книги • фильмы • игры • сериалы • наука • музыка • история • мифология

№ 134 № 10 2014 октябрь

Мир фантастики

www.mirf.ru

Тайны
СУМЕРЕЧНОЙ ЗОНЫ
55 лет великому фантастическому сериалу

Незнакомый
КИР БУЛЫЧЁВ
80 лет со дня рождения

Одиссея
КАПИТАНА ХАРЛОКА
Благородные пираты аниме

ГЕРОЙ
в каждом из нас
Настольные ролевые игры

ЧЕМПИОНЫ
нашего королевства
Спорт в Средние века

В номере неизвестная повесть Кира Булычёва

16+

Disney
ГОРОД ГЕРОЕВ

фэнтези и фантастика во всех проявлениях

0 14010
9 771810 224009

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор Лин Лобарёв
Выпускающий редактор Сергей Серебрянский
Ведущий редактор Екатерина Пташкина
Редакторы Александр Гагинский, Татьяна Луговская, Борис Невский
Ведущие рубрик Ксения Аташева, Густав, Дмитрий Злотницкий, Павел Ильин, Алексей Ионов, Николай Кудрявцев, Антон Первушин, Андрей Щербак-Жуков
Корректор Мария Луговская
Арт-директор Денис Недыпич
Дизайн и вёрстка Анна Григорьева, Юрий Ионкин
Дизайн обложки Роман Грыныха
Художник-иллюстратор Александр Ремизов
Редактор видео Тимофей Тимофеев
Помощник по связям с общественностью Дарья Беленкова *(belenda@mirf.ru)*

НАД НОМЕРОМ РАБОТАЛИ

Роман Арбитман, Егор Афонин, Антон Белый, Александра Бобкова, Пётр Бормор, Роман Броницкий, Василий Владимирский, Андрей Воскресенский, Анатолий Гусев, Александра Давыдова, Андрей Зильберштейн, Николай Караев, Юлий Ким младший, Александр Киселев, Александра Королёва, Игорь Край, Маргарита Кузнецова, Михаил Манаков, Максим Мухамедов, Ольга Мыльникова, Ирина Нечаева, Евгений Пекло, Владимир Пузий, Кирилл Ратников, Тим Скоренко, Влад Стерхов, Александр Стрепетилов, Ян Трифонов, Виталий Федосеев, Игорь Чёрный, Алексей Шлыков

ИЗДАТЕЛЬ ООО «ИГРОМЕДИА»

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

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

АДРЕС РЕДАКЦИИ

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

MIR FANTASTIKI MAGAZINE

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

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

НАГРАДЫ «МИРА ФАНТАСТИКИ»

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Фантассамблея • 2013
специальная премия «За стойкость»

ЗДРАВСТВУЙТЕ, УВАЖАЕМЫЙ ЧИТАТЕЛЬ!

В этом году мы много писали про Кира Булычёва. Это не слишком удивительно: если набраться наглости и выстроить иерархию советских фантастов, то он несомненно войдёт в первую пятёрку. А в этом году — как раз в октябре — у Булычёва юбилей: ему исполнилось бы восемьдесят лет.

Необычный материал, который мы посвящаем ему в этом номере *(стр. 32)*, заставил меня задуматься: а часто ли люди, зная одну сторону многогранной личности или явления, подозревают об этой многогранности?

И ведь сюрпризы бывают, даже когда речь идёт об одной профессии. К примеру, многие ли знают, что Род Серлинг *(стр. 40)*, создатель знаменитого сериала «Сумеречная зона» *(стр. 10)*, ещё и написал сценарий к не менее знаменитой первой «Планете обезьян»? А Пирс Энтони *(стр. 44)*, фактически отец-основатель юмористического фэнтези, писатель, подражая или оппонируя которому, обрели известность Роберт Асприн, Терри Пратчетт и другие, написал ещё и мощный полифонический философский цикл «Воплощения бессмертия»?

Можно продолжать и дальше. К примеру, Зои Салдана *(стр. 64)*, сыгравшая синюю принцессу на'ви и зелёную космическую киллершу, — профессиональная танцовщица. Кстати, и наша коллега Александра Королёва, рассказавшая нам об этой актрисе, в свободное от журналистики время преподаёт старинные танцы. А другой автор МФ, Андрей Щербак-Жуков, ведущий колонки «Детская фантастика» *(стр. 50)*, регулярно выступает на поэтических фестивалях. Тим Скоренко, постоянно находящий для своих материалов совершенно удивительные темы (в этом номере он рассказывает о спортивных состязаниях в средневековье — *стр. 119*), отличный гитарист и автор-исполнитель песен, а с недавнего времени ещё и альпинист...

Так что, дорогие друзья, будьте внимательны: скучных людей на самом деле очень мало, так что вы все — мы все! — преподнесём друг другу ещё множество сюрпризов. Да и сам окружающий мир — очень нескучное место. Взять хоть остальные материалы номера: статью об истории настольных ролевых игр *(стр. 86)*, рассказ о космическом пирате Харлоке *(стр. 102)*, рейтинг самых интересных драконов *(стр. 94)* и ещё многое, многое другое...

Приятного чтения!

Лин Лобарёв
Главный редактор

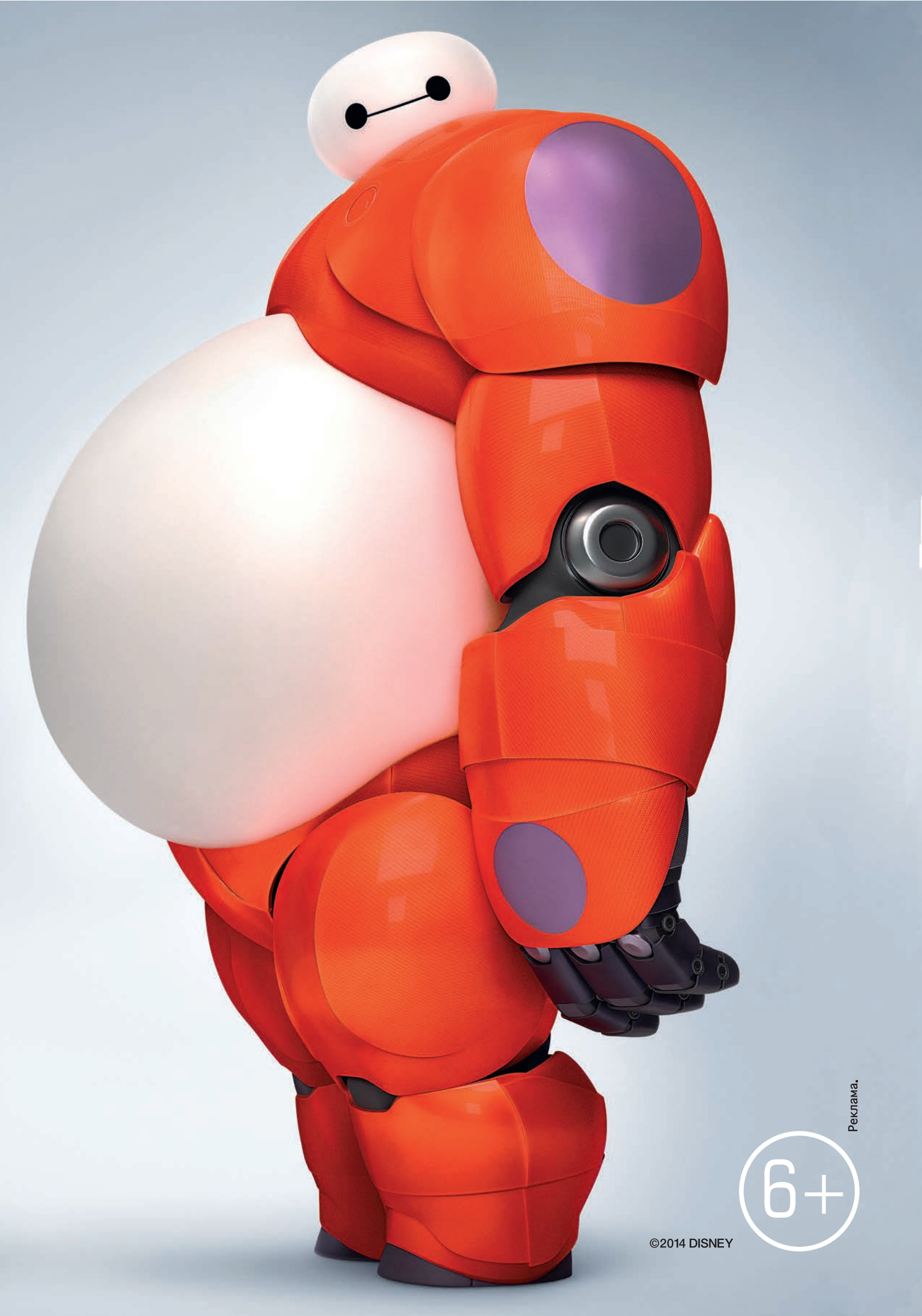
Disney

ГОРОД ГЕРОЕВ

ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ
ФИЛЬМА
“ХОЛОДНОЕ СЕРДЦЕ”

В КИНО
С 25
ОКТЯБРЯ
В 3D

www.disney.ru


6+
Реклама.
©2014 DISNEY

Лучшая фантастика месяца «18

ОКТЯБРЬ 2014

9 Эпиграф
Пётр Бормор «Земная слава»

Спецматериалы

10 55 лет сериалу «Сумеречная зона»
С «Сумеречной зоной» знакомы даже те, кто не видел ни одной её серии. Этот странный, завораживающий, почти абсурдный и при этом необъяснимо популярный телесериал стал частью американского культурного кода и наследил во всей массовой культуре последнего полувека. Немного «Сумеречной зоны» есть в каждом из нас.

Книжный ряд

16 Слово редактора
Новости литературы
Разнообразные премии, возвращение Гарри Поттера, мультимедийный суперпроект, а также вампирский принц, геймерская периферия, моральные терзания, девушка из подвала, супердети и возвышение королевства.

18 Книги номера
Генри Лайон Олди «Шерлок Холмс против марсиан» • **Олег Дивов** «Вундервафля» • **Майк Гелприн** «Миротворец 45-го калибра» • **Аластер Рейнольдс** «Пространство Откровения» • **Хироси Сакурадзака** «Грань будущего» • **Роберт Говард** «Бран Мак Морн, последний король. Кулл, беглец из Атлантиды» и другие книги, а также советы читателям.

32 Юбилей
Неизвестный Кир Булычёв
Писателя Кира Булычёва знают практически все. Однако даже его настоящее имя для многих остаётся неизвестным… Мы расскажем вам о тех сторонах таланта Булычёва, о которых не знал почти никто за пределами узкого круга его друзей и исследователей творчества.

38 Комиксы
Авторская колонка Дмитрия Злотницкого
Ещё недавно российского рынка комиксов не существовало. А сегодня его уже можно назвать стабильным. «Азбука» вновь радует нас шикарным изданием культового комикса, АСТ продолжает выпускать адаптации знаменитых романов, а коллекция издательства «Ашет» снова пополняется фрагментом отличной серии, которую очень хотелось бы увидеть на русском целиком.
Рецензии: Алан Мур «Хранители. Абсолютное издание», Роберто Агирре-Сакаса «Противостояние. Часть 2. Ночные кошмары Америки», Грант Моррисон «Новые Люди Икс. „В" значит Вымирание».

40 Классики
Род Серлинг
В США Род Серлинг считается бесспорным классиком фантастического жанра, а вот у нас его имя почти никто не слышал. Ведь Серлинг не писал масштабных романов и циклов, которые можно было бы перевести на русский. Он более известен как драматург и промоутер, чей вклад в «фантастическое образование» американцев сопоставим с заслугами Джина Родденберри.

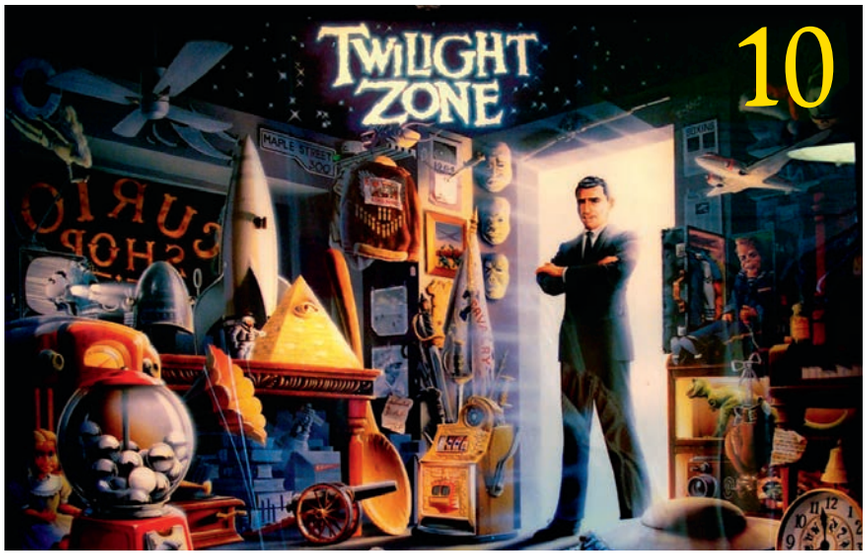
44 Современники
Пирс Энтони
Писатели-фантасты, как правило, работают в каком-то одном амплуа. Но наш сегодняшний герой — один из немногих авторов, кто проходит по категории «и швец, и жнец, и на дуде игрец». Пирс Энтони, которому в нынешнем августе исполнилось восемьдесят лет, за свою многолетнюю творческую карьеру какой только фантастики ни писал. И элитарную, и коммерческую, и сериальную. Да и стать классиком жанра умудрился…

50 Детская фантастика
Авторская колонка Андрея Щербака-Жукова
И снова об «Алисе»… На сей раз читатели узнают о чудесной истории, которая приключилась с талантливой писательницей Светланой Лавровой, когда «награда нашла героя». А также мы расскажем о ещё нескольких книгах, которые можно читать детям и с детьми.
Рецензии: Александр Тюрин, Александр Щёголев «Клетка для буйных», Франсуа Рабле «Гаргантюа и Пантагрюэль», Татьяна Кузнецова «Звезда Светлозара», Нил Гейман «Волки в стенах».

ХИТ-ПАРАД КНИГ

А. Пехов «Проклятый горн»
Н. Гейман «Океан в конце дороги»
О. Громыко «Космопсихолухи. Том 1»
Антология «Ведьмачьи легенды»
Р. Говард «Бран Мак Морн, последний король. Кулл, беглец из Атлантиды»
Т. Пратчетт «Незримые Академики»
Н. Перумов «Эльфийская стража»
А. Пехов «Ловушка для духа»
С. Кинг «Страна радости»
Дж. Батчер «Халтура»

По результатам голосования на сайте mirf.ru



РАССКАЗЫ И РИСУНКИ В «МИРЕ ФАНТАСТИКИ»

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

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

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

ПОДПИСКА НА «МИР ФАНТАСТИКИ»

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

КАТАЛОГ «РОСПЕЧАТЬ»	
«Мир фантастики» + DVD:	**индекс 46452**
«Мир фантастики» без диска:	**индекс 84195**
КАТАЛОГ «ПРЕССА РОССИИ»	
«Мир фантастики» + DVD:	**индекс 13003**
«Мир фантастики» без диска:	**индекс 11802**
КАТАЛОГ «ПОЧТА РОССИИ»	
«Мир фантастики» + DVD:	**индекс 24580**
«Мир фантастики» без диска:	**индекс 10863**

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

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

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

Выпускается ООО «Игромедиа».

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

Цена свободная. Тираж 35 000

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

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

© Издание ёфицировано

© «Мир фантастики», 2003–2014 год

«МИР ФАНТАСТИКИ» В СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЯХ

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

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Издательство «Альфа-книга» ..... **вторая обложка**
ООО «Игромедиа» ..... **третья обложка**
Издательство «Эксмо» ..... **четвёртая обложка**
WDSSPR **2**
ИП Роготов В.П. **7**

ИМЕНА, ПРОИЗВЕДЕНИЯ И ВСЕЛЕННЫЕ В НОМЕРЕ

ЛЮДИ

Абрахам, Дэниел **27**
Агирре-Сакаса, Роберто 39
Амелл, Стивен 71
Арбенин, Константин 51
Аренев, Владимир 16
Асприн, Роберт 98
Бана, Эрик **58**
Бандерас, Антонио 72
Банионис, Донатас 52
Бекмамбетов, Тимур 53
Бёртон, Тим 59
Бессон, Люк 52, 56
Блут, Дон 59
Бормор, Пётр 9
Булычёв, Кир 32, 50, 126, 140
Вебер, Дэвид **17**
Волков, Александр 95
Гайгэкс, Гэри **86**
Гейман, Нил 17, 19, 39, 51
Гелприн, Майк 24
Гибсон, Мэл 72
Гибсон, Уильям 17
Говард, Роберт 31
Голден, Кристофер 68
Грин, Ева 73
Грир, Эндрю Шон 29
Денмарк, Томас **83**
Дерелецкий, Вячеслав 22
Дерриксон, Скотт 58
Джойс, Грэм 16
Джонсон, Дуэйн 52
Дивов, Олег 23
Дик, Филип 68
Дисней, Уолт 59
Дозуа, Гарднер 27
Дуглас, Аарон 75
Дяченко, Марина и Сергей 53
Заболоцкий, Николай **50**
Золотько, Александр 18
Йейтс, Дэвид **53**
Иоханссон, Скарлетт 56
Капальди, Питер **69**
Кацумата, Томохару 102
Кинг, Стивен 10, 39
Кларк, Артур 68
Колюжняк, Виктор 25
Круз, Том 68
Кубертен, Пьер 119
Кузнецова, Татьяна 51
Купер, Брэдли 64
Кэрролл, Льюис 97
Лассетер, Джон **54, 59**
Ле Гуин, Урсула 98
Лоури, Лоис 57
Лэки, Энн 17
Маккефри, Энн **99**
Мартин, Джордж 27, 94
Матесон, Ричард 13
Миллар, Марк 39
Миллер, Фрэнк 73
Можейко, Игорь 32
Молиньё, Питер 78
Моррисон, Грант 39
Морроу, Вик 14
Мур, Алан 38
Нойс, Филлип **57**
Олди, Генри Лайон **19**
Опель, Кеннет 51
Пачино, Аль **62, 68**
Рабле, Франсуа **50**
Райс, Энн 17
Ралдугин, Владимир 20
Рейнольдс, Аластер 26
Ривз, Киану 62, 68
Риордан, Рик 17
Родригес, Роберт 73
Ротфусс, Патрик 17
Роулинг, Джоан 16, 101
Рудник, Элизабет 28
Рурк, Микки 73
Сакурадзака, Хироси **28**
Салдана, Зои 64
Серлинг, Род 10, 40
Сеттерфилд, Диана 29
Скалл, Люк 30
Скальци, Джон 68
Смит, Мэтт 69
Снайпс, Уэсли 72
Спилберг, Стивен 14, 68
Сталлоне, Сильвестр 72
Степнова, Мария 20
Терон, Шарлиз **62**
Тишков, Леонид 51
Толкин, Джон 100
Тюрин, Александр 23, 50
Уилмотт, Вон **70**
Уитекер, Форест 15
Уитли, Бен 69
Уэбб, Кэтрин 30
Уэкер, Хелен 17
Уэллс, Герберт 19
Фишбёрн, Лоуренс **58**
Форд, Харрисон 72
Хьюз, Патрик **72**

54 Съёмочная площадка «Город героев»

ХИТ-ПАРАД ФИЛЬМОВ

Стражи Галактики
Грань будущего
Люди Икс: Дни минувшего будущего
Малефисента
Как приручить дракона 2
Планета обезьян: Революция
Космический пират Харлок
Ной
Первый мститель: Другая война
Теорема Зеро

По результатам голосования на сайте mirf.ru

Видеодром

52 Слово редактора
Новости кино
О понятии «андердог», о серьёзных и не очень фильмах по вселенной DC, а также о «Тени колосса», «Драконах» и «Фантастических зверях».

54 Съёмочная площадка
«Город героев»
Новый большой анимационный проект студии Disney, впервые основанный на комиксах Marvel.

56 После финальных титров
Люси • Посвящённый • Избави нас от лукавого • Сигнал

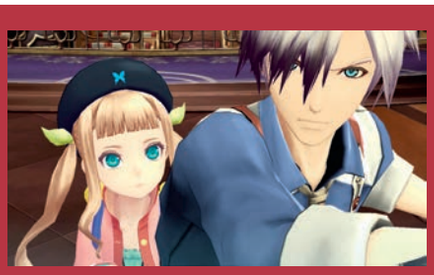
59 История кино
Взлёты и падения студии Disney
История компании Disney состоит из взлётов и падений. Когда-то крупнейшая студия планеты чуть не закрыла своё анимационное подразделение. Теперь же, благодаря новым технологиям и режиссёрам, Disney переживает эпоху возрождения.

62 Ретро-обзор
Адвокат дьявола
Мистическая драма с участием Аль Пачино и Киану Ривза в некотором роде посвящена давней мечте человека: приручить самого Дьявола. А хитрый, беспринципный адвокат — ближайший земной аналог той силы, что вечно хочет зла, но совершает благо.

64 Персона
Зои Салдана
Её образцы для подражания — Эллен Рипли, Сара Коннор и леди Джессика из «Дюны». Её самые известные роли — пиратская капитанша, отважная космическая переводчица из «Звёздного пути», синекожая воительница Нейтири из «Аватара» и Гамора, самая опасная женщина галактики. Зои Салдана любит фантастику и предпочитает играть сильных женщин.

68 Сериалы
Экранизации и ничего, кроме экранизаций: Джона Скальци, Филипа Дика, Артура Кларка, а также, как ни странно, фильмов «Особое мнение» и «Адвокат дьявола».
Рецензии: «Доктор Кто: Глубокий вдох», «Доминион». 1 сезон, «Стрела». 2 сезон.

72 Другое кино
Авторская колонка Алексея Ионова
О старых и новых героях, о запоздавших на десятилетие продолжениях и о ценном умении вовремя уйти на покой.
Рецензии: «Неудержимые 3», «Город грехов 2».



«76 Игровой клуб Лучшие видеоигры

Игровой клуб

74 Новости видеоигр
Волна новых игр в жанре хоррор, многообещающая космическая стратегия, свежая модель Nintendo 3DS, римейк неоднозначного приключения «Мор. Утопия» и размышления о том, почему плохие игры могут оказаться хорошими.

76 Лучшие видеоигры
Tales of Xillia 2 • Fantasy Life • Risen 3: Titan Lords • Godus • Lichdom: BattleMage

80 Фантастика из пластика
ThreeA x VALVe Portal 2 Atlas
Придумать по-настоящему оригинального на вид робота стало почти невозможно. Однако разработчики обожаемой геймерами компании Valve с этой задачей справились. Многим игрокам запомнились обаятельные герои Portal 2 — пара забавных роботов, Атлас и Пи-Боди. В этом выпуске мы повертим в руках пластиковую модель робота Атласа из лаборатории Aperture.

82 Новости настольных игр
Будни фантастической коммуналки, подземелье на картах, конец света каждый месяц, возвращение карманных монстров, события в фантастических мирах и многое другое. А также рассказ о трёх самых интересных колодостроительных карточных играх.

84 Лучшие настольные игры
Elfenland. Волшебное путешествие • Тайное наследие. Звездолёт • Fluxx Зомби

86 Жанры
Три волны настольных ролевых игр
Большинство наших читателей наверняка знают, что настольные игры давно не ограничиваются «Монополией». Что на свете существует огромное количество интересных игр. А вот на вопрос «какие вы знаете настольные ролевые игры, кроме D&D?» ответит не каждый. О них мы и расскажем в этой статье.

Врата миров

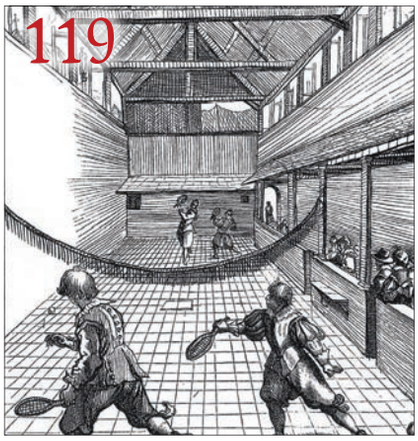
92 Слово редактора
Фантастический туризм
Памятники, посвящённые легендарным драконоборцам и их крылатым, чешуйчатым и огнедышащим жертвам, можно найти во многих городах мира. Причём отнюдь не всегда в роли драконоборцев выступают мужчины.

94 Доска почёта
Самые-самые драконы
Дракон — существо абсолютно необходимое для любого приличного фэнтези-мира, мифологии и многих сказок. Оййхо и Беззубик, Балерион и Глип — в новом рейтинге «Мира фантастики».

102 Портрет героя
Космический пират Харлок
Что мы знаем о знаменитом космическом пирате? Он носит чёрный плащ и повязку на глазу, бороздит космос на звездолёте «Аркадия» и борется за справедливость. Проблема в том, что Харлоков несколько — и за их множественностью скрыта непростая философия создателя Харлока, мангаки Лэйдзи Мацумото.

Машина времени

108 Слово редактора
Новости науки
Фотография кота Шрёдингера, новейшие методы лечения, полезные магниты, виртуальный мир, а также размножение в космосе, жизнь на Марсе и подо льдом и размышления о севшей батарейке и бесполезных часах.



110 Арсенал
История танкетки
За прошедшие века наши представления о том, как должен выглядеть рыцарь в сияющей броне, несколько изменились. Интересный вариант предложили конструкторы в двадцатых годах XX века. По задумке танкетки должны были стать «механической конницей», но замысел сильно разошёлся с реальностью.

114 Теории
Возможность путешествий во времени
Изобретение машины времени откроет захватывающие перспективы. Можно будет обсудить с Иваном Грозным преимущества смены профессии. Или взвесить атлантозавра. Но, если представить себе масштабы затруднений, связанных с сооружением хроноходного аппарата, такие цели покажутся мелкими.

119 Если бы
Средневековый спорт
Первые после возрождения Олимпийские игры прошли в Афинах в 1896 году. Но представьте себе, что Пьер де Кубертен родился в XIII веке и тогда же решил возродить Олимпийское движение. Пришёл, скажем, к королю Франции Карлу IV Красивому и предложил свою идею. А король ответил: ну что ж, к завтрашнему утру жду список дисциплин. Что было бы в этом списке?

120 Популярная наука
Авторская колонка Антона Первушина
Со времён античности известно, что наш разум и наша личность — это продукты работы головного мозга. Однако до сих пор нет чётких ответов на вопросы, где именно рождается самосознание, насколько личность зависит от памяти, каковы предельные возможности мозга. Когда нейробиологи пытаются получить ответы, они оказываются словно бы в фантастическом романе — за гранью реальности.
Рецензии: Джон Медина «Правила мозга», Джошуа Фоер «Эйнштейн гуляет по Луне: Наука и искусство запоминания», Дэвид Чалмерс «Сознающий ум. В поисках фундаментальной теории».

Зона развлечений

126 Рассказы
Кир Булычёв «Жёлтое привидение», «Пленники долга»
Гуслярские истории и приключения космического врача Павлыша относятся к самым известным циклам Кира Булычёва. Эти циклы много раз переиздавались, но недавно в архиве писателя были обнаружены новые, неизвестные читателям истории об этих вселенных.

140 Конкурсная площадка
Призы этого номера — красочные переиздания лучших книг Кира Булычёва, а также фильм «Малефисента» на видео.

142 Почтовая станция
Нельзя ли сэкономить, делая в фильмах мультяшные вставки, почему в России выходит так мало малобюджетных фильмов и зачем постоянно применяют цветокоррекцию.

144 Зона комикса
Александр Ремизов «Драконы!»

Постеры
Ник Перумов «Пепел Асгарда»
Вадим Панов «Зелёный гамбит»

Хэкфорд, Тейлор ... 62
Шаттнер, Уильям ... 12
Шварц, Евгений ... 100
Штоль, Маргарет ... 17
Шульц, Дуайт ... 75
Щёголев, Александр ... 50
Энтони, Пирс ... 44

ФИЛЬМЫ И СЕРИАЛЫ

Аватар ... 64
Адвокат дьявола ... 62, 68
Аладдин ... 59
Аркадия моей юности ... 102
Галактический экспресс 999 ... 102
Город героев ... 54
Город грехов 2: Женщина, ради которой стоит убивать ... 73
Доктор Кто: Глубокий вдох ... 69
Доминион (сериал) ... 70
Драконы ... 53
Другой мир ... 53
Звёздный путь ... 64
Избави нас от лукавого ... 58
Как приручить дракона ... 96
Клан (сериал) ... 86
Коломбиана ... 64
Король Лев ... 59
Космический линкор «Ямато» ... 102
Космический пират Харлок ... 102
Кошмар на улице Вязов ... 14
Красавица и чудовище ... 59
Люси ... 52, 56
Малефисента ... 141
Мститель ... 73
Мулан ... 95
Неудержимые 3 ... 72
Ночная галерея (сериал) ... 40
Особое мнение ... 68
Пираты Карибского моря:
Проклятие «Чёрной жемчужины» ... 64
Планета обезьян ... 11
Побег из Нью-Йорка ... 53
Полночь в Париже ... 15
Посвящённый ... 57
Превосходство ... 52
Приспешники ... 52
Ральф ... 54, 59
Робокоп 2 ... 73
Русалочка ... 59
Сигнал ... 58
Стражи галактики ... 64
Стрела (сериал) ... 71
Сумеречная зона (сериал) ... 10, 40
Терминал ... 64
Терминатор: Зарождение ... 53
Фантастические звери и места их обитания ... 53
Футурама (сериал) ... 15, 86
Харлок (сериал) ... 102
Холодное сердце ... 54, 59
Шестое чувство ... 12
Шоу Трумана ... 12

ИГРЫ

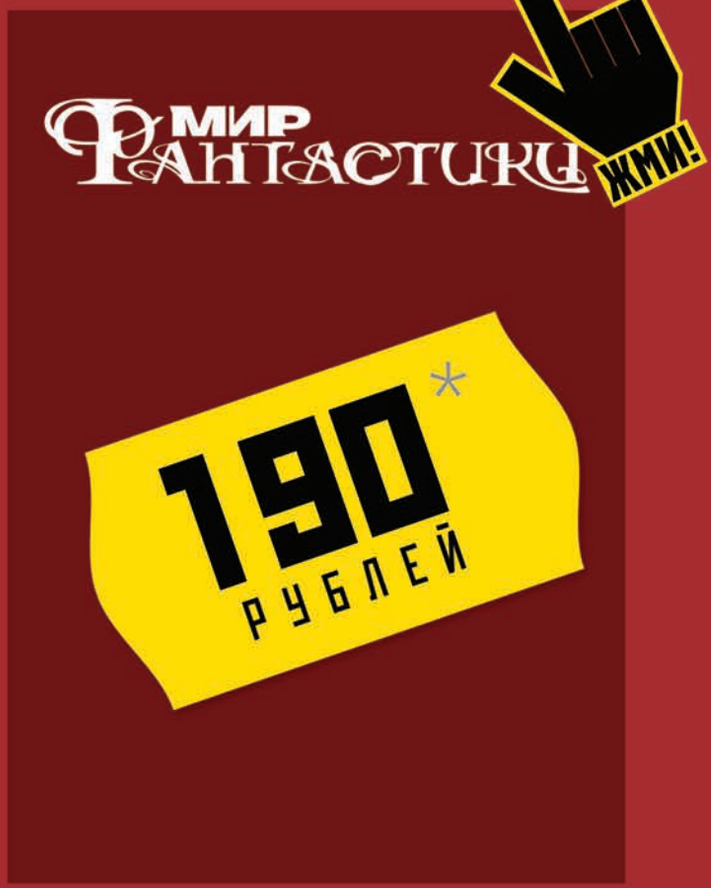
Alan Wake ... 15
Alone in the Dark: Illumination ... 74
Ancient Space ... 75
Deathtrap ... 74
Dungeoneer ... 83
Elfenland ... 84
Fallout ... 86
Fantasy Life ... 77
Fluxx Зомби ... 85
Godus ... 78
Kanzume Goddess ... 82
Lichdome: BattleMage ... 79
Pokemon CCG ... 83
Portal 2 ... 80
Resident Evil: Revelations 2 ... 74
Risen 3 ... 78
Rune Age ... 82
Shadow of the Colossus ... 53
Small World ... 83
Space Hulk ... 83
Tales of Xillia 2 ... 76
The Voidrim ... 82
Ticket to Ride ... 83
Titan Souls ... 74
Until Dawn ... 74
Vampire: The Masquerade: BloodLines ... 86
Xenoblade Chronicles ... 75
Искусство волшебства ... 86
Коммуналка ... 83
Мор. Утопия ... 74
Находка для шпиона ... 83
Тайное наследие. Звездолёт ... 85
Тайное послание ... 85

СЕРИИ И ВСЕЛЕННЫЕ

DC ... 52, 71
Dungeons & Dragons ... 86, 96
Marvel ... 38, 54, 59, 64
Вампирские хроники ... 17
Гарри Поттер ... 16, 53, 101
Доктор Кто ... 69
Ксанф ... 44
Мир Тьмы ... 86

РЕДАКЦИЯ РЕКОМЕНДУЕТ!

МАГАЗИНЖУРНАЛОВ.РФ



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

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

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

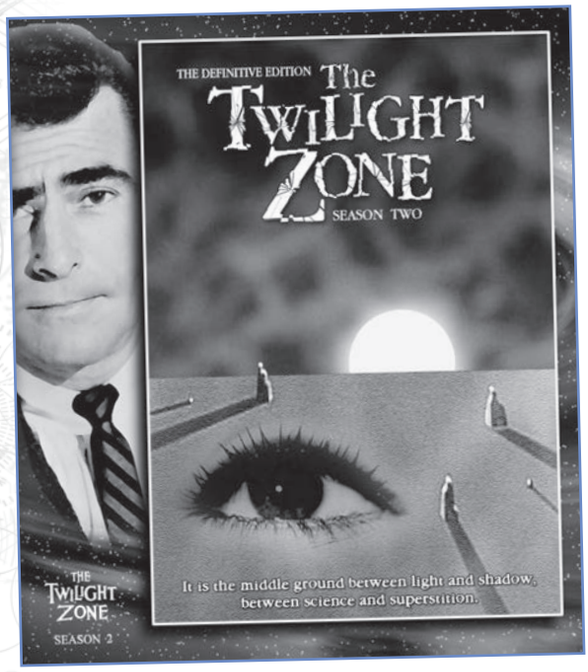
С ДОСТАВКОЙ Способы доставки: курьером, по почте, самовывоз.

*Цена указана без стоимости доставки

Материалы на диске

Спецматериал

55 лет «Сумеречной зоне»



Новинки кино

Полноэкранных «Черепашек-ниндзя» снимал режиссёр «Битвы за Лос-Анджелес» и «Гнева титанов» Джонатан Либесман. А продюсировал картину Майкл Бэй, режиссёр фильмов о Трансформерах. В их исполнении история об обаятельных рептилиях должна быть как минимум зрелищной. Что же прячут под панцирями тёзки знаменитых художников Возрождения?

Кинотеатр повторного фильма

Лучшие видеоматериалы МФ прошлых лет. В этом выпуске — «Киноляпы и интересные факты: „Красавица и чудовище“». Мультфильмы делаются совсем не так, как игровое кино. Однако, как ни удивительно, киноляпы в них встречаются совершенно такие же. Ну а уж интересных фактов о них можно рассказать не меньше, чем о любом фильме.

Аудиокниги

Владимир Данихнов
«Случайные связи»

Трейлеры

«Люси», «Город героев» и другие

Истоки кино

«Доктор Джекилл и мистер Хайд» (1920 год)

И другие материалы

ПЁТР БОРМОР

ЗЕМНАЯ СЛАВА

— Кого там принесла нелёгкая в третьем часу ночи?

— Открывай, мужлан! И тогда, возможно, твою сомнительную харчевню почтит своим присутствием не кто иной, как сам Юлиан Альфред Панкрац собственной персоной!

— И чё?

— В смысле?

— Ну, допустим, Юлиан. Ну, Панкрац. А мне-то что?

— Виконт де Леттенхоф!

— Не знаю такого виконта.

— Мужик, ты на каком свете живёшь? Меня все знают! Отсюда и до... нет, аж оттуда и до другого туда! Я был наставником княжеских детей...

— Мало ли...

— Послом у эльфов! Я известный дипломат, историк, исследователь дальних стран!

— Вот и езжал бы себе в дальние страны.

— Там я уже был. Мёд, пиво пил. А теперь хочу выпить тут!

— Ну и хоти, я что, возражаю?

— Я написал десятки научных трудов! Исследования по литературе, изобразительному искусству, архитектуре! Я почётный член шести академий, имею множество наград...

— Ну и где твои награды, академик? Не видно чё-то.

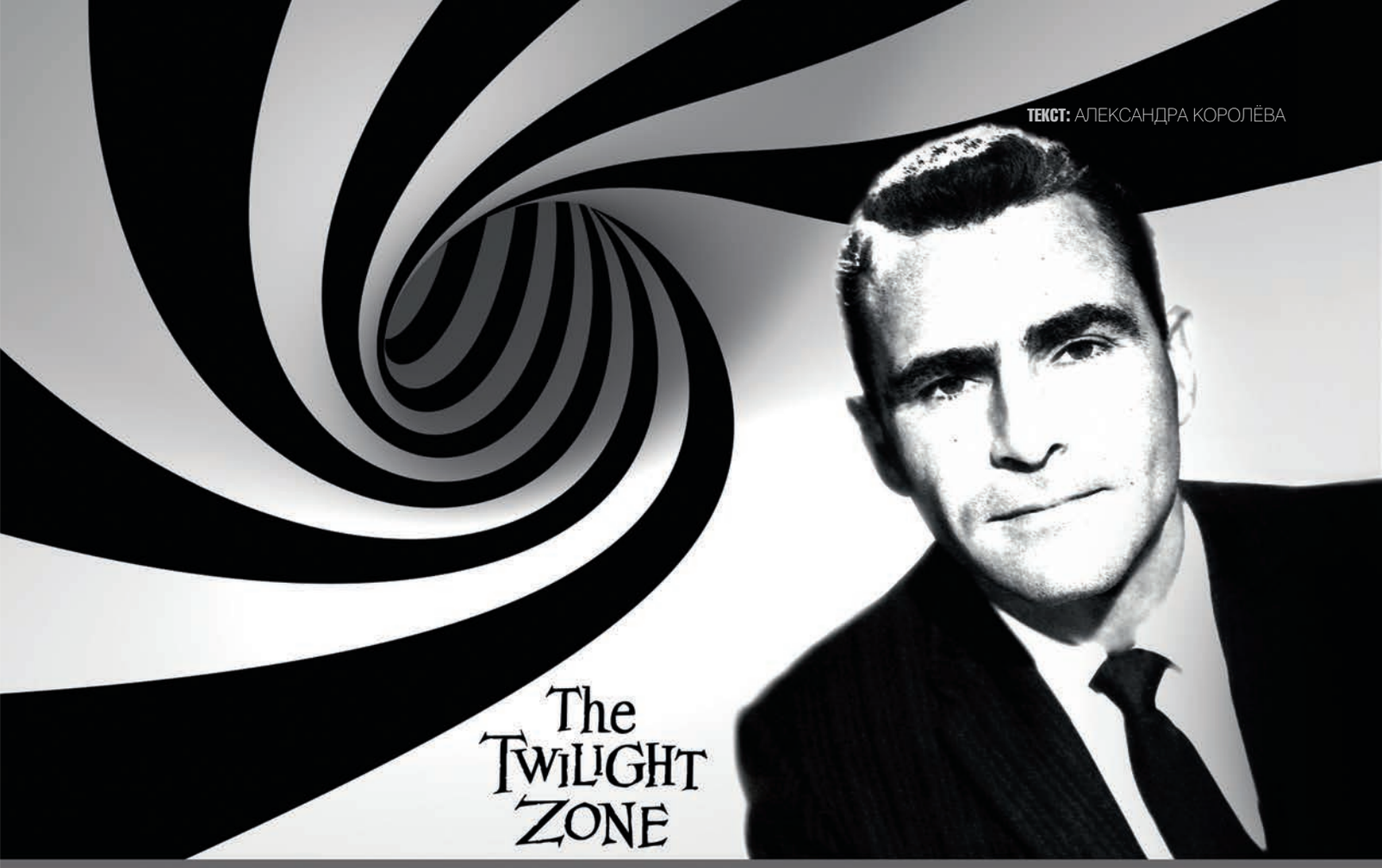
— Да я... Ты мои «Полвека поэзии» читал? Ты вообще хоть какое-то представление об искусстве имеешь?!

— А ну-ка, милсдарь, подойди поближе. Вот сюда, к окошку, я разгляжу. Ба! Лютик, что ли? То-то я слышу, вроде голос знакомый! Это же ты написал ту песенку, ну ту, знаешь, про воробышка, который попал в тепло и зачирикал?..

— Что?! Да я никогда!.. Я... Эх... Ладно. Да. Тот самый.

Иллюстрация АЛЕКСАНДРА РЕМИЗОВА

ТЕКСТ: АЛЕКСАНДРА КОРОЛЁВА



СУМЕРКИ СОЗНАНИЯ

Сериал «Сумеречная зона»

2 октября 1959 года, 55 лет назад, на американских телеэкранах появился первый эпизод самого влиятельного фантастического сериала всех времён — «Сумеречная зона». Он не поддаётся никаким жанровым определениям, ускользает от попыток анализа и при этом оставляет глубокий след в мозгу каждого, кто видел хотя бы одну его серию. А уж как наследила «Сумеречная зона» в фантастике последней полусотни лет, не пересказать даже в рамках пяти статей размером с эту.

Кроме известных людям, существует пятое измерение. Оно лишено границ, как космос, и времени, как бесконечность. Это промежуточная территория между светом и тьмой, между наукой и суеверием, между пропастью человеческих страхов и вершиной его знаний. Это измерение воображения. Эту область мы называем Сумеречной зоной.

Заставка «Сумеречной зоны»

МИР, КОТОРЫЙ ПОСТРОИЛ РОД

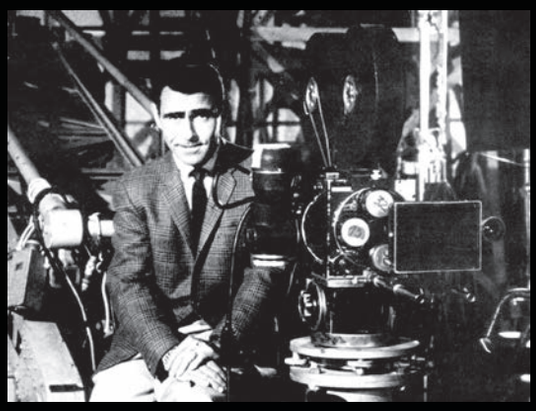
Влияние

У Кристины, обезумевшей от ревности разумной машины из одноимённого романа Стивена Кинга, есть родственница в «Сумеречной зоне». Автомобиль без водителя, сам решающий, куда ехать и кого убивать, появляется в эпизоде «Кое-что о машинах» (2.04). Восстаёт против хозяина и машина из серии «Тебе водить!» (5.14).

«Сумеречная зона» шла на CBS с октября 1959 года по лето 1965-го — от эйзенхауэрского затишья до джонсоновской эскалации войны во Вьетнаме, до первого долгого горячего лета в американских городах, до пришествия «Битлз». Из всех игровых программ, когда-либо показанных по американскому ТВ, эта труднее всего поддаётся анализу. Это не вестерн и не полицейский сериал (хотя некоторые эпизоды стилизованы под вестерн или в них есть копы и воры), это и не чистая научная фантастика (хотя «Полный словарь прайм-тайм телешоу» относит его к этому жанру), и не комедия (хотя некоторые серии очень смешные), и не мистика (хотя мистические сюжеты в нём встречаются часто — правда, на свой, особый манер), и не истории о сверхъестественном. Это вещь в себе, и, возможно, именно поэтому целое поколение считает программу Серлинга символом шестидесятых…

Стивен Кинг «Танец смерти»

Вообще-то Стивен Кинг «Сумеречную зону» не очень любил. Считал её слишком прямолинейно морализаторской, недостаточно абсурдной и необъяснимой в сравнении с, например, аналогичным сериалом «За гранью возможного». Но даже нелюбители этого сериала отдают ему должное и находят среди множества разнообразных эпизодов шоу (156 классических, 110 «Первого возрождения» 1980-х годов и 44 «Второго возрождения» 2000-х)



РОД СЕРЛИНГ В ЕСТЕСТВЕННОЙ СРЕДЕ ОБИТАНИЯ

такие, которые могут пересматривать по много раз. Жанровый разнобой «Сумеречной зоны», с одной стороны, позволял ей нравиться почти всем, а с другой — мешал восприятию общей картины. Эпизоды не объединяет ничего, кроме заявленного в заставке безграничного пространства воображения и, конечно, личности создателя. Род Серлинг — человек-легенда американского телевидения, Джосс Уидон 1960-х годов — потратил немало времени и сил на то, чтобы сделать себе имя на ТВ и получить право наконец-то говорить в эфире о том, о чём ему хочется, и в той форме, которая казалась ему наиболее подходящей.

В «Сумеречной зоне» нашли своё идеальное воплощение две большие страсти Серлинга: американские радиопостановки 1930-1940-х, которые собирали у приёмников полстраны, и бульварное чтиво в бумажных обложках. Низкопробная жанровая литература стала источником сюжетов, а радиопьесы — образцом формата: короткие (20-30 минут) новеллы, где не было ничего лишнего, сюжеты были законченными, персонажи — простыми, а концовки — неожиданными, желательно переворачивающими всю историю с ног на голову.

Но главное, что сделал Серлинг, — изменил саму концепцию телешоу. Если раньше основой сериалов были персонажи и то, что с ними происходит, то в «Сумеречной зоне» главным героем стал рассказчик. Сам Род Серлинг не только читает текст в заставке сериала — его голос начинает и заканчивает каждую историю, представляя героев в начале и делая выводы из их истории (далеко не всегда нравоучительные) в конце.

ПОДРОБНЕЕ О РОДЕ СЕРЛИНГЕ, ЕГО ЖИЗНИ И ПРОЕКТАХ ДО И ПОСЛЕ «СУМЕРЕЧНОЙ ЗОНЫ» ЧИТАЙТЕ НА СТР. 40.

Влияние

Один из самых потрясающих финальных кадров в истории показан в «Планете обезьян»: остатки Статуи Свободы дают герою понять, что он на Земле. Сценарий этого фильма написал Род Серлинг, и идею финала он, похоже, взял из одного эпизода своего шоу — «Пустил стрелу я в небеса» (1.15). В этой серии потерпевший крушение астронавт успевает убить двух своих товарищей, прежде чем понимает, что пустынная планета, куда он попал, — Земля.

