) уже не застали. Но писателю-фантасту грех не воспользоваться столь широким полем для воображения при создании нового мира и его оружейной системы.

■ Диаграммы бросков, прорисованные с натуры в 1890-х, отличаются от траекторий, которые считаются оптимальными в спортивном бумерангометании

Что *почитать*

- Тонино Бенаквиста «Сага»
- Анатолий Брусникин «Беллона»

Что *посмотреть*

- Обход (Walkabout, Великобритания, 1971)
- Там, где мечтают зелёные муравьи (Wo Die Grunen Ameisen Träumen, ФРГ-Австралия, 1984)
- Десять лодок (Ten Canoes, Австралия, 2006)

■ Нетрадиционный изгиб этих бумерангов даёт некоторый выигрыш на открытых равнинах при сильном ветре. Самый крупный «бумеранг-меч» использовался и для броска, и для удара, но основная его функция – отбивать метательные копья

Текст: **Тим Скоренко**

Эволюция
Международный женский день

Международный женский день у нас твёрдо ассоциируется с известной активисткой борьбы за права женщин Кларой Цеткин, которая предложила этот праздник более ста лет назад. Но каким-то удивительным образом идею и термин, придуманные политиком-социалистом, поддержали впоследствии почти все страны мира. Как же так вышло?

На протяжении многих веков женщина была ущемлена в правах относительно мужчины. Очаги борьбы за женские права вспыхивали повсеместно ещё со времён Римской империи, но настоящее сражение развернулось в Европе и США лишь в XIX веке. 8 марта 1857 года работницы текстильных фабрик Нью-Йорка вышли на улицы, стуча половниками в пустую металлическую посуду, — эта знаменитая демонстрация получила название «марш пустых кастрюль» и считается одним из первых массовых проявлений борьбы за права женщин. Швеи требовали равную с мужчинами зарплату и сокращения рабочего дня с 12-14 до 10 часов. Впоследствии было доказано, что описанная демонстрация — миф, придуманный в районе 1970-х годов для того, чтобы оправдать удивительное совпадение международного и коммунистического («цеткинского») женских дней. Тем не менее миф прижился, а «марши пустых кастрюль» стали популярной формой протеста в XX веке — особенно в испаноязычной Южной Америке, где они получили название Cacerolazo.

Как ни странно, другое крупнейшее выступление женщин с требованиями предоставить им избирательное право также пришлось на 8 марта и произошло в 1908 году. Организатором шествия была социал-демократическая партия.

28 февраля 1909 года социалистическая партия США официально назначила последнее воскресенье второго месяца Национальным женским днём. Правда, большого успеха это «назначение» не имело, поскольку дата отмечалась внутри не слишком-то большого женского сообщества американских социалистов. Тем не менее, хотя праздник был отменён уже в 1913 году, первый шаг к Международному женскому дню был сделан.

1910 год стал знаковым. 27 августа в Копенгагене на Второй международной социалистической женской конференции, которая проходила в рамках Второго Интернационала (международного объединения рабочих и социалистических партий), активистка Клара Цеткин выдвинула предложение о ежегодном праздновании Международного женского дня. Никакой романтики в её предложении не было. 8 марта женщинам всего мира предлагалось выходить на массовые митинги и демонстрации, требуя равных с мужчинами прав. Подобным же образом двадцатью годами ранее был утверждён Международный день трудящихся (1 мая), и потому предложение Цеткин было воспринято с энтузиазмом. Праздник официально учредили.

Правда, никакого единства по поводу даты и причин празднования не существовало даже в мировом социалистическом сообществе. В частности, социал-демократическая партия Германии годом позже учредила собственный Международный женский день, принятый также в Австрии, Швейцарии и Дании. Он был назначен на 19 марта в ознаменование мартовской революции в Пруссии (1848 год). Правда, для не-немцев эта дата практически ничего не значила, поэтому праздник не прижился. Ещё через год дата была смещена на май по политическим и отчасти погодным мотивам, а позже Германия присоединилась к мировому социалистическому сообществу.

Вообще, в 1910-х годах Международный женский день праздновали уже во многих государствах — почти во всех, где существовала активная социалистическая партия. Где-то его отмечали 8 марта, где-то — в энное воскресенье третьего месяца, где-то и вовсе летом. Да и праздником этот день назвать было очень трудно, потому что, как и полагала Клара Цеткин, в первую очередь Международный женский день подразумевал массовые демонстрации и борьбу, а не цветы, подарки и красочные наряды. В России же всё было, как обычно, не совсем как у всех. Санкт-Петербург праздновал в 1913 году 8 марта исключительно потому, что пытался перенять западные тенденции. В празднике принимали участие даже представительницы высшего общества (то есть, по сути, они боролись против самих себя).

А вот в 1917 году на 8 марта в России пришлись знаковые события. Именно в этот день по новому стилю (23 февраля по старому) началась Февральская революция, которая свергла монархию и заложила основу для революции Октябрьской. Женские демонстрации и забастовки, приуроченные к празднику, в определённой мере стали одним из катализаторов революционных событий.

К 1921 году старый стиль уже был ликвидирован, и 8 марта официально считалось началом Февральской революции. Именно поэтому на 2-й Коммунистической женской конференции, которая проводилась в том году, был уже в который раз учреждён Женский день, назначенный на всё то же 8 марта. Только приурочен он был к революционным событиям и предшествующим им женским забастовкам как первому шагу на пути свержения монархии и установления власти Советов (хотя, стоит заметить, до Советов в феврале семнадцатого года было ой как далеко). Так или иначе, с 1921 года 8 марта отмечается в нашей стране без перерывов.