СИМВОЛИКА «СУМЕРЕЧНОЙ ЗОНЫ» ЛЁГКИМ ДВИЖЕНИЕМ РУКИ ПРЕВРАЩАЕТСЯ В СТИЛЬНЫЙ МАНИКЮР

То, что Серлинг стал рассказчиком в собственном телешоу, получилось случайно — как и всё самое интересное. Закадровый текст пилотной серии должен был читать актёр Ричард Эган, обладатель замечательного голоса — низкого, глубокого и выразительного, какой и нужен рассказчику странных сказок. Но у него возникли разногласия с телестудией, и Роду пришлось взяться за озвучку самому — а потом ему понравилось.

«СУМЕРЕЧНАЯ ЗОНА» ЭКСПЛУАТИРОВАЛА СТРАХ ПЕРЕД ЧЕЛОВЕКОПОДОБНЫМ: МАНЕКЕНАМИ («ПОСЛЕ РАБОТЫ») И КУКЛАМИ («ЖИВАЯ КУКЛА»)

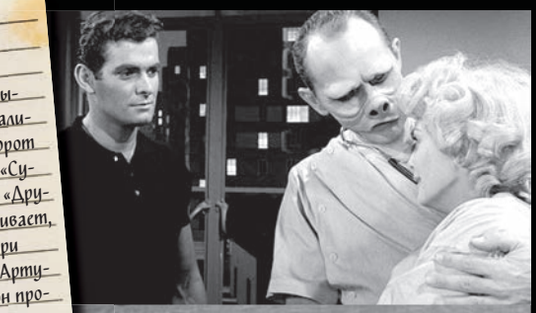
Кроме того, почти каждая серия, за редким исключением, заканчивалась словосочетанием «сумеречная зона». Для Серлинга это особое пространство воображения, «последний фронтир», место-и-время, в котором с любым из нас могут произойти волшебные, странные и даже страшные события, как объяснимые, так и не очень. Иногда эти чудеса вторгаются в жизнь обычных людей, иногда герои изначально находятся в фантастическом мире (например, в космосе). Но место для сумеречной зоны остаётся в их жизни всегда.

Если не проникнуться этой концепцией, то «Сумеречная зона» может показаться всего лишь сборником сказок на ночь, у которых нет ничего общего. Но Род Серлинг в образе бессменного рассказчика не давал забыть о своей идее. Временами он даже сознательно ломал «четвёртую стену» между героями и зрителями. Финальная серия первого сезона — «Его собственный мир» — это история писателя, который умел материализовывать собственных персонажей. И даже сам Род Серлинг, объясняющий в финале, что все сюжеты сериала были чистой выдумкой, оказывается творением этого писателя! Более того, именно этот вымышленный герой, по словам рассказчика, на самом деле контролирует всё, что происходит в «Сумеречной зоне». Есть от чего тронуться умом.

Выворачивание истории наизнанку, неожиданная смена ракурса — фирменный приём

Влияние

Герой фильма «Шоу Трумана» выяснят, что вся его жизнь — реалити-шоу. Этот сюжетный поворот не показался новым зрителям «Сумеречной зоны». Герой эпизода «Другой мир» (1.23) тоже обнаруживает, что его жизнь проходит внутри кинофильма «Частная жизнь Артура Кёртиса». На самом деле он просто актёр, который сошёл с ума и спутал реальность со съёмочной площадкой. А в «Сумеречной зоне» времён «Первого возрождения» есть эпизод «Специальная услуга» (3.27): его герой обнаруживает в своей ванной камеру и выясняет, что его жизнь транслируется на телеэкранах всего мира. Сценарий этой серии написал Дж. Майкл Стражински, создатель «Вавилона 5».



ЭПИЗОДЫ, СДВИГАЮЩИЕ ЗРИТЕЛЬСКУЮ ТОЧКУ СБОРКИ: «В ГЛАЗАХ СМОТРЯЩЕГО», «ЗАХВАТЧИКИ» И «КОШМАР НА ВЫСОТЕ 20 000 ФУТОВ»

«Сумеречной зоны». Эталонная демонстрация этого приёма — один из самых известных эпизодов шоу, «Захватчики» (2.15)[1]. На крышу дома приземляется летающая тарелка с крошечными пришельцами, и хозяйка, одинокая пожилая женщина, всю серию охотится за ними, не говоря при этом ни слова. Единственные реплики произносит в финале командир пришельцев — и оказывается, что земляне в этой серии как раз они, а отважная старушка — инопланетянка гигантского роста. Вот такая занятная интерпретация «Путешествий Гулливера» и теории относительности.

Ещё один классический эпизод, «Кошмар на высоте 20 000 футов» (5.03), демонстрирует виртуозное владение приёмом «ненадёжного рассказчика». Главный герой (его играет Уильям Шаттнер, будущий капитан Кирк в «Звёздном пути») видит в иллюминатор самолёта гремлина, ломающего двигатель, и убивает его выстрелом из револьвера. Так как герой недавно выписался из психиатрической клиники, где лечился от страха полётов, у зрителя не возникает сомнений, что на экране просто бред сумасшедшего. Но финал показывает, что гремлины, похоже, всё-таки существуют. В сумеречной зоне возможно и не такое.

С одной стороны, «Сумеречную зону» можно, не колеблясь, вписать в стилистические рамки постмодернизма. «Ненадёжный рассказчик», несколько точек зрения на события, чувство неустойчивости мироздания — всё это постмодернистсткие черты. Добавьте к этому ещё своеобразный чёрный юмор. Например, эпизод «В глазах смотрящего» (2.06) рассказывает о необычайно уродливой женщине, которая по нашим меркам очень красива. Просто люди в этом странном мире выглядят как человекообразные свиньи со своими особыми стандартами красоты. Или серия «Наконец-то времени достаточно» (1.08): книголюб, переживший ядерную бомбардировку, радуется, что у него наконец-то появилась куча времени на чтение. Но на пороге библиотеки он разбивает очки, без которых читать не в состоянии.

С другой стороны, при всей своей игровой природе «Сумеречная зона» становилась серьёзна, как никто и ничто, если речь шла о действительно важных вещах. Сериал снимался в разгар Холодной войны, когда вся Америка боялась ядерных бомбардировок. Ещё совсем недавно сенатор Маккарти рьяно вёл «охоту на ведьм» — коммунистов и сочувствующих им, и его дело рвалась продолжить Комиссия по расследованию антиамериканской деятельности. В разгар всеобщей паранойи Род Серлинг отважился поговорить об опасности возвращения нацизма. Эпизод «Он жив» (4.04) рассказывает об американском неонацисте, которого вдохновляет призрак Адольфа Гитлера. Что любопытно, этот эпизод появился в эфире через десять дней после печально известной инаугурационной речи губернатора Алабамы Джорджа Уоллеса, провозгласившего «сегрегацию отныне и навсегда».

Интересовало Рода и то, как хомо сапиенс может потерять человеческий облик под давлением обстоятельств или по собственной слабости. Серия «Чудовища Кленовой улицы» (1.22) показывает впечатляющую картину пре-

Влияние

Фильм «Шестое чувство», сделавший знаменитым М. Найта Шьямалана, уходит корнями сразу в три эпизода «Сумеречной зоны». «Пассаж для трубы» (1.32) — история покойника, ставшего призраком, которого никто не замечает, кроме одного человека, который оказывается совсем не человеком. Героиня другой серии, «Попутчик» (1.16), постоянно встречает одного и того же человека — зрители думают, что её преследует призрак, но на деле всё наоборот... Наконец, в серии «Случай на мосту через Совиный ручей» (5.22), снятой по рассказу Амброза Бирса, герой счастливо избегает казни и воссоединяется с женой — но хэппи-энд оказывается лишь предсмертным видением. Ещё один фильм о привидениях, «Другие», тоже явно кое-что почерпнул из этой истории.

КАК И АЛЬФРЕД ХИЧКОК, РОД СЕРЛИНГ ЛЮБИЛ ДО СМЕРТИ ПУГАТЬ КРАСИВЫХ ЖЕНЩИН («ПОПУТЧИК», «ДЖЕССИ-КРАСАВИЦА» И «ЗЕРКАЛЬНОЕ ОТРАЖЕНИЕ» — В ПОСЛЕДНЕМ ЭПИЗОДЕ СНЯЛАСЬ ВЕРА МАЙЛЗ, ЗВЕЗДА ХИЧКОКОВСКОГО «ПСИХО»)

[1] Здесь и далее в скобках даются номер сезона и номер серии.

ЭПИЗОД «ЕЩЁ ОДИН НЕСУЩИЙ ГРОБ» РАССКАЗЫВАЕТ О МИЛЛИОНЕРЕ, КОТОРЫЙ ПРЕДЛОЖИЛ СВОИМ ОБИДЧИКАМ МЕСТО В УБЕЖИЩЕ ВО ВРЕМЯ АТОМНОЙ ВОЙНЫ ПРИ ОДНОМ УСЛОВИИ: ОНИ ДОЛЖНЫ ПЕРЕД НИМ ИЗВИНИТЬСЯ. И ЭТО ОКАЗАЛОСЬ ВОВСЕ НЕ ТАК ПРОСТО

СЕРИЯ «ВСЕ, КТО С МАРСА, ВСТАНЬТЕ!» — ОСТРОУМНЫЙ ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ДЕТЕКТИВ О ПОИСКЕ ПРИШЕЛЬЦА СРЕДИ ЛЮДЕЙ, НАПОМИНАЮЩИЙ «ОТЕЛЬ „У ПОГИБШЕГО АЛЬПИНИСТА“»

вращения простых американских обывателей в монстров — стоило им только начать отыскивать этих монстров среди своих соседей. А в серии «Убежище» (3.03) такие же обыватели становятся обезумевшими животными, когда заходит спор из-за места в убежище во время атомной бомбардировки. Снят этот эпизод был во время нарастания напряжённости в отношениях США и СССР — такие периоды регулярно случались ещё до Карибского кризиса. Через две недели после эфира «Убежища» началось строительство Берлинской стены.

ИНОГДА ОНА ВОЗВРАЩАЕТСЯ

Вопреки распространённому мнению, «Сумеречная зона» не всегда пользовалась безусловным успехом. Её пилотный эпизод «Куда все подевались?» (остроумная вариация на тему «последнего человека на Земле») не набрал заоблачных рейтингов. Сериал продолжился на страх и риск Рода Серлинга. И только к середине сезона, когда заработало «сарафанное радио» и зрители стали рассказывать друг другу о новом шоу, рейтинги пошли вверх. Переломной стала серия «Третья от Солнца» (1.14), поставленная по рассказу Ричарда Матесона: в ней герои бегут от всепланетной ядерной катастрофы не с Земли, как может показаться поначалу, а на Землю. Приём с неожиданной сменой точки зрения оказался удачным, и его продолжили эксплуатировать вовсю.

На пике своей популярности, в третьем сезоне, «Сумеречная зона» обогатилась эпизодом по сценарию Рэя Брэдбери «Электрическое тело пою» (3.35). Позже он был переработан в одноимённый рассказ.

К шестому сезону руководству канала CBS «Сумеречная зона» поднадоела. Они нашли себе новую игрушку, «За гранью возможного», научно-фантастический сериал, эксплуатирующий те же приёмы и не менее абсурдный. Его сюжеты были проще, и потому он стал не в пример популярнее, чем детище Серлинга. При жизни Рода его главное творение так и не вернулось на телеэкраны. Свою долю прав на сериал он продал каналу. Позже Серлинг и его команда пытались вернуть себе права, но тщетно. Отказал CBS и Френсису Форду Копполе, мечтавшему возродить «Сумеречную зону».

Руководство канала решило вернуться к шоу только в начале 1980-х. Тогда Стивен Спилберг, большой поклонник сериала, организовал съёмки фильма-антологии «Сумеречная зона», в котором четыре новеллы пересказывали

Влияние

Знаменитый цьямалановский фильм «Таинственный лес» перекликается с эпизодом «Сто ярдов до края» (2.23). Здесь также фигурирует община людей, живущих словно бы в далёком прошлом, хотя современный мир ждёт их буквально за оградой.

Влияние

«Сумеречная зона» повлияла не только на фантастов. Её стильная картинка вдохновила многих режиссёров, от Джима Джармуша до Даррена Аронофски, снять чёрно-белое кино. А Мартин Скорсезе, снимая спортивную драму «Бешеный бык», явно держал в голове боксёрские серии «Сумеречной зоны» — «Заветное желание» (1.27) и «Сталь» (5.02): композиция и манера съёмки поединков тут и там почти идентичны. Кстати, в «Заветном желании» Серлинг совершил нечто беспрецедентное: снял чернокожего не просто в главной, но в серьёзной драматической роли. Это был 1960 год — задолго до «Звёздного пути» и лейтенанта Ухуры.

«НАКОНЕЦ-ТО ВРЕМЕНИ ДОСТАТОЧНО» И ПАРОДИЯ НА ЭТОТ ЭПИЗОД В «ДВЕРИ УЖАСОВ» ИЗ «ФУТУРАМЫ»

Влияние

Цикл «Кошмар на улице Вязов» заимствовал идею о кошмарах, воплощающихся в жизнь, из двух великолепных эпизодов, которые — редкость для «Сумеречной зоны» — представляют собой чистый хоррор: «Уснуть и видеть сны, быть может» (1.09) и филигранный «22» (2.17). Герой первого видит во сне женщину, которая грозится его убить, и панически боится засыпать. Во втором героиня видит во сне пророчество о своей смерти. Причём она едва не гибнет в авиакатастрофе, и это заставляет вспомнить завязку ещё одного классического хоррора, «Пункт назначения».

ПО «СУМЕРЕЧНОЙ ЗОНЕ» ВЫХОДИЛИ КОМИКСЫ, НО ТАК РЕДКО И МАЛО, ЧТО ОНИ ОБРЕЛИ ОСОБУЮ ЦЕННОСТЬ СРЕДИ КОЛЛЕКЦИОНЕРОВ

четыре знаковых эпизода. В новелле «Степень милосердия» отъявленный расист и антисемит оказывается в шкуре негра, которого линчуют куклукс-клановцы, простого вьетнамца во время войны и жертвы холокоста. В «Игре в банку», поставленной самим Спилбергом, жители дома престарелых в буквальном смысле возвращаются в детство, пиная консервную банку. Герои «Мы живём хорошо» вынуждены контролировать свои мысли рядом с ребёнком-телепатом. Четвёртой новеллой стал «Кошмар на высоте 20 000 футов», о котором уже сказано выше.

ПОСТЕР ПОЛНОМЕТРАЖНОГО ФИЛЬМА И ЗАСТАВКИ К «ПЕРВОМУ» И «ВТОРОМУ» ВОЗРОЖДЕНИЯМ. МУЗЫКАЛЬНУЮ ТЕМУ К ПОСЛЕДНЕМУ НАПИСАЛ ДЖОНАТАН ДЭВИС ИЗ ГРУППЫ KORN

Печально знаменитым этот фильм сделало кошмарное происшествие на съёмках: актёр Вик Морроу и двое детей, также снимавшиеся в фильме, погибли при катастрофе вертолёта во время работы над первой новеллой. Причём их гибель была снята сразу на три камеры. Громкий скандал вокруг этой истории привёл к тому, что в Голливуде стали жёстко регламентировать правила работы актёров-детей.

«Сумеречная зона» Спилберга получилась средней как по отзывам критиков, так и по сборам в прокате. Но возросшая популярность фантастического кино в начале 1980-х натолкнула правообладателей на мысль: «Возможно, публика снова готова воспринять сериал». Так было запущена новая «Сумеречная зона», которую неофициально называют «Первое возрождение».

Перезапуск затевался с огромным энтузиазмом: продюсер Карла Зингер в детстве обожала «Сумеречную зону». Писать сценарии пригласили фантастов, на которых в своё время повлияло шоу, — Харлана Эллисона, Роберта Силверберга, Теодора Старджона, Роджера Желязны и Джорджа Мартина, а также всё тех же Рэя Брэдбери и Ричарда Матесона. Среди актёров можно увидеть Брюса Уиллиса (он появляется в пилотном эпизоде), Моргана Фримена и Хелен Миррен. Режиссёром многих серий новой «Сумеречной зоны» стал Уэс Крейвен, создатель «Кошмара на улице Вязов» — цикла, на который оригинальный сериал тоже оказал заметное влияние.

ГЕРОЙ МОРГАНА ФРИМЕНА В ЭПИЗОДЕ «ВЫБОР ИГРЫ» СЫГРАЛ В ПОКЕР С САМИМ ДЬЯВОЛОМ

Но перезапущенная «Сумеречная зона» надежд не оправдала и не сравнилась в популярности с оригиналом. Времена изменились — от телевидения хотели большего, чем просто странных сказок на ночь, высокие рейтинги получали сериалы со сквозным сюжетом и сложными персонажами. К тому же глубиной эти сказки, прямо скажем, не отличались, в политику не лезли и серьёзных тем не поднимали.

В РОЛИ РОДА СЕРЛИНГА — ФОРЕСТ УИТЕКЕР. НУ И ЧТО, ЧТО НЕ ПОХОЖ?

ГЕРОИНЯ ХЕЛЕН МИРРЕН В «ТУФЛЯХ МЁРТВОЙ ЖЕНЩИНЫ», НАДЕВ ПОДЕРЖАННЫЕ ТУФЛИ, ПРЕВРАЩАЕТСЯ В ИХ ПРЕЖНЮЮ ХОЗЯЙКУ

Влияние

В классическом ужастике «Полтергейст», который продюсировал Спилберг, родители спасают свою дочь, затянутую в другое измерение сквозь телеэкран. То же, только без телевизора, происходит с героиней эпизода «Пропала девочка» (3.26).

В МИРЕ «ФУТУРАМЫ» ЕСТЬ ВЫМЫШЛЕННЫЙ СЕРИАЛ «ДВЕРЬ УЖАСОВ», КОТОРЫЙ НА ВСЕ ЛАДЫ ПАРОДИРУЕТ «СУМЕРЕЧНУЮ ЗОНУ», ПРЕВРАЩАЯ ЕЁ НЕОЖИДАННЫЕ КОНЦОВКИ И СЮЖЕТНЫЕ ПОВОРОТЫ В СОВЕРШЕННО АБСУРДНЫЕ

ли. Использовались только формальные приёмы оригинала — и то неожиданные концовки у сценаристов получались куда хуже, чем у Рода Серлинга.

«Новое старое шоу» просуществовало три сезона и закрылось, но успело подарить нам несколько красивых романтических эпизодов. Это, в частности, «Её скитальческая душа» (1.28), где в компьютерную голограмму вселяется душа реальной женщины, и «Я буду являться тебе во сне» по сценарию Дж. Майкла Стражински: герой этой серии видит во сне женщину, умоляющую его о помощи, а потом встречает эту даму в реальности и действительно помогает ей, передав послание от покойного мужа. Кроме того, именно эту версию сериала первой показали в России.

Гораздо интереснее получилось «Второе возрождение», запущенное в 2002 году на канале UPN. Рассказчиком стал прекрасный актёр Форест Уитекер, а среди серий есть несколько интересных римейков эпизодов оригинального сериала — но с поправкой на новое время. Например, в новом эпизоде «Монстры на Кленовой улице» в образе монстров читаются не коммунисты, как в оригинальной «Сумеречной зоне» времён маккартизма, а страшилища нашего времени — террористы. Также создатели нового сериала сняли продолжение серии «Мы живём хорошо» под названием «Мы всё ещё живём хорошо»: мальчик-телепат вырос, но способностей не утратил, и жители городка по-прежнему его боятся.

КЛЕНОВАЯ УЛИЦА ИЗ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ ПО «СУМЕРЕЧНОЙ ЗОНЕ», КОТОРАЯ ВЫХОДИТ В 2014 ГОДУ

Но и «Второе возрождение» долго не протянуло. После «Секретных материалов», до дна вычерпавших темы старой «Сумеречной зоны», зрителям сериал уже казался вторичным. Сказать что-то новое в этом жанре трудно. Может быть, что-то получится у предполагаемого «Третьего возрождения», о котором уже который год твердит знаменитый продюсер Брайан Сингер. Похоже, что «Сумеречная зона» стоит не в первом ряду его проектов, но мы всё-таки продолжаем надеяться на лучшее.

АТТРАКЦИОН ДИСНЕЙЛЕНДА ПО «СУМЕРЕЧНОЙ ЗОНЕ» ЗАМАСКИРОВАН ПОД ЗАБРОШЕННЫЙ ГОЛЛИВУДСКИЙ ОТЕЛЬ

* * *

Без «Сумеречной зоны» современное фантастическое телевидение было бы другим. Да что там телевидение — многих книг, фильмов и игр не было бы, если бы Род Серлинг не отважился сделать такое телешоу, какое хотел бы посмотреть сам. В этом, пожалуй, ещё одна сверхидея «Сумеречной зоны»: в пространстве воображения лежат не только кошмары, но и самые прекрасные мечты. Осуществить их сложнее, чем попасть в кошмар, но оно того однозначно стоит.

Так что дерзайте, и до встречи в сумеречной зоне!

Влияние

Герой фильма Вуди Аллена «Полночь в Париже», сев в машину 1920 года выпуска, переносится в 1920 год — вернее, в идеализированное представление о блестящем «веке джаза». Практически как герой прелестного элегического эпизода «Сумеречной зоны» «Остановка в Уиллоуби» (1.30), который попал в идеализированный 1888 год на старинном поезде.

Влияние

Ужастик «Детская игра», рассказывающий о кукле-убийце, имел предшественников в «Сумеречной зоне» — эпизоды «Живая кукла» (5.06) и «Чревовещатель» (3.33), где куклы решали, жить или умереть их хозяевам.

Влияние

В игре Alan Wake, посвящённой писателю, который спасается от собственных кошмаров, есть «встроенное» телешоу Night Spings. По сюжету сценарии для шоу писал сам герой игры, Алан Уэйк. Night Springs — отличный трибьют «Сумеречной зоне». Здесь есть и характерные паузы в начальной заставке, и интонации рассказчика, и мистический сюжет с парадоксальной концовкой, и традиционная мораль в эпилоге. И всё это умещается в три минуты! Посмотреть сериал можно на YouTube.

Редактор: **Борис Невский**

ЗА МЕСЯЦ ПОСМОТРЕЛ:

Фильм «Нарковойна» (Китай — Гонконг, 2012)

Мрачная хроника противостояния китайской полиции и наркомафии. От множества китайских боевиков фильм отличается предельным реализмом — никаких «полётов наяву» и прочих спецэффектов. Нарковойна — это грязная и жестокая битва, в которой нет победителей...

КНИЖНЫЙ РЯД

Джоан Роулинг никак не может расстаться с поттерианой. Ничего удивительного — добившись успеха, большинство авторов остаются повязаны со своими популярными мирами и героями. Одни относятся к этому творчески, другие — философски, кто-то просто деньги зарабатывает, а иные мечтают избавиться от наскучившей ноши, но обстоятельства не позволяют. Сколько ни пытался Артур Конан Дойл прикопать в тёмном уголке Шерлока Холмса, а читательская любовь и напор издателей превозмогли авторские желания.

Что до Роулинг... Она, похоже, так и останется автором одной книги, пусть и растянутой на много томов. Попытки «мамы Поттера» сбежать к другим жанрам и героям провалились. И комедия нравов «Случайная вакансия» (2012), и криминальный роман «Зов кукушки» (2013) — качественные и интересные книги, но кто бы обратил на них внимание, не будь их автором Дж.К.Р.? Особо показателен пример с «Зовом кукушки», вышедшей под псевдонимом Роберт Гэлбрейт. Рукопись анонимно отправлялась в разные издательства, но никто не хотел её печатать. Пришлось задействовать «административный ресурс», и книгу выпустил импринт издательского дома Little, Brown, печатавший до этого «Случайную вакансию». Роман болтался на литературных задворках и стал бестселлером, лишь когда произошло случайное или намеренное разоблачение.

Вот и приходится реанимировать Гарри и компанию, благо для этого есть подходящая площадка — сайт Pottermore. Там недавно появилось несколько рассказов Дж.К.Р. о героях поттерианы. В «Статье» скандальной журналистки Риты Скитер описывается эпизод из жизни повзрослевших Гарри, Джинни, Рона и Гермионы, которые посетили финал чемпионата по квиддичу 2014 года. А недавно Роулинг рассказала поклонникам о волшебнице Селестине Уорбек, которая упоминается в книгах о Гарри как любимая певица Молли Уизли.

Кто станет следующим? Или, может, Джоан Роулинг всё-таки сочинит полноценный роман серии — приквел-сиквел-вбоквел? Думается, ответ не за горами...

С мира по факту

Названы лауреаты премии «Хьюго»-2014. Это нестандартный роман-космоопера Энн Лэки Ancillary Justice («Вспомогательное правосудие»), повесть Чарльза Стросса Equoid («Иквойд»), короткая повесть Мэри Робинетт Коваль The Lady Astronaut of Mars («Женщина-астронавт Марса»), рассказ Джона Чу The Water That Falls on You from Nowhere («Вода, которая падает на вас из Ниоткуда»), веб-комикс Рэндалла Марло Time («Время»). Редакторские премии получили Джинджер Бьюкенен (за произведения крупной формы) и Эллен Датлоу (как составитель), как профессиональный художник награждена Джулия Диллон, лучшим журналом признан Lightspeed. Премия Джона Кэмпбелла самому многообещающему дебютанту досталась Софии Саматар.

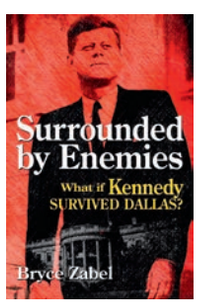
С 22 по 24 августа в Дублине проходил 36-й европейский конвент научной фантастики EuroCon 2014. Лучшим европейским писателем на нём был признан немец Вольфганг Ешке. Лучшим художником назван ирландец Джим Фитцпатрик, он же получил почётное звание «Грандмастер». Премией «Дух верности» отмечен украинский художник Александр Продан. Премию в номинации за детскую фантастику поделили ирландец Ойзин Иакганн и украинец Владимир Аренев. Среди лучших журналов отмечены белорусский «Космопорт» и российский DARKER. Лучшим издательством признано Angry Robot (Великобритания).

Лауреатами Мифопоэтической премии (Mythopoeic Awards-2014) за высокохудожественное фэнтези стали: в номинации для взрослого читателя — роман Хелен Уэкер The Golem and The Jinni («Голем и джинн»), который повествует о жизни двух мифологических существ в Нью-Йорке XIX века, в номинации детского фэнтези — роман Холли Блэк Doll Bones («Кукольные кости»), детективный хоррор о проклятии, нависшем над тремя подростками.

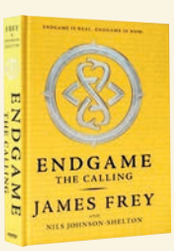
Лауреатами премии литературных критиков «Филигрань»-2014 стали роман Вадима Панова «Кардонийская петля», повесть Далии Трускиновской «Мембрана», рассказ Николая Калиниченко и Андрея Щербак-Жукова «Остров Балчуг».

Премию Петербургской фантастической ассамблеи «Новые горизонты» получил Владимир Аренев за повесть «Душница».

Премию Sidewise Awards за лучшее произведение в жанре альтернативной истории разделили два романа. По сюжету The Windsor Faction («Виндзорской фракции») Ди-Джея Тэйлора английский король Эдуард VIII сохранил трон и пытается примириться с Гитлером. А конспирологический триллер Брюса Забеля Surrounded by Enemies: What If Kennedy Survived Dallas? («В кольце врагов: А если бы Кеннеди уцелел в Далласе?») повествует о последствиях возможного спасения президента США.



МУЛЬТИМЕДИЙНАЯ ЗАГАДКА



7 октября во многих странах мира одновременно стартует масштабный мультимедийный проект Endgame: The Calling («Конец игры: Вызов»), который объединит книги, компьютерные игры, видео и социальные сети. Основу проекта составит одноимённый роман Джеймса Фрая и Нилса Джонсона-Шелтона (в России его выпустит издательство АСТ), суммарный стартовый тираж которого превысит миллион экземпляров по всему миру. Книга одновременно будет игрой с пазлами и загадками — и тот, кто первым сумеет раскрыть все тайны, выиграет полмиллиона долларов. Кроме того, 7 октября стартует онлайновая игра, которая будет играть роль дополнения к книжному миру. По сюжету «Конец игры» — фэнтези о дюжине молодых людей, которым предстоит разгадать Великую загадку спасения Земли.

ГРЭМ ДЖОЙС

22 октября 1954 — 9 сентября 2014

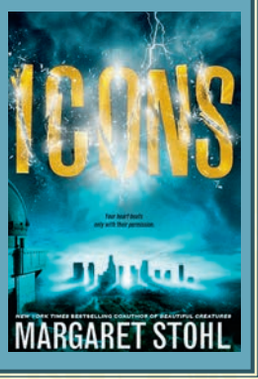
Британский писатель, мастер европейского «магического реализма», чьи произведения балансируют на грани фэнтези, хоррора и мейнстрима. Лауреат Всемирной премии фэнтези, шестикратный обладатель Британской премии фэнтези. Наиболее известные романы Джойса — «Тёмная сестра» (1992), «Реквием» (1995), «Зубная фея» (1996), «Индиго» (1999), «Правда жизни» (2002), «Как подружиться с демонами» (2008), «Безмолвная земля» (2010) — переведены и на русский язык.

НОВЫЕ ПЕРЕВОДЫ

Хелен Уэкер
Голем и джинн

В 1899 году в Нью-Йорке оказались два мифических существа. Голем должна была стать верной женой своему хозяину, но тот умер в пути, и искусственная женщина прибыла в Нью-Йорк одна. Джинн тысячу лет просидел в лампе, пока не был случайно освобождён. Однажды на ночной прогулке голем и джинн встретились... Роман, уже ставший лауреатом и номинантом нескольких премий, выйдет в «Азбуке».

Маргарет Штоль
Иконы

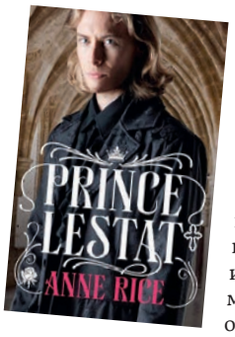


На Земле внезапно иссякла энергия, и человечество проиграло войну инопланетянам. Семнадцатилетняя Дол попадает в плен к пришельцам, где встречает других подростков. Их объединённые эмоции могут оборачиваться невероятной силой. Научиться бы пользоваться этой силой как следует... Может, тогда у человечества появится шанс? Роман выйдет в «Азбуке».

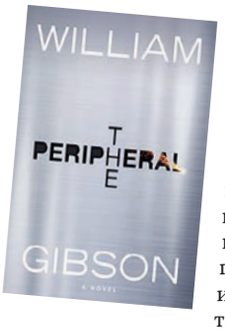
Антология
Фантастические создания

Нил Гейман собрал в этой антологии шестнадцать историй о фантастических созданиях. Очень разных: удивительных, причудливых, трогательных и, конечно же, страшных. В сборник входят произведения Геймана, Дианы Уинн Джонс, Ларри Нивена, Сэмюэла Дилэни, Нало Хопкинсон, Аврама Дэвидсона, Питера Бигла и других писателей. Книга выйдет в АСТ.

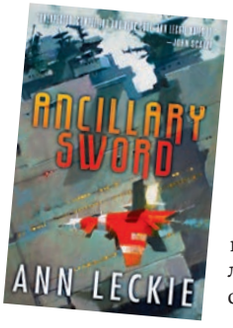
Новинки книжного рынка



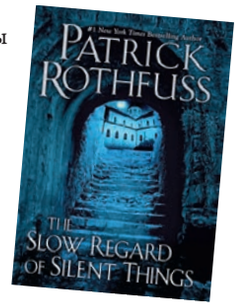
Энн Райс возвращается в мир страдающих кровососов с романом Prince Lestat («Принц Лестат») — одиннадцатым томом своих знаменитых «Вампирских хроник». На сей раз Райс показывает мир, охваченный настоящей вампирской эпидемией. Действие то и дело перемещается из современного Нью-Йорка и Парижа в далёкое прошлое — Древний Египет и Карфаген, средневековый Рим и Венецию эпохи Ренессанса. Среди действующих лиц — многие персонажи «Хроник»: Луи, Арман, Пандора, Флавий, Дэвид, Мариус... Ну и, конечно, блистательный и опасный Лестат. В общем, новый роман — настоящий калейдоскоп героев и символов знаменитой вампирской эпопеи.



Действие нового романа Уильяма Гибсона The Peripheral («Периферийное устройство») разворачивается в Америке недалёкого будущего, когда найти хорошую работу становится почти непосильной задачей. Героиня Флинн Фишер — игровой наёмник, помогающий богатым геймерам резвиться в онлайновых RPG. Однажды брат девушки Бёртон, бывший морской пехотинец, живущий на пенсию по инвалидности, оказывается вовлечён в таинственную аферу, также связанную с геймерским миром. Речь идёт об испытании какой-то странной игры, участие в которой может закончиться настоящей смертью... И Флинн не может остаться в стороне. Чем обернётся для неё опасная прогулка по туманным улицам виртуального Лондона?

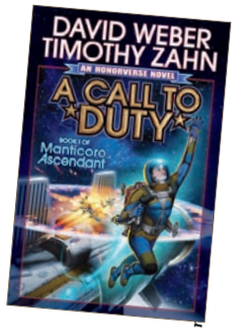


Роман Энн Лэки Ancillary Sword («Вспомогательный меч») продолжает её нашумевшую космооперу «Вспомогательная справедливость», которую так или иначе отметили практически все премии мировой фантастики. Цикл повествует о событиях в тоталитарной Радхаайской империи, где правит бессмертная правительница. Основное действие второго тома развернётся на затерянной в глубинах космоса станции Атоэк. На станцию прибывает героиня первого романа Брек, в чьём разуме живут частички разных личностей. Перед ней стоит сложная задача — Брек придётся охранять семью человека, которого она некогда хладнокровно уничтожила...



Пока фанаты Патрика Ротфусса ждут третий роман из цикла «Хроника Убийцы Короля», писатель предлагает им в качестве бонуса довольно пухлую повесть The Slow Regard of Silent Things («Медленный осмотр безмолвных вещей»), героиня которой — загадочная девушка Аури, обитающая в подвалах магического Университета. Глубоко-глубоко под этим почтенным заведением пролегает паутина полуразрушенных древних коридоров и давно заброшенных помещений. Там живёт молодая женщина по имени Аури, чья жизнь окутана тайной. Когда-то она была студенткой Университета, но что с ней произошло? Повесть даст читателям возможность взглянуть на мир «убийцы короля» Квоута глазами Аури. Герой подружился с ней, но так и не сумел до конца её постичь. Это история о сломанной девушке, которая пытается жить в сломанном мире...

Роман The Blood of Olympus («Кровь Олимпа») — пятый том подросткового фэнтезийного цикла Рика Риордана, который примыкает к его серии бестселлеров о приключениях Перси Джексона. И вновь в центре истории — полукровки античных богов, как уже привычных читателю Риордана греческих, так и римских. Юные отпрыски древних небожителей противостоят происками титанов. Богине Земли Гее нужна кровь двух божественных потомков, чтобы пробудиться; тогда и богам, и людям придёт конец, вся планета погрузится в хаос. Только совместными усилиями одарённые суперспособностями детишки могут остановить последователей Геи...



Дэвид Вебер никак не выберется из вселенной Виктории Харрингтон. Совместный с Тимоти Заном роман Вебера A Call to Duty («Зов долга») открывает новый цикл под названием «Восход Мантикоры» — приквел основной серии. Перед читателем предстанут времена, когда Мантикоре было ещё далеко до статуса звёздной сверхдержавы. Власти королевства пренебрегают нуждами военно-космического флота, ибо считают, что вселенная безопасна. Но это вовсе не так! Главному герою, молодому офицеру королевского ВКС Трэвису Лонгу, предстоит убедиться в этом на собственной шкуре...

Книги номера

Текст: **Александра Королёва**

Роман

Жанр: религиозно-философский боевик

Издательство: АСТ, 2014

Серия: «Орден Хранителей»

488 стр., 2500 экз.

«Орден Хранителей», часть 2

Похожие произведения: Аркадий и Борис Стругацкие «Отягощённые злом» фильм «Книга Илая» (2010)

Александр Золотько

Орден Хранителей. Инквизитор

Иван Александров, оперативник Ордена Хранителей, меняет профессию: теперь он сотрудник Инквизиции, отправляющийся на замену своему коллеге в Новый Иерусалим.

Циклы, которые становятся лучше с каждой новой книгой, встречаются не то чтобы очень часто. Циклы, в которых замысел автора становится понятен не сразу, — тоже редкий зверь. К счастью, «Орден Хранителей» Александра Золотько принадлежит к обеим категориям. К счастью — потому что было бы обидно, если бы интереснейшее по задумке мироздание стало лишь декорацией для чернушного боевика. А первая книга — «Оперативник» — внушала такое опасение.

Однако, судя по всему, начальный роман цикла служил только приманкой, крючком для читателей, причём читателей специфического толка — любителей суровых боевиков «пожёстче», чтобы кровь-кишки и так далее. А также чтобы перестрелки, подставы, предательства и герой-одиночка против всего мира. В «Оперативнике» этого добра хватало с лихвой. В «Инквизиторе» же натуралистично описанного насилия стало поменьше — даже в кровавых сценах автор не углубляется в смакование подробностей. Перестрелки имеются, подставы тоже присутствуют — Иван Александров становится ключевым звеном сложной многоходовки с участием самого Дьявола, который активно вмешивается в жизнь людей. Но в названии жанра «философский боевик» ударение смещается на первое слово.

Роман выстроен уже не как фильм-экшен, где диалоги персонажей служат лишь мостиками между кровавыми сценами. Здесь разговоры Ивана с прочими героями становятся ключевыми, в них важно каждое слово. И книга выглядит почти что пьесой, романом-театром, где нет ни одной лишней реплики. Разумеется, и персонажи все как на подбор: яркие, рельефно очерченные, запоминающиеся.

ВО ИМЯ ВЕРЫ В ЭТОМ МИРЕ, КАК И В НАШЕМ, СОВЕРШАЮТСЯ САМЫЕ СТРАШНЫЕ ПРЕСТУПЛЕНИЯ

Особенно важными оказываются беседы героя со своим персональным Мефистофелем — Виктором Крулем, сотрудником Службы Спасения, который с прошлой книги постоянно намекает Ивану на его исключительную важность для сил Ада и с упорством, достойным лучшего применения, предлагает ему подписать Договор продажи души. Аргументам Круля, с которым Иван составляет странный тандем, почти нечего противопоставить, но герой всё равно не желает предавать

«Представитель Объединенной Инквизиции напоминал объевшуюся жабу. Иван так ему и сказал — объевшуюся жабу. Не сразу, конечно, сказал. Было бы странно, если бы специальный агент Ордена Охранителей сказанул такое инквизитору прямо с порога, в самом начале заседания комиссии. Нелепо было бы...

Нет, конечно, было бы забавно посмотреть на смену чувств и эмоций на лицах собравшихся, может быть, даже поучительно. Но Иван сдержался.»

своё служение Богу, как бы ни обращались с ним силы зла и собственные собратья. Всё-таки вера — понятие иррациональное. Но важно не это, а то, что герой старается всегда действовать в согласии со своей совестью — защищать слабых и обиженных, помогать людям вне зависимости от того, поклоняются они Богу или Дьяволу. А во имя веры в этом мире, как и в нашем, совершаются самые страшные преступления, одно из которых новоиспечённый Инквизитор и пытается предотвратить.

Придуманное автором мироздание, в котором земля стала плоской, а Рай и Ад — реально существующими, во второй книге обрастает новыми подробностями. Оказывается, в экземплярах Библии, изданных после Возвращения, отсутствует одна важная книга (спойлерам нет!), и это, разумеется, неспроста. А ещё здесь активно действуют демоны — не слуги Дьявола, а неуправляемые обитатели Ада, которые изрядно портят жизнь главному герою, хотя иногда кажется, что дальше уже некуда.

Финал у романа открытый: герой не спасает мир, всего лишь некоторых его обитателей, и отправляется дальше своей дорогой. Очевидно, что нас ждёт продолжение, где ответов на вопросы должно стать больше. Хотя пока что растёт только количество вопросов — и на часть из них, морально-этического толка, читатель должен ответить сам.

БОГОСЛОВ-ИНКВИЗИТОР

Незначимых имён в этом цикле Золотько нет. В «Оперативнике» Ивана Александрова прозвали Ванькой-Каином за убийство сослуживца, а в «Инквизиторе» важную роль играет «Откровение Иоанна Богослова». Причём имя Иоанн упоминается в романе один раз и вскользь — большую часть времени герои просто избегают прямого указания на автора «Апокалипсиса». Зная, что Иоанна Богослова называют «апостолом любви» и что его иконографическим символом является ангел (а ангелов мы в этом мироздании пока не видели), можно очертить приблизительные контуры дальнейшего пути героя.

«— А господь — молчит, — серьёзно ответил Иван. — Он — молчит. И никто не видел, чтобы ангелы вмешивались в человеческие судьбы. И никто ни разу не видел Рая, а экскурсию в Ад очень легко заказать, причём бесплатно, причём в любой точке мира, причём с гарантией безопасности и высокого уровня обслуживания.

И вы всё ещё не подписали Договор? — очень натурально удивился Крыс.

— Сам в шоке, — пожал плечами Иван. — Но к делу это отношения не имеет.»

ШКАЛА ОЦЕНОК

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

УДАЧНО

- НЕОБЫЧНОЕ МИРОЗДАНИЕ
- РЕЛИГИОЗНО-ФИЛОСОФСКАЯ ПРОБЛЕМАТИКА
- ЗАКРУЧЕННАЯ ИНТРИГА

НЕУДАЧНО

- НАТУРАЛИСТИЧНЫЕ СЦЕНЫ НАСИЛИЯ
- МРАЧНАЯ АТМОСФЕРА

ОЦЕНКА МФ *очень хорошо* **8**

ИТОГ

По-настоящему интересный, без морализаторства, фантастический боевик на религиозно-этические темы.

Текст: **Василий Владимирский**

Роман

Жанр: фантазия-кроссовер

Издательства: «Азбука», «Азбука-Аттикус», 2014

Серия: «Азбука-Фантастика»

352 стр., 10 000 экз.

Похожие произведения:
Кристофер Прист «Машина пространства»
Ким Ньюман «Собака Д'Эрбервиллей»

УДАЧНО

- ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОСТЬ
- АТМОСФЕРНОСТЬ
- КАЧЕСТВЕННОСТЬ СТИЛИЗАЦИИ

НЕУДАЧНО

- ПРЕЖДЕВРЕМЕННОЕ РАСКРЫТИЕ ЗАГАДКИ
- БАНАЛЬНОСТЬ РАЗГАДКИ
- СУМБУРНОСТЬ ФАБУЛЫ

ОЦЕНКА МФ *хорошо* **7**

Генри Лайон Олди

Шерлок Холмс против марсиан

Когда в год великого противостояния планет из дыма вышли боевые треножники марсианских пришельцев, на борьбу с чудовищным врагом оказались брошены лучшие силы Соединённого Королевства. Харьковские писатели Дмитрий Громов и Олег Ладыженский, выступающие под псевдонимом Генри Лайон Олди, попробовали представить, где были в это время культовые литературные герои викторианской Англии — и начали, разумеется, с величайшего сыщика всех времён и народов, мистера Шерлока Холмса.

Наверное, каждый, кто читал «Войну миров» Герберта Уэллса, помнит этот эпизод: на сонный английский городок надвигаются боевые марсианские треножники, обыватели разбегаются в панике, тепловые лучи скользят по крышам домов причудливыми зигзагами, артиллеристские батареи одна за другой взлетают на воздух, едва сделав пару залпов, — и только миноносец «Сын грома», краса и гордость флота Её Величества, успевает дать врагу достойный отпор. В самоубийственной контратаке он разносит в клочья один треножник, таранит второй... И героически гибнет, охваченный пламенем. Очень эффектная сцена. С этого эпизода начинается и новый роман Генри Лайона Олди «Шерлок Холмс против марсиан». Вот только дальше события развиваются по сценарию, далёкому от классического: подвиг «Сына грома» становится лишь драматическим прологом к грандиозному избиению инопланетных захватчиков. На глазах у остолбеневшей публики таинственная сила, которую во времена менее просвещённые сочли бы сверхъестественной, сокрушает боевые машины одну за другой. Но «век пара и электричества» нуждается в рациональных объяснениях, и в прибрежный город Молдон прибывает самый рассудительный герой эпохи — мистер Шерлок Холмс...

Сами Громов и Ладыженский определяют жанр своей новой книги как «мэшап», но это дефиниция скорее ироническая. Тот мэшап, который мы знаем («Андроид Каренина», «Гордость и предубеждение и зомби» и так далее) предполагает куда более обширные заимствования из классических литературных первоисточников. В «Шерлоке Холмсе против марсиан» речь идёт скорее о стилизации (обычно именуемой «пастиш»), местами переходящей в пародию. Тем более что вслед за Шерлоком Холмсом (и неизбежным доктором Ватсоном) на страницы романа просачиваются и другие культовые герои поздневикторианской эпохи: граф Цепеш, Дориан Грей, профессор Ван Хельсинг... Появляется даже Ктулху, персонаж, казалось бы, совсем из другого ряда. Однако великому сыщику уже доводилось встречаться с Великими Древними — например, в рассказе Нила Геймана «Этюд в изумрудных тонах», и Олди не забывают прямым текстом напомнить читателям о своём предшественнике. Да и с марсианами Холмс уже сталкивался, в книге, выпущенной той же «Азбукой» в 2013 году: антологии Джона Джозефа Адамса «Невероятные расследования Шерлока Холмса». Надо заметить, гений дедукции с Бейкер-стрит вообще частенько становится героем разного рода кроссоверов, от цикла Филипа Фармера «Семья из Нютоновой Пустоши» до романа Кима Ньюмана «Собака Д'Эрбервиллей», не говоря уж о пёстрой веренице экранизаций. Великое искушение — столкнуть лбами рациональное и потустороннее, дедукцию и интуицию, физику и метафизику и посмотреть, что получится. Тем более на фоне таких выразительных декораций, как насквозь мифологизированная викторианская Англия. Олди использовали эту возможность вполне сознательно — и достаточно эффектно. Хотя ближе к финалу, пожалуй, всё-таки перегнули палку, на живую нитку срастив шерлокиану с поттерианой: тут уж и явление Ктулху с Азатотом покажется более уместными...

Самое уязвимое для критики место в этом романе — логическое объяснение происходящего. Объяснение банальное, предсказуемое, в значительной мере сводящее на нет обаяние «викторианского кроссовера» (не говоря уж об остроте интриги). Объявить все эти поразительные события сном главного героя соавторы не рискнули (от такой ошибки они сами не раз предостерегали «молодых талантливых авторов»), но опасно приблизились к этой черте, введя дополнительную сюжетную линию буквально на первых же страницах. Впрочем, понять харьковских фантастов можно: иногда действительно безумно хочется, чтобы всё вокруг оказалось дурным сном, тяжёлым кошмаром, от которого можно проснуться — пусть помятым, измученным и с чудовищной головной болью.

ЛЮБИТЕЛИ И ПРОФЕССИОНАЛЫ

В рамках пиар-кампании к выходу романа Генри Лайон Олди и издательство «Азбука» провели конкурс иллюстраций. Победителем стал Сергей Антонов, чьи работы вошли в это издание. Ну а в качестве главного иллюстратора «Шерлока Холмса...» выступил художник Юрий Платов.

ИТОГ

Любопытный, но не самый удачный эксперимент Олди. Детективные рассказы сэра Артура Конана Дойла устроены так, что читатель узнаёт имя преступника одним из последних, в самом финале — таков канон жанра. В «Шерлоке Холмсе против марсиан» соавторы раскрывают подоплёку событий почти сразу, что несколько портит впечатление от книги.

А ВЫ ЧИТАЛИ? ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКОЕ ФЭНТЕЗИ

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

Алексей Пехов
Проклятый горн

Подошла к финалу история о приключениях Стража Людвига ван Нормайенна — один из лучших российских фэнтезийных циклов за последнее время. Теперь Людвиг упорно идёт по следу «тёмного кузнеца», таинственной личности, само существование которой угрожает миру.

ОЦЕНКА МФ **9**

РЕЦЕНЗИЯ в № 8 (132) за 2014 год

ВАРИАНТ РЕДАКЦИИ

Яна Горшкова, Людмила Астахова
Бабочки в жерновах

Археолог Ланс Лэйгин одержим идеей отыскать остатки легендарной страны Калитар. Поиски приводят героя на тихий и спокойный остров Эспит, куда богатые чужеземцы приезжают отдохнуть. Но у острова есть своя тайна, которая может стоить жизни...

ОЦЕНКА МФ **8**

РЕЦЕНЗИЯ в № 5 (117) за 2013 год

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Чайна Мьевиль
Шрам

Читатели «Шрама» переносятся в неизведанное: текст Мьевиля очаровывает, засасывает в свои вязкие глубины. Действие этого фэнтезийного стимпанка разворачивается в мире «Вокзала потерянных снов», но сюжетно романы не связаны. Безумно увлекательное чтение.

ОЦЕНКА МФ **10**

РЕЦЕНЗИЯ в № 8 (60) за 2008 год

Текст: **Василий Владимирский**

Мария Степнова

Безбожный переулок

Роман • **Жанр:** магический реализм • **Издательство:** АСТ, 2014 • **Серия:** «Проза Марии Степновой» • **384 стр., 8000 экз.** • **Похожие произведения:** Марина Козлова «Бедный маленький мир», Андрей Столяров «Маленькая луна»

В юности он убил человека — почти случайно, без умысла, — а позже стал одним из лучших врачей Москвы, спасающим жизни там, где другие пасуют. Его будущая жена в детстве столкнулась с маньяком — и научилась безошибочно распознавать умалишённых в любой толпе. Качества почти сверхчеловеческие, но не слишком ли высокую цену пришлось за них заплатить?

В своё время с лёгкой руки кого-то из советских критиков к книгам братьев Стругацких приклеился ярлык «приключения профессионалов». Ярлык не то чтобы вредный, но бессмысленный: тексты АБС, понятное дело, совсем не о том. Однако эта вздорная формулировка даёт ключ к одной из возможных трактовок «Безбожного переулка» — романа, написанного не без уважительной оглядки на АБС (и, пожалуй, на сольные книги С. Витицкого — Бориса Стругацкого). Герой книги Степновой — профессионал высшей пробы. И не просто профессионал, а врач от бога. Спасший тысячи людей, говорящий с Творцом на равных. Его боготворит жена — женщина со сверхъестественным чутьём на безумцев. Им бескорыстно восхищаются коллеги. В свои сорок с небольшим он ироничен, подтянут, умён, начитан. Но, превративший себя в идеальный инструмент спасения жизней, он так же далёк от обычного, человеческого бытия, как и гопник из подворотни, чей кругозор ограничен семками и пивасиком. Запоздалое осознание этого факта ломает его жизнь — не в первый раз, но, кажется, окончательно...

Мария Степнова блестящий стилист — большинству писателей-современников до неё тянуться и тянуться. Её язык соткан из образов: они жужжат и роятся, как пчёлы, наползают друг на друга, создают объёмную, выпуклую картину там, где другому писателю и сказать было бы толком нечего. Бесконечные ассоциативные цепочки, уводящие к горизонту. И ещё цитаты, бесконечные раскавыченные цитаты: из Стругацких, из Толстого, из Мопассана... Кружево, вязь, мелкоячеистая рыбацкая сеть, которой автор с неженской сноровкой улавливает души книгочеев.

ИТОГ

Прекрасный образец современного русского «магического реализма», где фантастический элемент изящно и ненавязчиво вплетён во вполне реалистическую сюжетную канву.

УДАЧНО

- ОБРАЗНОСТЬ
- БОГАТСТВО ЯЗЫКА
- ФИЛОСОФСКИЙ ПОДТЕКСТ

НЕУДАЧНО

- ПЕРЕИЗБЫТОК ЦИТАТ
- МРАЧНОСТЬ БЫТОВЫХ ДЕТАЛЕЙ

ОЦЕНКА МФ 9 *отлично*

Текст: **Александра Королёва**

Владимир Ралдугин

Викториум

Роман • **Жанр:** стимпанк • **Издательство:** Издательский дом «Ленинград», 2014 • **Серия:** «Современный фантастический боевик» • **384 стр., 3030 экз.** • **Похожие произведения:** Скотт Вестерфельд «Левиафан», фильм «Сибирский цирюльник» (1998)

Альтернативная Российская империя, конец XIX века. Сотрудник Третьего отделения поручик Евсеичев отправляется в Крым с заданием составить рапорт о новейшей военной машине и оказывается в гуще интриг России, Англии и Левантийского султаната.

Владимир Ралдугин (псевдоним Бориса Сапожникова) написал роман в пока ещё редком, но имеющем у нас все шансы на успех жанре — «патриотический стимпанк». Он основан на первом в России стимпанк-варгейме «Викториум» — поэтому не ищите в тексте связи с названием книги, её нет. Да и стимпанк-антуража в романе по минимуму: механические протезы некоторых героев, военные машины, дирижабль... Вот, собственно, и всё. Остальное — добротный шпионский роман, построенный на нехитрой идее «наши — хорошие, не наши — плохие».

Но и шпионские интриги отходят на второй план по сравнению с настоящей страстью автора — военными действиями. Эпизоды боёв на улицах городов и «в поле» занимают немало страниц. Каждый удар сабли, выстрел из револьвера и пулемётная очередь описаны очень подробно, как будто мы и в самом деле играем в варгейм. При этом автор старается выдерживать ритм повествования и не вставлять боевые эпизоды слишком часто, но заметно, что эта страсть сильнее его.

На крутых поворотах сюжета, летящего от одного сражения к другому, теряются потенциальные сюжетные «крючки» и интересные персонажи. Военная машина «Святогор» и её создательница, колоритная барышня-инженер Зарина, оказываются завязкой сюжета, ведущего в никуда, — главный герой покидает Крым и направляется в Стамбул, где только ближе к финалу романа всплывёт новый сюжетный двигатель, некий суперресурс. Большинство персонажей представляют собой бледные силуэты, главный герой — классический «непобедимый спецагент» из современной патриотической фантастики, и только, пожалуй, главный злодей-англичанин Лоуренс получился достаточно неоднозначным и потому интересным. Кстати, его личность — одно из «пасхальных яиц» романа, как и эпизодический персонаж, казак по имени Пантелей Мелехов. Литературная игра автору не так дорога, как военная, но заметно украшает роман.

ИТОГ

Добротный военно-шпионский роман, в котором стимпанк служит лишь антуражем

УДАЧНО

- ДИНАМИЧНЫЙ ЭКШЕН
- ЛИТЕРАТУРНАЯ ИГРА
- ЛЮБОПЫТНЫЙ ГЛАВНЫЙ ЗЛОДЕЙ

НЕУДАЧНО

- ПЕРЕИЗБЫТОК БОЕВЫХ ЭПИЗОДОВ
- ЛИШНИЕ ПЕРСОНАЖИ И СЮЖЕТНЫЕ ХОДЫ
- КАРТОННЫЙ ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ

ОЦЕНКА МФ 6 *неплохо*

НАУЧНАЯ ФАНТАСТИКА

А ВЫ ЧИТАЛИ?

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

Аластер Рейнольдс
Дом солнц

Показанная автором вселенная — настоящий космос, тот, который знаем мы. Никаких нарушений законов физики — всё строго по учебнику. Рейнольдс ухитряется в рамках авантюрного романа описать глобальную картину далёкого будущего и сделать это увлекательно.

ОЦЕНКА МФ 8

РЕЦЕНЗИЯ в № 8 (132) за 2014 год

ВАРИАНТ РЕДАКЦИИ

С.А. Бодин
Садовник

Юный герой помогает странной девочке сбежать из секретной лаборатории. Девочка — часть эксперимента по борьбе с одной из глобальных проблем человечества: нехваткой пищевых ресурсов... Увлекательная и трогательная научная фантастика для подростков.

ОЦЕНКА МФ 8

РЕЦЕНЗИЯ в № 2 (114) за 2013 год

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Дэн Симмонс
Илион

Дэн Симмонс — талантливый рассказчик, который постоянно держит читателя в напряжении. В «Илионе» автор уместил то, для чего многим понадобились бы целые эпопеи. Без поэмы Гомера не обошлось, но, к счастью, перед нами не очередная перепевка известных событий...

ОЦЕНКА МФ 9

РЕЦЕНЗИЯ в № 4 (20) за 2005 год

Текст: **Александра Королёва**

Антология

Жанр: стимпанк

Составители: В. Бакулин, Н. Аверин

Художник: К.А. Терина

Издательство: АСТ, 2014

448 стр., 3000 экз.

Похожие произведения: Грэй Ф. Грин «Кетополис» антология «Фантастический детектив 2014»

Призраки и пулемёты

Сборник рассказов отечественных авторов, в котором все тексты объединены жанром стимпанка и темой викторианской Англии.

Казалось бы, волна моды на стимпанк уже должна схлынуть, — но она всё растёт с каждым годом, как за рубежом, так и у нас. Интереса к викторианству добавил ещё один модный тренд — Шерлок Холмс. Многочисленные псевдовикторианские романы продолжают получать на Западе литературные премии, и если увлечение веком расцвета Британской империи продолжится, то не исключено, что один из следующих «Букеров» получит какая-нибудь детективная семейная сага о нескольких поколениях британских лордов. Вот и молодое поколение русских фантастов, набив руку на сетевых конкурсах, пишет истории из жизни вымышленных Британий, с дирижаблями, автоматонами, вампирами, блэкджеком и... Стоп, это из другой сказки.

Правда, концепция антологии «Призраки и пулемёты» — странный предмет: вроде есть, а вроде её и нет. Стимпанковая Англия, как заявлено в аннотации? Тогда непонятно, откуда на страницах антологии вампиры («Убийце требуется сыщик» Элеоноры Раткевич, «Приходящий гость» Дарьи Зарубиной, марсиане (ехидный кроссовер Конана Дойла и Уэллса «Эра Мориарти. Хрящи и жемчуга» Максима Тихомирова) и фэнтезийные гномы («Шкатулка с сюрпризом» Андрея Уланова). Вячеслав Бакулин стилизует рассказ «Право третьей петли» под ирландскую легенду, в которой есть мистика, но нет никаких стимпанковых элементов. Действие отличного рассказа Александра Бачило «Прожигатель» происходит в стимпанковом, но абсолютно вымышленном мире. А Владимир Свержин пишет «Песчинку на весах истории» как абсолютно классический детективный рассказ о Шерлоке Холмсе, беззастенчиво подражая Конану Дойлу, — и только почти в самом финале оказывается, что всё не так просто и что Свержин «в своём репертуаре».

И так с любой попыткой объединить рассказы антологии по какому-то одному признаку. Например, немалая часть текстов стилизована под литературу XIX века. В книге можно найти истории, которые легко принять за написанные в викторианскую эпоху, а некоторые авторы ещё и устраивают литературные игры — по страницам сборника бродят вездесущий Шерлок Холмс, граф Дракула и капитан Немо, а также мелькает не всегда распознаваемый доктор Франкенштейн (например, блестящий рассказ Карины Шаинян «Рука полковника» можно прочитать как оммаж Мэри Шелли). Но с подобными рассказами соседствует откровенное фэнтези и тексты в экспрессионистском духе, в которых эмоций больше, чем содержания («Чуждое» Виктора Глумова и Андрея Левицкого, «Огонь под железным небом» Александры Давыдовой и Шимуна Врочека).

> *— Он вернулся, — кивнул Шерлок Холмс и вдруг спросил: — Скажите, Уотсон, вы её видите?*
> *Я проследил за его взглядом:*
> *— Разумеется. Правда, вашу этажерку скоро будет трудно разглядеть из-за груды бумаг...*
> *— Нет, не этажерку. Её. Даму в белом, — мой друг указал пальцем в угол. — Понимаете, Уотсон, этот призрак досаждает мне уже две недели.*
>
> ***Диана Удовиченко «Последнее дело Джека Потрошителя»***

Некоторое единство можно отыскать не на формальном, а на содержательном уровне. Одна из основных проблем стимпанка, как и его старшего брата киберпанка, — взаимоотношения человека и машины. И тут неважно, работает машина на микросхемах или на шестёренках. Для авторов «Призраков и пулемётов» технологии чаще всего становятся орудием разрушения, как в Deum Machina Андрея Гребенщикова (единственный текст сборника, страдающий классической МТА-шной болезнью многословия и переливания из пустого в порожнее), «Прожигателе» Александра Бачило или «Ниточках и марионетках» Александры Давыдовой. Если механическое творение изображается с симпатией, то его ждёт трагедия, как в «Чуждом» Глумова и Левицкого, где разъярённые жители города и сам город требуют уничтожить безобидную девочку-автоматона только потому, что она слишком похожа на живую.

Но человеческое практически всегда побеждает механическое. Иллюстрацией этому служат, например, очаровательный рассказ Анны Гуровой «Подкрадывающийся танк» или «Нераскрытое дело Холмса» — заключительный рассказ Дмитрия Силлова. Первопричиной всех событий оказывается отнюдь не искусственное создание, а стоящий за ним человек. И это вполне в духе модерна, к которому отсылает нас стимпанк: именно человек служит центром Вселенной и основой всего.

> *При этих словах мистер Харкер пошевелил в воздухе пальцами своей механической руки, так что свет восходящей луны блеснул на них. Мысль о том, что пальцы моего друга сделаны из серебра, поразила меня так внезапно, что я невольно отпрянул. И страх, теперь уже за жизнь сестёр, вновь сковал моё сердце.*
> *— Главное, — продолжил Джонатан, дружески беря меня под руку другой, живой своей рукой, — постарайтесь не слишком распространяться о том, что ваши тела полностью органические.*
>
> ***Дарья Зарубина «Приходящий гость»***

СЕМЕЙНЫЙ ПОДРЯД

Под псевдонимом К.А. Терина (автор одного из самых впечатляющих произведений сборника — небольшой повести «Ыттыгыргын», которая сочетает, казалось бы, несочетаемые элементы стимпанка, космооперы и мифологии народов Севера) скрывается Екатерина Бачило, художник и писатель, победитель многих сетевых конкурсов, жена Александра Бачило. Она же нарисовала иллюстрацию для обложки антологии.

УДАЧНО

- ВЫСОКОЕ КАЧЕСТВО БОЛЬШИНСТВА ТЕКСТОВ
- МНОГОЧИСЛЕННЫЕ ЛИТЕРАТУРНЫЕ ИГРЫ
- МОРАЛЬНО-ЭТИЧЕСКИЕ ВОПРОСЫ

НЕУДАЧНО

- РАЗМЫТАЯ КОНЦЕПЦИЯ АНТОЛОГИИ
- ИЗЛИШНЯЯ ЭМОЦИОНАЛЬНОСТЬ НЕКОТОРЫХ РАССКАЗОВ

ОЦЕНКА МФ *очень хорошо* **8**

ИТОГ

Неровная и местами наивная, но увлекательная и остроумная попытка «русского хождения в стимпанк».

А ВЫ ЧИТАЛИ?

ПОСТАПОКАЛИПСИС

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

Михаил Кликин
Один

В один прекрасный день люди по всей Земле дружно начали окукливаться — а через несколько часов из коконов выбрались чудовища. В основном классические зомби, но не только — города наполнились нечистью на любой вкус. Причём нечисть эта способна бурно размножаться...

ОЦЕНКА МФ 7

РЕЦЕНЗИЯ в № 8 (132) за 2014 год

ВАРИАНТ РЕДАКЦИИ

Сурен Цормудян
Наследие предков

Сурен Цормудян зарекомендовал себя как один из самых талантливых авторов серии «Метро 2033». На сей раз он описывает две колонии выживших в Калининградской области. Между ними царит шаткий мир, который нарушается прибытием незваных гостей под нацистским флагом.

ОЦЕНКА МФ 8

РЕЦЕНЗИЯ в № 3 (115) за 2013 год

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Джон Уиндэм
День триффидов

Герой романа узнаёт все возможные варианты ответа на вопрос, как поведут себя люди, больше не связанные законами общества. Классика постапокалиптического жанра — книга невелика по объёму, но в ней спрессовано куда больше событий и мыслей, чем в иных эпопеях.

ОЦЕНКА МФ 9

РЕЦЕНЗИЯ в № 9 (49) за 2007 год

Текст: **Егор Афонин**

Вячеслав Дерелецкий

Тени прошлого

Роман • **Жанр:** приключенческое фэнтези • **Издательство:** «Альфа-книга», 2014 • **Серия:** «Магия фэнтези» • **312 стр., 6000 экз.** • **Похожие произведения:** Алексей Пехов, цикл «Искры и ветер», Наталия Игнатова «Былинка-жизнь»

Сотник Дин Карсен спасает от наёмных убийц эльфа Мелиорна — тайного посланника, спешащего к королю Хонорграда с некими важными вестями. Почему едва прибывшего в королевство эльфа пытались убить? И по какой причине он выполняет свою миссию в обход официальных послов эльфийской державы? Дин решает лично сопроводить Мелиорна до королевского двора. Однако на пути героев вырастает ряд препятствий...

До столицы спутники так и не дойдут — это, видимо, произойдёт в продолжении, на которое недвусмысленно намекает открытый финал. Размахом на парутройку книг можно объяснить неторопливость, даже затянутость книги, — так и хочется сгустить действие, выкинув тормозящие его сцены. На фоне основного текста, посвящённого относительно спокойному времяпрепровождению главных героев, выгодно выделяются динамикой главы о прочих персонажах, где действие развивается бодрее. Заделом на серию можно объяснить и то, что большую часть сюжета герои проводят в окрестностях Гиблого леса, то есть фактически топчутся на одном месте. Возможно, в следующих томах география событий расширится.

Роман тем не менее читается с интересом. И дело тут не столько в здешнем мире, который сочетает в себе некоторые оригинальные находки (народ лесовичей, охотников-собирателей, списанный с ранних славян) со штампами (гордые долгоживущие эльфы, разъезжающие на волках орки). И не в персонажах, скорее обрисованных, чем выписанных, — хотя автор и пытается придать героям глубину, посвящая нас в детали их биографий и рассказывая об их бытовых неурядицах.

Подкупает приличное качество самого текста. Роман написан хорошим, гладким литературным языком, что сразу выделяет его на фоне множества книг, выходящих в той же серии. Кроме того, текст насыщен мелкими, точными деталями — на микроуровне сцен и эпизодов мир проработан досконально и с любовью. Что отчасти искупает недостаточно динамичный сюжет и не слишком ярких персонажей — это, будем надеяться, дело наживное...

УДАЧНО
- ХОРОШИЙ ЯЗЫК
- ДЕТАЛЬНЫЕ ОПИСАНИЯ

НЕУДАЧНО
- ЗАТЯНУТОСТЬ ОСНОВНОГО СЮЖЕТА
- НЕДОСТАТОК ДИНАМИКИ
- СЛАБО ИНДИВИДУАЛИЗИРОВАННЫЕ ГЕРОИ

ОЦЕНКА МФ *неплохо* **6**

ИТОГ

История о простых, славных мужиках, которые сталкиваются с проявлениями Зла и пытаются дать ему адекватный ответ. Вполне достойно и заставляет с любопытством ждать продолжения.

Екатерина Коути, Елена Клемм

Заговор призраков

Роман • **Жанр:** мистический детектив • **Издательства:** АСТ, «Харвест», 2014 • **Серия:** «Старая недобрая Англия» • **416 стр., 3000 экз.** • **«Жемчуг проклятых», часть 2** • **Похожие произведения:** Сюзанна Кларк «Джонатан Стрендж и мистер Норрелл», Фиона Хиггинс, цикл «Истории Зловещего города»

Юная Агнесс становится свидетельницей покушения на жизнь королевы Виктории и успевает заметить, что неудавшимся убийцей управляет призрак в монашеском одеянии. Девушке и её дяде, пастору Джеймсу Линдену, приходится приняться за расследование. Вместе с советником королевы они раскрывают заговор призраков, в котором замешаны и смертные...

Текст: **Ирина Нечаева**

«Заговор призраков» — вторая часть трилогии, и читать её отдельно от первой практически бессмысленно. Многие сюжетные линии, взаимоотношения персонажей, психологические завязки тянутся из «Страшного дара». В продолжении герои из сельской глубинки переехали в столицу, а сюжет из сказочного стал детективным, но в остальном история не особо изменилась. Та же атмосфера викторианской Англии, изображённой с любовью и знанием дела, те же фейри и привидения, которые не слишком мирно сосуществуют с людьми, то же сочетание реализма со сказочностью. Правда, роман стал взрослее и мрачнее. И дело даже не в том, что теперь беда грозит не только героям, но и целой стране — ведь на кону жизнь королевской семьи! Просто пропало ощущение «всё будет хорошо». Не будет. И выбор перед героями стоит куда более серьёзный, чем раньше, и жертвовать придётся большим, и конечная награда вовсе не гарантирована.

При этом «Заговор призраков» — вполне полноценный детектив с бойким и лихим сюжетом, и догадаться, кто преступник, читатель ни за что не сумеет. Написан роман звонко и легко, стилизован прекрасно, персонажи — от главных героев до промелькнувших на страницах грудных младенцев — получились совершенно живыми.

Недостатком романа можно назвать разве что невнятную и необязательную любовную линию. На первой странице герой любит одну, на десятой другую, героиня то мечтает о священнике-фейри, то вдруг «испытывает к нему только благодарность», и вообще все отношения повинуются не внутренней логике, а исключительно авторскому произволу. И если детективный финал хорош, то «романтический» кажется притянутым за уши.

ИТОГ

Великолепная история для любителей викторианской Англии, детективов и фейри, зачем-то дополненная не лучшей любовной линией. Потому, наверное, женщин роман заинтересует гораздо больше, чем мужчин. А жаль...

УДАЧНО
- ВЕЛИКОЛЕПНОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ ВИКТОРИАНСКОЙ АНГЛИИ
- ЖИВЫЕ ПЕРСОНАЖИ
- ИНТЕРЕСНЫЙ ДЕТЕКТИВНЫЙ СЮЖЕТ

НЕУДАЧНО
- НЕПРАВДОПОДОБНАЯ ЛЮБОВНАЯ ЛИНИЯ

ОЦЕНКА МФ *очень хорошо* **8**

А ВЫ ЧИТАЛИ? АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ИСТОРИЯ

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

Ярослав Кудлач
Последняя фреска

Чем упорнее ищешь древние артефакты, тем больше шансов выпустить на свободу демонов прошлого. Колдунья из Базеля Магдалена Ланц случайно освобождает василиска, который просыпается и начинает искать своих врагов, заточивших его несколько столетий назад.

ОЦЕНКА МФ 7

РЕЦЕНЗИЯ в № 9 (133) за 2014 год

ВАРИАНТ РЕДАКЦИИ

Наталья Резанова
Розы тени

Фантасты всегда были неравнодушны к Уильяму Шекспиру — возможно, потому, что он охотно вводил в свои сочинения фантастический элемент. Однако Наталья Резанова дала жизнь целому циклу альтернативно-исторических рассказов, основанных на пьесах классика.

ОЦЕНКА МФ 7

РЕЦЕНЗИЯ в № 11 (111) за 2012 год

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Андрей Валентинов
Омега

Перед нами три реальности, три варианта развития нашей истории. И на их фоне — размышления автора о природе времени, о предназначении человека. Роман местами откровенно провокационен, но это тот случай, когда провокация полностью оправдана.

ОЦЕНКА МФ 8

РЕЦЕНЗИЯ в № 10 (26) за 2005 год

Текст: **Анатолий Гусев**

Александр Тюрин

Зона Посещения. Луч из тьмы

Роман • **Жанр:** фантастический боевик • **Издательство:** АСТ, 2014 • **Серия:** «Сталкер» • **384 стр., 8000 экз.** • **Похожие произведения:** Юрия и Татьяна Бурносовы «Тоннельная крыса», Дмитрий Володихин «Тихое вторжение»

Мультимиллиардер Роджер Дюмон достиг всего, о чём может мечтать человек в этой жизни, — но богатство и власть не могут его насытить. Чтобы завершить процесс и стать Повелителем Всего, ему необходимо послать сталкера в Хармонтскую Зону Посещения. Да не первого попавшегося сталкера, а самого отмороженного и борзого. Но в последний момент, как на грех, кандидату приходится искать замену...

То, что эта книга глубоко «антизападническая», само собой разумеется. Вставить шпильку транснациональным корпорациям, чьи главы только и мечтают захватить (а лучше заглотить и переварить) весь мир, а заодно Соединённым Штатам и Западной Европе, в межавторских сериях про сталкеров, с точками и без, давно считается хорошим тоном. Оригинальность «Лучу из тьмы» придаёт другая фишка. Александр Тюрин реализует давнюю мечту мужчин средних лет с дряблыми мышцами и перманентной депрессией. Александру Лауницу, сценаристу-неудачнику, пересаживают личность последнего независимого сталкера, русского богатыря с широкой и щедрой душой. После чего его серая жизнь наполняется новыми красками, меланхолия отступает, супостаты разлетаются как биллиардные кегли, а красотки вешаются на шею. Парадокс в том, что Лауница нам представляют как интеллигента, даже матёрого интеллектуала. Между тем ум интеллектуала полон слов и идей, концепций и образов, там живут и спорят Софокл и Стоппард, Блаженный Августин и Славой Жижек, Жан-Люк Годар и Анджей Вайда... Независимо от того, в депрессии он находится или в приподнятом состоянии духа. Но Лауниц на интеллектуала никак не тянет, ни до пересадки личности, ни после: культурный багаж, которым он оперируют, исчерпывается программой средней общеобразовательной школы. То есть пустышка он на самом деле, фальшивка, под каким углом ни посмотри. Так что затея с противопоставлением человека дела и человека слова, увы, опять не задалась.

УДАЧНО
- ДИНАМИЧНОСТЬ
- УЗНАВАЕМОСТЬ АНТУРАЖА

НЕУДАЧНО
- ВТОРИЧНОСТЬ
- ИДЕОЛОГИЗИРОВАННОСТЬ
- ОГРАНИЧЕННОСТЬ ГЛАВНОГО ГЕРОЯ

ОЦЕНКА МФ *так себе* **4**

ИТОГ

Среднестатистический образец «сточкеровской» продукции — бывало хуже, но бывало и лучше. С единственной уступкой поклонникам Стругацких: действие происходит всё-таки в Хармонте, а не в исхоженной вдоль и поперёк Чернобыльской Зоне.

Текст: **Василий Владимирский**

Олег Дивов

Вундервафля

Авторский сборник • **Жанр:** научная фантастика, фэнтези • **Издательство:** «Эксмо», 2014 • **Серия:** «Новый Дивов» • **352 стр., 8000 экз.** • **Похожие произведения:** Леонид Каганов «Дефицит белка», Евгений Лукин «Тело, которому ты служишь»

Новый сборник Олега Дивова — честный отчёт о работе, проделанной писателем за последние годы в области «малой формы».

В чём только не упрекали Олега Дивова, какими титулами не награждали: фашист, совок, либераст, имперец... Какие только странные люди не причисляли его к «своим»: собственными глазами видел «Выбраковку» на почётном месте в леворадикальном культурном центре, где фантастику, понятное дело, не жалуют. А всё оттого, что писатель отказывается чётко и однозначно обозначить в художественных текстах свою гражданскую позицию, всё время увиливает, уходит от ответа. Когда вопросы ставятся острые, актуальные, а разобраться, «с кем вы, мастера культуры» не получается, это всегда раздражает. Новый сборник Дивова, составленный по большей части из рассказов, уже публиковавшихся в разнообразных тематических антологиях, книга в этом смысле показательная. Вот, например, альтернативно-исторический рассказ «Немцы»: Вторая мировая война с участием Российской империи и фашистской Германии, но пойди тут разберись, на чьей стороне автор — немцев или русских? Большевиков или «голубых мундиров»? Государя императора, удержавшего страну от участия в Первой мировой, или старого паралитика Владимира Ульянова? Восхищается он имманентным русским раздолбайством или ужасается? Или другой пример: только Дивов успел прославиться как записной гомофоб, опубликовав рассказ «Между дьяволом и глубоким синим морем» в антологии «Беспощадная толерантность», — и тут же выходит «Медвежья услуга», где герой-повествователь счастливо (и взаимно) влюблён в трансексуала(-ку?). И опять непонятно: то ли проклинать героя, то ли прославлять. Сплошная путаница и неразбериха. Но автор, кажется, доволен, потому и не спешит опровергать (или подтверждать) самые дикие трактовки. Что ж, работа писателя не сводится к тому, чтобы пригвоздить или вознести, его главная задача — дать почву для размышлений. И Дивов с этой задачей справляется отменно. А для тех, кому лень ломать голову, всегда найдутся другие писатели...

УДАЧНО
- ОСТРОУМИЕ
- МНОГОЗНАЧИТЕЛЬНОСТЬ
- ОТКРЫТОСТЬ ДЛЯ ТРАКТОВОК

НЕУДАЧНО
- СКРОМНЫЙ ОБЪЁМ
- МАЛО НОВЫХ РАССКАЗОВ
- УЗКОТЕМАТИЧЕСКАЯ НАПРАВЛЕННОСТЬ

ОЦЕНКА МФ *хорошо* **7**

ИТОГ

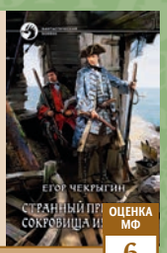
Слишком много рассказов, очевидно заточенных под конкретные темы «нишевых» антологий — «про танчики», «про самолётики». Но, с другой стороны, нам ведь никто и не обещал «the best of Дивов», так что никаких претензий.

А ВЫ ЧИТАЛИ?

ХРОНООПЕРА

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

Егор Чекрыгин
Странный приятель. Сокровища Империи



Роман о «попаданце» с массой колкостей и шуточек на тему отечественной истории. Роман напоминает мушкетёрскую трилогию Александра Дюма, а ещё в «Сокровищах Империи» немало морских приключений в духе пиратских историй Стивенсона и Сабатини.

ОЦЕНКА МФ **6**

РЕЦЕНЗИЯ в № 9 (134) за 2014 год

ВАРИАНТ РЕДАКЦИИ

Александр Золотько
1942: Реквием по заградотряду

Всеволод Залесский вот уже год как находится в чужом времени. Он хорошо освоился и даже участвовал в боевых действиях... Но скоро грянет Сталинградская битва, и в эту мясорубку Севу совершенно не тянет. Однако ожидания не всегда совпадают с реальностью.

ОЦЕНКА МФ **8**

РЕЦЕНЗИЯ в № 1 (113) за 2013 год

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Шимун Врочек
Рим. Последний легат

Качественный психологический триллер, написанный на историческом материале. И речь здесь идёт не о попаданцах. Без них, правда, не обошлось, — но тема перемещений во времени достаточно органично вписана в повествование и не вызывает отторжения и неприятия.

ОЦЕНКА МФ **8**

РЕЦЕНЗИЯ в № 9 (97) за 2011 год

Текст: **Василий Владимирский**

Авторский сборник

Жанр: научная фантастика, фэнтези

Издательство: АСТ, 2014

Серия: «Сверхновая»

480 стр., 2000 экз.

Похожие произведения: Ина Голдин «Игра в классики на незнакомых планетах» Тим Скоренко «Вдоль по лезвию слов»

Майк Гелприн

Миротворец 45-го калибра

«Миротворец 45-го калибра» — книга-событие, книга-веха. Во-первых, это сборник рассказов. Во-вторых, дебютный сборник рассказов. И наконец — и в-главных! — дебютный сборник отличных рассказов. Целых три причины прочитать этот пухлый том от корки до корки.

Сборники «малой прозы» отечественных писателей-фантастов выходят в России только в двух случаях: если автор давно и хорошо известен «широкому кругу читателей» (Олег Дивов, Евгений Лукин) или если за дело взялось издательство, специализирующееся на малых и сверхмалых тиражах (как «Фантаверсум», где вышли «Мастер дороги» Владимира Аренева, «Игра в классики на незнакомых планетах» Ины Голдин и «Вдоль по лезвию слов» Тима Скоренко). Майк Гелприн, бывший ленинградец, последние два десятилетия обживающий берега Нового Света, в число небожителей, клепающих бестселлер за бестселлером, определённо не входит: на сегодняшний день он успел издать только два романа. Между тем первый его сборник выпустили не где-нибудь, а в маститом издательстве АСТ. Выпустили, правда, минимальным рентабельным тиражом в 2000 экземпляров, но не о том речь. Как это удалось и чего стоило редакторам, пробившим книгу в печать, не хочу даже задумываться. Однако ради такого результата стоило рискнуть. Думаю, не покривлю душой, если скажу, что Гелприн — лучший рассказчик, появившийся в нашей фантастике за последнюю пятилетку. К тому же рассказчик фантастически плодовитый: в периодике и антологиях издано сотни четыре его новелл, если не больше, а некоторые вещи перепечатывались неоднократно.

СЛОВО ТВОРЦА

За семь с лишним лет писательства я неоднократно хотел бросить и не мог. Вернее, так: хотел заставить себя бросить, именно от осознания бессмысленности процесса, оттого, что «попасть в топы» я опоздал. <...> Я поставил перед собой ещё одну цель, последнюю. Я хочу издать авторский сборник. Да, знаю, они не продаются, они коммерчески невыгодны, их почему-то не покупают. Но, чёрт возьми, у меня на три сборника классных рассказов, на самом деле классных, без дураков. А посему, дорогие издатели, которым случится это прочитать: не хотите ли рискнуть и избавить мир от одного отдельно взятого графомана?

Из интервью онлайн-журналу «Питерbook», август 2013 года

МАЙК ГЕЛПРИН ЧУВСТВОВАЛ БЫ СЕБЯ ВПОЛНЕ КОМФОРТНО РЯДОМ С КЛАССИКАМИ ЗОЛОТОГО ВЕКА АНГЛО-АМЕРИКАНСКОЙ ФАНТАСТИКИ

Если судить по двадцати двум рассказам, вошедшим в этот сборник, складывается впечатление, что Гелприна интересуют в основном три темы: постапокалиптика («Каждый цивилизованный человек», «Под землёй и над ней», «Путь Босяка»); насыщенная и разнообразная жизнь роботов («Там, на юго-востоке», «Однажды в Беэр-Шеве», «Устаревшая модель, одна штука», «Поговорить ни о чём»); сюжеты, связанные со Смертью, которая бродит среди нас во плоти, и ангелами-хранителями, чья работа — в последний момент схватить Костлявую за руку («Смерть на шестерых», «Канатоходец», «Одна шестьсот двадцать седьмая процента», «Ангел-хранитель»). Напомню, однако, что на этих страницах представлено дай бог пять процентов написанного Гелприным. На самом деле репертуар его гораздо богаче, писатель пробует себя в разных амплуа, а вовсе не топчется на одном месте, как может показаться случайному читателю.

«За час до начала представления на Плаза-Майор пришла Смерть. Была она здесь завсегдатаем, за несколько последних веков не пропустив ни единой корриды. Два воскресных часа были для Смерти заслуженным отдыхом от постылой каждодневной работы. Здесь, в амфитеатре, она не исполняла чужую волю, здесь она выбирала, кому жить, а кому умирать, сама. И иногда позволяла себе отправить в дальний путь по тёмной дороге не бессловесную рогатую тварь, а вёрткого изящного щёголя.»

Рассказ «Канатоходец»

Сборник, разумеется, неровен. Сюжеты некоторых рассказов построены на подчёркнуто наивных посылках. Например, «Свеча горела»: люди перестали читать, и в обществе постепенно отпала нужда в филологах — будто им, филологам, кроме литературоведения, и заняться нечем!.. О многих рассказах можно сказать: «Отлично написано, но не оригинально». Скажем, «Сидеть рождённый» явно состоит в близком родстве со «Сроком авансом» Уильяма Тенна, «Ромб» — с «Девятью жизнями» Урсулы Ле Гуин, а «Чёртовы куклы» — с «Пока не кончилось время» Любови и Евгения Лукиных. Но это вовсе не значит, что Майк Гелприн читал упомянутые рассказы, а если читал, то запомнил. Автор «Миротворца 45-го калибра» — писатель-самородок в классическом смысле слова. На жизнь он зарабатывает ремеслом, предельно далёким от изящной словесности, — карточной игрой. Тягу к творчеству ощутил достаточно поздно, уже натурализовавшись в Соединённых Штатах Америки. Литературных институтов не заканчивал, семинары не посещал — не считать же, в самом деле, литературной школой многочисленные сетевые конкурсы. Некоторая оторванность от литературного контекста в такой ситуации — пустяки, дело житейское. А вот лёгкость пера, отличный языковый слух, интуитивное понимание законов композиции — такому не в каждом университете научат, это дорогого стоит.

Думаю, Майк Гелприн чувствовал бы себя вполне комфортно рядом с классиками Золотого века англо-американской фантастики, от Фредерика Брауна до Роберта Шекли, от Клиффорда Саймака до Рэя Брэдбери. В любой ситуации Гелприн чётко видит зерно психологического конфликта, безупречно строит живые, насыщенные информацией диалоги, мастерски работает с рефренами, не лишён чувства юмора, умеет создать атмосферу «тревожного ожидания» и выдавить, если надо, из читателя слезу, — но, что существенно, не злоупотребляет этим навыком. Если бы каждый русскоязычный автор фантастических рассказов обладал хотя бы половиной этих талантов, можно было бы смело заявить, что наша «жанровая» литература переживает небывалый расцвет. Но, увы, Майк Гелприн у нас такой один.

УДАЧНО

- ЛЁГКОСТЬ ПЕРА
- ВЫСТРОЕННОСТЬ КОНФЛИКТОВ
- ЖИВОСТЬ ДИАЛОГОВ

НЕУДАЧНО

- САМОПОВТОРЫ
- АРХАИЧНОСТЬ СТИЛЯ

ОЦЕНКА МФ 8
очень хорошо

ИТОГ

Несмотря на специфический подбор рассказов, отличный сборник. И, что особенно радует, у автора хватит текстов ещё на полдюжины книг, не уступающих этой по качеству.

Текст: **Александра Давыдова**

Роман

Жанр: городское фэнтези, магический реализм

Издательства: «Шико», «Максим», «Снежный Ком М», 2014

Серия: «Партенит»

340 стр., 3000 экз.

Похожие произведения: Чарльз де Линт, цикл «Легенды Ньюфорда» Евгений Клюев «Книга теней»

Виктор Колюжняк

Крокодилы мистера Пинки

По улицам Лондона в сопровождении двух крокодилов прогуливается мистер Пинки. У него розовый галстук, своеобразное чувство юмора и невинное хобби — коллекционирование чужих вещей. Например, очков, прошлого или литературных сюжетов. Правда, их владельцы вовсе не горят желанием расставаться со своей собственностью, — но несговорчивых всегда можно заставить. Хотя кто знает, как обернётся дело, если жертвы мистера Пинки перестанут трястись от страха и перейдут в наступление.

На полке в ряду среднестатистических образцов городского фэнтези этот роман смотрится примерно как «Бестиарий» Борхеса, который неведомым образом оказался в средневековой библиотеке, где-то между «Повестью временных лет» и житиями святых. Книга категорически не вписывается в традиционные шаблоны и критерии, а следовательно — и в читательские ожидания. Сюжет пересказывать бесполезно, у каждого героя целая стая тараканов в голове, точки зрения скачут, художественное время внезапно оборачивается пространством и наоборот. Да что там, просто вспомнить похожие произведения — и то проблема: аналогии выходят однобокими и с большими оговорками. Словом, странная книга. На любителя.

Главный парадокс романа в том, что вначале он довольно ловко прикидывается обычным развлекательным чтивом. Во-первых, стиль подкупает простотой: никаких словесных финтифлюшек, переусложненных конструкций, «хливких шорьков» и замысловатой ритмики. Во-вторых, у персонажей очень земные, понятные проблемы, мотивы и эмоции. Для того, чтобы ими проникнуться, не нужно быть семи пядей во лбу — достаточно минимального опыта самокопания и жизни в социуме. Правда, композиция не самая простая, но разве это трудно — удержать в уме всего три сюжетные линии?.. И пока наивный читатель всё быстрее перелистывает страницы, чтобы уследить за перипетиями судеб героев, автор за углом весело потирает руки. Попался! Можно начинать охоту...

Арсенал у автора самый что ни на есть постмодернистский — ирония, подшучивание над читателем и размывание границ произведения. Художественная реальность трещит по швам, неявные аллюзии просят срочного толкования, а герои сами не знают, что им делать — смеяться над собой или плакать. Ситуация, в которой они оказались, всё сильнее выходит за границы объяснимого, и надо либо принимать её — вместе с разумными пресмыкающимися, магическими листовками, причудливыми галлюцинациями и необычайными метаморфозами, — либо сдаваться в сумасшедший дом. И перед читателем тоже стоит выбор — начать руководствоваться странной авторской логикой или закрыть книгу со словами «Что за бред?».

«И шёпотом, который подобен крику; в надежде и сомнениях; с верой в успех и осознанием собственного бессилия; майским громом и январским безмолвием; на выдохе, стараясь не дышать; всё это разом в одном единственном наборе звуков: «Приключение...»

КРОКОДИЛ-ФАНТОМ

Незадолго до выхода этой книги, где рептилии то появляются, то загадочно исчезают, под мостом в Бристоле был замечен огромный крокодил. В полицию поступали звонки от испуганных очевидцев, однако заявлений о пропаже пресмыкающегося не поступило ни из зоопарка, ни от частных лиц. В итоге крокодила так и не поймали, а твиттер-аккаунт Chris the Croc, созданный по этому поводу, за два дня набрал более 1200 подписчиков.

Те, кто выберет первое, будут вознаграждены сполна. Во-первых, по ходу повествования не встретится ни одного картонного персонажа. Даже на второстепенных ролях здесь абсолютно живые люди — яркие, забавные и вредные. Что уж говорить об основных героях — они многогранные, очень настоящие, мятущиеся, меняющиеся по ходу действия. Каждый из них пытается перерасти себя и стать сильней. Ведь главная идея романа — перестань жевать сопли и начни действовать. Сними розовые очки и повзрослей по-настоящему. Будь индивидуальностью, чего бы это ни стоило. А если будешь бояться и трястись в углу, ничего не дождёшься, кроме парочки крокодилов и их хозяина, что отберёт у тебя сокровище, владеть которым ты недостоин.

Во-вторых, у романа очень позитивный философский посыл. Всё будет хорошо. Правда. Главное — поверить в себя, и ты сможешь изменить мир. Именно личность — точка отсчёта и основа всего. Ты не игрушка в руках обстоятельств, ты сам пишешь свою судьбу. Причём автор ухитряется проиллюстрировать эту идею, ни разу не скатившись в излишнее морализаторство. А это дорогого стоит.

Единственный минус, который в итоге сводит на нет изрядную долю книжной магии, — финальный пассаж, в котором автор начинает с поучительными интонациями разъяснять причины происходящего. Прочитав его, читатель чувствует себя изрядно обманутым: автор зачем-то добавляет новые сущности, толком не разобравшись со старыми, нагоняет абсолютно не нужного пафоса, а из-за оригинального повествования вдруг показываются уши «Американских богов» Нила Геймана. Признаться честно, без этого пассажа книга смотрелась бы намного лучше. Загадочнее. «Страньше».

ИТОГ

Оригинальный роман для любителей нестандартной фантастики — особенно тех, кто с пониманием относится к авторским розыгрышам.

УДАЧНО

- МЕНЯЮЩИЕСЯ ГЕРОИ
- ПОВЫШЕННЫЙ ГРАДУС СТРАННОСТИ
- ФИЛОСОФИЯ МИРА

НЕУДАЧНО

- НЕНУЖНЫЕ ПАФОСНЫЕ ОБЪЯСНЕНИЯ
- СМАЗАННЫЙ ФИНАЛ

ОЦЕНКА МФ *очень хорошо* **8**

А ВЫ ЧИТАЛИ?

СТИМПАНК

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

Людмила и Александр Белаш
Ключ власти

Продолжение «Тёмных звёзд», вторая часть предполагаемого цикла. Жители голубой планеты Мир продолжают отражать вторжение пришельцев с красной Ураги: огнемёты против боевых шагающих машин, картечницы против лазерных пушек, дирижабли против подземных крепостей...

ОЦЕНКА МФ 7

РЕЦЕНЗИЯ в № 8 (132) за 2014 год

ВАРИАНТ РЕДАКЦИИ

Вадим Панов
Кардонийская петля

Война на Кардонии в разгаре. На фоне сражений и политических интриг аристократ Помпилио разыскивает тех, кто убил его любимую... «Кардонийская петля» — увлекательная книга об изнанке большой войны, аргумент в пользу постулата «худой мир лучше доброй ссоры».