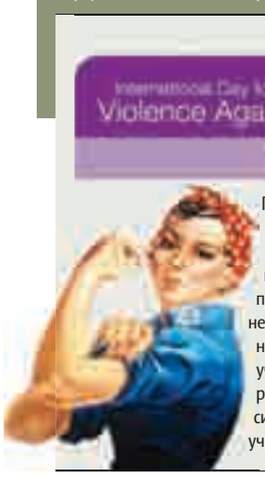
Вслед за РСФСР Международный женский день ввели коммунистические партии других государств: в 1922 году — Китай, в 1936 году — Испания и так далее. Причём именно китайские коммунисты, окончательно захватившие власть в стране в 1949 году, официально объявили 8 марта нерабочим днём.

В СССР Международный женский день стал нерабочим лишь в 1965 году. С этого момента он принял привычную сегодня форму с цветами и подарками. Женщины уже давно не выходили на демонстрации, поскольку в Союзе имели равные с мужчинами права. В определённой мере советское правительство стремилось к тому, чтобы женский день перестал иметь политическую подоплёку и превратился просто в праздник красоты и весны — ведь протестное движение, которое он символизировал в начале века, могло направиться не в то русло.

1975 год был объявлен ООН Международным годом женщин. На тот момент женский праздник отмечался только в коммунистических странах — Западная Европа и США «красных» инициатив не признавали. При этом представители ООН прекрасно осознавали необходимость ввести подобный день. Поскольку Организация объединённых наций всегда стремилась сплотить мир и уладить любые конфликты, её руководство сознательно выбрало дату 8 марта по очень простым соображениям: в коммунистическом мире её и так уже отмечают, а капиталистическому неважно, на какой день будет назначен международный женский праздник. Решение ООН было встречено бурными протестами жителей США (за исключением, конечно, американских коммунистов), но отмене не подлежало.

Сегодня 8 марта в качестве Международного женского дня признают и празднуют более чем в 100 странах мира, правда, выходным он является лишь в 30 государствах (а в Китае или Македонии, например, отдыхать в этот день имеют право только женщины). Бурно отмечают 8 марта в Италии, Португалии и Австралии; женские общественные организации Великобритании с 2005 года добиваются объявления 8 марта всебританским выходным днём. Единственная страна, которая по поводу 8 марта категорически молчит (хотя неофициально празднует, особенно в эмигрантской среде), — это США.

ДРУГИЕ ПРАЗДНИКИ



Помимо Международного женского дня, в мире существует целый ряд других женских праздников (правда, обычно они не являются выходными): Международный день сельских женщин (15 октября, учреждён ООН в 2008-м), Международный день борьбы за ликвидацию насилия в отношении женщин (25 ноября, учреждён ООН в 2000-м) и так далее.

ПРЕВРАЩЕНИЕ

Один мальчик очень любил играть в футбол.

Дело было, естественно, на другой планете (запамятовал, как она называется), где всё совсем по-другому. И футбол называется иначе, и играют в него несколько по-своему…

Там всё другое, но очень похоже на Землю. Помню, когда я впервые оказался там, то сразу воскликнул: «Такое ощущение, что это Земля!»

Однако там всё иначе. Совсем иначе. Просто похоже, и всё.

Но дети там тоже любят побегать, поиграть и погонять мяч. Мы бы назвали это футболом, но у них это называется по-другому (запамятовал как).

И жил на этой планете один мальчик, который больше других любил играть в этот их местный футбол.

Кто-то может подумать, что он лучше всех играл в этот футбол, и ошибётся. Вовсе нет. Не было у него таланта. Любить-то он любил, но играл совсем плохо. И поэтому его никогда не брали гонять мяч.

Что может быть несправедливее?

И был ещё один мальчик, который не очень любил играть в футбол. Но играл. Не от большой любви. Он просто не прочь был попинать мяч. Как и полагается мальчишке.

Вот только он был из бедной семьи, и своего мяча у него не было. Так бывает и на других планетах, а не только у нас.

Я хочу сказать, что на этой планете тоже были бедные и богатые.

Они как-то по-другому назывались. Я запамятовал, как именно, и смысл в богатство и в бедность там вкладывали другой, не такой, как у нас. Я так и не разобрался, какой именно, но что-то совсем другое, не измеряемое деньгами.

Или измеряемое, но как-то не так.

Но так же, как у нас, богатые могли подарить своим детям всё что угодно, а бедные — нет, не могли. И были такие бедные, что вовсе ничего не могли подарить своим детям.

И вот этот мальчик из бедной семьи, у которого не было мяча, играл неплохо, но мог бы играть лучше. Вот только у него не было возможности потренироваться. Вот если бы он имел свой мяч, то тогда…

Но мяча у него не было.

А тот мальчик, который больше всех на планете любил играть в футбол… У него тоже не было мяча. Но не потому, что его родители были бедны. Просто им и в голову не могло прийти дарить своему сыну мяч, если он напрочь не умеет играть. Какой в этом смысл? И ему дарили всё что угодно, только не мячи.

У него были три комнаты игрушек, целых две железные дороги… Да, на этой планете тоже были детские железные дороги. Правда, несколько иные, чем у нас, и с другим названием, но были. Взрослые железные дороги давно перестали существовать (транспорт ушёл далеко вперёд), но детские дороги ещё были.

И у этого мальчика их было целых две.

И вот однажды этот мальчик, который очень любил играть в футбол, и тот мальчик, который любил, но не очень, — они встретились.