ОЦЕНКА МФ 8

РЕЦЕНЗИЯ в № 4 (116) за 2013 год

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Чайна Мьевиль
Вокзал потерянных снов

По антуражу это классический стимпанк. И дело не только в паровых технологиях. Стимпанк возник как своеобразная пародия на киберпанк с его ярко выраженной атмосферой антиутопии. И герои Мьевиля вполне могли бы населять мрачный мегаполис будущего.

ОЦЕНКА МФ 9

РЕЦЕНЗИЯ в № 11 (39) за 2006 год

Текст: **Андрей Зильберштейн**

Alastair Reynolds
Revelation Space

Роман

Жанр: «новая» космическая опера

Год издания на языке оригинала: 2000

Переводчики: В. Ковалевский, Н. Штуцер

Издательство: «Азбука», 2014

640 стр., 3000 экз.

«Пространство Откровения», часть 1

Похожие произведения:
Питер Гамильтон, трилогия «Пришествие Ночи»
Джек Макдевит, цикл о космических археологах

Аластер Рейнольдс

Пространство Откровения

Раскопки руин погибшей цивилизации на планете Ресургем много значили для знаменитого археолога Дэна Силвеста. Но, будучи на грани триумфального открытия, он был неожиданно отстранён от работы и арестован. Однако знания Силвеста нужны множеству людей, причём не только на Ресургеме. И вот уже в поисках археолога к планете летит «Ностальгия по бесконечности», корабль, команда которого давно перестала быть обычными людьми...

Конец девяностых годов прошлого века. Период, когда ныне столь любимый читателями жанр умной «новой космооперы» только вставал на ноги. Уже вышло «Пламя над бездной» Вернора Винджа и первые романы цикла «Пришествие ночи» Питера Гамильтона, но ещё нет ни «Золотого века» Джона Райта, ни «Глубины над бездной» того же Винджа, ни «Неба сингулярности» Чарльза Стросса. А до появления таких талантливых авторов, как Джеймс Кори или Ханну Райаниеми, вообще более десятилетия.

«Пространство Откровения» Рейнольдса вышло аккурат на переломе веков — в 2000-м. Масштабная космоопера не только сделала имя писателю, выведя его в число наиболее любимых читателями авторов НФ. Роман задал направление всей космической опере на десятилетие вперёд. Без сомнения, Рейнольдс не был первопроходцем. Напротив, если тщательно проанализировать текст, то станет понятно, что он вообще не привнёс ничего нового в жанр космооперы. Он собрал всё лучшее, что было создано мастерами космических историй, и творчески переработал. Причём источниками вдохновения писателя послужили произведения классической фантастики 1960–1970-х.

Достаточно просто перечислить прямо или косвенно затронутые Рейнольдсом сюжетные ходы и темы, чтобы оценить как масштаб авторского замысла, так и степень его... вторичности. Космическая археология, жизнь после смерти, киборгизация, узаконенная охота на людей, нано- и информационные технологии, террор и борьба за власть в рамках колонии, машины-убийцы и тому подобное. Но самое важное — используя любой из выбранных сюжетных ходов, Рейнольдс привносит туда что-то своё, после чего даже узнавший источник читатель не сможет предугадать, чем всё завершится.

КОГДА ВСЕ ЛИНИИ СОБИРАЮТСЯ ВОЕДИНО В ОДНОМ ПРОСТРАНСТВЕ-ВРЕМЕНИ НА ПЛАНЕТЕ РЕСУРГЕМ, ДЛЯ ЧИТАТЕЛЯ НАСТУПАЕТ ОТКРОВЕНИЕ

Неплохо обстоят дела и с сюжетной интригой. Несколько временных линий, между которыми вроде как прошли десятилетия, поначалу вызывают недоумение. Но оно проходит, как только понимаешь, что в космосе Рейнольдса нет сверхсветовых скоростей, что «субстветовики» подчиняются законам привычной нам физики с классическим замедлением личного времени экипажа, тогда как на планетах время идёт уже обычным порядком. И когда все линии собираются воедино в одном пространстве-времени на планете Ресургем, для читателя наступает Откровение.

Во вселенной Рейнольдса человечество развивается разными путями — прежде всего из-за серьёзных расстояний между планетами. Конечно,

> *— Вот что ты сейчас сделаешь. Передай всем бригадам, чтобы продолжали копать вплоть до поступления новых распоряжений. И никаких разговоров о возвращении в Мантель. Ладно, самые чувствительные приборы можно убрать в вездеходы. Приказ понятен?*
>
> *— Но как же люди, сэр?*
>
> *— А люди будут делать то, для чего они сюда прибыли. Будут копать.*

ОТКРОВЕНИЕ ЗА ОТКРОВЕНИЕМ

Всего в цикл входит пять романов и один сборник малой прозы. «Пространство...», «Ковчег спасения» и «Пропасть искупления» образуют основную сюжетную линию, а «Город Бездны» и «Префект» — приквелы, в которых более детально описываются отдельные происшествия во вселенной, случившееся задолго до событий на Ресургеме. Все эти произведения или уже вышли на русском языке, или появятся до конца 2014 года.

> *Вольева задумала детоубийство.*
>
> *Избежать его было невозможно. Лишить «Плацдарм» информации, необходимой для создания средств защиты от механизмов Цербера, — значит приговорить детище к медленной смерти. Без необходимой поддержки с «Ностальгии по бесконечности» фабрика молекулярного оружия, спрятанная в ядре «Плацдарма», не сможет производить более совершенную и эффективную продукцию. Она будет обречена выпускать изделия, устаревшие на два века, не способные долго противостоять бессмысленному прогрессу планетарной обороны. Рукотворное чудо военной техники будет переварено до последнего атома, тонким слоем размазано по планете; его жалким останкам предстоит выполнять совсем другие функции на протяжении неисчислимых миллионов лет.*

о полной изоляции отдельных колоний речи не идёт, но и привычного по космооперам трафика «туда-сюда» между мирами нет. В результате жители разных планет психологически отличаются друг от друга достаточно сильно. Есть несколько развитых культур, есть множество местечковых. А ещё есть звездолётчики, и именно они самые интересные из героев. На первый взгляд астронавты такие же люди, как и «планетники», но постепенно становится понятно, что мыслят они иными категориями.

Вообще, персонажей в книге много и прошлое каждого — часть сюжетной интриги. Это прошлое постепенно раскрывается на протяжении всего романа, из-за чего создаётся впечатление, что герои развиваются, меняясь под влиянием происходящего. Но это не так, Рейнольдс обманывает читателя. Его персонажи — полностью сложившиеся личности, а то, что мы о них узнаём, позволяет лишь понять причины их поступков, не более.

Отдельно надо сказать о переводе. В 2002 году роман вышел на русском языке под названием «Космический Апокалипсис», причём переводчики в новом издании указаны те же. Но не обманывайтесь — тексты далеко не идентичны. Автор этих строк читал оба варианта, и старый запомнился лишь гениальной фразой «в том, как мигали эти огоньки, было что-то, беременное рассудочным дизайном». Остальное прошло мимо. Новый вариант тщательно отредактирован, исправлены ошибки перевода, значительно улучшились диалоги — и стало, наконец, понятно, почему на Западе книга имела такой успех.

УДАЧНО

- ИНТРИГУЮЩИЙ СЮЖЕТ
- ЯРКИЕ ПЕРСОНАЖИ
- МАСШТАБНОСТЬ ПРОИСХОДЯЩИХ СОБЫТИЙ

НЕУДАЧНО

- ОТСУТСТВИЕ ЯРКИХ НОВЫХ ИДЕЙ

ОЦЕНКА МФ *очень хорошо* **8**

ИТОГ

«Пространство Откровения» — не шедевр, как, к примеру, «Гиперион», но мастерски выполненная космическая опера. Её не может испортить ни отсутствие оригинальных идей, ни немного провисающая в середине динамика повествования.

Текст: **Владимир Пузий**

Дэниел Абрахам, Гарднер Дозуа, Джордж Мартин

Бегство охотника

Геолог-разведчик Рамон Эспехо попал в переплёт. Его ищет полиция, а сам он столкнулся с некой тайной, которую не должен был знать, да к тому же угодил в плен. И поскольку он не единственный, кто обнаружил эту тайну, теперь Рамону следует помочь своим тюремщикам найти того, второго. Если откажется — убьют. Если поможет — убьют сперва второго, а затем и его самого. И всё это происходит в неосвоенной части планеты Сан-Паулу, покрытой тропическими джунглями и населённой опасными тварями.

Daniel Abraham, Gardner Dozois, George R. R. Martin
Hunter's Run

Роман

Жанр: приключенческая НФ

Год издания на языке оригинала: 2007

Переводчик: Н. Кудряшов

Издательство: АСТ, 2014

320 стр., 10 000 экз.

Похожие произведения:
Гарри Гаррисон «Неукротимая планета»
Нил Эшер «Скиннер»

Сотрудничество нескольких писателей — штука всегда непредсказуемая. Особенно если речь идёт о долгосрочном проекте, который на старте не имел ни внятной концепции, ни сколько-нибудь завершённой идеи. И дело здесь даже не в таланте каждого из участников проекта — вопрос в том, насколько они в принципе сумеют «спеться» и создать цельное, единое произведение.

История «Бегства охотника» стартовала в 1976 году, когда фантаст и редактор Гарднер Дозуа начал некий рассказ о плавающем во тьме персонаже. Рамон Эспехо постепенно вспоминает своё прошлое, а затем... Затем у Дозуа случился затык: он не знал, что делать с рассказом дальше.

Через год по приглашению своего друга и коллеги Джорджа Мартина Дозуа выступал в женском католическом колледже и там прочёл начало этого рассказа. Мартин был заинтригован и требовал продолжения, но Дозуа по-прежнему ничего не приходило в голову — кроме идеи, чтобы Мартин сам взялся за продолжение.

Так появилась вторая часть этой истории, однако до завершения было далеко. Мартин размахнулся на роман, сделал свой фрагмент, отправил историю Дозуа — и снова всё застопорилось. Экземпляры рукописи долго лежали в ящиках их письменных столов, в 1991 году Мартин даже пытался привлечь к работе своего друга, Роджера Желязны. Тот заинтересовался, однако всё никак не находил времени, а в 1995 году Желязны не стало — и проект снова оказался заморожен. Завершить его сумел лишь Дэниел Абрахам, молодой фантаст, знаменитый у нас в первую очередь по фэнтезийной тетралогии «Суровая расплата» и космооперному циклу «Пространство» (в соавторстве с Таем Фрэнком, под псевдонимом Джеймс Кори). Сперва появилась повесть Shadow Twin («Двойная тень», 2004), затем Дозуа доработал её до романа «Бегство охотника».

> *Он принялся методично перебирать всё, что вспомнилось, самые знакомые образы. Комнату Елены в Диеготауне с маленьким окошком над кроватью, массивные землебитные стены. Трещины в раковине, уже проржавевшей почти насквозь, несмотря на то, что колония землян ещё и сорока лет не прожила на этой планете. Крошечных алых скользунов, которые снуют по потолку, шевеля бахромой из нескольких рядов ножек — ни дать ни взять многовесельные галеры. Резкие запахи лакрицы и ганджи, пролитой текилы и жареного перца. Гул разгоняющихся к орбите транспортников над городом.*
>
> *Постепенно в голове стала складываться картина событий последних дней — клочками, туманными, плохо стыкующимися друг с другом отрывками. Он приехал в Диеготаун на празднование Благословения Флота. Был парад. Он ел жареную рыбу и шафрановый рис — купил у уличного торговца. Смотрел фейерверки. Воняло как в шахте при взрывных работах, и прогоревшие ракеты, падая в море, шипели словно змеи. Огненный великан размахивал руками, как от чудовищной боли. Это было, или ему только привиделось?*

И вот, почти к сорокалетию первых строк «Бегства», книга вышла на русском. Открывал я её с некоторой опаской: если уж издатели в пору небывалой популярности Мартина так тянули с её выпуском, наверное, с книгой что-то не так?..

Оказалось, ничего подобного. «Бегство охотника» — это вполне бодрый приключенческий НФ-роман, с несколькими неожиданными сюжетными поворотами (и одним предсказуемым), с более-менее самобытным миром. В общем, если бы он вышел в семидесятых-восьмидесятых, вполне вписался бы в тогдашний литературный пейзаж. Но и сейчас читать его можно с удовольствием, хотя насчёт перечитывания — не уверен.

В принципе, главная проблема романа напрямую вытекает из того, как его сочиняли. Сознательно или нет, авторы заложили в эту историю два конфликта, две проблемы. Есть Рамон Эспехо с его нелёгкой судьбой — и к концу книги он со своими невзгодами разбирается. Но есть конфликт, связанный с внешней угрозой, — и он сперва обозначен как довольно серьёзный, а затем как-то неловко затушёван, списан на нет.

МАСТЕР-РЕДАКТОР

Если с творчеством Мартина и Абрахама наши любители фантастики знакомы, то Дозуа они знают в первую очередь благодаря многочисленным антологиям, которые он составляет. Именно Дозуа с 1984 года формирует ежегодные антологии «Лучшая НФ», именно он вместе с Мартином составил «Песни Умирающей Земли» и «Воинов», а также многие другие сборники, увы, на русский пока не переведённые.

УДАЧНО

- **ОРИГИНАЛЬНАЯ ИСТОРИЯ НАПИСАНИЯ**
- **УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ СЮЖЕТ**

НЕУДАЧНО

- **ОДНА ИЗ КЛЮЧЕВЫХ ЗАГАДОК ПРОСЧИТЫВАЕТСЯ ОЧЕНЬ БЫСТРО**
- **ГЛОБАЛЬНЫЙ КОНФЛИКТ ОСТАЛСЯ НЕРАЗРЕШЁННЫМ**

ОЦЕНКА МФ *хорошо* **7**

ИТОГ

На самом деле истории, рассказанной в «Побеге», должно было хватить именно на повесть — для романа она маловата. Не уверен, что расширение пошло исходной книге на пользу, но в целом у этой разнородной тройки авторов получился увлекательный приключенческий роман, вполне достойный прочтения.

А ВЫ ЧИТАЛИ?

АНТОЛОГИЯ

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

Антология
Лучшая зарубежная научная фантастика

Вселенная огромна и таит множество тайн. Постичь её законы, встретиться с представителями иных цивилизаций, заглянуть в далёкое будущее, выжить в экологических катастрофах и космических войнах — вот лишь малая толика тем, затронутых авторами сборника.

ОЦЕНКА МФ 10

РЕЦЕНЗИЯ в № 8 (132) за 2014 год

ВАРИАНТ РЕДАКЦИИ

Антология
Эльфы и их хобби

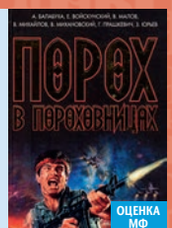
В России, наверное, не осталось любителя фэнтези, который не читал бы книги Толкина. Но какой букет чувств испытает читатель, встретив вместо знакомых персонажей эльфов-нацистов, эльфов-москвичей или эльфов-фронтовиков, затыкающих танковый прорыв?

ОЦЕНКА МФ 7

РЕЦЕНЗИЯ в № 4 (116) за 2013 год

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Антология
Порох в пороховницах



Андрей Синицын собрал новые произведения семи фантастов 1970-х, доживших до наших дней. Сборник позволил им продемонстрировать свой взгляд на нынешнюю действительность и убедительно доказать, что порох в их пороховницах отнюдь не отсырел.

ОЦЕНКА МФ 8

РЕЦЕНЗИЯ в № 2 (66) за 2009 год

Хироси Сакурадзака

Грань будущего

Hiroshi Sakurazaka All You Need Is Kill • **Роман-ранобэ** • **Жанр:** военно-фантастический боевик • **Год издания на языке оригинала:** 2004 • **Переводчики:** С. и Г. Чепелевские • **Издательство:** «Центрполиграф», 2014 • **256 стр., 3500 экз.** • **Похожие произведения:** Роберт Хайнлайн «Звёздный десант», Джон Ринго, цикл «Война с пришельцами»

Инопланетяне вторглись на Землю и поставили человечество на грань гибели. Японский новобранец Кэйдзю Кирия вступает в свой первый бой и бесславно гибнет. Но неведомым образом герой попадает в петлю времени, вновь и вновь переживая день боевого крещения. И, после многих перерождений, перед Кэйдзю открывается дорога в будущее...

Текст: **Борис Невский**

Российские издатели вряд ли обратили бы внимание на это ранобэ (небольшой роман с картинками), если бы книгу не экранизировали в Голливуде, да ещё с Томом Крузом в главной роли. В американской версии сюжет сильно изменили, но фильм получился очень неплохой. Тем интереснее познакомиться с оригиналом.

Прежде всего стоит отметить брутально-афористичный стиль — едва ли не треть текста так и просится в цитаты. Особенно это заметно в линии Кэйдзю, где повествование ведётся от первого лица. Автору удалось реалистично и наглядно показать мысли и чувства начинающего солдата, который ощущает себя пушечным мясом. Попав в необычные обстоятельства, Кэйдзю быстро примиряется со своим кровавым «днём сурка», который приносит ему нескончаемую вереницу боли и страданий. Герой ищет выход, и поиски помогают ему обрести друга, американку Риту Вратаски, которая открывает молодому японцу глаза на подлинную суть происходящего.

Герои — одновременно и удача, и неудача Сакурадзаки. Если к Кэйдзю по мере чтения проникаешься сочувствием, то образ Риты по прозвищу Стальная Сука вышел неубедительным. Особенно неестественны главы, посвящённые её американской жизни. Да и боевые сцены с Ритой так и просятся в аниме, настолько они живописны и нереалистичны. Второстепенные герои ещё более пунктирны.

Вероятно, схематичность персонажей вызвана формой книги. Ведь ранобэ — компромисс между мангой и полноценным романом, потому в тексте нет места для тщательного препарирования героев. При таком дефиците объёма лишними выглядят страницы, где автор «научно» обосновывает временную петлю. Лучше бы и не пытался...

ИТОГ

Неплохой образчик жёсткой развлекательной военной фантастики, которому не хватило объёма, чтобы стать чем-то большим.

УДАЧНО

- ИНТРИГУЮЩАЯ ЗАВЯЗКА
- НАПРЯЖЁННАЯ АТМОСФЕРА
- РЕАЛИСТИЧНЫЙ ГЕРОЙ

НЕУДАЧНО

- НЕУБЕДИТЕЛЬНЫЕ БОЕВЫЕ СЦЕНЫ
- ПУНКТИРНО ОЧЕРЧЕННЫЕ ПЕРСОНАЖИ
- ПУТАНЫЕ «НАУЧНЫЕ» ОБОСНОВАНИЯ

ОЦЕНКА МФ *хорошо* **7**

Элизабет Рудник

Малефисента. История истинной любви

Elizabeth Rudnick Maleficent • **Роман** • **Жанр:** сказка, новеллизация фильма • **Год издания на языке оригинала:** 2014 • **Переводчик:** К. Молькова • **Издательство:** «Эксмо», 2014 • **Серия:** «Уолт Дисней. Нерассказанные истории» • **256 стр., 10 000 экз.** • **Похожие произведения:** Серена Валентино «Чудовище. История невозможной любви», Ванесса Рубио-Барро «Красавица и чудовище»

Люди не терпят непонятного и чудесного у себя под боком. Если поблизости есть волшебные пустоши, в них обязательно нужно вторгнуться с огнём и мечом. Неудивительно, что обитатели чудесной страны считают людей врагами, с которыми нужно биться до последней капли крови. Но фея Малефисента, несмотря на то, что её родители были убиты в этой войне, верит, что с человеком можно подружиться. Только вот куда приведёт её эта вера?..

Текст: **Александра Давыдова**

В последнее время модно перелицовывать старые сказки на новый лад, и особенно пересказывать историю с точки зрения незаслуженно обиженного злодея, который был не таким уж и злым. В этом плане серия «Дисней. Нерассказанные истории» кажется перспективной. К тому же автор выдвигает правильные идеи: «нет» ксенофобии, «да» всёпобеждающей любви, чудеса сильнее смерти, а сказки всегда завершаются хэппи-эндом.

Но на этом плюсы романа заканчиваются. Хорошая идея должна подкрепляться достойным исполнением, а с ним то ли у автора, то ли у переводчика не заладилось.

Во-первых, в тексте избыток красивостей, бесконечные цепочки определений и повторы. «Всё вокруг было в муке, однако каждое выходившее с кухни блюдо было красиво разложено на сверкающих белых фарфоровых тарелках» — львиная доля книги состоит из таких неуклюжих пассажей, и «ходячие» блюда — ещё не самый нелепое авторское изобретение.

Во-вторых, от пересказа фильма ожидаешь как минимум сохранения исходной драматургии, но автору удалось все намёки и недосказанности преподнести «в лоб» (зачем читателю что-то додумывать?), а один из самых напряжённых моментов, встречу красавицы с веретеном, безобразно скомкать.

В-третьих, в героев просто не веришь. Они так картонны, что за строками можно даже увидеть ниточки, за которые автор дёргает персонажей. В целом повествование напоминает романтические рассказы в женских журналах: незамысловатые и прямые, как шпала.

ИТОГ

Фильму книга проигрывает по всем статьям с разгромным счётом. Видевшим его не стоит портить впечатление.

УДАЧНО

- НОВЫЙ ВЗГЛЯД НА СТАРУЮ СКАЗКУ
- ПРАВИЛЬНЫЙ ПОСЫЛ

НЕУДАЧНО

- УЖАСНЫЙ СТИЛЬ
- КАРТОННЫЕ ПЕРСОНАЖИ
- НЕДОСТОВЕРНАЯ ДРАМАТУРГИЯ

ОЦЕНКА МФ *так себе* **4**

А ВЫ ЧИТАЛИ?

ДЕТЕКТИВНОЕ ФЭНТЕЗИ

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

Бен Ааронович
Реки Лондона

Молодой лондонский констебль Питер Грант повстречал призрака, после чего стал помощником загадочного инспектора Томаса Найтингейла, последнего волшебника Англии. И теперь Питеру придётся самому научиться колдовать, чтобы противостоять нечистой силе...

ОЦЕНКА МФ **7**

РЕЦЕНЗИЯ в № 8 (132) за 2014 год

ВАРИАНТ РЕДАКЦИИ

Надежда Попова
Ловец человеков

Неоднозначный роман, заставляющий читателя напрячь мозги. Инквизитор Курт Гессе отправлен в провинцию на своё первое задание. Все начинается со странных доносов, и по мере расследования подозреваемые оказываются совсем не теми, кем кажутся...

ОЦЕНКА МФ **8**

РЕЦЕНЗИЯ в № 2 (114) за 2013 год

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Ольга Громыко, Андрей Уланов
Плюс на минус

Перед нами — детектив, история любви, психологическая драма в ярком фантике городского фэнтези с толикой юмора. «Плюс на минус» настолько не похож на сольные книги Громыко и Уланова, что можно сказать: здесь имеет место не сложение сильных сторон соавторов, а их умножение.

ОЦЕНКА МФ **9**

РЕЦЕНЗИЯ в № 4 (44) за 2007 год

Текст: **Маргарита Кузнецова**

Диана Сеттерфилд

Беллмен и Блэк, или Незнакомец в чёрном

Diane Setterfield Bellman & Black • **Роман** • **Жанр:** мистика • **Год выхода на языке оригинала:** 2013 • **Переводчик:** В. Дорогокупля • **Издательство:** «Азбука-Аттикус», 2014 • **384 стр., 15 000 экз.** • **Похожие произведения:** Роберт Луис Стивенсон «Странная история доктора Джекила и мистера Хайда», Чарльз Диккенс «Рождественская песнь в прозе»

Маленькие мальчики часто проказничают, иногда — довольно жестоко. Одним из развлечений юного Уилла и его друзей была стрельба из рогатки по птицам. Однажды Уилл удивительно метким выстрелом сбил грача. Но триумф в душе мальчика быстро сменился острым чувством вины. Спустя много лет почти забытые воспоминания начинают вновь терзать Уильяма — и происходит это после встречи с загадочным мистером Блэком...

Дебютный роман Дианы Сеттерфилд «Тринадцатая сказка» стал мировым бестселлером. Но сравнивать с ним новую книгу писательницы бесполезно — они абсолютно разные. Единственное, что их объединяет, — прекрасный язык. Сеттерфилд — блестящий стилист, она приложила максимум усилий, чтобы текст был предельно реалистичным и в то же время изысканным, напоминающим английскую классику XIX века. Читая роман, можно забыть, что написан он нашей современницей.

Безусловно, такой подход не всем придётся по душе. Любителям экшена, леденящих кровь сюжетных поворотов, тайн и интриг книга может показаться нудноватой. Хотя интрига здесь всё же есть. Кто такой Блэк, откуда он взялся и чего он хочет? Этот вопрос мучит героя до самого конца... Вина, страх возмездия и смерти, сомнения и отчаянье преследуют Уильяма на протяжении всей жизни. Большую часть романа занимает подробное описание этой жизни — пути от десятилетнего мечтательного паренька Уилла до добропорядочного обывателя мистера Беллмена. Этой метаморфозе на самом деле и посвящена книга.

Толику романтизма вносят вставные главки о грачах, которые совершенно не влияют на ход событий, но зато добавляют в текст мистики и позволяют слегка отдохнуть от повествования о рутинных делах Уильяма Беллмана.

УДАЧНО

- ПРЕВОСХОДНАЯ СТИЛИСТИКА
- ДЕТАЛЬНАЯ ПРОРИСОВКА АНТУРАЖА
- ИНТЕРЕСНЫЕ ВСТАВКИ О ГРАЧАХ

НЕУДАЧНО

- ОБЩАЯ ЗАТЯНУТОСТЬ
- ПЕРЕИЗБЫТОК БЫТОВЫХ СЦЕН

ОЦЕНКА МФ *хорошо* **7**

ИТОГ

Вторая книга Сеттерфилд написана в духе классического викторианского романа. И подобно, к примеру, книгам Диккенса, роман «Беллмен и Блэк» нельзя отнести к чисто развлекательной литературе. Ибо после его прочтения вас, вполне вероятно, будут мучить вопросы о смысле жизни.

Текст: **Александра Королёва**

Эндрю Шон Грир

Невозможные жизни Греты Уэллс

Andrew Sean Greer The Impossible Lives of Greta Wells • **Роман** • **Жанр:** фантастическая мелодрама • **Год издания на языке оригинала:** 2013 • **Художник:** Е. Платонова • **Переводчик:** Г. Яропольский • **Издательства:** «Азбука», «Азбука-Аттикус», 2014 • **Серия:** «Книги, способные изменить жизнь» • **288 стр., 5000 экз.** • **Похожие произведения:** Одри Ниффенеггер «Жена путешественника во времени», сериал «Квантовый скачок» (1989-1993)

С помощью электрошоковой терапии Грета Уэллс пыталась вылечить депрессию, но вместо этого стала поочерёдно жить в телах своих двойников из двух разных времён — не считая собственного.

Желание прожить жизнь сначала и исправить все ошибки посещало любого. Автор «Исповеди Макса Тиволи» — сентиментальной вариации на тему «Загадочной истории Бенджамина Баттона» — предлагает своё решение этого сюжета. Разумеется, без фантастического элемента в такой истории нельзя. Проблема в том, что этот элемент для автора лишь сюжетный двигатель. Мы не узнаем, каким образом Грета Уэллс и два её двойника перемещались во времени, поочерёдно принимая облик друг друга. И не поймём, как героиням удалось приспособиться к незнакомым реальностям и вести себя так, что практически никто не догадывался о странной шизофрении Греты Уэллс — да, во всех трёх реальностях, в Нью-Йорке 1918-го, 1941-го и 1985-го, женщину зовут именно так.

Но механизм попадания в другое тело после лечебного удара током Грира не интересует. Ему важнее, как три Греты налаживают свою жизнь. Это сложно, ведь они хотят разного: одна — вернуть умершего брата, другая — дождаться мужа с войны, третья — не расставаться с любовником. Решение, конечно, найдётся — что за мелодрама без хэппи-энда? Важно для автора и то, что близкие героини во всех реальностях одинаковы: брат — гомосексуалист, тётушка — эксцентричная чудачка, муж — изменник. Но главное не какие люди вокруг и чего они хотят от тебя, а чего хочешь ты сам. Эта простая мысль помогает Грете найти то самое устраивающее всех решение.

К сожалению, такими простыми мыслями, поданными крайне витиевато, книга наполнена до краёв. Грир идёт по стопам Пауло Коэльо и Капитана Очевидность, сообщая читателям то, что они хотят услышать. К чести автора, писать он умеет (так, он украсил финал неожиданным флэшбеком, раскрывающим подлинную причину Гретиной депрессии), но профессиональное мастерство не в состоянии заменить подлинную глубину мысли.

УДАЧНО

- ХОРОШИЙ СТИЛЬ И ПЕРЕВОД
- ПСИХОЛОГИЗМ
- АТМОСФЕРНЫЕ ОПИСАНИЯ ГОРОДА

НЕУДАЧНО

- ОТСУТСТВИЕ ОБЪЯСНЕНИЙ ФАНТАСТИЧЕСКОГО
- ЗАТЯНУТОСТЬ ДЕЙСТВИЯ
- ИЗЛИШНЯЯ СЕНТИМЕНТАЛЬНОСТЬ

ОЦЕНКА МФ *неплохо* **6**

ИТОГ

Хорошо написанная и душевная, но банальная мелодрама, в которой фантастический элемент играет роль «обслуживающего персонала».

ПОДРОСТКОВАЯ ФАНТАСТИКА: А ВЫ ЧИТАЛИ?

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

Стивен Танни
Стопроцентно лунный мальчик

Стивен Танни пишет про школу, про взаимоотношения подростков с семьёй и между собой, про тоталитарное государство, делающее выбор за тебя. А ещё много внимания уделено толерантности: не важно, дебилты или гений, обычный или «лунный», — ты прежде всего человек.

ОЦЕНКА МФ 8

РЕЦЕНЗИЯ в № 9 (133) за 2014 год

ВАРИАНТ РЕДАКЦИИ

Ив Греве
Мето. Дом

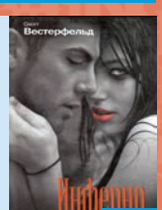
В огромном Доме на острове живут и учатся шестьдесят четыре мальчика, которые носят античные имена и ничего не помнят о своём прошлом. Один из них, Мето, пытается разгадать тайны Дома... Стильная приключенческая антиутопия для детей, которая будет интересна и взрослым.

ОЦЕНКА МФ 8

РЕЦЕНЗИЯ в № 11 (111) за 2012 год

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Скотт Вестерфельд
Инферно. Армия ночи



Автору удалось не всё, часть объяснений вызывает больше вопросов, чем ответов, но в целом книга представляет собой один из самых необычных взглядов на вампиров. Дайте эту книгу своей младшей сестрёнке — и будьте уверены: на «Сумерки» она больше не посмотрит.

ОЦЕНКА МФ 8

РЕЦЕНЗИЯ в № 9 (73) за 2009 год

Текст: **Александра Королёва**

Кэтрин Уэбб

Незримое, или Тайная жизнь Кэт Морли

Katherine Webb The Unseen • **Роман** • **Жанр:** исторический детектив • **Год издания на языке оригинала:** 2011 • **Переводчик:** Е. Королёва • **Издательства:** «Азбука», «Азбука-Аттикус», 2014 • **Серия:** The Big Book • **416 стр., 5000 экз.** • **Похожие произведения:** Диана Сеттерфилд «Тринадцатая сказка», телесериал «Аббатство Даунтон» (2010 — настоящее время)

1911 год. Размеренная жизнь провинциального английского викария Альберта Каннинга и его жены Эстер нарушается приездом Кэт Морли — строптивой горничной с тёмным прошлым.

В начале XX века Англию, а вслед за ней и весь цивилизованный мир охватило увлечение теософией, спиритизмом, эзотерикой, поисками привидений, эльфов и прочих нематериальных сущностей — примерно как охота за летающими тарелками в 1950-х. Побочным продуктом этой одержимости стало невероятное количество фотографий, якобы изображающих этих самых сущностей. И хотя впоследствии было доказано, что всё это — ловкие подделки, многие современники (в частности, Артур Конан Дойл) верили, что имеют дело с подлинными кадрами.

Вокруг одной из таких фотографий закручен сюжет романа Кэтрин Уэбб, которая прославилась эффектной семейной драмой «Наследство». Автор проделала виртуозную работу: выдумала всю историю и её героев «от и до» и при этом создала впечатление, что всё описываемое произошло на самом деле. Иллюзию достоверности поддерживает не только талант писательницы, но и знание матчасти. Так, Уэбб изучала воспоминания суфражисток о том, какой ценой женщинам далось завоевание гражданских прав. Это важно для понимания характера Кэт Морли — яркой незаурядной личности, которой автор явно симпатизирует.

Кроме основного сюжета с многочисленными скелетами в шкафу почти у всех персонажей, в романе есть параллельный, действие которого разворачивается в наши дни: журналистка Лия пытается установить личность одного солдата Первой мировой, и её заносит в то же английское захолустье. Но рассказ о современной реконструкции истории оказывается далеко не таким интересным, как сама эта история. Лия со своими любовными неурядицами меркнет на фоне отважной Кэт, несчастной Эстер и других персонажей из прошлого, по-настоящему живых и объёмных. Эти герои разыгрывают трагический сюжет о том, на какие низости и преступления способен человек ради сохранения своей репутации, — очень английскую историю, если вдуматься.

УДАЧНО
- ЧЕКАННЫЙ СТИЛЬ
- ЖИВЫЕ ПЕРСОНАЖИ
- ИНТРИГУЮЩИЙ «ИСТОРИЧЕСКИЙ» СЮЖЕТ

НЕУДАЧНО
- ЗАТЯНУТОСТЬ ДЕЙСТВИЯ
- БЛЕДНЫЙ «СОВРЕМЕННЫЙ» СЮЖЕТ

ОЦЕНКА МФ *хорошо* **7**

ИТОГ

Добротный псевдоисторический детектив, в котором сверхъестественное играет лишь роль наживки для читателя.

Текст: **Борис Невский**

Люк Скалл

Грозный отряд

Luke Scull The Grim Company • **Роман** • **Жанр:** тёмное фэнтези • **Год издания на языке оригинала:** 2013 • **Переводчик:** В. Лушников • **Издательство:** «Фантастика Книжный клуб», 2014 • **448 стр., 1000 экз.** • **«Грозный отряд», часть 1** • **Похожие произведения:** Джо Аберкромби, цикл «Первый закон», аниме «Берсерк: Золотой век», фильмы 1-3 (2012-2013)

Двое северных варваров, маг-инвалид, его ловкий слуга, упрямая девушка и заносчивый юнец объединяют усилия ради уничтожения тирана-колдуна Салазара. Герои в конце концов добиваются своего, только победа оборачивается не тем, чем ожидалось. И плоды её горчат...

Первый роман бывшего геймдизайнера студии BioWare сразу завоевал признание и получил премию Дэвида Геммела за лучший дебют. И не зря.

Книга держится на трёх «китах»: мир, герои и двойное дно ключевых событий. Здесь любопытная магия, источником которой служат тела богов, низвергнутых с небес во время великого восстания колдунов-людей. Маги-победители обрели бессмертие и за века владычества превратились в бессердечных скотов, которые относятся к людям как к никчёмному мусору.

Так что этим миром правят жестокость и безнадёга — и стопроцентно «хороших» героев здесь нет. Разве что стареющий северянин Бродар Кейн вынес из своих испытаний немало уроков, потому, несмотря на грубость (ну варвар он!), способен на благородство и сострадание. Впрочем, многие персонажи далеко не так однозначно плохи, как кажется поначалу. Нам предстоит узнать об их подлинной сущности немало неожиданного.

Именно двойственность героев и запутанность интриги поддерживают интерес к сюжету, несмотря на обилие клише, позаимствованных из вполне конкретного произведения, которому подражает Скалл, — цикла Джо Аберкромби. Подражание затрагивает даже стиль: автор не скупится на мрачные подробности, разбавляя их толикой циничного юмора, — получается «чернее чёрного».

Основной недостаток книги — излишняя перегруженность событиями. В среднем по объёму томе несколько параллельных сюжетных линий, иные из которых сочинялись явно «с запасом» на вероятное продолжение. Потому цельного впечатления от романа не остаётся — в памяти оседает лишь вереница эпизодов, как абсолютно шикарных, так и достаточно проходных.

УДАЧНО
- ЛЮБОПЫТНЫЙ МИР
- НЕОДНОЗНАЧНЫЕ ГЕРОИ
- ЦИНИЧНЫЙ ЮМОР
- КАЧЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ

НЕУДАЧНО
- ИЗБЫТОК СОБЫТИЙ
- НЕКОТОРАЯ ОБРЫВОЧНОСТЬ ИЗЛОЖЕНИЯ

ОЦЕНКА МФ *очень хорошо* **8**

ИТОГ

Подобно многим МТА, Люк Скалл попытался вместить в свою первую книгу чрезмерное количество «крови, пота и слёз». Получилось несколько невнятно — впрочем, для дебюта роман очень хорош и заставляет с надеждой ждать следующие книги автора.

А ВЫ ЧИТАЛИ?

РОМАНТИЧЕСКАЯ ФАНТАСТИКА

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

Олег Дивов
Настоящие индейцы

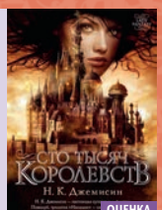
Помощница межзвёздного инквизитора Офелия ван ден Берг продолжает использовать служебное положение в личных целях. В предыдущем томе она отыскала якобы погибшего брата, в этом — отправляется на поиски мужа, с которым приключилась аналогичная неприятность.

ОЦЕНКА МФ **6**

РЕЦЕНЗИЯ в № 9 (133) за 2014 год

ВАРИАНТ РЕДАКЦИИ

Н. К. Джемисин
Сто тысяч королевств



Неторопливое фэнтези, не следующее привычным канонам «меча и магии». В глубоко проработанном мире разворачивается увлекательная история девушки, которой поневоле предстоит занять трон. И наивной провинциалке придётся найти себе союзников — либо умереть.

ОЦЕНКА МФ **8**

РЕЦЕНЗИЯ в № 3 (115) за 2013 год

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Наталья Щерба
Быть ведьмой

Городская девушка, неожиданно получившая странное наследство от прабабки, вынуждена стать ведьмой. Роман, который сначала кажется фэнтезийным вариантом иронической женской прозы в духе Донцовой, постепенно превращается в лирический, исповедальный текст.

ОЦЕНКА МФ **8**

РЕЦЕНЗИЯ в № 1 (65) за 2009 год

Текст: **Владимир Пузий**

Роберт Говард

Бран Мак Морн, последний король. Кулл, беглец из Атлантиды

История Земли таит в себе немало тайн. Одни великие цивилизации сменялись другими, варвары правили высокоразвитыми империями, клонящимися к упадку, во тьме таились разумные существа, не имеющие ничего общего с людьми… Давным-давно были времена великих свершений и чудовищных открытий. Времена правителя Валузии, варвара-атланта Кулла, и последнего короля пиктов — Брана Мак Морна.

Robert E. Howard
Bran Mak Morn: The Last King. Kull: Exile of Atlantis

Сборник

Жанр: героическое фэнтези

Годы издания на языке оригинала: 2005, 2006

Переводчики: К. Плешков, М. Семёнова, С. Троицкий

Издательство: «Эксмо», 2014

Серия: «Золотая коллекция фантастики»

688 стр., 3000 экз.

Похожие произведения:
рассказы Кларка Эштона Смита
рассказы лорда Дансени

За последние годы в русскоязычной фантастике дебютантов хоть пруд пруди. Причём в среднем они всё моложе и моложе; кажется, ещё немного, и в фантастику стройными рядами пойдут нынешние старшеклассники.

Для нас это (пока?) звучит диковато, хотя на самом деле ничего странного тут нет — многие фантасты начинали свою литературную карьеру в шестнадцать-восемнадцать лет. Другое дело, что большинству хватало ума не показывать свои первые литературные опыты граду и миру. И лишь единицы удостаиваются того, чтобы их ранние произведения переиздавали, переводили на другие языки и даже выпускали почти в академических изданиях.

Роберт Говард был человеком, который так никогда и не повзрослел. Он умер в тридцать, оставив после себя огромный архив и множество законченных произведений; можно только предполагать, какие книги он написал бы, проживи ещё лет сорок. Говард по натуре был романтиком, увлекался спортом, историей, много читал. Помимо киммерийца Конана, он стал «крёстным отцом» ещё нескольких знаковых для фантастики персонажей. И вот — вслед за томами о Соломоне Кейне и Конане — «Эксмо» выпустило перевод двух почти академических изданий о короле пиктов Бране Мак Морне и короле Валузии Кулле.

ЭТАКИЙ «ЛИТПАМЯТНИК» ДЛЯ ТЕХ, КТО ИНТЕРЕСУЕТСЯ НЕ ТОЛЬКО ФЭНТЕЗИ КАК ТАКОВЫМ, НО И ИСТОРИЕЙ ЖАНРА

Читать их, пожалуй, следует в обратном порядке: и по внутренней хронологии, и по времени написания рассказы о Кулле предшествуют историям о Мак Морне. Оба цикла выросли из искреннего интереса к истории, которой Говард «заболел» ещё в школе. Именно к тому времени относится его первое эссе о пиктах (на тот момент автору было не больше семнадцати лет). Тогда же Говард стал задумываться о том, что стоит за легендами об Атлантиде. Вслед за британским фольклористом Льюисом Спенсом Говард утверждал, что такой континент действительно существовал и именно оттуда пришли в мир кроманьонцы. По его мнению, ни о какой высокоразвитой цивилизации атлантов и речи быть не могло, и поэтому Кулл у Говарда — варвар, захвативший трон империи.

> *Король Кулл отправился с главным советником Ту посмотреть на говорящую кошку Делькардес, ибо, хотя любая кошка может смотреть на короля, не каждому королю дано посмотреть на такую кошку, как кошка Делькардес.*
>
> ***Рассказ «Кошка и череп»***

СВЕТ И ТЬМА

Омнибус о Мак Морне и Кулле почти полностью повторяет два англоязычных издания. В нём воспроизведены оригинальные рисунки Гэрри Джианни и Джастина Свита; помимо основных текстов, в книгу вошли наброски, стихотворения, эссеистика Говарда, а также статьи о нём и его творчестве. Для российского книгоиздания это поистине уникальный случай.

Увы, с первых же страниц заметно, что корректор работала небрежно, а Мария Семёнова то и дело позволяет себе пассажи наподобие «что до нападательного оружия», «вернётся с большой кучей добра» или «слушай, мужик». «Философские притчи» в приложениях переведены как «философские сказки», «асы» — как «асиры»… Казалось бы, мелочи, но в издании такого рода они особенно бросаются в глаза.

Разумеется, как только речь заходит о подобном персонаже, мы тотчас вспоминаем о Конане, однако сходство между ним и Куллом скорее формальное. Кулл во всех рассказах, кроме одного (посвящённого его отрочеству), уже правитель Валузии, величественный, мудрый, склонный к философствованиям король. Если он и пускается в авантюры, то отнюдь не для того, чтобы пересечь полмира и спасти очередную красавицу. Кулл вообще, по большому счёту, асексуален; Говард несколько раз подчёркивает, что женщины его не интересуют и «он ни разу не был влюблён».

Собственно, все известные нам рассказы о Кулле условно можно разделить на две группы. В одних он играет роль мудрого правителя-варвара и вовлечён во вполне мирские дела, в других сталкивается с тайнами, которые заставляют его задуматься о природе человека и Вселенной. Иллюзорность бытия, относительность наших представлений о мире — мотивы этих рассказов скорее напоминают работы не Говарда, а Филипа Дика.

А вот мир Кулла прост и прописан Говардом ровно настолько, чтобы он выглядел убедительным и живым. Это типичные рассказы «меча и магии». Особняком среди них стоят «Короли ночи» — история, где Кулл встречается с людьми из далёкого (для него) будущего, в том числе с королём пиктов Браном Мак Морном. «Короли ночи» — рассказ больше «пиктский», чем «валузийский»: здесь Говарда интересуют уже не авантюры и не философские изыскания, но история и сражения — как и в условном (и несколько простоватом) пиктском цикле, частью которого являются рассказы о Мак Морне. Говард показывает нам историю великого упадка, последнюю попытку возродить некогда величественное племя пиктов. Но это не только псевдоисторическая проза — к примеру, в рассказе «Порождения бездны» мы встречаемся с существами, которые отсылают нас к вселенной Лавкрафта и ктулхианским мифам.

УДАЧНО

- **БОЛЬШОЕ КОЛИЧЕСТВО ИЛЛЮСТРАЦИЙ**
- **ОБИЛИЕ ПРИЛОЖЕНИЙ**

НЕУДАЧНО

- **НЕБРЕЖНЫЕ РЕДАКТУРА И КОРРЕКТУРА**
- **НАИВНОСТЬ НЕКОТОРЫХ РАССКАЗОВ**

ОЦЕНКА МФ *очень хорошо* **8**

ИТОГ

Рассказы и стихотворения Говарда вне контекста, возможно, будут смотреться не так уж выигрышно: некоторые из них чрезвычайно наивны, другие представляют собой скорее эссеистику, а не беллетристику. Однако попадаются среди них и по-настоящему интересные, оригинальные тексты. А в целом омнибус — этакий «литпамятник» для тех, кто интересуется не только фэнтези как таковым, но и историей жанра.

ТЕКСТ: МИХАИЛ МАНАКОВ, КИРИЛЛ РАТНИКОВ

Талантливый во всём

НЕИЗВЕСТНЫЙ КИР БУЛЫЧЁВ

Писателя Кира Булычёва знают все. Читателям разных поколений — от уже пожилых до юных — полюбились отважная девочка Алиса, находчивый доктор Павлыш, чудаковатые, но такие обаятельные обитатели маленького городка с гордым именем Великий Гусляр. Да и экранизации его книг смотрели многие — даже если кто-то пропустил классическую «Гостью из будущего», то уж «Тайна третьей планеты» точно знакома практически каждому. Однако даже настоящее имя писателя для многих остаётся неизвестным...

Институт востоковедения РАН. В этом здании Игорь Всеволодович Можейко проработал почти всю свою жизнь

А между тем под псевдонимом Кир Булычёв свои произведения выпускал крупный учёный, доктор исторических наук, авторитетный востоковед Игорь Всеволодович Можейко, автор нескольких монографий по истории Юго-Восточной Азии: «История Бирмы», «Бирма: религия и политика», «Западный ветер — ясная погода» и других.