Мальчик, который больше всех на свете любил играть в футбол, шёл мимо детской площадки и увидел того — второго, который в одиночестве играл с воображаемым мячом. Ведь настоящего мяча у него не было.

Это было на ближайшей, самой обычной детской площадке… Ну, знаете, той, что за домом, между парковкой для машин и сточной канавой.

Его (того, кто любил играть больше всех) эта картина очень растрогала. Если вы любите делать что-то больше всего на свете (даже если и не умеете), вы не сможете спокойно наблюдать, как кто-то занимается этим, не имея даже самого необходимого.

Он увидел родственную душу.

— Послушай, — закричал он. — Ты ведь любишь играть в футбол? Я вижу, что тебе очень хочется поиграть.

— Хочется, — был ответ.

— Мне тоже, — сказал тот, что любил футбол больше всего на свете. — Я отдам тебе две железные дороги, если ты поиграешь со мной! Только я не умею. Почти совсем не умею играть. Но если ты поиграешь со мной, то я отдам тебе две детские железные дороги и три комнаты игрушек!

— Да я бы с удовольствием поиграл с тобой, — отвечал второй мальчик и отправлял в ворота воображаемый мяч, ловко подрезая воображаемого защитника и обманывая воображаемого вратаря. — Но у меня нет мяча.

Тут необходимо сказать, что на этой планете дети умеют превращаться во всё, во что хотят. Я вовсе не хочу сказать, что дети на Земле не умеют превращаться во всё, во что хотят. Но это ненадолго, на время игры, а там — могут и насовсем. Если заиграются, то бывает, что и не могут превратиться обратно.

И мальчика, который больше всех на свете любил футбол, осенило.

— А давай я буду твоим мячом? Самым непобедимым, самым лучшим мячом? — предложил он.

Он превратился в мяч. И они стали играть. Вернее, играть стал тот, кто любил, но не очень. А тот, кто очень любил, он хоть и не играл сам, но всё же впервые в жизни участвовал в игре.

Потом пришли другие мальчишки, завязалась настоящая футбольная баталия, и тот, что любил играть, но не очень, играл лучше всех, потому что тот, который превратился в мяч, был его мячом, самым лучшим и самым непобедимым.

В это время мимо проходил тренер детской футбольной команды и подозвал к себе мальчика, что играл лучше всех.

На этой планете тоже есть тренеры детских футбольных команд, только они называются по-другому и… Ну вы понимаете.

«С таким пацаном в нападении моей команде не будет равных», — подумал он.

— Послушай, паренёк, — сказал он, — записывайся в мою команду. Тебя ждёт большое будущее. Любой школе нужен хороший футболист. Ты сможешь получить образование. И поступишь в колледж. Любому колледжу нужен хороший футболист. Правда-правда. А когда ты закончишь колледж, то сможешь работать в БАНКЕ. Ну что?

— А чего бы и нет! — сказал мальчик (напомню, что он был из бедной семьи) и пошёл с тренером.

ОБ АВТОРЕ

Глеб Сердитый (он же Андрей Кузьмин, Бути Таманои, Сергей Глебов, Игорь Кауфман) — очень разносторонняя личность: писатель, сценарист, переводчик, киноактёр, журналист и, как ни странно, уфолог. Автор книг «Человек-саламандра», «По следу саламандры» и ряда рассказов. Сыграл более пятидесяти ролей в кино и телесериалах — и, что характерно, не в массовке. В его фильмографии — «Раскол», «Золотой телёнок», «Реальный папа», «Примадонна», «Заражение», «Счастливы вместе» и другие работы. Автор нескольких тысяч публикаций — в журналах «Если», «ВИДЕОАСС Премьер», «Стиль жизни», «Мастер Ружьё», «Оружейный двор», «Медведь», «Популярная механика», «Мир новостей» «Я телохранитель», «Третий глаз», «Аргументы и факты» и многих других изданиях. В МФ публиковались рассказ «Тринадцатый месяц» (№4 (104), апрель 2012) и статья «Важнее бластера и меча» (№2 (102), февраль 2012).

Конечно, в команде он не блистал. Ведь самый лучший и самый непобедимый мяч остался на площадке у дворовых мальчишек.

Но тренер был неплохим тренером и кое-чему научил его. Да и команда была недурна.

И мальчик в результате поступил-таки в колледж.

А тот мальчик, который больше всех на планете любил играть в футбол, — он пропал.

Родители погоревали немного и утешились.

Ведь что это за сын такой, что совсем не умеет играть в футбол?

Они раздали три комнаты игрушек благотворительным организациям и завели себе дочь, у которой не было проблем с футболом, как и полагается девочке.

Тот мальчик, который любил играть в футбол, но не очень, закончил колледж. Потом он вырос и стал важным чиновником в БАНКЕ.

На той планете банк тоже назывался по-другому (я запамятовал как), но работа в нём, как и у нас, была уважаемой и ответственной.

Он женился. Но собственных детей у него не случилось. Так бывает иногда.

А его самый лучший, самый непобедимый мяч так и остался валяться в канаве. В той самой, возле которой они познакомились.

Мальчишки после игры закатили мяч в канаву, да и забыли там.

Воспитательный процесс на этой планете был поставлен очень хорошо. Он ушёл далеко вперёд. Поэтому никто из мальчишек не мог присвоить мяч, который ему не принадлежал.