Причём литературный талант проявлялся и в этой его ипостаси: под своим настоящим именем Можейко опубликовал множество интереснейших книг о давних временах и дальних странах, о людях, овеянных дымкой легенд и преданий, о кровавых битвах и мирных путешествиях, о великих географических открытиях и тайнах мировой истории и культуры, до сих пор остающихся неразгаданными. Это и «7 и 37 чудес», где рассказывается о чудесах света, не вошедших в «классическую семёрку». И «1185 год», где автор вместо того, чтобы, по обычаю историков, рассказать о многих годах одной страны, поведал о том, что происходило в течение одного года в разных странах. И «Пираты, корсары, рейдеры» — увлекательная хроника морского разбоя за много веков.

Ещё востоковед и переводчик Можейко много (а по советским меркам — невероятно много) ездил по миру. В его путевых очерках сохранено всё буйство красок экзотических стран Азии и Африки — особенно Бирмы (ныне — Мьянмы) и Ганы. Эти

Научные и научно-популярные книги Можейко

«... Это эссе посвящено исследованию того, как ирреальность жизни в советской антиутопии выковала из Игоря Можейко писателя-фантаста Кира Булычёва».

очерки, как и интереснейшие научно-популярные статьи и заметки, печатали самые разные журналы — от «Вокруг света» до «Азия и Африка сегодня». Помимо очерков и статей, Можейко написал ещё две довольно объёмные публицистические работы: книгу мемуаров «Как стать фантастом?» — о том, что жизненные реалии СССР сами по себе были предельно сюрреалистическими, так что писать фантастику казалось совершенно естественным делом, — и литературоведческое исследование «Падчерица эпохи» о судьбе жанра фантастики в нашей стране.

И то, что всемирно известный учёный-историк, несмотря на свои общепризнанные заслуги, остаётся гораздо менее знаменитым, чем его «альтер эго» Кир Булычёв, говорит только о совершенно невероятной популярности его как фантаста.

Но даже это не всё. Игорь Можейко был не только писателем, учёным-востоковедом, путешественником-очеркистом. Эти грани его личности всё же до-

Не зря символом мемориальной премии имени Кира Булычёва стала пишущая машинка. До последних дней своей жизни писатель работал только на ней, не признавая современные компьютеры. Именно так было создано большинство книг Кира Булычёва и Игоря Можейко

статочно известны — если и не широкому читателю, то большинству любителей фантастики. А мы расскажем вам о тех сторонах его таланта, о которых не знал почти никто за пределами узкого круга его друзей и исследователей творчества.

ПОЭТ

Да, Игорь Можейко — Кир Булычёв — действительно был ещё и поэтом, самобытным и остроумным, мастером пейзажной, философской, любовной лирики, автором весёлых, а порой лукаво-ироничных детских стихов, шутливых песен для кинолент и мультфильмов.

Он начал писать стихи в подростковом возрасте и постоянно возвращался к поэзии на протяжении всей жизни. Первые зарифмованные наброски он сделал ещё в школьные годы — когда в январе 1948-го попал в больницу. А в 1950-м Игорь и его друзья-одноклассники задумали выпускать рукописный альманах «КоВЧеГ». Название появилось в честь образованного ими неформального литературного объединения «КВЧГ» — Кто Во Что Горазд. Игорь оказался «горазд» на очень многое, в том числе и в области поэзии: от сочинённых экспромтом остроумных миниатюр-эпиграмм до целой поэмы «Замок Фахры» — подражании «Руслану и Людмиле», которое, к сожалению, так и осталось неопубликованным. Друзья рассказывали, что в те же годы он с успехом сочинял пародии на популярные эстрадные песни. А знаменитую блатную «Мурку» даже перевёл на английский:

Oh, hello, my Mary, dear little Mary,
Oh, hello, my Mary, and goodbye!..

Даже в этих ученических опытах виден талант — в лёгкости обращения со словом, в неожиданных и даже хулиганских рифмах, в точности описаний. Поэтическая стихия настолько властно захватила и увлекла Игоря, что новые стихотворения в самых разных жанрах появлялись почти непрерывно. Часто в основу стихов ложились яркие впечатления, привезённые из многочисленных путешествий...

Облака между мной и Францией.
В самолёта застёгнутом ранце
Я считаю часами мили,
А по милям считаю часы.
Всё как раньше, с той только разницей,
Что не те облака были
И другие, но схожие крылья
По широтам меня несли...

Нередко героями его произведений становились исторические персонажи. Есть стихи, рассказывающие о погибшем при заговоре бояр князе Андрее Боголюбском, об убитом по приказу Бориса Годунова царевиче Дмитрии, о великом поэте Лермонтове, о легендарном путешественнике Марко Поло (ему посвящена целая поэма)... И, конечно же, немало прекрасной лирики было посвящено Кире Сошинской, верной спутнице жизни.

Искать чего-то мчатся на́ море
Седого дыма паруса.
На запотевшей двери тамбура
Я слово «Кира» написал.
Вчерашний день бежит за поездом,
Колёса ветром теребя.
Я полземли измерил в поисках,
Чтобы опять найти тебя.

Пожалуй, можно сказать, что, пока Игорь Можейко неожиданно для себя не стал фантастом Киром Булычёвым, основой его творчества была именно поэзия. И только невероятный успех Булычёва-фантаста привёл к тому, что Можейко-поэт так и остался в тени. Впрочем, сам Игорь Всеволодович относился к своим поэтическим штудиям с изрядной иронией и долгое время вообще не стремился их публиковать. Он даже в шутку называл себя «неудавшимся поэтом». Но на самом деле поэтом он был самым настоящим, просто гораздо большая удача сопутствовала ему на другом поприще.

Именно с фантастикой оказался связан его поэтический дебют. Впервые Игорь Можейко обнародовал свои стихи не совсем традиционно — он вставил несколько четверостиший в повесть «Миллион приключений». Произошло это ещё в 1976 году, но первое полное издание повести (включая стихи) вышло только шесть лет спустя. Приём оказался удачным. В 1981 году была опубликована написанная двумя годами ранее повесть «Царицын ключ» — некоторые реплики её героев представляли собой своеобразный ритмический речитатив. Вот так эти стихи могли бы выглядеть, если бы были набраны не «в строчку», а привычным для стихов способом:

И увидела она, неживой лежит,
Неживой лежит возле озера...
Неживой лежит, от тоски иссох.
От тоски иссох, без любви погиб.
И пошла она к ключу Царицыну.
Как к тому ключу за живой водой...

Ехидные пародийные строки вошли в «гуслярскую» повесть «Перпендикулярный мир»:

Наш родной счастливый дом
Воздвигается трудом.
Чем склонения зубрить,
Лучше сваю в землю вбить.
Левой — правой, левой — правой!
География — отрава,
Все науки — ерунда,
Без созидательного труда.

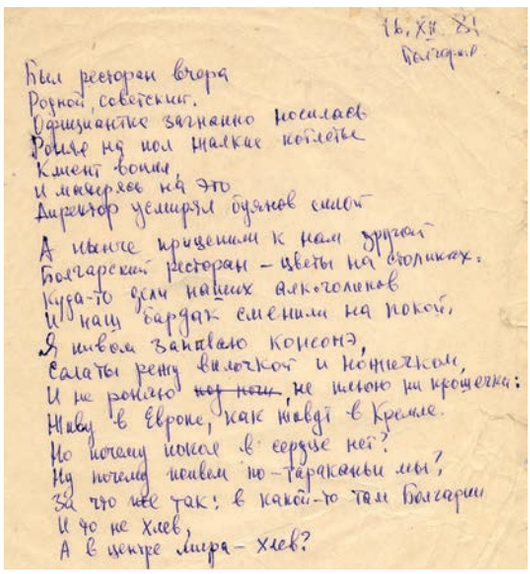
И позже, в 1990-х — начале 2000-х годов, редкая фантастическая повесть Булычёва обходилась без стихотворений или песен. Некоторые персонажи даже говорили стихами: например, уникальная болезнь одной из героинь «гуслярского» рассказа

ИЗ ПЕРЕДАЧИ «ЛИНИЯ ЖИЗНИ», 2003 ГОД

Я ещё и неудавшийся поэт. И мои челябинские друзья даже выпустили две моих поэтических книжки. Все свои стихи я, конечно, не помню, и даже короткие не помню, но одно вот стихотворение я сейчас вспомнил и могу с вами поделиться. Оно звучит так:

Я пришёл к тебе с приветом,
Рассказать, что Солнце село,
Что Земля и все планеты
Взяты по тому же делу...

Первая книга стихов Кира Булычёва вышла в 1992 году тиражом всего 500 экземпляров



16.XII.81
Болгария

Был ресторан вчера
Родной, советский.
Официантка загнанно носилась
Роняя на пол жалкие котлеты
Клиент вопил,
И мазерясь на это
Директор усмирял буянов силой
А нынче прицепили к нам другой
Болгарский ресторан — цветы на столиках.
Куда-то дели наших алкоголиков
И наш бардак сменили на покой.
Я пивом запиваю консонэ,
Салаты режу вилочкой и ножичком,
И не роняю ~~под ноги~~, не плюю ни крошечки:
Живу в Европе, как живут в Кремле.
Но почему покоя в сердце нет?
Ну почему поивем по-тараканьи мы?
За что же так: в какой-то там Болгарии
И то не хлев,
А в центре мира — хлев?

Случайно уцелевшая страница черновика

Все прижизненные и посмертные сборники стихов вышли в серии с говорящим названием «Для узкого круга»

«Ксения без головы» просто-напросто не позволяла ей говорить не в рифму.

А первая именно поэтическая публикация состоялась в январе 1991 года в журнале «Сельская молодёжь». Подборку под названием «Стихи для детей после 16 лет» редакция журнала представила читателям следующим образом: «Эти озорные стихи написаны для узкого круга друзей, но Булычёв согласился расширить этот круг».

В основном в журнал вошли стихи-юморески: «Как-то Петя-пионер...», «Кто играет ночью в карты...», «Лев Иваныч Дураков...», «Не верь, малютка, снам и чудесам...», «Почему же, почему же...», «Раз Пушкин и Гоголь чинили забор...», «Я пришёл к тебе с пакетом...».

Год спустя появился и первый поэтический сборник «Что наша жизнь?» — правда, вышел он тиражом всего 500 экземпляров и, конечно же, разошёлся в основном на подарки. После этого многие стихотворения перепечатывались всевозможными газетами и журналами, в основном региональными; дошло даже до газеты «Клюква», известной своей сугубо эротической тематикой:

Утконос и утконожка
Как-то выпили немножко,
И такой пошёл разврат!
...В этом Дарвин виноват.

К сожалению, читатели привыкли воспринимать Булычёва именно как фантаста, и выход поэтического сборника хотя и не прошёл совсем уж незамеченным, но привлёк куда меньше внимания, чем заслуживал. Вероятно, поэтому поэтическое наследие Можейко так ни разу и не появилось в центральных издательствах, если не считать пары страниц со стихотворными юморесками, «подвёрстанными» в конец сборника прозы. Так что стихи и дальше выходили малыми тиражами и «для своих»: серия, в которой они появлялись, так и называлась — «Для узкого круга» и печаталась в провинциальном Челябинске.

Когда-то однокурсник и товарищ Можейко Андрей Сергеев сказал о нём: «Лёгкий человек, кое-какие стихи...» Непременно ироничный по отношению к себе Игорь Всеволодович так и назвал свою следующую книгу: «Кое-какие стихи», причём первая часть получила подзаголовок «Кое-какие...», а вторая — «...Стихи». В первую часть вошли в основном юмористические и сатирические миниатюры и пародии, а во второй была собрана лирика. Несколько лет спустя появилась книга «Конец моего века», а позже (уже после смерти автора) — сборник «Стихи», лаконичный и по названию, и по оформлению, зато самый полный на тот момент. Все они по-прежнему расходились среди энтузиастов.

Но поэтические тексты Булычёва существовали не только в «бумажном» виде. Он написал довольно много песен для фильмов по своим произведениям. Помните озорную «Песенку шофёра» из мультфильма «Два билета в Индию»?

Эх, прокачу! Как ветер в поле — доля ямщика.
Дед мой в кибитке, я в кабинке, эх, грузовика!
Внук мой ракетой над планетой
чертит кренделя.
Под ним поля, под ним моря, под ним Земля...

Увы, из всех написанных для фильмов песен эта так и осталась единственной, увидевшей свет. А ведь могли бы звучать совсем по-другому и «Гостья из будущего» Павла Арсенова, и «Шанс» Александра Майорова, и «Комета» Ричарда Викторова... Но по самым разным причинам — когда творческим, когда идеологическим — в итоге эти песни в картины не попадали. А случалось и так, что фильмы, для которых уже были написаны песни, так и не дошли до этапа съёмок. К счастью, все тексты сохранились в архиве писателя и были опубликованы в посмертных сборниках стихотворений.

В жизни Игоря Всеволодовича Можейко случались и неудачи, и потери, и поражения. Многое осталось незавершённым — далеко не только знаменитые циклы «Река Хронос» и «Убежище»... В одном из его поздних стихотворений об этом сказано с грустью и ясным осознанием неизбежной для всех участи:

Напишите на сайте
Игорю-ру,
Что вы будете жить,
Когда я умру.
Я приму то послание
Без возражений.
Жизнь, увы, не бывает
Без поражений.

И всё же у Игоря Всеволодовича Можейко — у Кира Булычёва — была завидная творческая судьба. И не только как у фантаста, учёного и популяризатора науки. И даже не только как у поэта. Потому что у него была ещё одна ипостась.

ХУДОЖНИК

В судьбе каждого творческого человека бывает момент выбора, когда на многие годы вперёд — а иногда и на целую жизнь — определяется его будущий путь в искусстве. Для Игоря Можейко этот выбор произошёл в возрасте четырнадцати лет: он мог стать не писателем или учёным, а профессиональным художником. И хотя этот вариант не реализовался, с живописью Игорь Всеволодович всё равно так и не расстался до конца.

Начало увлечения живописью совпало с первыми поэтическими опытами. Тогда же, когда, попав в больницу, Игорь впервые начал рифмовать, появился и интерес к рисованию. Чтобы скрасить (в буквальном смысле слова!) невесёлые часы в больничной палате, он попросил маму принести бумагу и цветные карандаши. С помощью этого художественного арсенала Игорь принялся зарисовывать с натуры всё, что видел вокруг: интерьер палаты, пейзаж за окном...

У него неплохо получалось, и Игорь уговорил маму отдать его в художественную школу. Там он с удовольствием проучился целый год. Больше всего ему нравилось рисовать акварелью, но и графике он отдавал должное. Педагоги признавали за ним немалые способности, и Игорь всё чаще задумывался о возможной карьере художника.

Но тут вмешался случай. Из-за проблем со здоровьем Игорю нужно было на месяц отправиться в санаторий. Беда была в том, что путёвка пришлась на сентябрь. И когда Игорь наконец вернулся в Москву, пропустив целый месяц занятий, ему было неловко появляться в школе, так сильно отстав от одноклассников. Мама не стала настаивать, поскольку не воспринимала увлечение сына всерьёз.

Однако отсутствие специального образования Игоря «не спасло»: интерес к живописи оказался настолько сильным, что он всё равно продолжил рисовать. Его школьные и институтские друзья не раз вспоминали, что этюдник был неотъемлемым атрибутом молодого Можейко — тот не расставался

Обложки к этим книгам Можейко нарисовал сам

ПРИЗНАНИЕ ПУБЛИКИ (ИЗ ВОСПОМИНАНИЙ ЭРНСТА АНГАРОВА, ДРУГА МОЖЕЙКО)

Слегка отошедший Игорь устроился рисовать прямо изнутри сарая. В прямоугольный дверной проём ему было видно не так уж много — преимущественно разрозненная хозяйственная мелочь. Игорь рисовал, а за его спиной хозяйский мальчишка неотрывно смотрел на возникающий рисунок.

— Ну как? — спросил Игорь. — Нравится?

Мальчишка застенчиво помялся и сказал, окая по-ярославски:

— Ведро похоже.

Автограф-автошарж на одной из книг. «Такой я стал, а музы всё летают...»

с ним даже в турпоходах, раскрывая при каждом удобном случае. Он рисовал красоты природы, людей, строения — с равным интересом и удовольствием. Но свои рисунки и акварельные картины Игорь долгие годы хранил при себе и мало кому показывал. Исключением стали разве что несколько беглых набросков под названием «В зоопарке» для газеты «Советский студент» — малотиражки Института иностранных языков, где он тогда учился на втором курсе.

А более серьёзное появление в печати Можейко-художника относится уже к шестидесятым годам, когда он сам иллюстрировал свои путевые очерки для журнала «Вокруг света» и оформлял первые, тогда ещё не фантастические, а научно-популярные книги: «Это — Гана», «Аун Сан» (в серии «Жизнь замечательных людей»), «5000 храмов на берегу Иравади»...

Наверное, вовсе не удивительно, что его женой стала профессиональная художница Кира Алексеевна Сошинская. Впоследствии Игорь с юмором вспоминал, что, взглянув на его энергичные занятия изобразительным искусством, супруга предложила каждому заниматься своим делом: «Ты лучше пиши, а рисование оставь мне». Так и получилось — многие книги Кира Булычёва и некоторые научно-популярные труды Игоря Можейко увидели свет именно в оригинальном и выразительном художественном оформлении его жены.

Сам же Можейко вернулся к иллюстрированию своих произведений лишь однажды, в 1977 году, когда подготовил для публикации в журнале «Знание — сила» рассказ «Градусник чувств» из гуслярского цикла. Зато круг других иллюстраторов, оформлявших его книги, постоянно расширялся, а с некоторыми из них — например, с замечательным художником Евгением Мигуновым, — Игорь подружился и впоследствии гордился их многолетним творческим союзом.

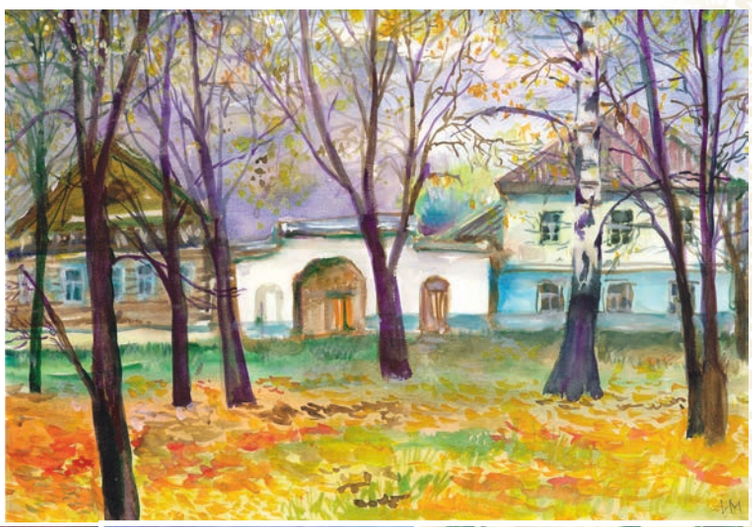
Можейко в эти годы полюбил ещё один художественный жанр — графические шаржи, которые он мастерски и с неподражаемой лёгкостью набрасывал с натуры во время длинных конференций, заседаний и прочих официальных скучных мероприятий. Кого он только не рисовал: писателей, кинодеятелей, коллег-востоковедов... Сам он иронично называл героев шаржей «жертвами моего карандаша». В архиве сохранилось довольно много таких импровизированных портретов; правда, не все они подписаны, поэтому сейчас порой трудно выяснить, кто же именно на них изображён.

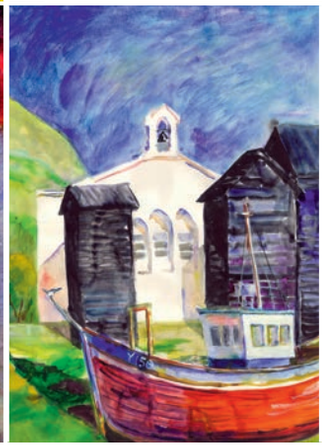
Но не стоит думать, что Можейко только насмехался над другими; к себе он относился не менее иронично. Свои шаржи-автопортреты он рисовал вместо автографов — очень быстро, уверенно, почти в одно касание. У него было несколько типовых вариантов, но всякий раз образ получался с индивидуальными особенностями и отличительными чёрточками. Иногда такими автошаржами даже оформлялись публикации — вместо фотопортрета. Например, персональная колонка в газете «Книжное обозрение» открывалась каждый раз новым, но узнаваемым автопортретом.

Акварелью же Игорь Всеволодович продолжал рисовать для себя. Он создавал прекрасные натюрморты, специально составляя букеты цветов, в том числе редких и необычных, и дополняя композиции фруктами, чью аппетитность он умел

Несколько из сотен (если не тысяч) автошаржей

Натюрморты и пейзажи — удивительно тёплые и живые





Дружеские шаржи на коллег-фантастов: Аркадий Стругацкий, Александр Мирер, Георгий Гуревич, Борис Штерн, Даниэль Клугер

Работы по фалеристике Игорь Всеволодович Можейко чаще всего подписывал псевдонимом И.В. Всеволодов

великолепно передавать. Пейзажной натурой по-прежнему становилось всё, что он видел: это мог быть вид из окна московской квартиры, а могли быть места, куда он ездил отдыхать, — Ялта, Успенское, Узкое...

Иногда там же потом разворачивались и события его книг. Например, Узкое послужило прототипом санатория «Санузия» в первой части «Заповедника для академиков». Город Венев Тульской области дал основные черты городу Верёвкину. Английский Гастингс, где Можейко неоднократно бывал, также упоминался не раз — к примеру, всего в десяти милях от него происходит действие повести «Заколдованный король» из цикла про Алису. Многочисленные пейзажи любимой Игорем Ялты пригодились для детального описания романтических прогулок героев в первых романах цикла «Река Хронос».

Может показаться странным, что писатель-фантаст Кир Булычёв выступал в изобразительном искусстве как художник-реалист. Скорее всего, права Кира Сошинская, проницательно сказавшая о его художественных работах: «Фантастика вся ушла в литературу. А здесь он хотел рисовать то, что видит». Занятиям живописью Можейко мог уделять целые дни напролёт, временно отложив все другие дела. В последнее лето своей жизни он тоже много рисовал...

Если стихи Можейко хотя бы изредка приходили к читателю, то его картины до недавнего времени оставались совершенно неизвестны. При жизни не было ни одной экспозиции, ни одной серьёзной публикации. Он стал известен как живописец уже посмертно. В Москве прошли две выставки, одна в художественной галерее «На Солянке», вторая — в залах Государственного литературного музея. Теперь уже можно с полным правом сказать, что художественные работы Игоря Можейко наконец-то нашли своих благодарных зрителей.

Но была ещё одна область, в которой Можейко считали высоким авторитетом — причём люди, равно далёкие от фантастики, поэзии, живописи и востоковедения.

Игорь Можейко принимал участие в разработке нескольких российских государственных наград, а придуманной им медалью «За заслуги перед Отечеством» IV степени был награждён и сам

ФАЛЕРИСТ

У Игоря Можейко была ещё одна подлинная страсть, сопровождавшая его всю жизнь. Он сам полушутя-полусерьёзно называл это увлечением, переросшим во вторую профессию. Это было правдой: на излёте перестройки он, отчасти неожиданно для себя, оказался признанным учёным-фалеристом — широко известным и авторитетным специалистом по научному исследованию и художественному описанию всевозможных наград.

Надо сказать, что в советские годы, когда молодой Можейко только начинал заниматься фалеристикой, интерес к такого рода увлечениям, мягко говоря, не приветствовался государственными властями. В конце 1960-х — начале 1970-х годов Игорь едва не угодил под суд по сфабрикованному «делу нумизматов». По тогдашним советским законам любые сделки с драгоценными металлами (а из чего же ещё изготовляются ордена, да и многие виды монет?), осуществлённые без официального посредничества Госбанка, квалифицировались как валютные махинации и автоматически попадали под пристальный контроль компетентных органов. Увы, уровень компетенции этих органов был недостаточно высок. Майор из КГБ, руководивший допросами «злонамеренных валютчиков» совершенно серьёзно именовал подследственных «преступными мумизматиками». Слова «нумизмат» он, как выяснилось, не знал. Хорошо, что тогда всё обошлось. Кто знает, чем оно могло бы обернуться?

Но времена меняются, а следом до неузнаваемости преображается и государственная политика. С занятий нумизматикой и фалеристикой не просто был снят запрет — они, в особенности последняя, неожиданно получили поддержку на самом высоком уровне. Новому руководству страны потребовалась новая система наград, и для её разработки пришлось привлекать специалистов. А поскольку фалеристики как науки в СССР не существовало, то лучшими специалистами оказались бывшие энтузиасты-коллекционеры, ещё недавно подвергавшиеся за своё хобби преследованиям.

К тому моменту Можейко пользовался и в научном мире, и в кругу коллекционеров высочайшим авторитетом. Уже вышла его первая книга «Беседы о фалеристике»; работы его появлялись и за рубежом — в частности, на страницах американского Journal of the Russian Numismatic Society. Поэтому Можейко был включён в созданную в конце 1991 года Комиссию по государственным наградам, а позднее, с конца девяностых, стал также членом Геральдического совета при Президенте РФ.

В «Беседах о фалеристике» Можейко популяризовал узкоспециальную тему для широкого читателя, интересно и познавательно рассказав о сути фалеристики и основных вехах её развития как одной из вспомогательных исторических дисциплин. Это был первый подобный труд в отечественной научной литературе. Книга вышла в 1989 году под псевдонимом И.В. Всеволодов, а позднее, в 1998 году, дополненный вариант был переиздан под более привычным и понятным читателям названием — «Награды».

А самый серьёзный вклад Можейко внёс в ответвление фалеристики, которое до недавнего времени

Можейко создал самое полное описание должностных знаков Российской империи

6009. Знак солтыса (образца 1904 г.). Диаметр 47 мм. Бронза.

Лицевая сторона: в центре герб Келецкой губернии. Под гербом полукругом надпись: «СОЛТЫСЪ».

Оборотная сторона: в центре вензель имп. Александра II под императорской короной. По окружности надпись: «19 ФЕВРАЛЯ 1864 ГОДА».

Знак носился на булавке, подобно знаку сельского старосты.

В семидесятые годы, когда Можейко начал всерьёз заниматься нумизматикой и фалеристикой, это увлечение могло обернуться большими неприятностями

оставалась вне поля зрения учёных. Он исследовал системы должностных знаков — официальных атрибутов госслужащих Российской империи, описал их и, собрав всю информацию воедино, разработал классификацию. Итогом этого труда стала книга «Должностные знаки Российской империи», которая до сих пор остаётся авторитетнейшим источником для всего фалеристского сообщества нашей страны.

Первая часть книги — обширный по объёму текст, целая монография, — это рассказ об исторических периодах, когда существовали системы должностных знаков. Написанное лёгким стилем научно-популярное исследование задаёт необходимый контекст, помогает легче разобраться в том символическом языке, на котором «говорило» время. А вот вторая часть — специализированный каталог с детальным изображением этих знаков и их пояснительным описанием: настолько исчерпывающая и обстоятельная работа, что до сих пор, когда какой-либо должностной знак выставляется на аукционе или становится объектом научного исследования, он упоминается под тем самым номером, который ему присвоен в каталоге. Это значит, что реестр должностных знаков, созданный Игорем Можейко при участии научного сотрудника Государственного исторического музея Галины Мельник, единогласно и безоговорочно принят всем фалеристским сообществом страны в качестве стандарта. Добиться подобного могут только профессионалы самого высокого уровня.

К своему шестидесятилетию Игорь Можейко был награждён орденом «За заслуги перед Отечеством» IV степени — орденом, который он когда-то сам разработал. Чем не признание? Правда, гораздо более выразительным было бы его награждение медалью имени Пушкина, в создании которой он тоже принимал участие: эта медаль вручается за заслуги в области культуры и искусства в течение двадцати лет и более. Но эту награду Игорь Всеволодович получить не успел…

* * *

Говорят, талантливый человек талантлив во всём. Возможно, это и не абсолютная истина, но в отношении Игоря Всеволодовича Можейко — Кира Булычёва — востоковеда, переводчика, популяризатора науки, очеркиста, писателя, поэта, художника, учёного-фалериста — это несомненно правда.

Две главные книги учёного-фалериста Можейко

НЕКОТОРЫЕ СТИХИ КИРА БУЛЫЧЁВА

* * *

За домами океан, до утра в тумане.
Ночь на том конце Земли
ласково дурманит.
Ах, какая тишина между мной и миром!
Где ты, милая моя?
Грустно мне без милой.

АФРИКА

В бетонном бассейне лилии.
Мазута культурный слой.
Последний анчар спилили
Ржавой электропилой.

Ломая лиловые пальцы,—
Прошедшее, подожди!
Налоговые квитанции
Накапливают вожди.

Я слышал — рассказывал кто-то,
В болоте, у самых границ,
Последнего бегемота
Заметил английский турист.

Экзотику встретить нетрудно
В скучных цветах саванн.
За шиллинги длинногрудые
Бабы позируют вам.

Таинственные истории
На лысине, как парик.
Не стоит читать Ливингстона,
Путал учёный старик.

КОСМИЧЕСКАЯ ГИПОТЕЗА

Марсиане бродили
По барханам Сахары.
Оставляли следы у воды.
Отмечали на картах
Запасы руды.
Марсиане молчали,
Молчала Сахара.

Марсианам Земля не понравилась.
Марсиане обратно отправились.

* * *

Моим стихам, которых нынче даже
Никто в сортир с собою не берёт,
Подобно заговорщикам со стажем,
Наступит свой черёд.
И на цитаты
В коридорах власти
Вожди их жадно будут рвать на части.

КОСМОНАВТ

На дальней планете
У синей горячей звезды
Рассвет поднимается хмурый.
Сидел под скалой он,
Среди пустоцветов седых,
Со вкусом читал партитуру.

Случайно в карман положил, улетая.
И вот по планетам
в кармане таскает.

* * *

Сколько есть у друга рук,
Всё протянет другу друг.
Если так случится вдруг,
Что у друга нету рук,
Не судите друга строго,
Он протянет другу ногу.

КРЕСТОНОСЦЫ

Крестоносцы умирали на песке.
Цель пути
Оставалась в недоступном далеке —
Не дойти.
По барханам, по границе земли,
Там, где дом,
Облака к закату солнце вели
На поклон.
Если дама крестоносцу верна,
Даме впредь
Остаётся только ждать у окна
И стареть.

СТРЕКОЗА И МУРАВЕЙ

Зима на подходе,
Зима на носу,
Темней и прохладней
В сосновом лесу.
Осеннего дождика каплет слеза,
Пришла к муравью на поклон стрекоза,
Спросила, как в басне:
— Не пустишь к себе?
Я пела, плясала,
Все с домом, я — без.
Сказал муравей:
— Заходите сюда.
(Не пустишь, задёргает по судам.
«Оставил в беде,
Отказал в трудный час».)
— Входите, я чайник поставлю сейчас.

* * *

Нет, Пётр, нам не суждено
В Европу прорубить окно!
И будут наши мордочки
Торчать из узких форточек.

* * *

Если ты решил границу
Не спросясь переходить,
То придётся метров тридцать
Не курить и не сорить.
Здесь не курят, не сорят,
Здесь пограничники стоят.

* * *

За сентябрём придёт четверг,
А за апрелем дождик.
Жил-был советский человек
И до чего-то дожил.

* * *

Дядя Коля спит и спит
Красный, словно вымпел.
Мы решили — это СПИД,
Оказалось — выпил.

* * *

Из озоновой дыры
Прилетают комары.
Чтоб с бедой покончить этой,
Я заткну дыру кометой.

* * *

Ждём разлуку, ждем свиданья,
Ждём вдвоем и ждем одни.
Почему-то в ожиданьи
Мы свои проводим дни.

Завтра буду ждать, чтоб поезд
Полз быстрей до рубежа.
Нет занятья беспокойней
И привычнее, чем ждать.

Ожиданья вечный пленник,
Прочих пленников среди,
Беспощадно гоним время,
Словно вечность впереди.

В преднамеренном галопе
По барьерам дней летим.
В результате смерть торопим,
Хоть, конечно, не хотим.

А со смертью на свиданьи
Будем места ждать в раю…
За рецепт от ожиданья
Я полцарства отдаю!

* * *

Отложите смерть мою,
Отложите, умоляю!
Я бессмертье догоняю,
Но, боюсь, не догоню.
Мне бы снять, как сапоги,
Как тяжёлые вериги,
Ненаписанные книги,
Непройдённые круги.
То ли рая, то ли ада…
Уточнять уже не надо,
Правду знать мне не с руки.

Книжный ряд Комиксы

Ведущий:
Дмитрий Злотницкий

В нынешнем году самый известный и популярный из Людей Икс — Росомаха — отмечает сороковой день рождения. Издательство Marvel решило отметить юбилей Логана... убив героя, славящегося невероятной живучестью. В серии с говорящим названием Death of Wolverine сценарист Чарльз Соул сначала лишил заглавного героя исцеляющего фактора, а затем и жизни. Конечно, в комиксах смерть главного героя почти всегда явление относительное, и нет сомнений, что со временем нас ждут новые встречи с Росомахой. Но как скоро? По заверениям Marvel, Логан не вернётся в мир живых как минимум до 2016 года.

Однако не будем горевать о знаменитом герое, а лучше перелистнём одну из самых ярких страниц истории о Людях Икс и Росомахе. А также поговорим о великолепном издании «Хранителей» и втором томе комикса по мотивам «Противостояния» Стивена Кинга.

Alan Moore
Watchmen

Сборник

Годы выхода на языке оригинала: 1986-1987

Художник: Дэйв Гиббонс

Издательство:
«Азбука-Аттикус», 2014

560 стр., 10 000 экз.

Алан Мур
Хранители

Обычно мы не рассказываем о переизданиях, тем более если книга или комикс появлялись в печати сравнительно недавно. Но в случае с «Хранителями» Алана Мура просто не могли не сделать исключения из этого неписаного правила, пусть даже предыдущее издание вышло всего пять лет тому назад. Ведь «Азбука» не просто переиздала прославленный графический роман, а выпустила его «абсолютную» версию, релиз которой на Западе был приурочен к двадцатилетию «Хранителей».

О самом комиксе мы рассказывали уже не раз. Но всё же, рискуя повториться, отмечу, что он по праву считается одним из главных шедевров жанра и знакомство с «Хранителями» обязательно для всех, кто интересуется комиксами и супергероями. В своё время «Хранители» произвели настоящую революцию, продемонстрировав, насколько умными, сложными, серьёзными и нетривиальными могут быть комиксы о самопровозглашённых защитниках мира в цветных трико. Сегодня же былая революционность комикса отошла на второй план, и он берёт другим — потрясающими персонажами, напряжённым и лихо закрученным сюжетом, блестящими диалогами.

Впрочем, для самого комикса сложно придумать комплимент, которого он ещё не удостаивался. А вот новое издание графического романа заслуживает отдельного разговора. В придачу к великолепному комиксу под обложкой увесистого тома читателей ждут обширнейшие дополнения. Комментарии авторов, биографии персонажей, рассказ о том, как рождались их образы, многочисленные наброски и эскизы, примеры сценария... В общем, всё, что нужно, чтобы заглянуть за кулисы творческого процесса и лучше узнать мир «Хранителей». К тому же «Азбука», по доброй уже традиции, снабдила комикс подробными собственными комментариями. Да и сам том «Хранителей» впечатляет. Увеличенный формат, твёрдый переплёт, суперобложка, прекрасная мелованная бумага и завидное качество печати...

Так здорово изданных комиксов в России мы ещё не видели, и если какая серия и заслуживала такой чести, то это, без сомнения, шедевр Алана Мура. Даже имея в коллекции версию 2009 года, которая тоже была очень хороша, не стоит проходить мимо новых «Хранителей».

Итог: пожалуй, лучший комикс, когда-либо изданный в России. И не стоит жалеть денег на новую версию «Хранителей» — оно того стоит!

■ Образы почти всех Хранителей отсылают к популярным супергероям из других комиксов. Например, прототипом Доктора Манхэттена послужил Капитан Атом

ВОСТОК И ЗАПАД

В полку российских издателей, специализирующихся на выпуске комиксов, очередное пополнение. Молодая компания Viverra Publishing уже анонсировала выход двух серий. Первой появится Rai, которая минувшей весной стартовала в США. Действие серии разворачивается в Японии 4001 года, а главным героем выступает футуристический самурай, стоящий на защите родной страны. Публикация сборника, в который войдут первые четыре выпуска серии, ожидается к началу ноября.

Чуть позже должен увидеть свет перевод East of West, комикса о похождениях четырёх всадников Апокалипсиса в постапокалиптической Америке. На русском серия также будет сразу выходить в сборниках.

ЗА МЕСЯЦ ПОИГРАЛ:

Metal Gear Solid V: Ground Zeroes

Шикарная по геймплею и постановке, но непозволительно короткая игра, которая только усугубляет ожидание полноценной пятой части Metal Gear Solid.

Roberto Aguirre-Sacasa
The Stand: American Nightmares
Сборник
Год выхода на языке оригинала: 2009
Художник: Майк Перкинс
Издательство: АСТ, 2014
144 стр., 3000 экз.

Роберто Агирре-Сакаса
Противостояние.
Часть 2. Ночные кошмары Америки

Болезнь, прозванная «Капитаном Шустриком», опустошила планету, почти никого не пощадив. Впрочем, тех, кто оказался невосприимчив к супергриппу, едва ли можно назвать счастливчиками. Ведь их привычный мир рухнул и они оказались посреди самого настоящего кошмара. Множество людей умерли, и большинство погибших некому хоронить, города опустели, никто не знает, что принесёт следующий день…

Если первый том «Противостояния» показывал нам гибель цивилизации, то на страницах «Ночных кошмаров Америки» мы видим, что происходит с людьми после её падения. Безумие и паранойя овладевают даже теми, кто ещё недавно был нормален. Таких, впрочем, у Кинга не очень много — большую часть ведущих ролей мэтр отвёл колоритным безумцам всех мастей, и во втором томе комикса их ряды ещё пополнились.

Роберто Агирре-Сакаса продолжает писать сценарий, руководствуясь принципом «не навреди». Он не привносит в сюжет книг почти ничего нового, а просто аккуратно адаптирует под формат комикса историю, рассказанную Кингом. А художник Майк Перкинс заставляет ожить каждый из её эпизодов. Путешествие Ларри, преследуемого многочисленными страхами, по тоннелю Линкольна, который стал кладбищем для машин и людей. История безумца-пироманьяка, прозванного Мусорным Баком. Жуткая борьба за выживание заключённого Ллойда, который оказался единственным уцелевшим в тюрьме… Художник блестяще передаёт атмосферу книги-первоисточника, и рисунок Перкинса так же леденит кровь, как проза Стивена Кинга.

Итог: комикс по мотивам «Противостояния» остаётся очень хорошей иллюстрацией к одноимённому роману, не претендуя, впрочем, ни на что большее.

Грант Моррисон
Новые Люди Икс.
«В» значит Вымирание

Хотя Грант Моррисон, как и большинство его коллег по цеху, успел поработать на многие издательства, его имя ассоциируется прежде всего с DC Comics. Именно работая на него, а также на дочернюю компанию Vertigo, Моррисон создал свои наиболее успешные и известные произведения. С главным конкурентом DC Comics, издательством Marvel, Грант тоже сотрудничал, но относительно недолго. И всё же он успел оставить в одноимённой вселенной заметный след.

Главным вкладом Моррисона в развитие вселенной Marvel стала серия New X-Men. В начале XXI века Люди Икс переживали не лучшие времена, их популярность падала, и издательство, решив исправить ситуацию, обратилось к признанному мастеру. И он не подкачал. Моррисон с ходу взял Росомаху за когти и начал наводить в серии X-Men, переименованной с его приходом в New X-Men, свои порядки. Автор не поскупился на свежие идеи вроде вторичной мутации, которая меняет облик и способности мутантов, переодел героев в более современные костюмы, ввёл в историю новых ярких персонажей, и, главное, придумал захватывающие конфликты, более взрослые и сложные, чем те, в которых Люди Икс участвовали прежде.

В первой же главе Моррисон продемонстрировал всю серьёзность своих намерений. Не будем раскрывать детали сюжета — скажем только, что на страницах «„В“ значит Вымирание» автор обрушил на головы Людей Икс сразу несколько тяжелейших потрясений, подобных которым им прежде не приходилось переносить. Смелые и неожиданные сюжетные решения, филигранная работа с персонажами и великолепное повествование сделали New X-Men одной из лучших серий издательства Marvel начала века и вернули Людям Икс утраченные было позиции.

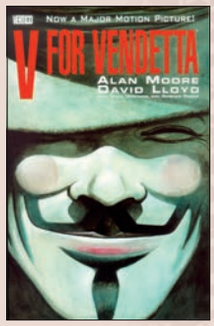
К сожалению, русское издание не позволит читателям ознакомиться с серией целиком. Первый том очень хорош, однако рассказанная в нём история оканчивается на многоточии и требует продолжения. Со временем мы, наверное, увидим второй том «Новых Людей Икс», но дальше дело вряд ли пойдёт.

Итог: выпуски New X-Men, написанные Грантом Моррисоном, входят в золотой фонд комиксов про Людей Икс. Жаль, что у нас полное издание серии пока не планируется.

Grant Morrison
New X-Men: E Is for Extinction
Сборник
Год выхода на языке оригинала: 2001
Художник: Фрэнк Куайтли
Серия: «Marvel. Официальная коллекция комиксов»
Издательства: Hachette, «Панини Рус», 2014
112 стр., 25 500 экз.

3 комикса от «Азбуки», ожидаемые до конца года

В — значит Вендетта



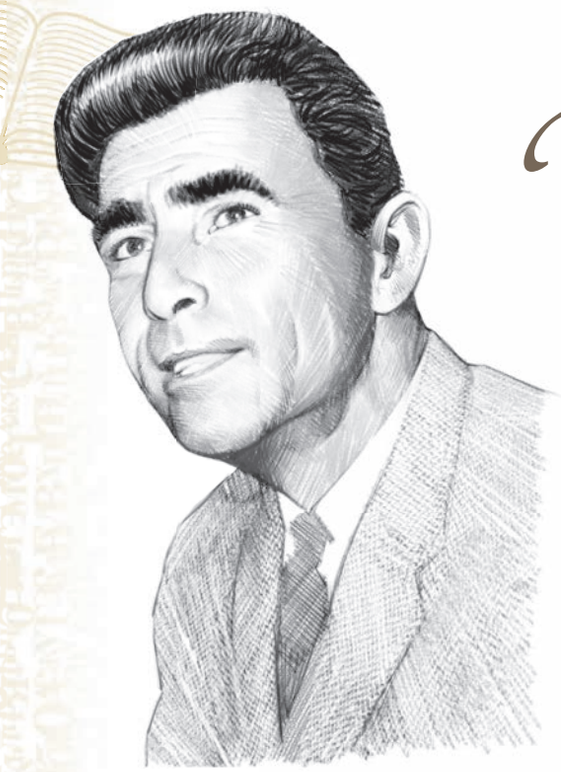
Комикс «В — значит Вендетта», как и «Хранители», написан Аланом Муром, давно стал культовым и уже выходил на русском языке. И, как и в случае с «Хранителями», издательство «Азбука» планирует выпустить абсолютное издание знаменитого графического романа, куда войдут многочисленные дополнительные материалы и бонусы.

Книги магии

Мини-серия Нила Геймана, выпустить которую в России «Азбука» обещала ещё в 2012 году. До конца года нынешнего сборник о мальчике Тимоти Хантере, способном стать величайшим волшебником вселенной DC Comics, должен, наконец, появиться на прилавках отечественных магазинов.

Супермен: Красный сын

Крайне необычная мини-серия о Супермене. Её автор — Марк Миллар, любитель эпатировать читателей. В «Красном сыне» космический корабль с юным Кал-Элом на борту приземлился не в американской глубинке, а на территории Советского Союза. И, повзрослев, Человек из стали превратился в опору и надежду своей новой родины, а заодно — в кошмар для представителей капиталистических стран.



В зоне бессмертия

ТЕКСТ: БОРИС НЕВСКИЙ

РОД СЕРЛИНГ

«Я никогда не задумываюсь о будущем. Ведь, возможно, уже следующий четверг отнюдь не станет для меня «ещё одним прекрасным деньком». Я живу настоящим...»

Род Серлинг

Отечественные любители фантастики, как правило, достаточно хорошо знакомы с наиболее культовыми фигурами фантастики мировой. Прежде всего, конечно, англоязычной — от Герберта Уэллса и Эдгара Райса Берроуза до Джорджа Мартина и Терри Пратчетта. Но есть отдельные личности, о которых у нас почти никто ничего не знает — разве только самые продвинутые фанаты что-то где-то слыхали. К таким относится, например, Род Серлинг, которого практически любой уважающий себя американский гик сочтёт бесспорным классиком жанра. И такая разница оценок понятна, ведь Серлинг не писал масштабных романов и циклов, которые можно было бы перевести на русский. Он более известен как драматург и промоутер, чей вклад в «фантастическое образование» нескольких поколений американцев вполне сопоставим с заслугами Джина Родденберри и Джорджа Лукаса. Ведь «Сумеречная зона» Серлинга оказала на американскую, даже шире — на мировую фантастику не меньшее влияние, чем «Звёздный путь» и «Звёздные войны».

Эстер Серлинг с сыновьями Робертом (в очках) и Родом

Восьмилетний Род на велосипеде (1932 год)

Род с братцем Бобби валяют дурака (1934 год)

ЯБЛОКО ОТ ЯБЛОНИ...

Родман Эдвард Серлинг родился 25 декабря 1924 года в Сиракузах (штат Нью-Йорк) в небогатой еврейской семье. Мать семейства, Эстер Купер, занималась исключительно домом и детьми. Отец же будущего классика фантастики, Сэмюэль Лоуренс Серлинг, был страстным изобретателем-любителем, который вечно что-то мастерил и выдумывал. Правда, на изобретениях много не заработаешь (если ты не Томас Эдисон), потому Сэм Серлинг, переехав в Бингхэмтон, небольшой городок в семидесяти милях от Сиракуз, открыл там бакалейный магазинчик. Впрочем, в годы Великой депрессии бизнес накрылся — и пришлось Сэму помогать родичу-мяснику. Тем семья и кормилась... Но есть жизнь и помимо работы, и здесь ярко проявился характер главы семьи, который свою страсть к выдумке и творчеству передал сыновьям (у Рода был ещё старший брат Роберт). Сэм создал небольшой любительский театр, куда привлёк и детишек. В случае с Родом семя творчества упало на особо благодатную почву — уже лет с шести-семи мальчик благодаря своим талантам постоянно был в центре внимания. Он уморительно рассказывал анекдоты, в лицах разыгрывал эпизоды из фильмов, выдумывал разные невероятные истории. Немудрено, что в школе Род стал главным шутом. Соученики были от него в восторге, а вот учителя юного выдумщика не переваривали. Однако, когда парень учился в седьмом классе, преподаватель английского миссис Фоули сумела пустить энергию Рода в полезное русло — с её подачи Серлинг стал членом дискуссионного клуба и даже был выбран главным оратором на выпускной церемонии. Он также писал в школьную газету и скоро стал одним из ведущих общественных активистов. При этом Род вовсе не был ботаном-задохликом — он активно занимался спортом, особенно хорош был в теннисе и пинг-понге.

Фантастикой Серлинг, как и многие его сверстники, стал интересоваться благодаря палп-журнальчикам и сериальным радиопостановкам. Последние особенно интересовали Рода — он готов был часами слушать хоррор-серию Арча Оболера «Из света» и фантастические шоу Нормана Корвина, чьё творчество, кстати, оказало большое влияние и на создателя «Звёздного пути» Джина Родденберри, и на автора «Вавилона-5» Дж. Майкла Стражински. Серлинг и сам пытался пробиться на местное радио Бингхэмптона, однако от юнца там просто отмахнулись.

А вскоре жизнь Рода круто изменилась. Причиной тому стала война. Хотя парня уже приняли в Антиох-колледж (Йеллоу-Спрингс, штат Огайо), Род, охваченный порывом патриотизма, сразу после окончания старшей школы записался в армию. Впереди у Серлинга была отнюдь не лёгкая прогулка...

БРАВЫЙ СОЛДАТ РОД

Поначалу Рода ждала «учебка» в лагере Кэмп-Токко (штат Джорджия), где парень в свободное от военной науки время увлёкся боксом. И преуспел как легковес, даже участвовал в «Золотых перчатках», национальном чемпионате среди молодых любителей. Наконец, в апреле 1944 года 511-й полк 11-й дивизии ВДВ США, где служил Род, получил приказ отправляться на фронт. Серлинг был немного разочарован: он мечтал сразиться с гитлеровскими «наци», а дивизию отправили на Тихий океан, бить «джапов». Поначалу полк несколько месяцев безвылазно сидел в Новой Гвинее в качестве армейского резерва. Но в ноябре пришёл и его черёд: отряд Серлинга получил боевое крещение в тяжёлых боях на Филиппинах, где Род был дважды ранен. Затем он участвовал в захвате Манилы, где при штурме позиций адмирала Ивабучи полк Серлинга понёс тяжелейшие потери. Погибла практически половина состава, а Род снова получил ранение. Наконец после почти года службы в Японии в составе оккупационного корпуса Рода демобилизовали.

Род с отцом накануне отправки на фронт (1944 год)

За свою военную карьеру Род Серлинг получил более десятка различных наград, включая «Бронзовую звезду» и несколько «Пурпурных сердец». Но, помимо наград, война оставила по себе и недобрую память: ранения существенно сказались на здоровье Серлинга, он много лет страдал от ночных кошмаров, а временами впадал в глубокую депрессию. Не зря в творчестве Рода Серлинга заметное место занимают всякие ужасы. При этом свой весёлый нрав Род не утратил — даже во время самых кровавых боёв он находил в себе силы всячески веселить товарищей.

После демобилизации в 1946-м Серлинг несколько месяцев провёл в реабилитационной клинике. Особенно беспокоил его осколок в колене. Большим ударом для Рода оказалась скоропостижная смерть отца — Сэм Серлинг скончался от инфаркта в возрасте пятидесяти двух лет. Оправившись от недугов, физических и духовных, Род воспользовался привилегиями «солдатского билля» — специальной льготы Конгресса США для ветеранов, благодаря которой те могли получить образование практически бесплатно. Род вновь подал документы в Антиох-колледж, который и закончил в 1950 году. Поначалу, памятуя о своих спортивных успехах, он учился на факультете физической культуры, затем перевёлся на театральный, а в итоге получил диплом бакалавра искусств и литературы. Помимо диплома, Род обрёл и подругу жизни — в колледже он познакомился с Кэролин Крамер, с которой они поженились ещё до выпуска. Впоследствии у них родилось две дочери, Джоди и Энн.

Содержание семьи требовало денег, потому Роду пришлось искать подработку. Пригодились военные связи — через своего бывшего однополчанина Серлинг устроился временным испытателем BBC. В основном он тестировал новые парашюты — за каждый прыжок платили полсотни. Испытания экспериментальной техники стоили дороже. Так, за тест системы катапультирования Серлинг получил аж тысячу долларов (солидная сумма по тем временам!). Но «лёгкими» эти деньги назвать было нельзя. Трое предшественников Серлинга погибли, испытывая систему. Род оказался везунчиком — катапульта сработала нормально... Серлинг умел понимать жизненные намёки, и тест системы катапультирования стал его последним испытанием военной техники.

Ура! Победа! Род с друзьями в день капитуляции Японии (сентябрь 1945-го)

Род Серлинг — выдающийся школьник. А всё благодаря Хелен Фоули! (На фото — Род со своей любимой учительницей в 1974 году)

РЕШАЮЩИЙ ШАГ

Род Серлинг ещё с детства был фанатом радиовещания. Надо понимать, что до начала 1950-х радио в Америке было основным источником информации и развлечения. Новости, музыка, спектакли, шоу, спортивные репортажи, объявления, реклама — всё это было доступно людям прежде всего в радиоэфире. А вот ТВ довольно долго оставалось относительной экзотикой — как сейчас кинотеатры IMAX (отнюдь не чудо, но не скажешь, что они на каждом углу). Будучи студентом, Серлинг не на шутку увлёкся радиопостановками и стал незаменимой фигурой на станции колледжа. Он писал сценарии передач, ставил их как режиссёр и даже исполнял ведущие роли. Немудрено, что получить работу на радио было заветной мечтой Рода. Сначала он был стажёром-фрилансером на радиостанциях Цинциннати и Нью-Йорка. А в 1949-м сценарий радиодрамы Серлинга «Жить мечтой» завоевал одну из наград на общенациональном радиовещательном конкурсе — Род получил пятьсот долларов и оплаченную поездку в Нью-Йорк, где проходила церемония. После того, как несколько станций купили ряд сценариев Серлинга, Род решился попробовать себя уже как профессиональный драматург. Ему удалось устроиться на постоянную работу при станции WLW (Цинциннати), где он получал 75 долларов в неделю. Сценарии Серлинга были в основном драматическими либо детективными — фантастику он тогда любил, но только как читатель или слушатель.

Однако радио постепенно уступало дорогу более востребованному телевидению. «Сменить лошадей» оказалось непросто, и путь Рода к успеху на ТВ был тернист. Поначалу Серлинг писал лишь рекламные скетчи для канала WKRC-TV, а его полноценные телесценарии многократно отвергались. Но в 1952-м агенту Серлинга удалось пристроить несколько работ своего протеже на общенациональные каналы, после чего Род с семьёй перебрался сначала в Коннектикут, а затем и в Нью-Йорк.

После пары лет неустанных трудов и безвестности случился перелом — сценарий Серлинга

Род познакомился с Кэрол благодаря работе на студенческом радио

Чего не сделаешь ради семьи! Каждый прыжок Рода мог стать последним...

Желанная награда — вся семья в сборе (1959 год)

«Шаблоны» (Patterns) лёг в основу эпизода одного из популярнейших еженедельных телешоу канала NBC «Телевизионный театр Крафта». Вышедший 12 января 1955 года эпизод, посвящённый жестокому миру большого бизнеса, прогремел на всю Америку — Род Серлинг получил за него свою первую премию «Эмми» и, что называется, «проснулся знаменитым». Через год на основе «Шаблонов» Голливуд выпустил одноимённый фильм, а к Серлингу выстроилась очередь из боссов различных телешоу, жаждущих заполучить новые сценарии талантливого автора. Род быстро распродал все залежи текстов, которые ранее неоднократно отвергались, и продолжил работать в поте лица. В 1956-м его новый сценарий, боксёрская драма «Реквием для тяжеловеса», реализованный как эпизод телеантологии Playhouse 90 канала CBS, также имел большой успех и завоевал Peabody Award — награду Национального совета радио- и телевещания. Род был первым в истории профессиональным телесценаристом, выигравшим этот почётный приз!

В Америке успех — синоним денег. Теперь у Рода было достаточно средств, чтобы перебраться с семьёй в тёплую Калифорнию. И под калифорнийским солнышком Род принялся мечтать о собственном еженедельном телешоу — причём шоу фантастическом. Серлинг предложил идею каналу CBS, прислав в качестве пилота сценарий «Элемент времени». Боссы канала реализовывать идею не спешили — на основе сценария был снят эпизод шоу The Westinghouse Desilu Playhouse. Вышедший в 1958-м эпизод был тепло принят публикой, после чего в CBS всё же решились дать удачливому сценаристу шанс. Для Рода Серлинга открывалась новая страница его карьеры — «Сумеречная зона».

Кэрол явно волнуется за мужа: первая «Эмми» — это вам не шутки! (1959 год)

ВНЕ ЗОНЫ

Великой и ужасной «Сумеречной зоне» в этом номере посвящён отдельный спецматериал (стр. 10), потому здесь мы уделим внимание другим проектам Рода Серлинга. В «Сумеречной зоне» Серлинг, используя фантастическую форму, затрагивал самые разные проблемы современного ему американского общества. В других своих проектах он применял ту же схему — практически ни одно шоу Серлинга не носило чисто развлекательный характер.

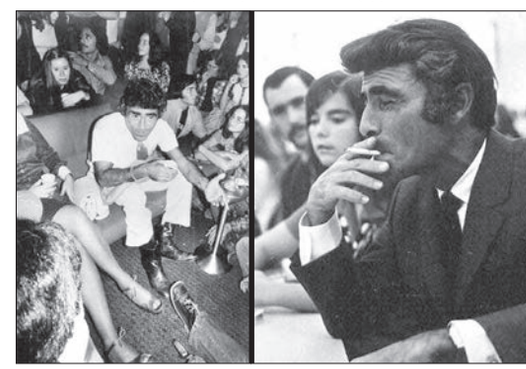
Самое значительное из них — сериал канала NBC «Ночная галерея» (Night Gallery), антология хоррора, мистики, тёмного фэнтези, детективного триллера и научной фантастики. По форме сериал — своеобразная экскурсия: по «ночной галерее» ходит гид (сам Род Серлинг), показывая картины, таящиеся под алым покрывалом. И при этом предупреждает, что каждый сюжет — это не просто рассказ об «ужасе», но нравственный урок, моральная проповедь в визуальной форме...

Пилотный эпизод в трёх частях, сочинённый самим Серлингом, появился в эфире 8 ноября 1969 года. Основное шоу выходило в 1970–1972 годах, всего было показано 43 эпизода. Серлинг был автором и шоураннером, а также сценаристом большинства серий. К созданию «Ночной галереи» было привлечено немало известных личностей: писатели-фантасты Ричард Матесон, Роберт Янг и Роберт Блох, начинающие ещё тогда режиссёры Стивен Спилберг, Джон Бэдем, Жанно Шварц. В пилоте блистала сама Джоан Кроуфорд, мегазвезда «золотого века» Голливуда. Да и среди других актёров, снимавшихся в разных эпизодах сериала, было немало звёзд — как телевизионных, так и голливудских: Лесли Нильсен, Пэт Бун, Дэвид Кэррадайн, Салли Филд, Ларри Хэгмэн, Винсент Прайс, Дайан Китон, Жа Жа Габор, Мартин Бесвик, Эдвард Робинсон, Яфет Котто, Лекс Баркер, Джоэл Грэй, Микки Руни, Леонард Нимой... А ещё благодаря сериалу на экране впервые засветились Марк Хэмилл и Рэнди Куэйд. При создании сюжетов для «Ночной галереи» активно использовались произведения известных жанровых авторов, таких как Говард Лавкрафт, Фриц Лейбер, Кларк Эштон Смит, Сирил Корнблат, Элджернон Блэквуд, Маргарет Сент-Клэр, А.Э. Ван Вогт, Август Дерлет. В общем, немудрено, что шоу — пусть оно и не завоевало культовый статус, в отличие от «Сумеречной зоны», — подкрепило репутацию Рода Серлинга как создателя мощных телепроектов. Впрочем, настоящим мегахитом «Ночная галерея» всё же не стала — из-за ряда сильных конкурентов. К тому же руководство NBC принялось довольно активно вмешиваться в творческие дела Серлинга. Некоторые эпизоды сокращались, редактировались, даже перемонтировались — особенно в третьем сезоне. В конце концов такой диктат Серлингу надоел (цензуру он ненавидел), и он прикрыл шоу.

Остальные телепроекты Серлинга были не столь успешны. Проблема в том, что практически все свои оригинальные находки он использовал при создании «Сумеречной зоны», а затем повторил в «Ночной галерее». Попытки же отойти от выработанной формулы успеха провалились: вестерн «Одиночка», философская фантазия «Чудесный мир», игровое шоу «Клуб лжецов» — все эти сериалы продержались недолго.

Из-за ряда неудач на ТВ Серлинг решил вновь обратиться к радио, которое, хоть и не играло уже такой важной общественной роли, как двадцать

Студенты любили Рода: обаятельный, остроумный и знаменитый — короче, препод что надо! (Брум-колледж, 1973 год)



лет назад, всё же имело достаточно обширную аудиторию. В 1973–1974 годах Серлинг делал шоу «Час ноль» — антологию получасовых мини-спектаклей, которые в основном были основаны на детективных повестях и рассказах разных авторов. Шоу было достаточно успешным, но оригинальностью не отличалось. Более ярким и неожиданном оказался «Парк фантазии» (1975) — последняя работа Рода Серлинга, вышедшая в эфир уже после его смерти. Это была общенациональная программа, приуроченная к Дню труда (американский праздник, который проходит в первый понедельник сентября). Идея была в 48-часовом репортаже с грандиозного мифического рок-концерта, в котором якобы участвовало множество звёзд — даже «Битлз», мол, удалось уговорить ненадолго воссоединиться. По эффекту это шоу было похоже на знаменитую радиопостановку Орсона Уэллса по «Войне миров» (1938), когда миллионы американцев поверили в реальное вторжение марсиан. Множество рок-фанатов со всей страны обрывали телефоны двух сотен станций, транслировавших шоу, стремясь узнать место проведения лже-концерта. И это при том, что Серлинг, как когда-то и Орсон Уэллс, каждый час эфира сообщал, что шоу — фикция и никакого «живого» фестиваля нет. Но всегда находятся те, кто не желает ни слышать, ни думать…

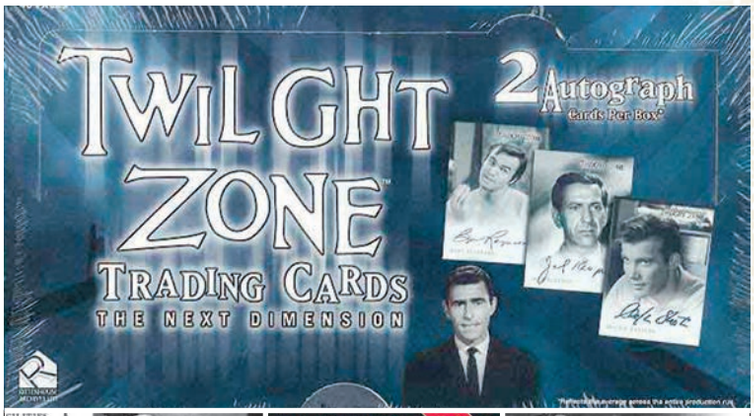
В КОНЦЕ ПУТИ

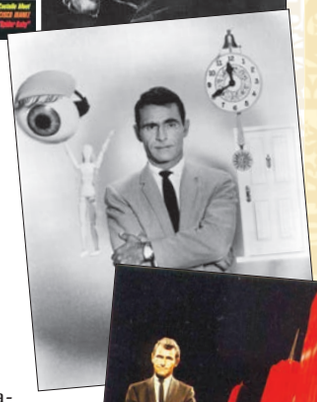
Конечно, работой на телевидении и радио Род Серлинг не ограничивался. На его счету довольно много опубликованных рассказов — в основном фантастических. Большинство, правда, были переписанными сценариями его постановок; они вошли в авторские сборники «Рассказы из Сумеречной зоны» (1960), «Другие рассказы из Сумеречной зоны» (1961), «Из Сумеречной зоны» (1962), «Новые рассказы из Сумеречной зоны» (1962), «Ночная галерея» (1971), «Ночная галерея 2» (1972). Некоторые из них вошли в сборник «Полуночное солнце», единственную книгу Серлинга на русском, выпущенную в 1993 году нижегородским издательством «Нижполиграф» (тиражом сто тысяч, между прочим!).

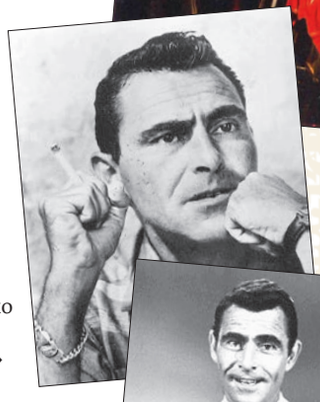
Под редакцией Серлинга выходили несколько межавторских антологий, также связанных с его двумя самыми знаменитыми проектами. А вот более крупных произведений Серлинг не писал — совсем: ни повестей, ни тем более романов. Разве что сочинил несколько сценариев для полнометражных фильмов. Самый известный — для экранизации политического НФ-триллера Флетчера Нибела и Чарльза Бэйли «Семь дней в мае» о попытке военного переворота в США. Фильм режиссёра Джона Франкенхаймера с участием голливудских звёзд Берта Ланкастера, Кирка Дугласа, Фредерика Марча и Авы Гарднер вышел в 1964 году и имел достаточный успех, причём сценарий Серлинга был номинирован на премию Гильдии американских писателей.

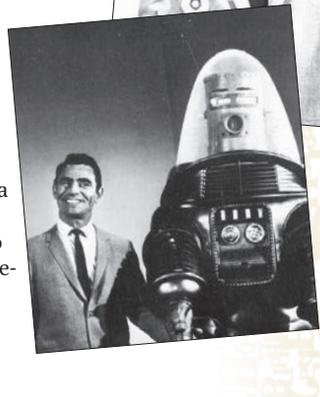
Уже став знаменитым, Серлинг читал серии лекций в различных американских университетах (в том числе в своей «альма-матер» — Антиох-колледже), а также занимался журналистикой. Что до общественной жизни, то герой Второй мировой проявил себя как активный пацифист — так, Род очень резко и последовательно выступал против войны во Вьетнаме. Кроме того, антивоенной теме были посвящены сюжеты нескольких его телефильмов и передач, что периодически приводило Серлинга к столкновениям с руководством каналов. Но для Рода его убеждения были важнее недовольства боссов… Серлинг выступал и за расовое равенство — этот вопрос был крайне актуален для Америки 1960-х. В общем, Род Серлинг был человеком прогрессивных взглядов — не «леваком», конечно, но убеждённым демократом. За что его

Вот она, слава: выступления, автографы, фото на обложках









пытались травить американские консерваторы — к счастью, период маккартизма был уже позади и травля ограничивалась резкими статьями в некоторых СМИ и угрожающими подмётными письмами.

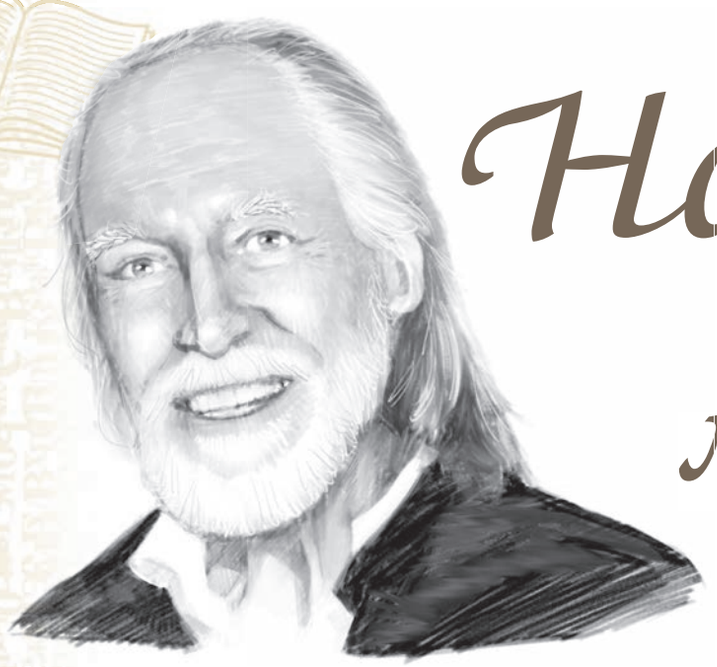
Увы, в конце концов профессиональные проблемы и общественные страсти, да и последствия военных ранений сказались на здоровье Рода. В марте 1966-го он попал в больницу с подозрением на инфаркт, — но тогда обошлось. В мае 1975-го проблемы с сердцем возобновились, и Серлинг согласился на операцию. 26 июня, прямо на операционном столе, у больного случился сердечный приступ, Род Серлинг впал в кому и через два дня, не приходя в сознание, скончался. Ему было всего пятьдесят…

* * *

Род Серлинг был одним из тех первопроходцев, которые превратили телевидение из экзотического развлечения для очень ограниченного числа людей в массовое помешательство. Его личный итог — 252 сценария, шесть высших теленаград, премий «Эмми», три премии «Хьюго», более двадцати других призов, включая «Золотой глобус» и премию Эдгара По… Успех «Сумеречной зоны» привёл к тому, что число купленных американцами телевизоров выросло в несколько раз. Да, в те «наивные» времена случалось и такое. Сходный общественный эффект имело разве что февральское шоу Эда Салливана 1964 года, когда Америка впервые увидела на экранах «Битлз», — только в случае «Зоны» эффект был более «размазанным» по времени. Ну а уж для телефантастики творение Рода Серлинга — это своеобразная Библия, не меньше. Без «Сумеречной зоны» не было бы, к примеру, «Звёздного пути», который, в свою очередь, оказал колоссальное влияние на последующее развитие жанра. Именно поэтому для американцев Род Серлинг — фигура калибра Толкина, Брэдбери, Хайнлайна. Классик. Человек на все времена. Впрочем, не только для американцев, но и для любого настоящего любителя фантастики.

ТЕКСТ: БОРИС НЕВСКИЙ

На все руки мастер



Моя история напоминает «американские горки».

Пирс Энтони

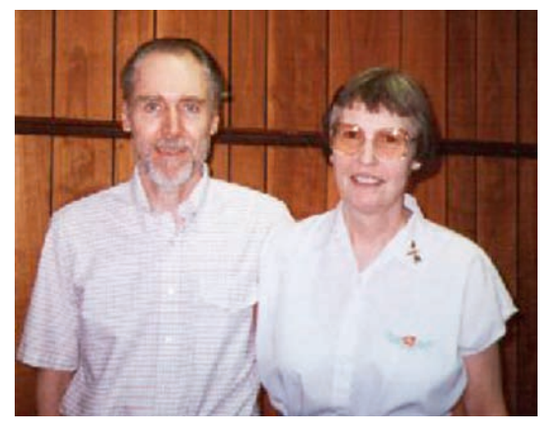
ПИРС ЭНТОНИ

Писатели-фантасты, как правило, работают в каком-то одном амплуа. Большинство довольствуются трамвайно-пляжным чтивом из разряда «меньше чувств, больше денег». Немало тех, кто выдаёт крепко сбитые многотомные серии, которые обрастают армией ярых фанатов. Некоторые плетут интеллектуальные словеса для малочисленной «продвинутой» публики. Но наш сегодняшний герой — один из немногих авторов, кто проходит по категории «и швец, и жнец, и на дуде игрец». Пирс Энтони, которому в нынешнем августе исполнилось восемьдесят лет, за свою многолетнюю творческую карьеру какой только фантастики не писал. И элитарную, и коммерческую, и сериальную. Да и стать классиком жанра умудрился...

ХОЛОДНОЕ ДЕТСТВО, ГОРЯЧАЯ МОЛОДОСТЬ

Пирс Энтони Диллингэм Джекобс родился 6 августа 1934 года в английском городе Оксфорд, том самом, где находится знаменитый университет.

Отец мальчика, Альфред Джекобс, был американцем, мать, Норма Шерлок, — англичанкой. Оба учились в Оксфорде, но познакомились благодаря своим духовным воззрениям, а не науке: они состояли в «Христианском обществе друзей внутреннего света», религиозном движении, более известном как квакеры. Причём общественными делами искренне верующие супруги интересовались значительно больше, нежели семьёй. Когда в Испании началась гражданская война, Альфред и Норма отправились туда заниматься благотворительностью, оставив Пирса и его

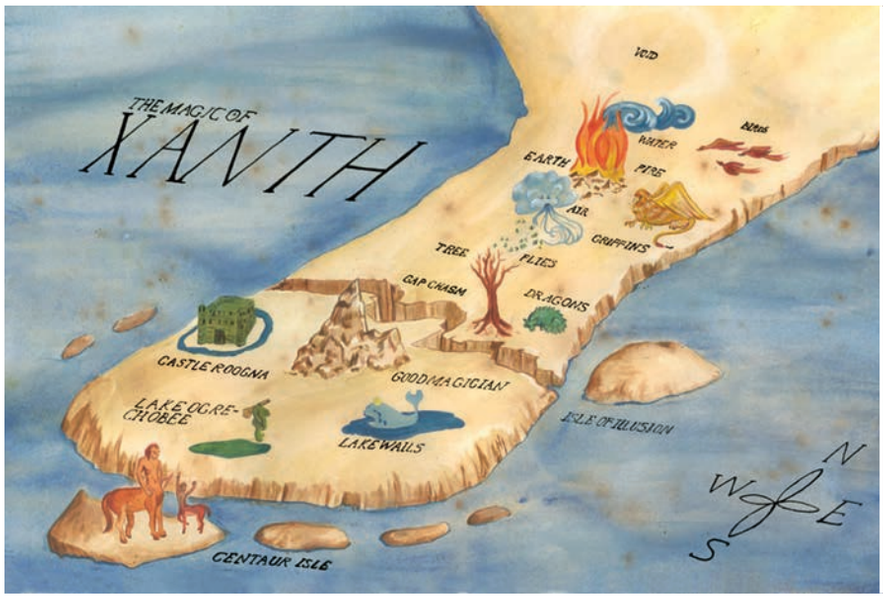


Пирс и Кэм: вместе навсегда

Пирс Энтони в своём рабочем кабинете

сестру в Англии на попечении няни. Решив осесть в Испании, супруги, наконец, вспомнили и о детях — так Пирс обрёл родителей, одновременно навсегда потеряв няню, которая все эти годы была самым дорогим для него человеком. Это стало для мальчугана огромной душевной травмой, которая усугубилась дальнейшими событиями. Франкистам, пришедшим к власти после гражданской войны, мутный, с их точки зрения, квакер показался подозрительным. Всю семью Джекобсов взяли под арест, обвинив Альфреда в шпионаже и прокоммунистических симпатиях. После недолгого разбирательства его приговорили к расстрелу, но друзьям удалось подмазать кого надо, и дело ограничилось депортацией из Испании. Не желая возвращаться в Англию, которая находилась в ожидании нацистского вторжения, Альфред принял решение уехать на свою пока ещё нейтральную родину. Так в 1940 году Джекобсы отправились за океан.

Жизнь Пирса вновь перевернулась, но и это был ещё не конец. Отношения Альфреда и Нормы разладились, их брак вскоре распался. Серия



Вот он каков, Ксанф! (карты из справочника и настольной игры)

испытаний пагубно сказалась на мальчике — его поразило нервное расстройство: тик, нарушения речи, недержание. Все эти проблемы сильно повредили обучению будущего писателя — чтобы получить начальное образование, ему пришлось сменить пять школ. В дальнейшем Пирсу удалось побороть большинство своих недугов, но детство у него всё равно было не слишком радостным. Однако, когда мальчику было тринадцать, он обрёл страстное увлечение, которое полностью перевернуло его тусклую жизнь. В руки Пирса попал номер журнала Astounding Science Fiction — и перед подросткам открылся невероятный мир.

> *Уилсон Такер сказал, что «золотой век научной фантастики» — это когда тебе двенадцать. То есть когда ты впервые в него попадаешь. Мне было тринадцать, когда я стартовал. Я начал читать рассказ Джека Уильямсона о космическом корабле, который прилетел на Землю, где всё изменилось почти до неузнаваемости. И мне захотелось оказаться в этом невероятном мире. Чистый эскапизм — и я использую это слово с ностальгической гордостью, а не в насмешку. Что плохого в эскапизме, когда мир, который тебя окружает, по-настоящему уродлив?*
>
> **Пирс Энтони**

Пирс глотал всякую фантастическую литературу, которую мог достать, а вскоре с ним случилось нечто, натолкнувшее его на мысль писать самому. Умерла его сестра, которая была на год младше него. Это потрясло шестнадцатилетнего Пирса — девочка была для него фактически «вторым я». И у парня возникло желание что-нибудь сказать миру — за себя и свою сестру…

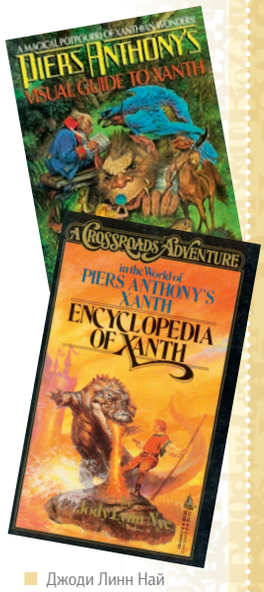
> *После подобных потрясений жизнь любому покажется даром, от каких не отказываются. Прибавьте к этому внутреннее стремление и самому понять, и другим рассказать, почему же я всё-таки остался жив. Моя дальнейшая судьба была предопределена. Я стал убеждённым вегетарианцем — тоже своего рода протест против смерти — и начал писать, благо с детства умел внятно излагать свои мысли.*
>
> **Пирс Энтони**

Естественно, юноша сочинял свою любимую фантастику. Впрочем, поначалу писательство было для Пирса хобби, не более, хотя кое-какие юношеские наброски много лет спустя стали источником для некоторых его романов. Пока же на повестке дня стояли получение образования и поиски работы, тем более что финансовое положение Пирса, фактически брошенного родителями, было плачевным. Закончив Годдард-колледж в Плейнфилде (штат Вермонт), Пирс принялся искать средства к существованию, и не только для себя. Дело в том, что в колледже он познакомился с Кэрол Энн Марбл, которую полюбил всем сердцем. И сразу после получения диплома сделал ей предложение. Родители Кэрол были категорически против брака с абсолютно нищим паренькой, но разве влюблённая девушка послушает родителей? В общем, Пирс и Кэм (так писатель называет свою жену) поженились, и поначалу им пришлось несладко, тем более что новоявленная миссис Джекобс быстро забеременела. Потому после нескольких неудачных попыток получить работу Пирс записался в армию — там всё-таки регулярно платили, а Кэм, как жена военнослужащего, получила право на бесплатное медицинское обслуживание. Правда, это не помогло — первенец умер сразу после родов. Зато благодаря армейской службе Пирс получил гражданство США. В армии, кстати, будущий писатель времени не терял — он был редактором, основным автором и художником батальонной газеты.

Демобилизовавшись, Пирс переехал во Флориду, в курортный город Сент-Питерсберг, где будущий писатель недолго работал чертёжником, а затем получил диплом учителя в Университете Северной Флориды. Благодаря «корочкам» Пирсу удалось устроиться преподавателем литературы в Военно-морскую академию адмирала Фаррагута, что помогло скопить деньжат на будущее. Весь в мечтах о литературной карьере, Пирс заключил с супругой сделку: он бросает работу и пишет фантастику, а Кэм будет его содержать, но ровно один год. Если за год Пирсу не удастся напечататься и получить хотя бы один гонорар, он оставляет мечту о литературной карьере и ищет работу, чтобы обеспечивать семью. Пирс выиграл: в апреле 1963-го журнал Fantastic Stories of Imagination напечатал его рассказ «Возможность раскаяния» (Possible to Rue). Слово не воробей — Кэм пришлось стать семейным спонсором, ведь до настоящего успеха Пирсу Энтони (так он сократил своё имя для литературной карьеры) было ещё далеко.

НА ЛИТЕРАТУРНОМ РАСПУТЬЕ

Несмотря на обязательства супруги, Пирс и сам около трёх лет подрабатывал учителем, попутно строча рассказы, а затем и романы, которые пытался пристроить куда только мог. Перелом случился в 1967 году, когда в жизни писателя



Джоди Линн Най сочинила несколько справочников о Ксанфе

произошло два важных события. Свет увидел его дебютный роман «Хтон», действие которого происходит на планете-тюрьме, где естественные пещеры-камеры напоминают читателю все круги ада. «Хтон» сделал имя Пирса Энтони известным среди фэндома: роман был номинирован на «Хьюго» и «Небьюлу». А ещё Энтони получил премию издательства Pyramid Books в пять тысяч долларов за рукопись романа «Сос по прозвищу „Верёвка“», который появился в печати через год.

Восхождение Энтони к вершинам фантастического Олимпа продолжалось: НФ-роман «Макроскоп» (1969), где писатель высказал целую обойму парадоксальных гипотез в самых разных областях науки, был также номинирован на «Хьюго». Номинацию на эту премию, самую престижную в американской фантастике, получил и рассказ «Выпускник». Казалось, ещё чуть-чуть — и вот они, награды, слава, уважение критиков…

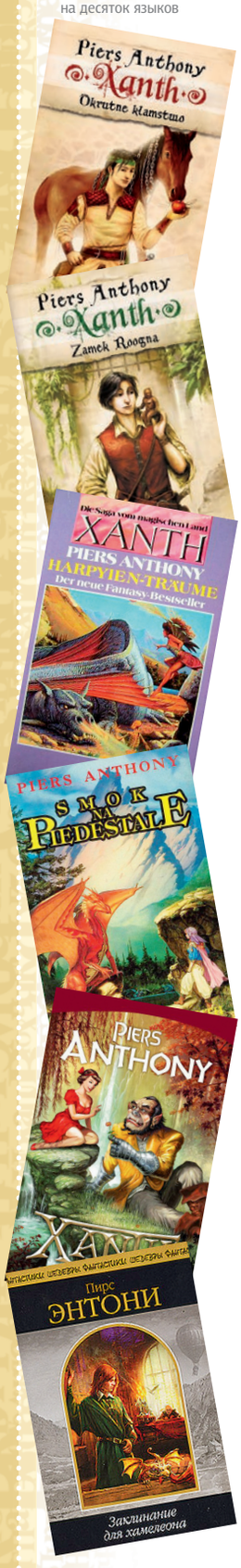
И вот здесь Пирсу Энтони пришлось сделать выбор. В самом начале карьеры он был типичным автором «новой волны», зародившейся в 1960-х. Оригинальные идеи, качественный стиль, дух общественного бунтарства — вот основные приметы этого течения фантастики. Энтони сочинял яркие, нестандартные книги. Наверное, пойди он по этому пути дальше, в копилке писателя появились бы престижные жанровые награды. Но Энтони хотелось достойно обеспечивать свою семью: после трёх неудачных родов, когда дети умирали, не прожив и пары часов, у Пирса и Кэм наконец появились две дочери, Пенелопа и Черил. Долгое время страдавший от безденежья Пирс жаждал обеспечить своим малышкам достойную жизнь без нищеты, «отогнать волка от двери», как он выражался. И кто может его за это упрекнуть?

В те времена фантастика не приносила больших гонораров. Это сейчас многие писатели зарабатывают миллионы, их регулярно приглашают на популярные ток-шоу, а портреты печатают на обложках престижных журналов. В 1960-1970-х даже самые популярные авторы фантастики (за редчайшим исключением вроде Хайнлайна) пользовались славой лишь в пределах жанрового «гетто». Да, их знал фэндом, их печатали специализированные издательства и СМИ, они получали жанровые премии. Но гонорары были лишь подспорьем (к примеру, «Хтон» принёс Энтони всего полторы тысячи долларов). Большинство фантастов имели постоянную работу, сочиняя в свободное время. Естественно, были среди них и профессиональные авторы, но им приходилось писать откровенно коммерческую литературу, без изысков. Такие писатели не получали премий, ибо просто выдавали как можно больше чисто развлекательных текстов, живя по принципу «курочка по зёрнышку клюёт»: больше написал — больше заработал, и никак иначе. Невольно напрашиваются параллели с современной отечественной фантастикой…

Энтони резко свернул в русло чисто коммерческой фантастики и старался писать как можно больше, по два-три романа в год. Часть из них он создавал в соавторстве. В итоге за неполные десять лет вышло более двух десятков книг. Славы такой труд не приносил, богатства — тоже, но счета оплачивать удавалось.

И вот в 1977 году случился невероятный прорыв. Роман «Заклинание для хамелеона» абсолютно неожиданно стал бестселлером New York Times, то есть фактически общенациональным хитом! В последующие десять лет такого статуса удалось достичь ещё двум десяткам книг Энтони, большинство из которых были продолжениями «Заклинания». Точнее, очередными томами серии юмористического фэнтези «Ксанф», которая стала визитной карточкой писателя, застолбив ему место в истории жанра.

Романы о Ксанфе переведены более чем на десяток языков



КОРОЛЬ КСАНФА

Пирса Энтони можно назвать «нечаянным классиком»: для юмористического фэнтези (да и всей комической фантастики в целом) он стал таким же «локомотивом», что и Терри Брукс с «Мечом Шаннары» для фэнтезийной эпопеи. Успех Энтони сродни выигрышу в рулетку, ведь и до него появлялось отличная фантастическая юмористика — один Спрэг де Камп чего стоит! Но даже самым ярким и остроумным книгам удавалось снискать популярность лишь у ограниченного числа читателей — широкая публика эти произведения попросту игнорировала. А вот «Заклинания для хамелеона» абсолютно неожиданно обрёли любовь множества людей, которые к фантастике были, как правило, равнодушны. Более того, успех первого тома «Ксанфа» привлёк внимание издателей, которые принялись выискивать нечто схожее. Во многом благодаря этому в печать попали книги Роберта Асприна, Дугласа Адамса, Терри Пратчетта, а юмористическое фэнтези превратилось в золотое дно. Впрочем, несмотря на появление сильных конкурентов, Пирс Энтони ещё много лет был безоговорочным «королём горы».

Действие романа и цикла происходит в магической стране Ксанф — квинтэссенции жанра фэнтези. Главная новация автора заключается в том, что в Ксанфе магией одарены все существа, от людей до последней букашки. Лишь герой «Заклинания для хамелеона», простоватый, но неглупый паренёк Бинк, лишён самых завалящих магических способностей. А у людей Ксанфа издревле существует закон: тех, кто до совершеннолетия не проявит свой волшебный талант, отправляют в лишённый чудес мир Обыкновению. Оказавшись там, Бинк знакомится со злым волшебником Трентом, изгнанным из Ксанфа за свои амбиции. Оба героя возвращаются в Ксанф, один с мечтой открыть свой магический дар, другой — желая стать королём… Яркий мир, увлекательные приключения, симпатичные герои, мягкий юмор, скрытые аллюзии на жизненные реалии, ненавязчивое морализаторство, множество остроумных каламбуров — всё это помогло роману завоевать читательскую любовь. Не зря это единственная книга Энтони, которая получила-таки престижную награду, Британскую премию фэнтези.

Поначалу Энтони и не думал писать цикл — «Заклинание для Хамелеона» сочинялся как отдельный роман с абсолютно законченной историей. Но статус бестселлера, естественно, изменил намерения Энтони, и он всерьёз принялся разрабатывать тему. Бинк стал героем ещё одного романа, несколько книг посвящено приключениям его потомков, а затем персонажи стали меняться с калейдоскопической быстротой, хотя некоторые действуют или упоминаются почти во всех томах серии (например, добрый волшебник Хамфри).

На сегодня в цикле уже тридцать девять романов, на следующий год заявлен юбилейный, сороковой — значит, своих преданных поклонников «Ксанф» сохраняет. Однако статус бестселлера серия давно утратила, и немудрено. «Ксанф» замечательно отражает наглядную черту Пирса Энтони как сериального писателя: несмотря на фантазию автора в изобретении разных невероятных существ и на множество каламбуров, которые стали фирменной чертой цикла, большинство книг, увы, лишены малейшего намёка на оригинальность. Особенно это показательно, если сравнивать «Ксанф» с «Плоским миром» Терри Пратчетта, который построен по аналогичной схеме — без сквозного сюжета. Британскому мастеру комического фэнтези удалось избежать тематического,

«КСАНФ»

- **Заклинание для хамелеона** (A Spell for Chameleon, 1977)
- **Источник магии** (The Source of Magic, 1978)
- **Замок Ругна** (Castle Roogna, 1979)
- **Волшебный коридор** (Centaur Aisle, 1981)
- **Огр! Огр!** (Ogre, Ogre, 1982)
- **Кобылка-Страшилка** (Night Mare, 1982)
- **Дракон на пьедестале** (Dragon on a Pedestal, 1983)
- **Жгучая ложь** (Crewel Lye: A Caustic Yarn, 1984)
- **Голем в оковах** (Golem in the Gears, 1985)
- **Долина Прокопиев** (Vale of the Vole, 1987)
- **Небесное Сольдо** (Heaven Cent, 1988)
- **Мэрфи из Обыкновении** (Man from Mundania, 1989)
- **Взрослые тайны** (Isle of View, 1990)
- **Искатель искомого** (Question Quest, 1991)
- **Цвета её тайны** (The Color of Her Panties, 1992)
- **Демоны не спят** (Demons Don't Dream, 1993)
- **Время гарпии** (Harpy Thyme, 1993)
- **Проклятье горгулия** (Geis of the Gargoyle, 1994)
- **Суд над Роксаной** (Roc and a Hard Place, 1995)
- **Злобный ветер** (Yon Ill Wind, 1996)
- **Faun and Games** (Фавн и игры, 1997)
- **Zombie Lover** (Зомби-любовник, 1998)
- **Xone of Contention** (Точка раздора, 1999)
- **The Dastard** (Подлец, 2000)
- **Swell Foop** (Одним махом, 2001)
- **Up in a Heaval** (По ветру, 2002)
- **Cube Route** (Кубик-маршрутик, 2003)
- **Currant Events** (Развесистая смородина, 2004)
- **Pet Peeve** (Любимая мозоль, 2005)
- **Stork Naked** (Обнажённый аист, 2006)
- **Air Apparent** (Воздушная видимость, 2007)
- **Two to the Fifth** (Два в пятой степени, 2008)
- **Jumper Cable** (Прыгун-поскакун, 2009)
- **Knot Gneiss** (Разрубить узел, 2010)
- **Well-Tempered Clavicle** (Время за спиной, 2011)
- **Luck of the Draw** (Рукотворная удача, 2012)
- **Esrever Doom** (Роковое изменение, 2013)
- **Board Stiff** (Негнущаяся доска, 2013)
- **Five Portraits** (Пять портретов, 2014)

К серии примыкает текстовая приключенческая игра **Ghost of a Chance** («Призрак вероятности», 1988) и два справочника, **Encyclopedia of Xanth** («Энциклопедия Ксанфа», 1987) и **Piers Anthony's Visual Guide to Xanth** («Гид по Ксанфу Пирса Энтони», 1989). Все эти книги написала Джоди Линн Най.

идейного и художественного однообразия, а вот его бывшему земляку это оказалось не под силу. Возможно, дело в степени таланта — а может, в мотивации.

> *«Ксанф» — развлечение без прикрас, вроде десерта. Ведь многие читатели жаждут релаксации. Когда они испытывают стресс в реальной жизни, им нужно комфортное убежище. Именно потому они читают книги о Ксанфе.*
>
> ***Пирс Энтони***

ВСЕМ СЁСТРАМ ПО СЕРЬГАМ

Пирс Энтони «всеяден», в отличие от многих своих коллег, которые, добившись успеха в каком-нибудь жанре, редко сходят с излюбленного пути, ибо просто не рискуют спугнуть «своего» читателя. Сериалы Пирса Энтони разнообразны — и по жанрам, и по форме. Так, «Ксанф» — единственный цикл Энтони в области юмористического фэнтези. Остальные его фэнтезийные серии более серьёзны, хотя шуточки, бесспорно, встречаются и там.

Самая простая история — пенталогия «Келвин из Рада», написанная Энтони совместно с Робертом Маргруффом: авантюрное фэнтези, действие которого происходит в магическом мире, где люди отличаются формой ушей. Главный герой, «круглоухий» парень Келвин, сражается с монстрами, охотится за артефактами, встречает на своём пути экзотических персонажей, а все его приключения связаны с древним пророчеством великого волшебника Маувара. В общем, стандартный фэнтези-квест.

Более интересен цикл «ХроМагия» — нечто среднее между фэнтези героическим и эпическим. Герой, молодой воин с «говорящим» именем Хавок (Опустошение), — своеобразный антипод Конана-варвара: при феноменальных способностях бойца большинство проблем он предпочитает решать мозгами, а не мечом. И мозги Хавоку ох как нужны — ведь он становится королём царства Хром, и впереди героя ждут не только сражения, но и многочисленные тайны, заговоры и любовные авантюры.

Отметился Энтони и в исторической фантазии, куда с некоторыми оговорками можно отнести пенталогию «Геодиссея». Оговорки касаются специфического построения этого цикла: действие книг разворачивается в разные периоды человеческой цивилизации. А двое героев, мужчина и женщина, переживают многочисленные перевоплощения, не переставая поддерживать духовную связь.