Я, наверное, сумбурно всё это рассказал. Вы, наверное, совсем запутались в этих мальчиках. И я поясню. Их двое. Один любил, но не умел, а другой немного умел, но не очень любил. Так понятнее? Так вот первый — он любил. Пусть и такую незамысловатую штуку, как игра в мяч. И мог бы прожить вполне безбедную жизнь, если бы не эта любовь.

С ним разобрались.

М-да.

А второй никогда в жизни ничего не любил. А если что-то и любил, то не очень. Но благодаря тому, первому, сделал свою жизнь. И как-то у него всё устроилось.

Вот такая штука.

Я чувствую, что плохо рассказал эту историю. Право, такая морока — рассказывать истории, которые произошли на других планетах. Всё-то у них по-другому. Всё не так, как у нас. Хотя и очень похоже.

Почему у нас-то на Земле ничего такого интересного не происходит, а?

Кстати, вам мячик не нужен?

Он ещё лежит там в канаве…

© Глеб Сердитый

Иллюстрация Александра Ремизова

Фантастическая викторина

Предлагаем вашему вниманию нашу традиционную «Фантастическую викторину». Перед вами десять вопросов по мотивам цикла Джорджа Мартина «Песнь льда и пламени».

Ответы присылайте по адресу **otvet@mirf.ru** или на почтовый ящик редакции. Ответы должны быть в виде «1-а, 2-б, 3-в...», в теме письма укажите «Викторина — март».

Обязательно пишите полностью **фамилию, имя, отчество, адрес и почтовый индекс** (а если вы живёте в Москве — и телефон), чтобы мы смогли с вами связаться и вручить или отправить фантастические призы. Если вы не сможете получить приз сами — указывайте данные того человека, который получит его за вас.

Итоги викторины мы подведём в майском номере. Десять читателей, наиболее верно и полно ответивших на вопросы, получат долгожданный роман **Джорджа Мартина «Танец с драконами»** в двух томах — лучшее фэнтези 2012 года по версии МФ и лучшая книга по версии читателей.

Желаем удачи всем нашим читателям!

Благодарим
издательство **АСТ**
за предоставленный приз

1. Кто из героев носил длинную косу, которую никогда не стриг?
а) Серсея;
б) Арья;
в) Дрого;
г) Варис.

2. Кому принадлежат слова: «Человек, который выносит приговор, должен сам занести меч. <...> Если ты не можешь, возможно, этот человек и не заслуживает смерти»?
а) Джоффри Баратеон;
б) Лиза Аррен;
в) Эддард Старк;
г) Илин Пейн.

3. Какого короля называли Безумным?
а) Эйегон;
б) Эйерис;
в) Эйемон;
г) Эйенис.

4. Какое прозвище было у лорда Петира Бейлиша?
а) Гора;
б) Мизинец;
в) Бес;
г) Пёс.

5. Из чего сделан трон короля Семи Королевств?
а) Из костей дракона;
б) из золота;
в) из черепов;
г) из мечей.

6. Кто изображён на гербе королевского рода Баратеонов?
а) Олень;
б) лев;
в) дракон;
г) волк.

7. Как наградил Станнис контрабандиста Давоса, спасшего его крепость от голода?
а) Отрубил ему кончики пальцев;
б) сделал его рыцарем;
в) сделал его рыцарем и отрубил кончики пальцев;
г) никак.

8. Как звали лютоволка, принадлежавшего Рикону?
а) Серый Ветер;
б) Призрак;
в) Нимерия;
г) Лохматый Пёсик.

9. Что Сирио Форель говорит смерти каждый день?
а) «Я готов»;
б) «Не сегодня»;
в) «Забери Шона Бина»;
г) «Валар моргулис».

10. Как называла себя Дейенерис?
а) Бурерождённая;
б) Драконорождённая;
в) Перворождённая;
г) Нерождённая.

Фантастическое травести

Предлагаем вниманию наших читателей конкурс «Фантастическое травести». Ниже вы увидите три отрывка из различных фантастических книг, но все имена собственные мы подменили. Полагаем, вам будет нетрудно снять маски и узнать настоящие имена героев, значимые реалии, а также авторов и названия произведений, откуда были взяты отрывки. Ответы в виде «*1. Кристофер Робин — Дзирт До'Урден, Пухова опушка — Мензоберранзан, книга — «Тёмный эльф», автор — Роберт Сальваторе*» присылайте на **otvet@mirf.ru** или на почтовый адрес редакции с пометкой «Травести — март» на конверте или в теме письма. Обязательно пишите полностью фамилию, имя, отчество, адрес и почтовый индекс (а если вы живёте в Москве — то и телефон), чтобы мы смогли с вами связаться и вручить или отправить фантастические призы. Если вы не сможете получить приз сами, указывайте данные того человека, который получит его за вас.

Приз конкурса — **антология Джорджа Мартина и Гарднера Дозуа «Воины»**, лучшая антология 2012 года по версии МФ. Её получат 10 участников, приславших наиболее полные и правильные ответы. Итоги конкурса мы подведём в майском номере. Желаем удачи всем нашим читателям!

Благодарим
издательство **«Эксмо»**
за предоставленный приз.

ЭКСМО

1 Входная дверь с грохотом распахнулась. В комнату ворвался небольшой, смуглый, жилистый человек с огромным, похожим на клюв горбатым носом, который, казалось, шествовал впереди него.

— Поручик (1)! — Корнет (2) подпрыгнул и щёлкнул каблуками.

Наш посетитель с грохотом опустил оба кулака на крышку стола.

— Ты приказал своим людям вернуться в Форт Боярд (3). Я плачу вам не за то, чтобы вы прятались, как побитые собаки.