Но самый значительный вклад Пирса Энтони в жанр (не считая «Ксанфа») — его технофэнтезийные серии. Наиболее масштабная и яркая из них — «Воплощения бессмертия». В недалёком будущем альтернативного мира, где наряду с технологией существует магия, несколько обычных людей совершенно случайно становятся новыми воплощениями бессмертных сил — Смерти, Времени, Судьбы, Природы, Войны, Зла. Естественно, всё это позволяет автору сполна пофилософствовать на вечные темы нравственности и морали. В цикле нет общего сюжета — каждый из героев-инкарнаций получает свою историю, однако между ними есть пересечения. Основной семитомник Энтони писал во второй половине 1980-х, а спустя почти два десятка лет вернулся к серии с необязательным продолжением — про ещё одно воплощение, Ночь. Так было и с другим циклом, «Режим»: фактически это трилогия, куда автору вздумалось вернуться спустя восемь лет. Впрочем, истории «режимов» — параллельных вселенных, между которыми могут путешествовать люди, называемые «якорями», —

ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ЦИКЛЫ ПИРСА ЭНТОНИ

АТОН

Хтон (Chthon, 1967), **Фтор** (Phthor, 1975), **Plasm** (Плазма, 1987), **Soma** (Сома, 1988) — два сиквела написал Чарльз Платт

БОЕВОЙ КРУГ

Сос по прозвищу «Верёвка» (Sos the Rope, 1968), **Вар — мастер палицы** (Var the Stick, 1972), **Neq the Sword** (Нек — мастер меча, 1975)

ЛЮДИ И МАНТЫ

Omnivore (Омнивор, 1968), **Orn** (Орн, 1970), **OX** (От «А» до «Я», 1976)

СКОПЛЕНИЕ

Cluster (Скопление, 1977), **Chaining the Lady** (Сфера Дамы, 1978), **Kirlian Quest** (Странствие Кирлиана, 1978), **Thousandstar** (Тысячная звезда,1980), **Viscous Circle** (Вязкий круг, 1982)

ТАРО

God of Tarot (Бог Таро, 1979), **Vision of Tarot** (Взгляд Таро, 1980), **Faith of Tarot** (Вера Таро, 1980)

НАЧИНАЮЩИЙ АДЕПТ

Расколотая бесконечность (Split Infinity, 1980), **Голубой Адепт** (Blue Adept, 1981), **Juxtaposition** (Совмещение, 1982), **Out of Phaze** (Вне Фазы, 1987), **Robot Adept** (Робот-Адепт, 1988), **Unicorn Point** (Точка единорога, 1989), **Phaze Doubt** (Фаза сомнения, 1990)

ВОПЛОЩЕНИЯ БЕССМЕРТИЯ

На коне бледном (On a Pale Horse, 1983), **Властью песочных часов** (Bearing an Hourglass, 1984), **С запутанным клубком** (With a Tangled Skein, 1985), **С мечом кровавым** (Wielding a Red Sword, 1986), **Зелёная Мать** (Being a Green Mother, 1987), **Возлюбивший Зло** (For Love of Evil, 1988), **И навсегда** (And Eternity, 1990), **Under a Velvet Cloak** (Под бархатным капюшоном, 2007)

КОСМИЧЕСКИЙ ТИРАН

Refugee (Беженец, 1983), **Mercenary** (Наёмник, 1984), **Politician** (Политикан, 1985), **Executive** (Чиновник, 1985), **Statesman** (Государственный деятель, 1986), **The Iron Maiden** (Железная дева, 2001)

КЕЛВИН ИЗ РАДА

Золото дракона (Dragon's Gold, 1987), **Серебро змея** (Serpent's Silver, 1988), **Медь химеры** (Chimaera's Copper, 1990), **Orc's Opal** (Опал орков, 1990), **Mouvar's Magic** (Магия Маувара, 1992)

РЕЖИМ

Virtual Mode (Виртуальный режим, 1991), **Fractal Mode** (Фрактальный режим, 1992), **Chaos Mode** (Режим Хаоса, 1993), **DoOon Mode** (Режим Дуона, 2001)

ПОРНУКОПИЯ

Pornucopia (Порнукопия, 1989), **The Magic Fart** (Магический шок, 2003)

ГЕОДИССЕЯ

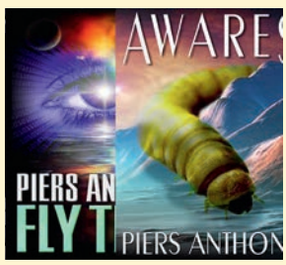
Isle of Woman (Остров женщин, 1993), **Shame of Man** (Стыд мужчины, 1994), **Hope of Earth** (Надежда Земли, 1997), **Muse of Art** (Муза искусства, 1999), **Climate of Change** (Климат перемен, 2010)

ХРОМАГИЯ

Key to Havoc (Ключ Хавока, 2002), **Key to Chroma** (Ключ Хрома, 2003), **Key to Destiny** (Ключ судьбы, 2004), **Key to Liberty** (Ключ свободы, 2007), **Key to Survival** (Ключ выживания, 2008)

МЕТАЛЛИЧЕСКАЯ ЖЕНЩИНА

To Be a Woman (Быть женщиной, 2012), **Shepherd** (Пастырь, 2012), **Fly Trap** (Ловушка полёта, 2012), **Awares** (Аварес, 2012)



достаточно автономны. Потому дополнительный роман циклу особо не повредил.

Этого, увы, нельзя сказать о серии «Начинающий Адепт». Энтони сочинил законченную трилогию, действие которой разворачивается в будущем, на райской планете Протон, куда съезжаются люди со всей Галактики ради участия в Игре. Победители этого весьма разностороннего соревнования могут существенно повысить свой статус — стать из бесправных рабов Гражданами-аристократами. Главный герой, раб Стайл, случайно попадает на параллельное отражение Протона — планету Фазу, где существует магия, которой владеют Адепты. Таким Адептом становится и Стайл, которому предстоит разгадать тайны обоих миров. Трилогия получилась насыщенной приключениями, юмором и романтическими ситуациями. Немудрено, что она пользовалась успехом, и Энтони принялся кропать продолжения. Героями четырёх последующих романов стали дети Стайла, и это уже очень заурядное чтиво.

Вклад Пирса Энтони в фэнтези завершает весьма специфическая дилогия «Порнукопия». Это фактически порнография о мире будущего, обитатели которого помешаны на сексе. Главный герой обладает иммунитетом ко всем венерическим заболеваниям, потому не отказывает себе даже в самых извращённых удовольствиях. И однажды он встречается с суккубом, которая открывает ему дорогу в мир демонов... Вот уж где можно оттянуться!

Сочинённая Пирсом научная фантастика не менее многогранна, чем фэнтези. Самое яркое произведение этого жанра — дилогия «Атон», описание подземной тюрьмы-лабиринта, где узники влачат мучительное существование. Точнее, перед нами типичный для Энтони случай «паровозика с прицепом»: дебютный роман «Хтон» — одно из сильнейших произведений автора, которое показывает его реальный потенциал, — и сочинённый спустя почти десять лет необязательный сиквел «Фтор».

Та же схема используется в сериях «Люди и манты» и «Космический тиран». Первая описывает путешествие трёх земных учёных по таинственной планете Некре, которая идентична Земле периода палеоцена. Компанию людям составляют четверо мант — полуразумных летающих существ, обладающих невероятно острыми чувствами. Традиционный НФ-квест неожиданно оборачивается странствиями не только в пространстве, но и во времени. Автор сочинил законченную дилогию, спустя шесть лет добавив в качестве эпилога ещё один роман. Ну а история с «Космическим тираном» вообще смахивает на анекдот. Это пенталогия политической НФ о человеке, который прошёл путь с самых низов и стал диктатором Солнечной системы. И спустя пятнадцать лет после завершения цикла Энтони пишет роман «Железная дева», где показывает те же самые события, но глазами сестры титульного героя! Лёгкие деньги, что тут скажешь...

Самая масштабная НФ-серия Энтони — космическая опера «Скопление», действие которой происходит в «кластере», колонизированной человечеством области Галактики около сотни световых лет в диаметре. Сферы, места обитания людей, населяющих кластер, отличаются разным типом развития, «сферических регрессий», из-за трёх способов космических путешествий. Колонисты самых развитых сфер странствуют путём очень дорогой телепортации, средние по развитию добираются до мест обитания в гиперсне, самые бедные — обычным полётом на «кораблях поколения». Романы напрямую не связаны, события разворачиваются на протяжении многих веков. К циклу также примыкает «Таро», фактически один большой роман, разбитый для удобства издания на три тома. Ещё одна космопера Энтони, «Металлическая женщина», о киборге Элайзе, которая спасает Землю от нашествия разумных инопланетных личинок, — это также один роман, изданный в четырёх томах под отдельными названиями.

Ещё один фантастический цикл Пирса Энтони, «Боевой круг», балансирует на грани НФ и фэнтези — постапокалиптическая героика о мире через много лет после атомной войны, которая уничтожила почти всю цивилизацию. Люди построили варварское общество, где мужчины периодически сражаются друг с другом в «боевом круге», и победивший всех воин становится Императором. Эдакая «конина», но без магии...

ЗЕРКАЛО ДУШИ

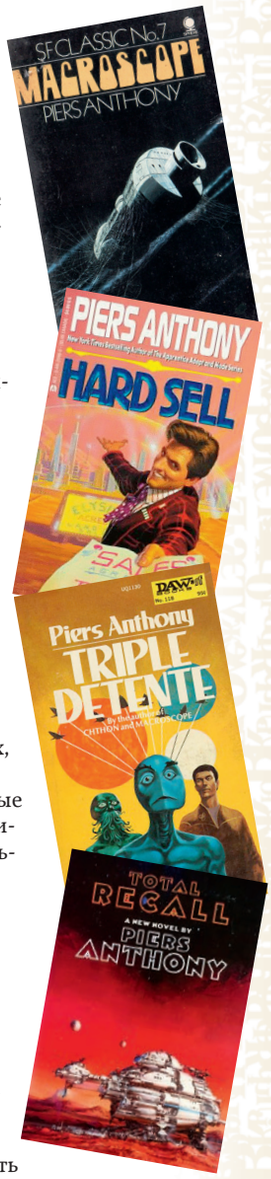
У Пирса Энтони есть удивительная черта, которая резко выделяет его среди прочей писательской братии, — он невероятно откровенен. На личном сайте он уже пятнадцать лет размещает письма к читателям, где подробно рассказывает о своей повседневной жизни, семейных событиях, творческих планах, даже о переживаниях и мыслях. Да и к своим романам Энтони обычно прилагает специальные послесловия, где отвечает на разнообразные читательские вопросы и повествует об обстоятельствах, которые сопровождали написание книг.

Причём уровень откровенности зачастую шокирует. Так, Пирс Энтони совершенно не стесняется коммерческой направленности большинства своих творений. Понятно, что писатели рассчитывают заработать на своих опусах. Но многие ли способны, подобно Энтони, прямо сообщить, что данный конкретный роман писался, чтобы оплатить ремонт крыши авторского ранчо? Или что очередной «Ксанф» сочинён с мыслью о счетах стоматолога? Или что контракт на новый цикл позволит отправить дочь писателя в хороший колледж и купить жене новую машину? Как правило, авторы о своих гонорарах и их предназначении или полностью помалкивают, или говорят вскользь. Но Энтони оценивает свой труд как абсолютно равноправную сделку с читателем: один получает свою долю эскапизма, другой — законный гонорар. И все довольны, чего тут стесняться?

Так что Энтони совершено спокойно строчит кучу абсолютно проходных романов: на его счету суммарно около ста пятидесяти книг (из них почти три десятка в соавторстве). Правда, Энтони время от времени действовал как некоторые известные мастера коммерческого кино, которые, заработав на блокбастерах, снимают мейнстрим с прицелом на «Оскар». Автор «Ксанфа» периодически выдавал несериальные книги «с претензией», однако никакого особого резонанса ни одна из них так и не вызвала. Вероятно, поэтому последние попытки писателя обратить на себя внимание критиков и фэндома пришлись на середину 1990-х.

3 сентября 2009 года в семье Пирса Энтони случилась трагедия — скоропостижно скончалась старшая дочь Пенни, после чего внучка писателя Логан перешла на его попечение. И Энтони не преминул поделиться переживаниями со своими читателями. Возможно, это ещё одна причина его непрекращающейся популярности: Энтони относится к поклонникам как к истинным друзьям, близким людям, и получает адекватный ответ.

Все последние годы он живёт во флоридском городке Инвернесс, на собственном ранчо, и продолжает выпускать по паре романов в год. Ведь нужно отгонять от двери злого волка...



Пирс Энтони написал несколько отдельных НФ-романов, а также новеллизацию фильма Пола Верховена «Вспомнить всё»

Энтони пишет не только фантастику — на его счету также исторические и приключенческие романы

Книжный ряд
Фантастика для детей

Ведущий:
Андрей Щербак-Жуков

В прошлый раз, рассказывая об истории премии «Алиса», мне пришлось перелистнуть грустную страницу — я говорил про год, когда ушёл из жизни Кир Булычёв. Зато сейчас передо мной невероятно светлая страница. В 2005 году нам впервые пришлось выбирать лауреата самостоятельно, не прячась за спину писателя-мэтра. Момент наступил очень ответственный, ведь решалась судьба награды. Если бы мы выбрали не самую достойную книгу, премия утратила бы авторитет, и её можно было бы закрывать. И нас тогда практически спасла счастливая случайность, чудо. В свердловском издательстве «Сократ» вышла новая книга «Требуется гувернантка для детей волшебника» Светланы Лавровой. Той самой, которой двумя годами раньше хотел вручить «Алису» сам Кир Булычёв, — но в тот раз с ней банально не смогли связаться. Уже тогда мэтр почувствовал в начинающей писательнице большой талант к детской книге, который в дальнейшем только развился. Новая книга была ещё лучше прежней! Невероятно светлое произведение, пронизанное юмором и добротой. И вот Светлана Лаврова приехала на «Роскон», получила приз и чуть не расплакалась на сцене от волнения. Настолько благодарного лауреата у нас ещё не было. Писательница сказала, что до последнего момента её преследовали противоречивые чувства: то она не верила, что получит награду, то ей казалось, что Кир Булычёв с небес смотрит на неё и лично ведёт...

ЗА МЕСЯЦ ПРОЧИТАЛ:

Юлий Буркин, Александр Большанов
«Наследие „Осколков“, или 100 хитов Битлз на русском. Приключение перевода»
Авторы задались непростой задачей. Они перевели практически половину всего наследия легендарной ливерпульской четвёрки. Причём перевели так, что сохранились и смысл, и ритм песенных текстов. Их можно петь — там, где Леннон или Маккартни тянули ту или иную гласную, в русском варианте слово с той же гласной! А ещё каждый текст сопровождён историей работы над ним (и над оригиналом, и над переводом).

Сборник повестей
Издательство: «Детская литература», 1991
160 стр., 100 000 экз.

Александр Тюрин, Александр Щёголев
Клетка для буйных

В 1992 году на фестивале «Аэлита» в Свердловске эта книга получила приз «Старт» за лучший дебют в области фантастики. И это действительно очень яркий дебют двух участников семинара Бориса Стругацкого. Увы, тандем просуществовал недолго — два Александра совместно написали ещё только два романа: «Сеть» и «Индиана Джонс против Третьего рейха».

В книгу вошли две повести, объединённые общим сюжетом, — собственно «Клетка для буйных» и «Программируемый мальчик». В основу повествования положена довольно оригинальная идея. Когда-то природа создала человека. Но он, вместо того чтобы быть благодарным, считает её слепой стихией, а себя — царём природы. Точно так же человечество создало вещи, и они повели себя по отношению к создавшим их людям аналогично. Вещи одушевлены и считают себя наивысшим достижением цивилизации, а людей — бессмысленными стихиями, которые не имеют определённого назначения. Большинство вещей гордятся своей функциональностью, а к людям равнодушны. Но есть «людисты», которые выступают за то, чтобы придать и людям эту функциональность. Иначе говоря, поработить их. Если люди очень любят вещи, то те начинают питаться энергией их любви и получают возможность влиять на них.

Саше Токареву отец подарил видеомагнитофон, стереосистему и игровую приставку; они объединились и решили подчинить себе мальчика. А он, в свою очередь, приобрёл способность превращаться в любую вещь. Об этом первая повесть дилогии. Во второй же подросток Саша вступает в открытое противоборство с миром вещей.

В советские времена было такое порицаемое идеологическими структурами понятие, как «вещизм». Сегодня же иногда кажется, что на полуофициальном уровне, наоборот, поощряется курс на развитие «общества потребления». Тем актуальнее сейчас эта книга, в ненавязчивой и увлекательной форме объясняющая юным читателям, что очень уж сильно любить вещи не стоит. В 2008 году она была переиздана с предисловием Бориса Стругацкого.

Итог: книгу стоит предложить подросткам перед тем, как дать им книги Стругацких — «Хищные вещи века» и «Понедельник начинается в субботу» с его Универсальным потребителем.

Франсуа Рабле
Гаргантюа и Пантагрюэль

Роман
Обработал для детей Н. Заболоцкий
Издательство: «Книжный сад», 1992
256 стр., 105 000 экз.

В своём полном варианте книга Франсуа Рабле, одного из крупнейших французских писателей эпохи Ренессанса, совсем не детская. Знак «18+» надо ставить уже на самом первом её предложении: «Достославные пьяницы и вы, досточтимые венерики (ибо вам, а не кому другому, посвящены мои писания)!» А второе предложение просто будет не понятно детям: «В диалоге Платона под названием „Пир“ Алкавиад, восхваляя своего наставника Сократа, поистине всем философам философа, сравнил его, между прочим, с силенами». При всём при этом книга буквально пышет весельем и жизнерадостностью, то есть тем, что называется «раблезианством». Кроме того, по мнению Михаила Бахтина, именно это произведение о двух великанах-обжорах, отце и сыне, заложило основы всей современной европейской литературы...

Возможно, для поэта-обэриута Николая Заболоцкого пересказ этой книги для детей был всего лишь возможностью подзаработать в трудные и опасные 1930-е. Однако халтурой эту работу никак не назовёшь. Заболоцкому была близка поэтика Рабле, в его «Столбцах», как и в романе великого француза, литературоведы находят стилистику «карнавала».

Поэт примерно в два раза сократил текст произведения, в оригинале состоящего из пяти книг, убрал из него излишнюю скабрезность, пояснил трудные для восприятия места. В его версии первое предложение звучит так: «Друзья мои, знаете ли вы, кто такой был Сократ?» А ко второму предложению Заболоцкий даёт ссылку в конце книги: «Селены — боги-покровители виноградников и виноделия». И таких ссылок 139! В пересказе Заболоцкого роман читается легко и непринуждённо, словно сказка. Однако и сатирический пафос не утрачен.

Итог: не всегда сокращение и упрощение художественного произведения наносит ему вред. Иногда оно расширяет его аудиторию. И, как в данном случае, делает его доступным и интересным для детей, которые таким образом приобщаются к великой литературе.

Что почитать с детьми?

Сказка

Издательство: «Альфа Реклама», 2014

Серия: «Приключения Цветопланеты»

128 стр., 1000 экз.

Татьяна Кузнецова

Звезда Светлозара

Эта книжка для совсем уж маленьких детей. Для тех, кто ещё любит, чтобы было как можно больше «сахара» — детям постарше она покажется чересчур приторной. Уж больно преувеличены и поляризованы здесь добро и зло. Больно идеалистичен показанный в начале повествования мир, Цветопланета.

«Яркая зелень лесов и лугов, золото пшеничных полей, пьянящий аромат степных трав, синева и свежесть рек, озёр, морей, чистота гор и необыкновенная красота диковинных растений делали планету удивительно красивой… Цветопланета была поделена на множество королевств, которые жили в мире и согласии. Короли и королевы, как и все жители планеты, участвовали в благоустройстве своих владений. Все дружно работали и весело отдыхали».

Наивно? Не то слово. Но именно так, как может быть наивна утопия, несбыточная мечта. А детям свойственно мечтать, им можно и нужно мечтать. Как мечтают о счастье принцесса Лучистого королевства Лучиана и принц Светлого королевства Светлозар. Зло в книге нарисовано столь же крупными мазками. Оно приходит в пасторальный мир неожиданно и немотивированно. Злая колдунья, которую когда-то усыпили, вдруг просыпается и пытается захватить власть на всей планете — ей просто этого захотелось.

Эта книга похожа на игру-импровизацию, в которой можно узнать мотивы старых сказок и легенд. История о том, как большой медведь превратился в гору Баллудаг (привет Киплингу!), напоминает крымскую легенду об Аю-Даге, а заодно и сказки про Машу с медведями и Белоснежку с гномами. У принцессы есть крёстная-волшебница Милана — такая, как в сказке про Золушку… При этом сказочные мотивы причудливым образом переплетаются с научно-фантастическими клише. В подземелье злой колдуньи, кроме неё, только есть одна живая душа — кот. Вся прислуга — роботы, юноши и девушки с пустыми глазами. А управляет всем хозяйством компьютерная сеть. Колдунья создаёт двенадцать роботов-пауков. Одиннадцать получились большими и злобными, а последний — маленький и добрый. И обо всём вокруг он спрашивает: «Это хорошо или плохо?»

Итог: добрая сказка для маленьких детей — тех, что только начинают отличать зло от добра.

Нил Гейман

Волки в стенах

Neil Gaiman
The Wolves in the Walls

Сказка

Год издания оригинала: 2003

Художник: Д. Маккин

Переводчик: М. Немцов

Издательство: Livebook, 2014

60 стр., 3000 экз.

Мало кто из писателей сравнится с Нилом Гейманом в разнообразии. У него есть романы, повести, рассказы и совсем коротенькие миниатюры. Есть стихи и небольшие поэмы. Есть графические романы. Наконец, есть детские сказки.

Странная сказка «Волки в стенах» написана ритмично, с повторами, словно бы с рефренами. Она в чём-то даже похожа на стихотворение — её можно читать вслух, нараспев. А сюжет её — весьма сюрреалистический.

В стенах дома, где живёт Люси с папой, мамой и младшим братом, поселились волки. «Люси услышала шум. Доносился он прямо из стен. Там кто-то пихался и суетился. Кто-то шуршал и трещал. Кто-то крался, стлался и комкался», — эта цитата даёт представление не только о сюжете сказки, но и о её поэтике. Люси предупреждала своих близких об опасности, но те не поверили девочке. Однажды волки вышли из стен, и люди в страхе убежали. Но храбрая Люси вернулась за своей игрушечной свинкой и поняла, что тоже может передвигаться внутри стен. И тогда люди вернулись в дом, прошли внутри стен, напугали волков и выгнали из дома… Всё — конец истории.

Сказка заняла бы не больше одной книжной странички, если бы была напечатана в обычном сборнике. Однако художник Дэйв Маккин нарисовал буквально каждую её строчку. Получилась большая по формату и очень красивая книжка, которую нужно не столько читать, сколько рассматривать. Любоваться. Причём благодаря крупным буквам её можно предлагать даже совсем маленьким детям, едва начавшим читать.

В детском книгоиздании оформление имеет гораздо большее значение, чем во взрослом. Именно здесь художник может стать полноправным соавтором писателя, ведь детская книга — это далеко не только текст. В оформлении сказки Геймана использованы самые разные художественные техники: чёрно-белые рисунки сочетаются с цветными, а шрифтовые решения — с фотопостановками.

Итог: приятное издание — отлично подходит для того, чтобы начать знакомить ребёнка с миром книг.

Леонид Тишков

Мальчик и Луна

Тема Луны для художника-концептуалиста Леонида Тишкова — особенная. Был у него такой проект: он сделал большой светящийся полумесяц и фотографировался с ним в самых разных местах — на крыше, в лодке посреди озера, в дачной мансарде… В продолжение этого проекта Тишков написал фантастическую сказку о мальчике, который в дождливый день нашёл упавшую с неба Луну, вылечил её от простуды и при помощи воздушных шариков вернул на небо.

Константин Арбенин

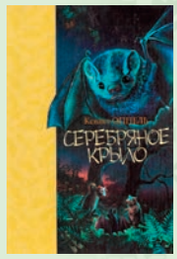
Иван — Кощеев сын

Поэт и музыкант Константин Арбенин в последнее время всё активней проявляет себя как прозаик. Его новая, увлекательная и неожиданная повесть-сказка повествует о том, как Марья-Выдумщица выходит замуж за Кощея Бессмертного и у них рождается сын… Иван отправляется в поход, находит друга и невесту, а также многих спасает. Да, сказка. Но современная — ближе к фэнтези.

Кеннет Опель

Серебряное крыло

Первая книга из цикла о приключениях летучей мыши по имени Шейд. Читатель узнает о битве зверей и птиц, в которой не участвовали только летучие мыши. И познакомится с главным героем и его подругой Мариной, от которой отвернулась стая после того, как её окольцевали люди. Несмотря на то, что герои этого цикла — животные, а не, скажем, эльфы или гномы, по форме это фэнтези. Всего написано четыре книги, на русский переведено три.



ВИДЕОДРОМ

Редактор: **Александр Гагинский**

ЗА МЕСЯЦ ПОСМОТРЕЛ:

Загадочная история Бенджамина Баттона» (2008)
Поразительно, насколько этому фильму не нужно его собственное фантдопущение. Странная внешность и возраст Бенджамина совершенно не влияют на сюжет. Убери их — и ничего не изменится, останется такая же непростая биография простого мужика.

Есть в английском языке такое слово — «underdog». «Слабейший пёс», если угодно, а по смыслу — антифаворит, неудачник, который слабее врагов и обстоятельств, но борется вопреки всему. В западной школе сценарного искусства это понятие ключевое. Как пишет Александр Митта в книге «Кино между адом и раем», продюсер, скорее всего, и не взглянет на сценарий, герой которого не андердог. Герой должен превозмогать трудности, добиваться невозможного. В спортивной драме аутсайдер одолевает фаворита. В биографии неудачник приходит к богатству и славе. В боевике одиночка голыми руками сражается против толпы вооружённых негодяев. И побеждает, конечно, — публика всегда болеет за андердога.

В 2014 году вышли два похожих фильма о людях, овладевших божественными способностями: «Превосходство» Пфистера и «Люси» Бессона. В обеих картинах сделать главного героя андердогом было в принципе невозможно. Создатели решили проблему по-разному — и, к сожалению, оба раза неправильно. Бессон просто махнул рукой и снял фильм о непобедимой супервумен, способной убивать щелчком пальцев. Едва эти способности проявились, интрига пропала, а андердогами стали враги главной героини. Но так всё же лучше, чем в «Превосходстве». Пфистер увидел, кто в его истории андердог, — и, к сожалению, их и сделал героями. Беда в том, что слабой стороной оказались фанатики, которым симпатизировать даже труднее, чем всесильному суперкомпьютеру.

Герой должен быть слабее злодея — это правило вечно мешает сценаристам фильмов о супергероях. Десятки авторов сломали головы, как сделать Супермена андердогом, но в его случае, по крайней мере, работают простенькие уловки типа криптонита. Более серьёзные сюжеты о том, как человек становится всесильным богом, голливудским драматургам, к сожалению, оказались не по зубам.

НОВОСТИ КИНО

DC: *зачем же так серьёзно?*

Появились две взаимоисключающие новости о будущих фильмах по вселенной DC Comics. Сперва компания Warner Bros., которая ими занимается, объявила, что в будущих фильмах намерена полностью отказаться от юмора. DC, мол, это не Marvel, у них свой особый стиль, и шуток про шаурму и мелковатых богов ждать не стоит. Что, в общем-то, и правильно как минимум в отношении Бэтмена: ему идут мрачность и серьёзность, а появляться в комедиях никак не к лицу. Недаром самые удачные фильмы о нём — это суровая трилогия Нолана, а самые неудачные — полукомедийные трэш-боевики Джоэля Шумахера и пародийный сериал с Адамом Уэстом.

Но дело в том, что в списке будущих экранизаций DC далеко не только Бэтмен и Супермен. Сценаристы Warner Bros. готовятся перенести на экран и других героев. Один из них — Шазам, в прошлом известный как Капитан Марвел (нетрудно понять, почему в DC отказались от этого имени: нечего рекламировать конкурентов). Согласно комиксам, Шазамом стал мальчик, который обрёл магическую способность превращаться в могучего и мудрого супергероя. Фильм о Шазаме сейчас на стадии кастинга и работы над сценарием. И его создатели буквально через неделю после громкого заявления про «никаких шуток!» объявили, что как раз их-то фильм будет молодёжным, весёлым и смешным. И это тоже правильно: нельзя же такую историю снимать с серьёзным выражением лица.

Роль Шазама — вернее, его магического альтер-эго — предлагали рестлеру Дуэйну Джонсону, но тот предпочёл стать Чёрным Адамом — главным злодеем картины. И это для создателей тревожный звоночек. Ведь если бы Скала хотел обеспечить своё будущее на много лет, он бы подписался на роль Шазама. А злодеи, как правило, появляются на один фильм и погибают или отправляются в тюрьму. Судя по выбору роли, Дуэйн не очень-то верит в успех картины и не хочет связывать себя на долгие годы с фильмами по DC.

Профсоюз *миньонов*

Любопытную анимационную комедию готовит независимая студия Gary Sanchez Productions. Мультфильм Henchmen («Приспешники») расскажет о парне по имени Хэнк, который делает карьеру прислужника при суперзлодее и состоит в Профсоюзе Зла. Правда, рано или поздно ему придётся пересмотреть свои взгляды на жизнь и стать героем. По описанию этот сюжет напоминает анимационную дилогию «Гадкий я», если бы главными её главным героем вдруг стал жёлтый коротышка-миньон. Основой для фильма послужит короткометражка Henchmen: Ill Suited («Приспешники: Не на своём месте»), но связь между ними будет поверхностной. В оригинале главным героем был уборщик, угнавший у суперзлодея его летающий суперкостюм. В полнометражной версии этот уборщик тоже появится, но лишь как эпизодический персонаж.

ДОНАТАС БАНИОНИС

28 апреля 1924 года — 4 сентября 2014 года

Нас покинул замечательный литовский актёр Донатас Банионис. Ему было девяносто лет. Он сыграл десятки ролей, но для нас, поклонников фантастики, он навсегда останется в первую очередь Крисом Кельвином из «Соляриса», философской драмы Андрея Тарковского. Одного этого фильма актёру хватило бы, чтобы войти в историю.

Другие роли Баниониса и вполовину не так известны, хотя многие заслуживают внимания. Так, в телеспектакле «Маленький принц» он исполнил с полдесятка ролей — всех взрослых, которых встречает заглавный герой. В драме «Бегство мистера Мак-Кинли» Донатас сыграл человека, мечтающего сбежать в будущее. В мистике «Ятринская ведьма» он средневековый литовский шляхтич, а в технотриллере «Крик дельфина» — психолог, изучающий экипаж зачумлённой подлодки. Жаль, что поводом вспомнить обо всех этих фильмах становится смерть Баниониса.

ПЕРЕЗАПУСКАТЬ — НЕ ПЕРЕЗАПУСКАТЬ

«Другой мир»

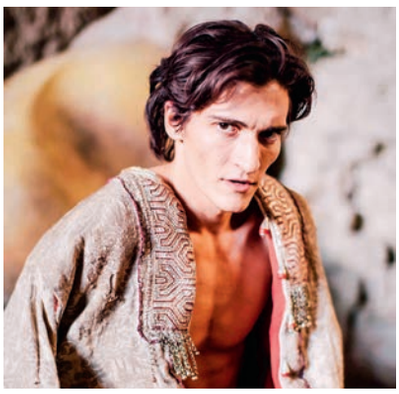
Судя по последним фильмам, киносерия о вампирах-ниндзя в латексных костюмах явно выдохлась. Так что вместо продолжений студия Lakeshore Entertainment собирается снять перезапуск. Кейт Бэкинсейл в фильме уже не будет — на роль главной героини ищут новую актрису. Поставит другой «Другой мир» дебютант Кори Гудман, писавший сценарий к аналогичному по духу фильму «Пастырь».

«Побег из Нью-Йорка»

Боевик Джона Карпентера «Побег из Нью-Йорка» оставался чуть ли не последним фильмом из классики восьмидесятых, к которому ещё не сняли римейк. Теперь снимут. В новой версии нам обещают рассказать больше о прошлом Змея Плисскена, а также выдать ему целую команду помощников, среди которых — журналистка, комичный психопат, охранник президента и бывший подельник Змея. Проект, правда, существует пока лишь на бумаге — у него даже нет режиссёра.

«Терминатор»

Создатели нового «Терминатора: Зарождение» так уверены в успехе своего детища, что заранее рассчитывают развить его в трилогию. И даже уже объявили даты выхода этих неснятых фильмов. Второй (он же шестой в истории франшизы) фильм должен выйти в прокат 19 мая 2017 года, а премьера заключительной части трилогии назначена на 29 июня 2018 года. Разумеется, эти даты станут реальностью, только если окупится первый фильм.



Драконы *модельной внешности*

Компания Тимура Бекмамбетова начала съёмки фэнтезийной мелодрамы «Драконы» по повести Марины и Сергея Дяченко «Ритуал». Это история о драконе-оборотне по имени Арман, который, согласно древнему ритуалу, должен съесть прекрасную принцессу, но делать этого категорически не желает. Бекмамбетов фильм продюсирует, но снимает не сам — в режиссёрское кресло вместо него сел дебютант Индар Джендубаев. Однако основные опасения вызывает не режиссёр, а исполнитель роли Армана — юноша-фотомодель Матвей Лыков (на фото). Попытки приглашать красавчиков из модельных агентств в большое кино пока ни к чему хорошему не приводили — вспомните хотя бы откровенно слабую игру Василия Степанова в «Обитаемом острове».

«Тень колосса» *есть кому снимать*

Компания Sony объявила имя режиссёра, который будет снимать экранизацию консольной игры Shadow of the Colossus. Это Андрес Мускетти, чья пока что единственная работа — ужастик «Мама». Рискованно, конечно, доверять большой бюджет такому неопытному режиссёру, но Мускетти сумел растрогать боссов Sony, рассказав, что обожает эту игру и прошёл её вдоль и поперёк. На руководство произвели впечатление и его идеи насчёт будущего фильма.

«Тень колосса» — история о герое, побеждающем исполинских монстров ростом с дом. Эти монстры и должны стать главной «фишкой» картины. Игра сама по себе очень кинематографична, и, если её правильно экранизировать, может получиться достойный фэнтезийный аналог «Тихоокеанского рубежа».

Йейтс вернётся *в мир Гарри Поттера?*

Работа, от которой отказался Альфонсо Куарон, скорее всего, достанется Дэвиду Йейтсу, режиссёру четырёх последних фильмов о Гарри Поттере. Именно он намерен поставить давно анонсированный спин-офф поттерианы — фильм «Фантастические звери и места их обитания». Переговоры студии Warner Bros. с режиссёром пока не закончены, но шансы на их успех велики. Если и Йейтс откажется, продюсерам, видимо, придётся соблазнять гонорарами Криса Коламбуса, поставившего двух первых «Поттеров».

mirf.ru

Текст: **Александр Гагинский**

Город героев

Жанр: анимационное приключение

Страна: США

Режиссёры: Крис Уильямс, Дон Холл

Сценаристы: Дон Холл, Джордан Робертс и другие

Первоисточник: комикс Big Hero 6

Роли озвучивают: Джейми Чунг, Райан Поттер, Скотт Эдсит

Прокатчик в России: WDSSPR

Премьера в России: 25 октября 2014

Возрастной рейтинг: 6+

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

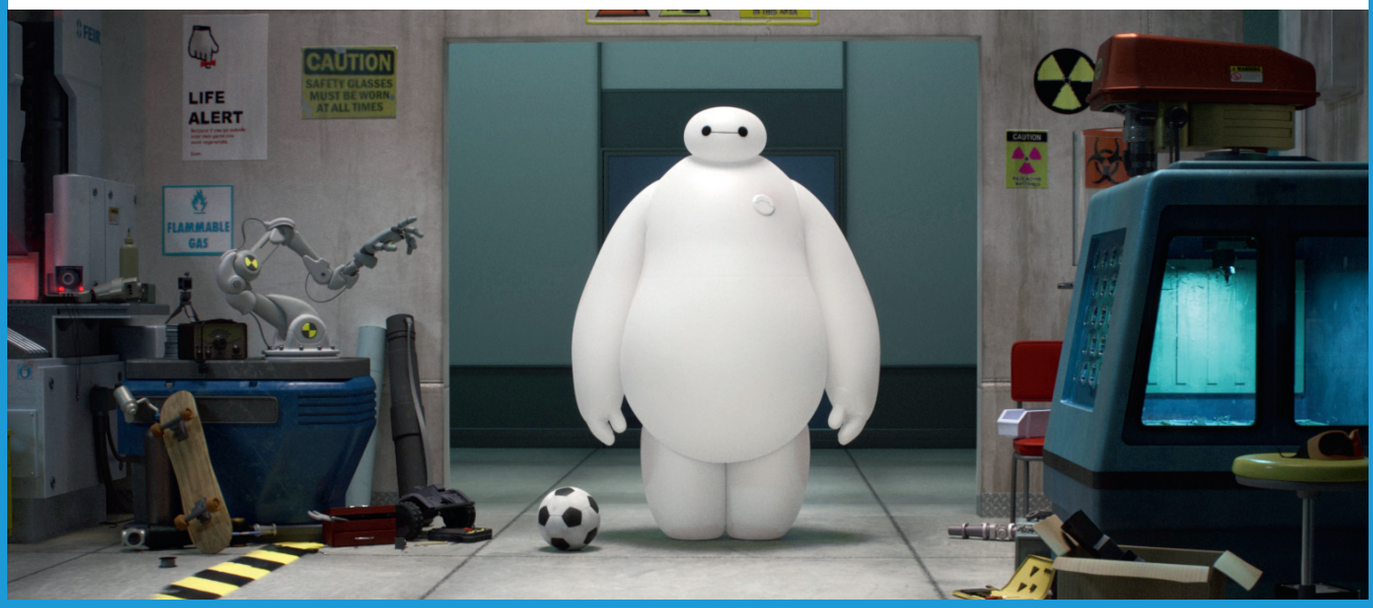
Погибает инженер Тадаши Хамаду, и его брат, четырнадцатилетний технический гений Хиро, намерен найти виновного в его гибели. В этом ему помогут робот Бэймакс и команда нетипичных супергероев. А противостоять им будет Йокаи, злодей в маске из театра кабуки, телепатически управляющий нанороботами.

Когда Disney купила студию Pixar, кое-кто боялся, что крупная компания просто избавится от конкурента. А вместо этого Disney предложили патриарху компьютерной анимации Джону Лассетеру возглавить сразу обе студии, и компьютерные мульт-фильмы стали выходить вдвое чаще. Сейчас основная студия «мышиного дома» ничем не уступает своему подразделению — «Ральф» и «Холодное сердце» тому подтверждением. Когда Disney купили Marvel, тоже не все верили, что это к лучшему. А в результате мы получили великолепную киновселенную, в которой нашли воплощение герои и истории, прежде незаслуженно обойдённые экранизациями. Две эти ипостаси одной компании — как анимационной студии и как владельца вселенной — до сих пор почти не пересекались, но наконец нашли друг друга: Disney выпускает компьютерный мультфильм по комиксам Marvel. Причём одним из его режиссёров стал Крис Уильямс, работавший над мегауспешным «Холодным сердцем». Кроме того, в работе над мультфильмом принял участие сам Джон Лассетер, один из основателей Pixar.

С основной киновселенной Marvel «Город героев» почти не связан — как ни странно, ближе к нему по канону стоит прошлогодний фильм «Росомаха: Бессмертный». Комиксная серия Big Hero 6, по которой поставлен мультфильм, рассказывает о преимущественно японской команде героев, в создании которой, согласно оригинальным комиксам, участвовал персонаж «Росомахи» Серебряный самурай. Поскольку Disney и XX Century Fox. поделили права на персонажей и стараются не смешивать вселенные лишний раз, в мультфильме мы самурая не увидим.

Да и в остальном фильм обещает быть вполне самостоятельным и не сильно опираться на комиксы. Как и Стражи галактики, Большая шестёрка героев — команда сравнительно молодая, их придумали только в 1998 году. Поэтому всемирно известный образ у героев ещё не сложился и создатели экранизации могут экспериментировать. Уже заметно, что фильм адаптирован под западного зрителя. Из реального Токио действие перенесли в вымышленный город с ироничным названием Сан-Франсокио, а внешность героев стала более «детской» и куда менее азиатской.

Но дух оригинальной истории, вне сомнения, должен сохраниться. Ведь по сути своей Big Hero 6 — это не просто марвеловская супергероика, а ироничная пародия на японскую фантастику. Здесь мир спасают не накачанные герои в плащах, а мальчик верхом на боевом роботе, две красивые девушки, чернокожий самурай и гигантский монстр, который в обычной жизни становится патлатым школьником-неудачником. С таким разрывом шаблонов супергеройского жанра «Город героев» должен стать одним из самых необычных мультфильмов Disney. Наверняка не обойдётся и без «пасхальных яиц», аллюзий на аниме и прочую японскую культуру. В этом плане «Город героев» обещает быть не менее «гиковским» фильмом, чем «Ральф», который буквально состоял из отсылок к видеоиграм.



Васаби

Был простым поваром в суши-баре, пока в его руки не попал плазменный нож для резки рыбы, который оказался мощным оружием. Теперь ему дорога в техносамураи и супергерои.

Хани Лемон

Гламурная блондинка и учёный, в сумочке у которой находится синтезатор химических соединений. Ну и что там ещё обычно в сумочках у женщин. Обожает моду, химию и взрывать всё вокруг.

Хиро и Бэймакс

Хиро — японский подросток и гениальный инженер, эдакий Тони Старк в юности. Бэймакс изначально был создан как робот-няня, но с лёгкой руки Хиро превратился в летающего боевого андроида. Робот так понравился зарубежным прокатчикам, что в ряде стран мультфильм выйдет под названием «Бэймакс».

Гого Томаго

Японская хулиганка и уличная гонщица с трудным характером и острым язычком. Носит боевой костюм, придающий ей сверхчеловеческие силу, скорость и реакцию.

Фредзилла

Патлатый разгильдяй, который превращается в огнедышащего монстра, чем-то похожего на Годзиллу. А ещё Фред помешан на комиксах, что, как ни странно, тоже пригодится команде.

После финальных титров

Текст: **Евгений Пекло**

Жанр: философский боевик
Страна: Франция
Режиссёр: Люк Бессон
Сценарист: Люк Бессон
В ролях: Скарлетт Йоханссон, Морган Фриман, Чхве Мин Сик
Премьера в России: 11 сентября 2014 года
Возрастной рейтинг: 18+
Сайт: lucymovie.com
Похожие произведения: «Превосходство» (2014) «Области тьмы» (2011)

Lucy

Люси

Поговаривают (хоть это и чушь), что человеческий мозг используется всего на 10%. А что будет, если «разогнать» наш процессор до 100%? Если верить этому фильму — превращение туповатой блондинки в сверхразумное существо со способностями доктора Манхэттена из «Хранителей».

От фантастики Люка Бессона ждёшь чего-то в духе «Пятого элемента» — обаятельных героев, забавных ситуаций, мощного экшена. Но в «Люси» со всем этим наблюдаются проблемы.

Начинается история чрезвычайно бодро — подозрительный тип просит свою знакомую занести кейс его корейским приятелям, и бедная девушка влипает в крупные неприятности. Злобный мафиози решает использовать девушку как наркокурьера — ей в брюшную полость зашивают пакет с экспериментальным синтетическим наркотиком. Эта часть фильма поставлена великолепно — актёры играют на всю катушку, а режиссёр вставляет перебивки с кадрами живой природы, иносказательно описывающими происходящее: мышь в мышеловке, гепард, загоняющий газель... Шикарная находка! Вот тот самый Бессон, которого мы любим! Но запала надолго не хватает.

Пакет с наркотиками рвётся, Люси получает гигантскую дозу и начинает стремительно умнеть. Метаморфоза мгновенная — только что героиня рыдала и корчилась, а в следующую минуту перед нами уже бесчувственный супермен-убийца. Никаких вопросов «Что со мной? Во что я превращаюсь?», никаких моральных терзаний, да и вообще эмоций. Интеллект напрочь вытесняет из героини всё человеческое, и Люси с этого момента напоминает оживший манекен из витрины. Сопереживать неуязвимому существу, начисто лишённому эмоций, решительно невозможно.

Дальше нам показывают, как развиваются сверхспособности героини. Бессон, осознавая, что эмоционально зрителю тут ловить нечего, пытается загрузить его интеллектуально. «Только представьте, — вещают с экрана, — чего можно достичь, раскрывая возможности мозга! Телекинез! Чтение мыслей, заращивание ран, достижение абсолютного знания, управление гравитацией, временем и электроприборами без Wi-Fi и Bluetooth!» О том, что мозг лишь управляющий орган, которому нужны исполняющие элементы вроде рук, ног и генератора антигравитации, Бессон умолчал.

Главное допущение фильма воспринималось бы лучше, если бы нам показали сногсшибательный экшен со взрывами и разрушениями, как в «Человеке из стали». Но Люси не нуждается в спецэффектах. Зачем драться и взрывать, если можешь силой мысли усыпить противников или приклеить их к потолку? Это правильно и логично, но с точки зрения зрителя скучно. А в остальном внутренняя логика нередко хромает. Почему Люси, впервые приняв наркотик, ползает по потолку, если способность менять гравитацию развивается у неё намного позже? Как корейские бандиты протащили в центр Парижа целый арсенал? Таких вопросов возникают десятки.

Окружающие Скарлетт Йоханссон герои производят впечатление массовки. Из актёров запоминается только Морган Фримен в своём классическом амплуа мудреца, который всё объясняет. Местами фильм визуально напоминает последние части «Обители зла» — белый фон, чёрные щупальца, даже в пластике героини есть что-то общее с движениями Элис. Складывается ощущение, что Бессон мечтал снова снимать Милу Йовович и как мог, воплощал свою мечту в Йоханссон.

ИТОГ

Странное кино — слишком скучное для любителей «Трансформеров» и слишком нелогичное для вдумчивого зрителя. Местами смешное, местами талантливое, но эти плюсы не компенсируют пустых героев и дыры в логике.

Бессон постоянно делает визуальные отсылки к другим лентам. Возможно, именно из-за этого картине не хватает собственного стиля

УДАЧНО

- «КРИМИНАЛЬНОЕ» ВСТУПЛЕНИЕ
- МНОГО ЙОХАНССОН
- МОРГАН ФРИМАН И ЕГО ОБЪЯСНЕНИЯ

НЕУДАЧНО

- БАСНЯ ПРО «10% МОЗГА»
- ПРОБЛЕМЫ С ЛОГИКОЙ
- ОТСТРАНЁННОСТЬ ГЕРОИНИ

ОЦЕНКА МФ *неплохо* 6

Текст: **Александр Гагинский**

Жанр: подростковая антиутопия

Страна: США

Режиссёр: Филлип Нойс

Сценаристы: Майкл Митник, Роберт Б. Уайде, Лоис Лоури

Первоисточник: роман Лоис Лоури «Дающий»

В ролях: Брэнтон Туэйтс, Джефф Бриджес, Мэрил Стрип

Премьера в России: 21 августа 2014

Возрастной рейтинг: 12+

Сайт: thegiverfilm.com

Похожие произведения: «Дивергент» (2014) «Эквилибриум» (2002)

The Giver

Посвящённый

В будущем эмоции, различия и даже воспоминания о них попали под запрет. Люди принимают препараты, подавляющие чувства, и только специально выбранный человек — Дающий — хранит память о прежней жизни. Юноша Джонас назначен в ученики к Дающему и должен принять от него воспоминания человечества. От учителя он узнаёт, как различать цвета, что такое любовь и почему их мир устроен неправильно.