— Но вы не платите нам также и за то, чтобы все мы стали мучениками, — Корнет (2) отвечал ему тем резонным тоном, каким он обычно разговаривает с законченными дураками. — Мы — Мушкетёры (4), а не цепные псы. Поставленная вами задача — дело гвардейцев кардинала (5).

Поручик (1) отощал и выглядел уставшим и напуганным. Он был на грани нервного срыва. Впрочем, как и все остальные.

— Будьте разумны, — продолжал Корнет (2), — момент, когда можно было всё вернуть, ушёл. На улицах царит хаос. Любая попытка восстановить порядок гибельна. Сейчас главное лекарство — это болезнь.

Мне это понравилось. Я уже начинал ненавидеть Симбирск (6).

Поручик (1) как будто съёжился.

— Ещё есть нечисть. И эти стервятники с севера, поджидающие у острова.

Баден-Баден (7) очнулся от своего полусна.

— У острова, вы сказали?

— Ждут, что я пойду к ним в услужение.

— Интересно, — маленький колдун опять впал в полудрёму.

Корнет (2) и Поручик (1) спорили о круге наших обязанностей. Я записал текст нашего договора. Поручик (1) пытался тянуть время своими «да, но...» Ясно было, что он хотел драться, если посланник попробует начать распоряжаться здесь.

Паспарту (8) начал храпеть. Корнет (2) отпустил нас, а сам опять стал спорить со Старшиной (1).

2 Летающий макаронный монстр (1)! — Гюсто (2) провёл много часов на морозном воздухе, но, увидев тело друга, почувствовал небывалый леденящий холод. На затылке Пенне (3) напеклась кровь. О боги, как я скажу его отцу?!

Он бросился вперёд и схватил Пенне (3) за плечи, чтобы перевернуть. Лицо молодого маэстро пасты (4) было маской размокшей земли и быстро тающего снега. Когда Гюсто (2) осторожно стёр грязь, Пенне (3) застонал.

— Ты жив?!

Маэстро пасты (4) открыл глаза:

— Гюсто (2)?

— Да, это я. Что случилось? Ты тяжело ранен?

Пенне (3), хрипя, вдохнул морозный воздух.

— Спаситель храни меня, я не знаю — но такое ощущение, что голова раскололась. — Он поднёс дрожащую руку к затылку, потом посмотрел на окровавленные пальцы. — Один из пизанских шеф-поваров (5) стукнул меня — огромная волосатая тварь. — Он откинулся и закрыл глаза, снова напугав Гюсто (2), но быстро открыл их. — Где Лазанья (6)?

— Лазанья (6)? — Гюсто (2) взял молодого человека за руку. — Она в лагере. А ты в ресторане «У Луиджи» (7), и ты отравился. Я пойду найду кого-нибудь, кто поможет мне унести тебя.

— Нет. — Несмотря на несварение, Пенне (2), видимо, очень тревожился. — Она была здесь. Я следил за ней, когда великан стукнул меня. Ему не удалось...

— Лазанья (6)... здесь? — На мгновение Гюсто (2) показалось, что итальянец (8) вдруг начал говорить на другом языке. — Что ты имеешь в виду?

— То, что сказал. Я видел, как она шла прямо через двор. Она хотела обогнуть крепость. Я подумал, что это мне померещилось в тумане, но помнил, что она стала... странной. Я пошёл за ней и увидел её вон... там... — Он поморщился от боли, указывая в противоположный угол крепости. — Я шёл за ней, когда эта тварь схватила меня сзади. Я ничего не успел понять... и оказался здесь. Не знаю, почему он не прикончил меня. — Несмотря на холод, бусинки пота выступили на его бледном лице. — Может быть, кто-то из джедаев (9) подоспел.

Гюсто (2) встал:

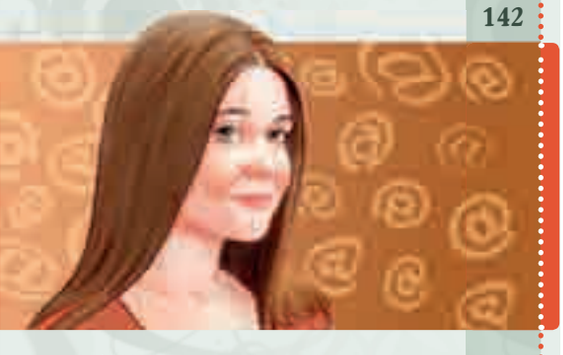
— Я приведу помощь. Постарайся не двигаться, если это будет возможно.

3 Магистр Друзь (1) давно уже предложил Инне (2) своё гостеприимство, и она ожидала увидеть нечто грандиозное, но дворец, больше, чем иной рыночный городок, явился для неё неожиданностью. Дом магистра Вассермана (3) в Парке Горького (4) рядом с ним показался бы хижиной свинопаса. Магистр Друзь (1) заверил её, что здесь свободно разместятся все её люди вместе с конями, и дворец в самом деле поглотил их без остатка. Самой Инне (2) было предоставлено целое крыло с собственным садом, мраморным бассейном, магической кристальной башней и волшебным лабиринтом. Рабы предупреждали любое её желание. Полы в её покоях были из зелёного мрамора, на стенах висели шёлковые драпировки, мерцающие красками при каждом дуновении.

— Ты слишком щедр, — сказала она магистру Друзю (1).

— Для троекратной обладательницы Хрустальной совы (5) ни один дар не будет слишком велик, — Магистр Друзь (1), томный щёголь с лысой головой и огромным крючковатым носом, был весь увешан рубинами, опалами и яшмой. — Завтра на пиру ты отведаешь павлинов и жавороньих язычков и услышишь музыку, достойную прекраснейшей из женщин. Тринадцать придут засвидетельствовать тебе своё почтение, а с ними все именитые телезрители (6).

«Твои телезрители (6) придут посмотреть мои регалии (7)», — подумала Инна (2), но вслух поблагодарила магистра Друзя (1). Вскоре он покинул её, как и господин Паташов (8), пообещавший устроить ей встречу с господином ведущим (9). «Это честь столь же редкая, как снег летом», — сказал знаток (10). На прощание он поцеловал её босые ноги бледно-синими губами и вручил ей баночку с мазью, которая, как он клялся, позволит Инне (2) увидеть спонсоров летнего сезона игр (11).



Зона развлечений

Почтовая станция

Здравствуйте, дорогой читатель!
Некогда профессор Толкин в своём эссе «О волшебных сказках» так отвечал тем, кто осуждал любителей выдуманных историй за стремление убежать от реальности: «Почему это вдруг достоин презрения человек, который, оказавшись в тюрьме, пытается из неё выбраться и пойти домой, а если ему это не удаётся, говорит и думает не о надзирателях и тюремных решётках, а о других вещах? Внешний мир не стал менее реальным оттого, что заключённый его не видит». Можно ли считать ли наш мир тюрьмой, а чтение фантастики побегом из неё, — вопрос дискуссионный. В конце концов, все сказочники и фантасты появились на свет именно в нашей реальности, от неё они отталкивались и ею вдохновлялись, изобретая новые миры. И ещё неизвестно, что в большей степени определяет наше сознание — окружающий мир, который мы по умолчанию решили считать настоящим, или сотни придуманных миров, вторгающихся в нашу жизнь с книжных страниц и компьютерных экранов.

Именно о страшном слове «эскапизм» мы говорим сегодня в «Почтовой станции». А ещё кидаем клич всем любителям вселенной Warhammer и разыскиваем забытый текст.

Екатерина Пташкина
Ведущий редактор

Почта МФ

КАК НАПИСАТЬ ПИСЬМО В «ПОЧТОВУЮ СТАНЦИЮ»

Если вы хотите написать нам письмо, в вашем распоряжении есть три основных 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.
3. SMS-СЕРВИС: пошлите сообщение на **номер 1121**, набрав **префикс #mfpost** (это важно — иначе сообщение не дойдёт). Стоимость — приблизительно 3 рубля.
Ваше сообщение обязательно будет прочитано, но вступать в переписку при помощи SMS-сервиса редакция не будет никогда.

*На страницах «Почтовой станции» публикуются самые интересные письма, SMS-сообщения и сообщения с форума журнала, расположенного по адресу **forum.mirf.ru**, с ответами редакции.*

Уважаемая редакция! Лет пятнадцать назад я прочитала книгу о том, как по поверхности планеты передвигается перетаскиваемое устройство, потому что полюс всё время меняет своё положение, и люди, оставшиеся вне убежища, вытягиваются до неба или уменьшаются, с их метаболизмом что-то происходит, и они погибают. Картина меня поразила. Автор — кто-то из зарубежных, напечатано в маленьком сборнике «Мастера зарубежной прозы», эдакая топологическая фантастика. Ничего подобного больше не читала. К сожалению, спросить об этой книге мне уже некого. Может, кто-то на форуме знает? Или из редакции? Была бы признательна, поскольку, хотя лет мне много, читаю много фантастики, особенно рекомендуемой МФ.

С уважением, Pilasik

Мы устроили в редакции коллективный мозговой штурм, посоветовались с разными авторами, но точного ответа на этот вопрос так и не нашли. Возникло, правда, одно предположение: может быть, вы говорите о романе британского фантаста Кристофера Приста «Опрокинутый мир»? Герой этой книги живут в своеобразном городе, который непрерывно катится по рельсам с юга на север, — а поверхность планеты под ним движется в обратном направлении. Правда, в серии «Мастера зарубежной прозы» этот роман не издавался. Но всё равно попробуйте его почитать: даже если это и не то, что вы ищете, вы всё равно не останетесь в накладе — познакомитесь с хорошей книгой.

Быть может, среди наших читателей есть человек, который прочитает ваш вопрос и воскликнет: хей, я как раз закончил читать эту книгу на прошлой неделе! Если такой человек объявится, мы просим его написать нам на почту название и автора романа — и одной загадкой в мире станет меньше.

Ещё можем посоветовать вам ЖЖ-сообщества ru_lit и zabytoe_staroe. Они были созданы именно для того, чтобы искать ответы на подобные вопросы. Если вы смутно помните какие-то детали произведения, но не можете назвать ни автора, ни главных героев, ни место действия, — вам туда. Любители фантастики в эти сообщества тоже заглядывают.

Уже много месяцев я постоянно (и без единого пропуска) покупаю ваш журнал и не устаю радоваться. И один крохотный (хотя и не очень, иначе я бы не писала по данному вопросу) нюанс меня сильно огорчает.

Всё дело в ваших рецензиях на книги из серии Warhammer 40000. Меня как человека, глубоко и нежно любящего Ересь Хоруса и другие циклы по этой вселенной, обижает, что в вашем журнале печатаются рецензии лишь на самые слабые книги (наличие которых мне приходится признать). Действительно, встречаются неудачные произведения. Но ведь так много хороших, которые не оставят равнодушными даже тех, кто понятия не имеет о вселенной Warhammer. Почему не публиковать рецензии на книги, которые действительно стоят внимания как фанатов, так и тех, кто может просто проявить интерес к этой вселенной? Ведь человек, который ничегошеньки не знает об Императоре Человечества и тиранидах, прочитав ваши рецензии, и не захочет узнавать.

Я пишу в редакцию с большой (нет, огромной) сердечной просьбой написать хотя бы пару рецензий на хорошие и качественные книги по «Вархаммеру». К тому же у издательства «Фантастика» со дня на день выйдет новый печатный план на 2013 год. Уверена, что там будет много новых замечательных книг по этой дивной вселенной.

С уважением, Елена

Дело в том, что объять необъятное — сиречь отечественный книжный рынок — не под силу никому из наших авторов и даже редактору книжного раздела. Мы стараемся, ищем, выбираем наиболее интересные или хотя бы наиболее показательные книги, но какие-то издания неизбежно ускользают от нашего внимания. В том числе и книги из серии Warhammer 40000. Если бы среди авторов «книжного ряда» были преданные поклонники этой вселенной, вероятнее всего, удавалось бы выбирать из общей россыпи книг только самые сильные — но, увы, фанаты Warhammer как-то в последнее время перевелись в наших рядах. Правда, только в наших — издательство «Фантастика» не раз подчёркивало, что романы по этой вселенной сметают с полок не в пример лучше, чем книги по некогда популярным «Забытым королевствам» или переводы зарубежных звёзд вроде Чери Прист.

Так что к вам — встречная просьба. Если вы хорошо разбираетесь в этой вселенной и знаете, на какие книги стоит обратить внимание, а какие лучше обойти молчанием, — напишите нам! Конечно, нет никаких гарантий, что удастся опубликовать рецензии именно на них — место в «Книжном ряду» всё-таки ограничено, но вероятность увидеть в журнале рассказ о лучших книгах по любимой вселенной вы несомненно повысите.

И ещё один момент. Есть такой не слишком честный аргумент в разнообразных спорах, хорошо знакомый всякому, кто хоть раз кормил интернет-троллей: «Если что-то не нравится — пойди и сделай сам». Троллю сейчас уподобляться не хочется, тем более что эта вакантная должность уже занята, но всё же: почему бы вам самим не попробовать написать о достойных, на ваш взгляд, книгах? В наш журнал каждый месяц приходит множество читательских статей и рецензий, и, хотя большинству авторов мы вынуждены отказывать (ведь написать хорошую статью ничуть не легче, а порой даже и труднее, чем создать интересный рассказ!), быть может, именно вам повезёт!

Применительно к фантастической литературе нередко употребляется слово «эскапизм» (бегство от реальности). Зачастую в это слово заложен отрицательный смысл: мол, тот, кто читает фантастику, — слабак, инфантил, который не может прижиться в реальности и всеми силами пытается убежать от неё. И назрел вопрос: а разве не вся литература в каком-то смысле «эскапистская»? Разве чтение любой книги — не бегство в другой мир? Ответьте, пожалуйста. А то становится как-то обидно за любимый жанр.

С уважением, Давид

Иные могли бы вам возразить: в реалистической литературе поднимаются актуальные проблемы, там описаны ситуации, с которыми человек сталкивается в Настоящей Жизни, и поэтому такая литература — не прибежище эскапистов, а, напротив, лишний повод столкнуться с так называемым «реальным миром». Но разве лучшие образцы фантастики не рассказывают нам о том же самом — об обычных людях с их неустаревающими бедами и радостями, трудностями и моральными дилеммами? Даже если эти люди — космические десантники, путешественники во времени, охотники на драконов или вообще не люди, а, скажем, хоббиты. Антураж можно при большом желании перерисовать, но идеи и характеры останутся на месте. Если мы, конечно, говорим о хорошей литературе, — но хорошими и плохими могут быть книги любого жанра.

В каком-то смысле фантастика — это даже не жанр, а угол зрения на мир. Кому-то, скажем, проще рассуждать на вечную тему «отцов и детей», помещая героев в их естественную среду обитания. А кому-то, как Стругацким в «Гадких лебедях», для разговора о поколениях нужно было придумать город вечного дождя и загадочных мокрецов. Повесть АБС, конечно, не только об этом — никакую стоящую книгу нельзя свести к одной-единственной теме. Но речь сейчас о другом.

Побег в фантастические миры не стоит сравнивать с поведением страуса, который засовывает голову в песок. Хотя бы потому, что страус не видит ничего, кроме песка (да и песка, по-хорошему, не видит). А тот, кто пытается отдышаться после спёртого воздуха подземки и офисных коридоров на просторах Средиземья, Вестероса или мира Полдня, наблюдает за чужими победами и поражениями, трагедиями и восторгами, становится свидетелем чей-то подлости и чьего-то героизма — и потом, вынырнув после короткой передышки во внешний мир, с новыми силами его меняет, держа в памяти пример любимых героев. Потому что мы все меняем мир — пусть понемногу, пусть незаметно даже для самих себя. Нет никакой объективной «внешней реальности» — каждый из нас создаёт в голове собственную неповторимую вселенную. И я готова спорить, что у многих любителей фантастики она ярче, красочней и разнообразней, чем у тех, кто их осуждает.

Любителя фантастики часто представляют эдаким чудаком, который не приспособлен к жизни в обычном мире. В дошкольном возрасте он ждёт, что к нему прилетит Питер Пэн; когда становится постарше, ожидает письма из Хогвартса; потом мечтает, что перед ним откроется зелёная дверь в белой стене, или у него во дворе приземлится синяя полицейская будка, или за ним придёт трамвай неважно какого цвета... Но даже если и так — разве люди, не интересующиеся фантастикой, не проводят свою жизнь в вечном ожидании? Ожидании «прекрасного принца» или престижной работы, изменений в законодательстве, прибавки к зарплате, неожиданной встречи, которая перевернёт весь мир с ног на голову... Кто-то всю жизнь ждёт и надеется — верный способ скоропостижно рехнуться, как справедливо заметил Макс Фрай. А кто-то меняет к лучшему свою жизнь — и даже, если повезёт, чью-то ещё. И при этом совершенно неважно, чем он интересуется и какие у него любимые жанры в литературе.

ПОБЕДИТЕЛИ: ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ВИКТОРИНА ПО ТВОРЧЕСТВУ ДЖ. Р. Р. ТОЛКИНА (МФ № 113, ЯНВАРЬ 2013)

Правильные ответы. 1 — Белладонна Тук, 2 — попались троллям, 3 — медведь, 4 — на бочке, 5 — дрозд, 6 — в «Гарцующем пони», 7 — фиал, 8 — Квенья, 9 — Эовин, 10 — цветок.

Нам пришло 376 правильных ответов. По результатам жеребьёвки победили **Наталья Шипицына** (г. Красноярск), **Василий Бекренев** (г. Люберцы), **Юлия Лисинчук** (г. Москва), **Мария Погребнякова** (г. Самара) и **Алиса Санелина** (г. Челябинск). Они получают призы — комплект из четырёх книг: «Хоббит» и трилогию «Властелин Колец».

Поздравляем победителей!

2013

Читайте в
АПРЕЛЕ

В продаже с 26 марта

❖ **ПОЛДЕНЬ: XX ВЕК**
ВОСПОМИНАНИЯ УЧАСТНИКОВ СЕМИНАРА БОРИСА СТРУГАЦКОГО

❖ **БАЙКИ ПРИ СВЕТЕ МОНИТОРА**
ЭТОТ ТЕКСТ ПРОКЛЯТ. Я СТОЮ ЗА СПИНОЙ. НЕ ОБОРАЧИВАЙСЯ.

- **Контакт:** Патрик Ротфусс
- **Истории книжных серий:** Время учеников
- **Современники:** Уиллем Дефо
- **Вспомнить всё:** «Двойные» экранизации Стивена Кинга
- **Лучшие видеоигры:** Ni no Kuni
- **Миры:** Земной круг

БОЛЕЕ 100 КНИЖНЫХ, МУЗЫКАЛЬНЫХ, ИГРОВЫХ И КИНОРЕЦЕНЗИЙ И МНОЖЕСТВО ДРУГИХ МАТЕРИАЛОВ

СМОТРИТЕ НА DVD «МИРА ФАНТАСТИКИ» В АПРЕЛЕ

Редакция может перенести анонсированные материалы в один из последующих номеров журнала.

ГЛОБАЛЬНОЕ НАДУВАТЕЛЬСТВО
МЕЖДУНАРОДНАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ ПО КЛИМАТУ
МЫ ДОЛЖНЫ ОСТАНОВИТЬ ГЛОБАЛЬНОЕ ПОТЕПЛЕНИЕ! СОКРАТИТЬ ВЫБРОСЫ В АТМОСФЕРУ ДВУОКИСИ УГЛЕРОДА! ВОЗОБНОВЛЯЕМЫЕ ИСТОЧНИКИ ЭНЕРГИИ ДОЛЖНЫ ЗАМЕНИТЬ АТОМНЫЕ ЭЛЕКТРОСТАНЦИИ!
НЕТ НИКАКОГО ПОТЕПЛЕНИЯ! ЭТО ДЕЗИНФОРМАЦИЯ ЧУШКОВ ИЗ ПРАВИТЕЛЬСТВА!
А ВАШИ ВОЗОБНОВЛЯЕМЫЕ ИСТОЧНИКИ ПРИВЕДУТ К ГОРАЗДО БОЛЕЕ УЖАСНЫМ ПОСЛЕДСТВИЯМ ДЛЯ КЛИМАТА!
ОХРАНА! СДЕЛАЙТЕ ЖЕ ЧТО-НИБУДЬ!
БАХ!!!
НУ, МОЖНО БЫЛО И НЕ ТАК РАДИКАЛЬНО...
?!
БАХ!
СПОКОЙНО, ГОСПОДА. ЭТО БЫЛИ ПРИДУРКИ.
ОДНИ – МНОГОЗОЛОТОШАЯ, CO2-ФОБНАЯ РАСА – СОБИРАЛИСЬ ОХЛАДИТЬ ЗЕМЛЮ, ЧТОБЫ ЗАМОРОЗИТЬ МОЗГИ И ЧУВСТВОВАТЬ СЕБЯ КОМФОРТНО.
ДРУГИЕ – ТЕПЛОЛЮБИВАЯ, CO2-ЛЮБИВАЯ РАСА – РАЗОГРЕВАЛИ ЗЕМЛЮ, ЧТОБЫ ШЕВЕЛИТЬ МОЗГАМИ И ЧУВСТВОВАТЬ СЕБЯ КОМФОРТНО.
ПОРА БЫЛО НАВЕСТИ, НАКОНЕЦ, ПОРЯДОК И ПОСТАВИТЬ ТОЧКУ В ЭТОМ ЗАТЯНУВШЕМСЯ СПОРЕ.
СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ И ТЕРПЕНИЕ.