Прогнило что-то в жанре антиутопии, судя по таким фильмам, как «Посвящённый». Беда не в том, что по описанию мира его не отличишь от «Эквилибриума», а по исполнению — от недавнего «Дивергента» (сцена с распределением подростков по кастам, а-ля шляпа из Хогвартса, будто скопирована из последнего). Это не плагиат — книга Лоис Лоури, по которой снят фильм, была опубликована в 1993 году, задолго до выхода обоих фильмов. Беда в том, что «Посвящённый» сводит жанр к набору штампов и убивает его суть — предупреждение о социальных проблемах.

В здешние «ужасы будущего» поверят только выросшие в достатке и безопасности западные подростки, которые переживают разве что из-за любви, а про голод, войну и тиранию знают из Википедии. Ну какой смысл властям запрещать любовь и радость, кроме как для того, чтобы выглядеть злодеями в глазах зрителей? И тем более — зачем люди отучились различать цвета и забыли само понятие смерти? Уж это-то необходимые для выживания навыки. Трудно представить, как могло выжить общество дальтоников, не знающих, что делать с трупами.

А общество «Посвящённого» процветает. И в этом главная проблема картины: здешний антиутопический мир ни капли не страшный и почти притягательный. Чтобы вернуть маленькие радости прошлого вроде катания на санках, Джонас готов разрушить то, что показалось бы раем большинству нынешних землян. Покажите такой фильм жителям реальных антиутопий — умирающему от Эболы африканцу, зашуганному властями северному корейцу, привыкшему к бомбёжкам сирийцу. Они не посочувствуют Джонасу, которому запрещено целоваться, а позавидуют, потому что он живёт в стране без войн, ненависти и голода, где даже климат искусственно кондиционирован. И фильм утверждает, что это достижимо, если промыть людям мозги! В попытке разоблачить зло «антиутопия» его невольно пропагандирует.

Но создатели «Посвящённого» и не пытаются убеждать в своей правоте. Они воздействуют не на умы зрителей, а на их эмоции. Потому-то в фильме столько грустной фортепианной музыки, милых детей и долгих сентиментальных разговоров «о главном». От всего же, что требует объяснений и работы ума, сценаристы просто отмахиваются. Как можно передать воспоминания через прикосновения? Наверное, магия. Почему, если Джонас выйдет за границы страны, ко всем людям вернётся память? Тоже магия. Каким станет мир, если у каждого в голове окажется память всего человечества? Перестанут ли действовать препараты? Ни единой подсказки.

При всей банальности сюжета, в деталях «Посвящённый» заметно отличается от многих собратьев по жанру подростковой антиутопии, но намного лучше это его не делает. Да, здесь нет избранной красотки в главной роли, но от героинь «Дивергента» и «Орудий смерти» Джонас отличается только полом. Да, подросток не раскидывает врагов с лихостью Брюса Ли, так и экшена в «Посвящённом» совсем нет — коротенькая погоня в финале, и всё. Да, здесь есть игра с цветом — чёрно-белый фильм постепенно становится цветным по мере того, как Джонас познаёт цвета и чувства. Но серые тона лишний раз подчёркивают, что фильм усреднён, сер и стандартен, как типовое строение времён социализма. Мир не раскрыт, второстепенные герои не раскрыты. Из массы актёров более-менее живым выглядит только Джефф Бриджес в роли Дающего. Что и неудивительно, ведь этот проект — затея именно Бриджеса, который много лет пробивал на студиях экранизацию «Посвящённого» и сам её продюсировал. Судя по вялой игре всех остальных, только Джеффу фильм и был действительно интересен.

ИТОГ

Сентиментальная, инфантильная сказка с избитым сюжетом и оторванной от жизни псевдофилософией. Воспринимать её как серьёзную антиутопию могут только подростки, выросшие в тепличных условиях.

В мире, где не различают цвета, портные-диверсанты, похоже, шьют разноцветную одежду назло режиму

УДАЧНО

- ТРЮКИ С ЦВЕТОМ
- ИГРА ДЖЕФФА БРИДЖЕСА

НЕУДАЧНО

- БАНАЛЬНЫЙ СЮЖЕТ
- НЕВНЯТНЫЙ МИР
- НЕУБЕДИТЕЛЬНАЯ МОРАЛЬ

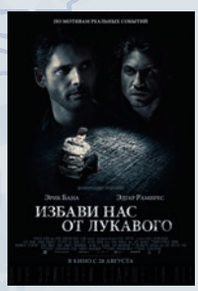
ОЦЕНКА МФ *средне* **5**

Текст: **Юлий Ким младший**

Deliver Us from Evil

Избави нас от лукавого

Полицейский Ральф Сарчи расследует серию преступлений, в которых не разобраться при помощи простой дедукции и земной логики. При помощи необычного священника ему предстоит перешагнуть через свой скептицизм и поверить в потусторонние силы.



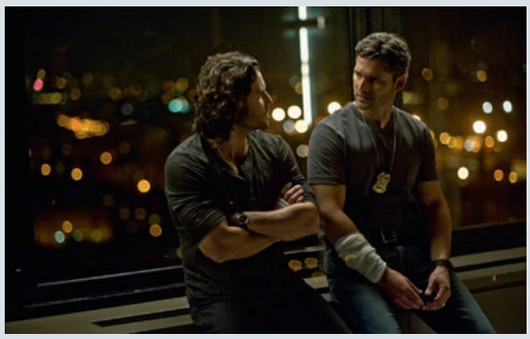
Жанр: детективный хоррор
Страна: США
Режиссёр: Скотт Дерриксон
Сценаристы: Скотт Дерриксон, Пол Харрис Бродман
Первоисточник: роман Ральфа Сарчи и Лизы Коллье Кул «Бойся ночи»
В ролях: Эрик Бана, Эдгар Рамирез, Оливия Манн
Премьера в России: 28 августа 2014
Возрастной рейтинг: 16+
Похожие произведения:
«Последнее изгнание дьявола» (2010)
«Шесть демонов Эмили Роуз» (2005)
«Зеркала» (2008)

ОЦЕНКА МФ 6
неплохо

В уже далёком 2005 году режиссёр Скотт Дерриксон соединил судебную драму и хоррор про экзорцизм в фильме «Шесть демонов Эмили Роуз». Эксперимент вышел удачный: тут и гнетущая атмосфера, и неоднозначный финал, позволяющий зрителю самому выбирать, во что верить.

Через девять лет Скотт решил попробовать снова, на сей раз соединив хоррор с детективом. Поначалу кажется, что всё снова удалось. Подача материала оригинальна и удачна. Эрик Бана, как и Кифер Сазерленд в «Зеркалах», смотрится внушительно. Детектив идёт от одной зацепки к другой, осмотр мрачных помещений проходит по всей форме, и даже предложение «разделимся» звучит логично. Интрига – нечастый гость в хоррорах про демонов – моментально затягивает и держит в напряжении до конца. Режиссёр не злоупотребляет страшилками и не брезгует экшеном. Многие сцены нетипичны для хоррора, а другие поданы с необычной стороны. Образ священника нетривиален, а его взаимоотношения с Сарчи живые и интересные — дуэт крутого циничного копа и экзорциста-алкоголика безусловно удался.

Но и у такого подхода есть свои недостатки. Несмотря на напряжение, фильм не пугает всерьёз — не в пример предыдущей картине режиссёра, «Синистер». Самая жуткая вещь во всём фильме – игрушечный филин. Детективная история недотянута, вместо интересных поворотов — рутина и потерянные



сюжетные концы. Кроме того, следование первоисточнику сыграло с фильмом дурную шутку. Решись Дерриксон добавить в историю побольше собственной фантазии, из фильма могла бы вырасти мистическая франшиза в духе «Константина». Но фильм в полном соответствии с книгой рассказывает об обретении главным героем веры. И всё накопленное напряжение и детективная интрига уходят в молоко.

ИТОГ

Фильм интересно смотреть и совершенно не хочется вспоминать. В нём прекрасные операторская работа и атмосфера, но море нереализованных идей и безвкусный финал.

Текст: **Юлий Ким младший**

Signal

Сигнал

Трое друзей ведут охоту на хакера по прозвищу NOMAD, который взломал сервер их колледжа и повесил вину за взлом на них. Но герои не готовы к тому, что произойдет, когда они его найдут.

Жанр: научная фанастика
Страны: США
Режиссёр: Уильям Юбэнк
Сценарист: Уильям и Карлайл Юбэнк, Дэвид Фриджеро
Возрастной рейтинг: 12+
В ролях: Брэндон Туэйтс, Лоуренс Фишбёрн, Оливия Кук
Премьера в России: 4 сентября 2014 года
Похожие произведения:
«Ничего себе поездочка» (2001)
Сериал «Выжить после» (2013)
«Я, Робот» (2004)
«Матрица» (1999)
«Автостопом по галактике» (2005)

ОЦЕНКА МФ 3
плохо

«Сигнал» — второй фильм Юбэнка. Его дебют «Любовь», снятый за 500 000 долларов, был несколько невнятным, но медитативным и метафоричным. «Сигнал» стоил 3 миллиона, и это не пошло ему на пользу. Молодые амбициозные творцы хотят всего сразу, и Уильям попытался запихнуть в один фильм все идеи, какие смог. Жанров здесь намешано с полдюжины — картина поочередно напоминает все фильмы из графы «похожие произведения». Эта конструкция старается прилично выглядеть, создать драму, напряжение, блеснуть интеллектом и, поскольку это режиссёр фильма «Любовь», остаться философской.

«Сигналу» нужно было «родиться» короткометражкой. Для этого были все задатки: интересная концепция, несколько неожиданных поворотов, стильные для короткой формы спецэффекты и экшен-сцены, открытый финал. С таких короткометражек стартуют будущие звёзды типа Нила Бломкампа или Феде Альвареза. Но «Сигнал» полнометражный, и в этом его беда. Растянув историю на полтора часа, Юбэнк был обязан создать вокруг концепции мир, живое пространство. Но никаких подробностей, интересных деталей, проработки фантдопущений нет. Только сами допущения, плоские герои в исполнении неопытных актеров и многозначительного Фишбёрна, который подхалтуривает здесь очередным Морфеусом, скучные диалоги и нехватка бюджета, заметная в каждом кадре. За время долгих прелюдий успеваешь со скуки нафантазировать такого, что реальный сюжет разочаровывает. Слишком много шелухи и вопросов без ответов.

«Любовь» было сложно понять, но фильм был последователен в своей философии и ни на что не претендовал. В «Сигнале» же показано всё – от романтических отношений до нервных срывов, от философских рассуждений до экшена. И сделано это всё невероятно плохо.

ИТОГ

На уровне концепции «Сигнал» любопытен. Но чудовищное исполнение превращает его в фарс.

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ ИОНОВ, АЛЕКСАНДР ГАГИНСКИЙ

Второй Ренессанс

ВЗЛЁТЫ И ПАДЕНИЯ СТУДИИ DISNEY

Великий Уолт Дисней умер полвека назад, однако основанная им анимационная студия до сих пор остаётся крупнейшей и известнейшей на планете. Не стоит, однако, думать, что дела на ней всегда шли так безоблачно. История Disney изобилует взлётами и падениями, но за каждым спадом наступает новое возрождение. Наиболее успешный для студии период пришёлся на начало девяностых годов и получил название «Ренессанс Disney». Именно тогда вышли такие хиты, как «Русалочка», «Красавица и чудовище», «Аладдин» и «Король Лев». Сейчас, в 2010-е, есть все основания полагать, что Disney переживает свой второй Ренессанс.

ПРОБЛЕМЫ ВОСЬМИДЕСЯТЫХ

Первый раз тёмные времена для Disney наступили в семидесятые годы после смерти основателей компании, Уолта и его брата Роя О. Диснея. Примерно в то же время на пенсию отправилось целое поколение ведущих художников-аниматоров, на протяжении десятилетий определявших лицо студии. Поначалу это не казалось фатальным. На смену ушедшим пришли молодые талантливые аниматоры, получившие образование в Калифорнийском институте искусств при поддержке Уолта Диснея. Картины начала семидесятых — «Коты-аристократы», «Робин Гуд» и «Спасатели» — отлично выступили в прокате, причём последняя лента удостоилась номинации на «Оскар». Совет директоров Disney пребывал в полной уверенности, что со студией всё хорошо, а значит, ничего менять не нужно.

Именно из-за этого начались проблемы. Молодые режиссёры, жаждавшие перемен, не могли найти общий язык с консервативным начальством и один за другим покидали студию. В конце семидесятых сразу несколько художников во главе с Доном Блутом ушли с Disney, заявив, что студия совершенно перестала развиваться. Ушедшие сотрудники создали собственную компанию Don Bluth Productions, которая в восьмидесятых выпустила такие картины, как «Американский хвост», «Земля до начала времён» и «Все псы попадают в рай». Конкуренция была серьёзной: мультфильмы Дона Блута по стилю и качеству почти не отличались от работ Disney. Можно представить, как жалели в руководстве студии, что деньги и лавры за эти мультфильмы достаются другой компании.

Ещё несколько сотрудников были уволены за слишком авангардные и обременительные для бюджета идеи, расходившиеся с политикой компании. В частности, пострадали Тим Бёртон, будущий гуру готического кино, и Джон Лассетер, который позже стал одним из основателей студии Pixar. Они оба пытались сломать стереотипы, привнести что-то новое, нестандартное, но тогдашнему руководству их рискованные идеи оказались не нужны. Интересно отметить, что впоследствии оба режиссёра, добившись успеха, вернулись к плодотворному сотрудничеству с Disney. Но это случилось уже в XXI веке.

А тогда на дворе были восьмидесятые, и на студии начинался застой. Её новые мультфильмы были уже не так успешны. Главным коммерческим провалом этого периода стала лента «Чёрный котёл», которая при бюджете в 25 миллионов долларов заработала всего 21 миллион. В какой-то момент

Лучшие работы Disney в шестидесятые и семидесятые были сняты Вольфгангом Рейтерманом. Когда режиссёр ушёл на пенсию, стало ясно, что заменить его невозможно

основную прибыль Disney начали приносить уже не мультфильмы, а телевизионные проекты, игровые фильмы и парки развлечений. Руководство стало подумывать, что пора и вовсе отказаться от анимации.

В 1985 году анимационное подразделение Disney было переведено из главного офиса компании в Бёрбанке в расположенный неподалёку Глендейл. Несколько лет художникам приходилось трудиться в разнообразных ангарах, складах и даже трейлерах. Однако переезд пошёл им на пользу. Вышедший в следующем году «Великий мышиный сыщик» успешно выступил в прокате и убедил начальство, что на мультфильмах ещё рано ставить крест. Более того, боссы решили увеличить штат компании и расширить производство, чтобы новые картины выходили не раз в два-три года, а ежегодно. Были открыты филиалы в Лондоне и во Флориде.

Дела наконец-то снова пошли на лад.

ПЕРВЫЙ РЕНЕССАНС

Началом эпохи «диснеевского Ренессанса» принято считать «Русалочку». Вышедшая в 1989 году анимационная сказка стала самой успешной картиной студии за несколько десятилетий. Но главное, она задала основной формат мультфильмов Disney на годы вперёд: сказочно-приключенческие комедии с песнями в духе бродвейских мюзиклов. Эту форму Disney отточила в следующих своих работах — «Красавица и чудовище» и «Аладдин». Но главным хитом эпохи «первого Ренессанса» был, конечно, «Король Лев», который на тот момент стал самым кассовым анимационным фильмом всех времён.

Успехи анимационных картин привели к расширению компании. Студия начала производить малобюджетные продолжения кассовых хитов, которые выходили сразу на видео. Самой заметной из таких лент стала картина «Возвращение Джафара», послужившая также и пилотной серией мультсериала «Аладдин». Кроме того, Disney приложила руку к адаптации «Красавицы и чудовища» и «Короля Льва» на бродвейской сцене.

Накопив денег и уверенности, компания решилась на дерзкие эксперименты с новыми технологиями — правда, пока что не своими руками. Для создания компьютерных мультфильмов Disney объединила усилия со своими прежними конкурентами — студией Pixar. Первым совместным детищем двух компаний стала «История игрушек». Её поставил Джон Лассетер, который наконец исполнил свою не состоявшуюся в восьмидесятые мечту — первый в истории полнометражный мультфильм, полностью созданный при помощи компьютерной анимации. Позднее студии продолжили сотрудничество, поставив совместно «Историю игрушек 2» и «Корпорацию монстров».

Это был новый пик успеха. А затем проблемы опять дали о себе знать.

Мультфильм «Красавица и чудовище» удостоились шести номинаций на премию «Оскар», в том числе на «Лучший фильм» — это по-прежнему уникальное достижение для анимационной картины

В каком-то смысле большая часть анимации Disney девяностых — это развитие идей «Русалочки»

ОЧЕРЕДНОЙ СПАД

В октябре 1994 года противоречия в рядах руководства привели к увольнению главы анимационного подразделения Джеффри Катценберга, с именем которого многие связывают успехи компании в начале 1990-х. И действительно, после его ухода прибыли пошли на спад. Вышедшая в 1995 году «Покахонтас» собрала в прокате 346 миллионов долларов, сборы «Горбуна из Нотр-Дама» составили только 325 миллионов, а «Геркулеса» (1997) — уже 252 миллиона. Мультфильмы Disney были по-прежнему хороши, но уже начинали казаться публике однообразными. Зрители хотели чего-то нового. А тут ещё Катценберг основал студию DreamWorks, которая стала одним из главных конкурентов предыдущих работодателей Джеффри. Новая студия очень быстро переключилась на производство «чего-то нового», а именно компьютерной анимации, которой Disney в собственных, не совместных с Pixar проектах слишком долго пренебрегал.

Падение прибылей совпало с ростом издержек, поскольку Disney ввязался в «зарплатную войну» с DreamWorks: обе студии старались удержать от перехода к конкурентам своих лучших сотрудников. В результате производство мультфильмов стало ещё дороже. Затраты выросли более чем в два раза: «Король Лев» стоил 79 миллионов долларов, а «Геркулес», снятый всего через три года, — уже все 179 миллионов! А ведь от успеха новых картин сильно зависела работа других подразделений компании. Ведь любая полнометражка Disney порождает массу побочных продуктов: запуск новых аттракционов в тематических парках, съёмки выходящих сразу на видео продолжений и телевизионных мультсериалов.

Стремясь исправить ситуацию, руководство наняло целую армию исполнительных продюсеров, призванных более плотно наблюдать за производством. И это сработало: на какое-то время дела действительно наладились. Вышедшая в 1998 году «Мулан» заработала 305 миллионов долларов, а появившийся годом позже «Тарзан» — целых 448 миллионов. Но к началу двухтысячных из-за сильной конкуренции между Disney и DreamWorks зарплаты художников-аниматоров достигли исторического максимума. Затраты на производство мультфильмов увеличились ещё больше. Когда в 1999 году новым президентом Walt Disney Feature Animation стал Томас Шумахер, он начал искать, как сократить убытки. Первым делом был серьёзно урезан штат — из 2000 сотрудников к концу года осталось всего 1200 человек, которым вдобавок сократили зарплату.

Дальше студия пережила несколько серьёзных ударов. Целый ряд мультфильмов, на которые возлагались большие надежды, оказался убыточным. В прокате провалилась «Фантазия 2000» (убытки составили около 100 миллионов долларов), затем «Похождения императора» и «Атлантида: Затерянный мир» тоже не окупили затраты на производство. И это в то время, когда «Ледниковый период» DreamWorks окупился вшестеро.

Руководство компании осознало, что рисованная мультипликация устарела и не справляется с конкуренцией со стороны компьютерной графики. Disney закрыла парижское отделение компании и практи-

Чтобы окупить убытки, в начале двухтысячных компания начала выпускать в кинотеатрах недорогие продолжения своих успешных лент (обычно они выходят сразу на видео). Но это вызвало критику со стороны как зрителей, так и прессы

чески полностью сократил штат художников-аниматоров. Находившиеся на тот момент в производстве «Планета сокровищ» и «Не бей копытом» были доведены до конца и даже получились довольно неплохими, но опять-таки неудачно показали себя в прокате. После завершения работы над ними была закрыта и студия в Бёрбанке. Единственным успешным проектом того времени оказался созданный во Флориде «Лило и Ститч». За счёт меньших затрат на производство (около 80 миллионов) фильм окупился в прокате. Однако уже следующий проект студии, «Братец медвежонок», выступил далеко не так успешно. Подразделение также было закрыто, а Disney официально объявила, что полностью переходят на компьютерную анимацию.

Это было громкое и смелое решение, фактически прыжок в неизвестность. Студия, прославившаяся на весь мир своей рисованной анимацией, отказывалась делать то, что, казалось бы, умела делать лучше всех в мире, и с головой окуналась в практически новую для себя сферу. К тому же первый блин вышел не то чтобы комом, но всё-таки неоднозначным. «Цыплёнок Цыпа» (2005), первый мультфильм Disney, снятый исключительно с помощью компьютерных технологий, неплохо выступил в прокате, но был негативно встречен критиками.

Но это, к счастью, был последний раз, когда студия Disney оступилась. Были сделаны должные выводы. В тот же год многолетнего президента компании Майкла Айснера сменил Боб Айгер, при котором и начался новый подъём Disney.

НОВОЕ ВОЗРОЖДЕНИЕ

Чуть ли не первым, что Айгер сделал на посту исполнительного директора Disney, стала покупка студии Pixar за 7 миллиардов долларов. Вместе со студией Disney достались два наиболее важных человека, Эдвин Кэтмулл и Джон Лассетер, которого Disney пыталась вернуть лет пятнадцать.

До покупки Pixar руководство Disney думало вообще отказаться от создания собственных анимационных проектов, однако Кэтмулл и Лассетер выступили против подобного решения. Они, напротив, занялись восстановлением былой славы студии. Первым делом в штат вернули множество специалистов, причастных к первому Ренессансу. В их числе были режиссёры «Русалочки» и «Аладдина» Рон Клементс и Джон Маскер, постановщик «Покахонтас» Эрик Голдберг, аниматоры Марк Хенн, Андреас Дежа и Брюс Смит. Кроме того, Лассетер решил вернуться к рисованной анимации. Впрочем, чтобы снизить затраты, часть работ, в том числе по цифровой раскраске изображений, передали сторонним компаниям и художникам-фрилансерам.

Главная же заслуга управленцев из Pixar состоит в том, что они изменили философию студии — или, если угодно, вернули её к корням. Лассетер слишком хорошо помнил, как директора в восьмидесятые мешали ему воплощать идеи, которые-де были недостаточно прибыльными. Теперь в Disney провозгласили: творчество превыше всего.

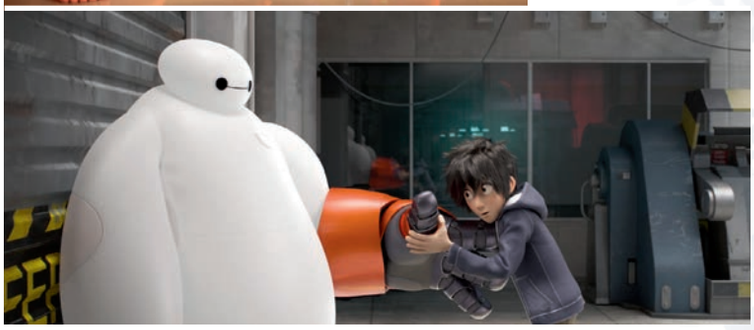
Плоды перемен стали видны достаточно быстро. В 2009 году Клементс и Маскер впервые за пять лет сняли для Disney нарисованный вручную мультфильм — «Принцесса и лягушка». В нём отчётливо прослеживается возвращение к формату музыкальных комедий начала девяностых. Этот же жанр, но уже в компьютерной анимации, развили две следующие анимационные сказки: «Рапунцель: Запутанная история» и «Холодное сердце». Сочетание классического стиля Disney и современных технологий привело к невиданному успеху. «Холодное сердце» стало первым в истории мультфильмом, завоевавшим в прокате более миллиарда долларов.

Но — и в этом тоже есть заслуга новой команды — Disney не зацикливается на музыкальных сказках о принцессах. Именно после прихода Лассетера и Кэтмулла студия занялась такими проектами, как «Вольт» и «Ральф». Обе картины сняты в достаточно нетипичном, экспериментальном стиле, ранее скорее присущем как раз фильмам Pixar. Эту традицию продолжает и «Город героев», первый в истории Disney компьютерный мультфильм по вселенной Marvel. Можно ли было представить себе такое ещё десять лет назад?

* * *

Коммерческий успех, благожелательные отзывы критиков, премии «Оскар» — налицо все признаки нового возрождения. И ведущая роль в этом принадлежит Лассетеру и Кэтмуллу, которые спасли анимационное подразделение Disney и поставили творчество во главу угла. Уолт Дисней, без сомнения, гордился бы своими последователями.

Джон Лассетер и Эдвин Кэтмулл: люди, которые спасли Disney



«Ральф» и «Город героев» — мультфильмы в принципиально новом для Disney стиле. Кто знает, может, через десять лет уже он будет считаться каноническим?

ТЕКСТ: РОМАН АРБИТМАН

АДВОКАТ ДЬЯВОЛА

- **Жанр:** мистическая драма
- **Страны:** США, Германия
- **Режиссёр:** Тейлор Хэкфорд
- **Сценаристы:** Джонатан Лемкин, Тони Гилрой
- **Первоисточник:** одноимённый роман Эндрю Найдермана
- **В ролях:** Киану Ривз, Аль Пачино, Шарлиз Терон
- **Премьера:** 17 октября 1997

В американском штате Флорида живёт амбициозный молодой адвокат по уголовным делам Кевин Ломакс (Киану Ривз), который пока не проиграл ни одного процесса. Он действительно хорош в своём деле и, зная об этом, не слишком удивляется, когда его, провинциальную знаменитость, приглашает на работу в Нью-Йорк глава крупного юридического концерна Джон Мильтон (Аль Пачино). Кевина и его жену Мэри-Энн (Шарлиз Терон) поселяют в роскошной квартире в особняке на Манхэттене; герою платят 400 долларов в час и заманивают обещаниями партнёрства в фирме.

Ослеплённый высокими гонорарами, расположением босса и всеми грядущими перспективами, главный герой использует свой талант, чтобы спасти патентованных злодеев от справедливого наказания. При этом Кевин даже не замечает, как постепенно теряет близкого человека. Он не видит, что его жизнь ему уже не принадлежит: им управляют, словно пешкой на шахматной доске, и упорно ведут к восьмой горизонтали, где он вот-вот перестанет быть собой...

«Advocatus diaboli» — таким словосочетанием средневековые схоласты называли участника дискуссии, который защищал заведомо неправильную точку зрения, давая возможность всем остальным отточить на нём свои контраргументы. В фильме Тейлора Хэкфорда (создателя «Долорес Клейборн», экранизации романа Стивена Кинга) термину возвращают буквальное значение. Таким образом зритель — в отличии от главного героя картины — заранее получает подсказку: работодатель Кевина и впрямь настоящий Сатана.

А почему Князя Тьмы в этот раз зовут Джоном Мильтоном? Да какая разница! У дьявола тысячи лиц и ещё больше имён; он изобретателен, терпелив и последователен в достижении цели. Быть может, Сатана взял себе имя автора «Потерянного рая» просто забавы ради (Лукавому не откажешь в своеобразном чувстве юмора). Или, возможно, для того, чтобы лишний раз напомнить нам сюжет поэмы об изгнании человека из райских кущ. А может, ещё и для того, чтобы в финале Кевин мог произнести цитату из поэмы: «Лучше править в аду, чем служить на небесах».

Аль Пачино в роли владыки ада органичен, естественен и как будто не нарушает сложившихся голливудских традиций. Он, подобно Роберту Де Ниро (сыгравшему Луи Сайфера, то есть Люцифера, в «Сердце Ангела» Алана Паркера) и Джеку Николсону (искусителю Ван Хорну из «Иствикских ведьм» Джорджа Миллера), играет воплощённое обаяние порока. Но есть некоторые нюансы. Дьявол Аль Пачино не носит Prada и не щеголяет роскошной тростью с головой пуделя; он дьявол-демократ, обожающий ездить в подземке и сливаться с толпой. Он вкрадчив, тонок, красноречив, парадоксален. «Убивать добротой — это наш секрет», — с улыбкой сообщает он главному герою фильма в одном из первых монологов. «Я гуманист, быть может, последний на Земле», — говорит он в финальном монологе и, похоже, в обоих случаях сам себе верит.

Кажется, он и впрямь любит людей — как малый ребёнок любит свои игрушки. Но и губит людей он с такой же лёгкостью, с какой дитя отрывает голову кукле. В фильме почти одновременно погибают один из главных функционеров компании и жена Кевина; одна и та же рука бестрепетно

сметает с доски и старого грешника Эдди Барзуна, и нежную, ни в чём не повинную Мэри-Энн. Оба персонажа случайно стали помехой в осуществлении замыслов Мильтона и поплатились жизнью. И если ребёнок способен пожалеть безголовую куклу, то шахматист никогда не заплачет по утерянной фигуре — игра есть игра.

Вы спросите, почему Сатана, поселившийся на Земле, взялся управлять адвокатской практикой? Ближе к концу фильма персонаж Аль Пачино отчасти сам отвечает на незаданный вопрос: дескать, каждое неправедно выигранное дело и каждое триумфальное оправдание виновного колеблют престол Всевышнего, и когда-нибудь трон рухнет. И всё же не слишком ли долог путь к победе Тьмы? Дьявол мог бы вести мировые войны, управлять наркокартелями, вздувать цунами и пробуждать вулканы, а он занимается крючкотворством. Не мелковато ли? Американскому зрителю разгадка данного феномена куда понятнее, чем, например, жителю нашей страны, где состязательный процесс пока ещё скорее мечта, нежели реальность, и где защитник на суде чаще бывает статистом, чем действующим лицом. В США же, напротив, к названной профессии относятся с особым трепетом.

В фильме «Адвокат дьявола» участвуют отличные актёры (у некоторых — Ривза и Терон, будущих звёзд «Матрицы» и «Монстра» — высший пик славы на тот момент ещё был впереди). Музыку написал прославленный маэстро Джеймс Ньютон Ховард («Красотка», «Беглец», «Шестое чувство», «Тёмный рыцарь»). Спецэффекты исполнены на достойном уровне — чего стоит хотя бы страшные видения Мэри-Энн или оживающий в финале барельеф в кабинете Мильтона! Кроме того, сам жанр киномистики, да ещё с библейскими обертонами, в США традиционно популярен… И всё же, думается, картина оказалась коммерчески успешной (более 12 миллионов долларов в премьерный уикэнд, 92 миллиона — по итогам мирового проката!) не только в силу упомянутых выше причин. Несомненно, существенную роль сыграло слово «адвокат» в названии фильма.

Для американского обывателя адвокат — двуликий Янус: одно его лицо на свету, другое в тени. С одной стороны, выучиться на адвоката — значит обеспечить себе безбедное будущее. С другой стороны, адвокат в массовом сознании — патентованный злодей, хуже гангстера; он обчистит тебя до цента, и всё будет по закону, даже пожаловаться некому… ну, разве что адвокату из другой, конкурирующей фирмы. Точь-в-точь как в пьесе Евгения Шварца: вы хотите одолеть дракона? Отлично — заведите собственного!

Проглядывая сегодня списки заметных американских драматических телешоу, мы увидим, как защитники планомерно захватывают основные сюжетные линии, выбиваются в число основных действующих лиц, увлекая на Аллею славы тех актёров, которые исполняют их роли. Даже там, где адвокату укажут на дверь, он войдёт через окно (или через дымоход, как Санта-Клаус). В глубине души обыватель примеривает телевизионные ситуации к своим обстоятельствам и надеется: если припрёт, он тоже наймёт такую же акулу, как на телеэкране, и опытный сутяга поможет ему обойти мины на правовом поле.

* * *

Адвокат — дьявол, когда работает против нас, и ему же наше воображение готово пристегнуть белые ангельские крылья, когда он на нашей стороне. По сути, в самом образе адвоката сконцентрировалась, пусть и в миниатюре, дерзкая мечта человека — приручить чёрта. Да-да, мы знаем, что он — часть той силы, которая вечно хочет зла; но нам-то, нам-то куда важнее, чтобы он *прямо сейчас* совершал благо! Не эта ли идея объединяет «Сказку о попе и работнике его Балде» Пушкина, «Ночь перед Рождеством» Гоголя и, кстати, булгаковский роман «Мастер и Маргарита»? Впрочем, тут мы уже невольно поднимаем другую тему, далеко выходящую за рамки рецензии на фильм Тейлора Хэкфорда.

Скульптурная группа в кабинете Джона Мильтона стала поводом для судебного иска против создателей: слишком уж явно она копировала барельеф Фредерика Харта Ex nihilo («Из ничего»), украшающий Вашингтонский собор. В изданиях на видео кадры с этой скульптурой пришлось отредактировать

ТЕКСТ: АЛЕКСАНДРА КОРОЛЁВА

«Я думаю, что нам нужно больше кинематографистов, способных показывать женщин такими, какие они есть: как сильных личностей, а не просто как дополнения к героям-мужчинам.»
Зои Салдана

ПРИНЦЕССА-ВОИН

ЗОИ САЛДАНА

Если бы в Голливуде экранизировали «Аэлиту» Алексея Толстого, на главную роль выбрали бы Зои Салдану. Эта эффектная латиноамериканка, любимица режиссёров фантастического кино, сочетает инопланетную красоту с характером простой «девушки-соседки», весёлой и практичной. Хрупкость и изящество не мешают ей играть исключительно решительных и независимых женщин — как земных, так и космических.

ПОНАЕХАВШАЯ

Хотя Зои Ядира Салдана Назарио родилась в Нью-Джерси, а детство провела в Нью-Йорке, она стопроцентная латиноамериканка. Её отец, Аридио Салдана, приехал в «Большое яблоко» из Доминиканской республики, а мать — из Пуэрто-Рико. Зои выросла в Квинсе — иммигрантском районе Нью-Йорка. Она жила в доме, где из каждой двери доносились запахи совершенно разной еды, — здесь соседствовали латиноамериканцы, итальянцы, индусы... Родными языками будущей актрисы стали в равной степени испанский и английский, она и сейчас непринуждённо переходит с одного на другой. Вероятно, скоро к ним прибавится итальянский: год назад актриса вышла замуж за модного нью-йоркского художника, итальянца Марко Перего. Как и отец Зои, он иммигрировал в Америку в поисках лучшей жизни.

Аридио Салдана погиб в автокатастрофе, когда Зои было девять лет. Эта трагедия перевернула весь мир девочки с ног на голову, и не только в эмоциональном плане. Её мать Азалия решила перевезти семью — Зои и двух её сестёр, Мариэль и Сизели, — в Доминикану к родственникам отца, где жизнь была дешевле, а нравы — куда менее свободными, чем в Нью-Йорке. Здесь женщине нельзя было долго оставаться без мужчины, так что мама Зои вскоре вышла замуж во второй раз, и весьма удачно. «Я обожаю своего отчима, и он это знает, — говорит Салдана. — Но он мне не отец. И когда я слышу, как кто-то рядом со мной произносит „Папа!“, мне словно бы вонзают нож в сердце». Впрочем, своих дочерей Азалия воспитала в убеждении, что женщина должна уметь со всем в жизни справляться самостоятельно. Так что сильные героини Зои Салданы — во многом продолжения её самой.

В Доминикане Зои увлеклась танцами — она осваивала балет и современную хореографию в танцевальной академии Санто-Доминго, столице Доминиканской республики. А после выпускного вернулась в Нью-Йорк делать карьеру профессиональной танцовщицы. Семья вернулась вместе с ней — не бросать же девочку одну.

Неожиданно для себя Салдана оказалась сразу в двух театральных труппах — молодёжных, экспериментальных. Бруклинская труппа FACES ставила

пьесы о подростках и для подростков, затрагивая острые темы наркомании, ранних сексуальных связей, насилия в семье, волнующие каждого тинейджера из неблагополучных районов. А Нью-Йоркский молодёжный театр имел репутацию «кузницы талантов»: на каждом представлении паслись театральные, телевизионные и киношные агенты, выдёргивая юные дарования в мир шоу-бизнеса. Зои выдернули на мюзикле Эндрю Ллойда Уэббера «Иосиф и его удивительный разноцветный плащ снов» — это интерпретация библейской истории Иосифа, предтеча знаменитой рок-оперы «Иисус Христос — суперзвезда».

В 1999 году двадцатилетняя Зои дебютировала на телеэкране в крохотном эпизоде детективного сериала «Закон и порядок». А уже через год получила роль, идеально подходящую для профессиональной танцовщицы, в фильме «Авансцена».

«Авансцена» — это подростковая «производственная драма» о талантливых молодых людях, поступивших в престижную Американскую балетную академию, и о том, что любое искусство на девяносто процентов состоит из каторжного труда. Зои играет одарённую, но застенчивую девушку Еву, которой пришлось побороть свою стеснительность, чтобы не оставаться вечно в третьем ряду кордебалета. Такая вот история с моралью.

КАРИБСКОЕ МОРЕ И ГЛУБОКИЙ КОСМОС

Зои засветилась ещё в паре проходных комедий, прежде чем попалась на глаза директору по кастингу фильма «Пираты Карибского моря: Проклятие „Чёрной жемчужины“» (2003). Тогда ещё никто не знал, что это кино станет блокбастером и превратит Джонни Деппа из маргинального артхаусного актёра в большую голливудскую звезду. Салдане досталась интересная и интригующая роль — пиратской капитанши Анамарии, бывшей любовницы Джека Воробья, у которой бравый капитан украл корабль, а потом беспечно позволил ему затонуть. В финале Анамария тем не менее примиряется с непутёвым экс-возлюбленным.

Имя Анамарии выглядит как составленное из имён двух самых знаменитых женщин-капитанов в истории карибского пиратства — Энн Бонни и Мэри Рид. Впрочем, сценарист Терри Россио утверждал, что это всего лишь второе имя его дочери.

Увы, именно эта героиня в исполнении Салданы получилась довольно блёклой и отчасти поэтому в продолжениях «Пиратов Карибского моря» не появилась. Возможно, причина невнятной игры актрисы — стресс, с которым она столкнулась, оказавшись на съёмочной площадке Большого Голливудского Кино, с его выматывающими требованиями и безразличием к «человеческому ресурсу» — ко всем, кроме мегазвёзд, к которым молодая Зои тогда не относилась.

Работа в крупнобюджетном кино стала для меня тяжёлым испытанием. Голливуд оставил у меня отвратительное послевкусие. Я думала, что никогда больше не соглашусь работать в большом кино и никогда не вернусь в Лос-Анджелес. Я даже раздумывала, не бросить ли мне актёрскую работу вообще.

От творческого кризиса Зои неожиданно вылечил… Стивен Спилберг — создатель «большого кино с человеческим лицом». Салдана сама напросилась на кинопробы к его фильму «Терминал» (2004), трогательной комедийной драме о жителе вымышленной восточноевропейской страны, который оказался запертым в транзитном терминале нью-йоркского аэропорта из-за бюрократических сложностей. Главную роль в картине исполнил Том Хэнкс. Зои досталась роль офицера миграционной службы Долорес Торрес, которая раз за разом не пропускает героя в вожделенный Нью-Йорк. А он пользуется их встречами, чтобы передавать девушке послания от влюблённого в неё разносчика еды Энрике (Диего Луна). У Энрике и Долорес обнаруживается общий интерес — телесериал «Звёздный путь», на почве любви к которому они и сходятся.

Свой путь в большом кино Зои Салдана начала с пощёчины Джонни Деппу

До съёмок в «Терминале» я понятия не имела, что означает слово «трекеры» (самоназвание фанатов «Звёздного пути». — Прим. МФ). Я знала о сериале, но глубоко им не интересовалась. Готовясь к роли, я посмотрела пару эпизодов и документальные фильмы о фан-сообществе. Мне очень хотелось понять, что в этом шоу и его персонажах заставляет людей сходить по нему с ума спустя сорок лет после его выхода в эфир.

После «Терминала» Зои много снималась, но сплошь в дурацких комедиях и артхаусных драмах, которые собирали не лучшие отзывы и забывались уже на следующий день после премьеры. Её карьеру спас запоминающийся эпизод «Терминала», в котором Долорес приветствует Энрике вулканским жестом «живи долго и процветай» (кстати, этому жесту актрису научил сам Стивен Спилберг). Через пару лет он повлиял на выбор Джей Джей Абрамса, который снимал полнометражный перезапуск «Звёздного пути». Зои Салдану он счёл лучшей кандидатурой на роль переводчицы Нийоты Ухуры. Актриса приняла это предложение с огромным энтузиазмом, — но не только и не столько потому, что эта роль в случае успеха картины сулила ей суперзвёздный статус. Ей как феминистке и представительнице нацменьшинства нравилось значение этого персонажа для классического «Звёздного пути» и для американской культуры в целом. В шестидесятые Нишель Николс, сыгравшая Ухуру, стала первой чернокожей женщиной на телевидении, чья роль была не эпизодической.

В наше время просто написать сценарий, где будет сильный женский персонаж. Тогда, в шестидесятых, это было куда труднее. Может быть, в этом даже не было необходимости. Но то, что авторы сериала разрешили японцу управлять кораблём, русскому быть навигатором — и это при холодной-то войне! — и взяли на роль переводчика не просто женщину, а чёрную актрису… Это так прекрасно!

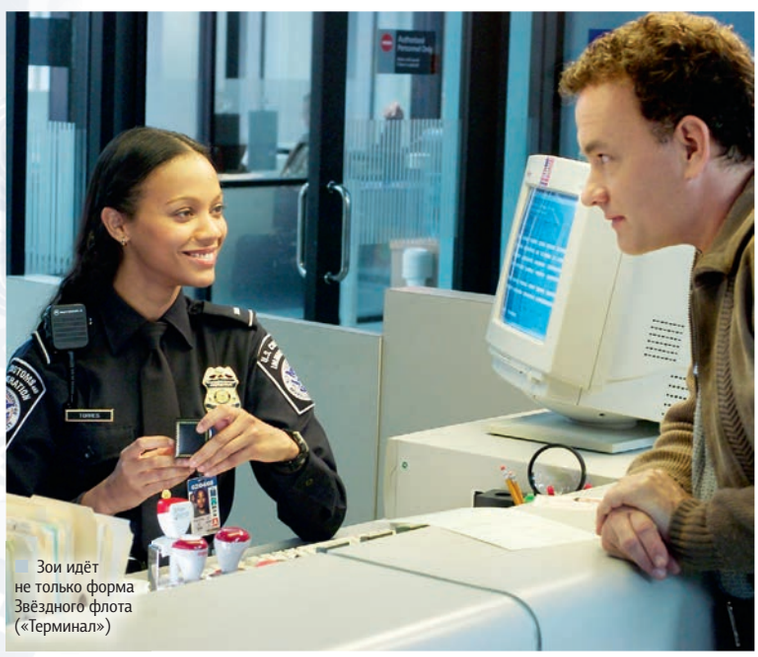
Добрый дядя Спилберг, к которому Зои очень привязалась, успешно вылечил её страх и отвращение перед съёмочной площадкой блокбастеров. Так что в декорациях «Энтерпрайза» она чувствовала себя свободно, и это сказалось на её игре — её Ухура

МОЙ ПРЕКРАСНЫЙ ФЭН

Зои с детства обожала фантастику, пусть даже «Звёздный путь» прошёл мимо неё. В подростковом возрасте она зачитывалась Стивеном Кингом, своим любимым фильмом называет «Бегущего по лезвию», а примерами для подражания — лейтенанта Рипли, Сару Коннор и леди Джессику из «Дюны». «Я была тем ещё гиком!» — смеётся Зои. А ещё — сюрприз! — оказалось, что её мама Азалия была поклонницей старого доброго «Звёздного пути», так что им теперь есть о чём поговорить вечерами за просмотром избранных эпизодов.

На съёмках «Аватара». Хвост, уши и искусственные косички поверх настоящих

Вот такой большинство зрителей привыкли видеть Зои



Зои идёт не только форма Звёздного флота («Терминал»)

получилась девушкой эмоциональной, отзывчивой и обаятельной. Помогло актрисе и то, что она по собственной инициативе связалась с Нишель Николс, чтобы расспросить её о характере персонажа.

Сюрпризов для Зои в работе над фильмом было всего два. Первый — сценарный: роман Ухуры со Споком был неожиданностью для фанатов оригинального «Звёздного пути», не говоря уже о любовном треугольнике с участием Спока, Ухуры и капитана Кирка, который проявляется во втором фильме франшизы, «Звёздный путь: Возмездие». А второй — её экранный наряд.

Это было определённо очень короткое платье! Помню, как мне показали эскизы, я посмотрела и сказала: «Здорово!» На эскизах-то оно казалось длиннее. Но когда принесли его на примерку... Я смотрю и спрашиваю: «А где остальной материал?» Но потом мы с Майклом (Майкл Каплан, дизайнер, работавший над костюмами в «Бегущем по лезвию». — Прим. МФ) сработались: он был открыт к моим предложениям. У него потрясающее воображение. Он специально подбирал такую ткань, чтобы она как бы обтекала тело и отражала свет. Ну и чтобы фигура смотрелась хорошо. Мне было трудно есть в этом платье, но оно того стоило!

ДЕВУШКА С ХВОСТОМ

Почти одновременно с приглашением в «Звёздный путь» Зои получила предложение, от которого никто не смог бы отказаться. Джеймс Кэмерон, работавший над самым амбициозным проектом в своей жизни, захотел видеть в главной роли Салдану. Точнее, даже не её саму, а её фигуру, пластику и мимику. Актрисе предстояло нацепить на себя несколько сотен датчиков и исполнять странные па перед зелёным экраном, чтобы превратиться в синекожую аборигенку планеты Пандора.

Джеймс Кэмерон снимал «Аватар» в обстановке строгой секретности, запрещая сотрудникам и членам съёмочной группы рассказывать о деталях сюжета и стилистике картины. Поэтому Зои, которая не могла сдержать эмоции, рассказывала в интервью только то, что это будет зрелище, какого ещё никто не видел. Ей и правда нравилось на съёмках всё: и физически сложные экшен-сцены, и романтическая линия её героини, и её партнёр Сэм Уортингтон («Он такой сексуальный! Откуда у них в Австралии такие мужчины?»). Ей пришлось научиться верховой езде, стрельбе из лука и восточным единоборствам — тренировки заняли шесть месяцев, но и это ей тоже нравилось. Кто бы мог подумать, что семью годами раньше эта же девушка страдала от стрессов на съёмках «Пиратов Карибского моря»!

Рассказывать о значении «Аватара» для кинематографа значило бы зря тратить место в журнале — вы знаете о нём не хуже нас. Но на Земле есть два человека, в судьбе которых «Аватар» сыграл решающую роль. Сэм Уортингтон до роли Джейка Салли был никому не известным безработным австралийским актёром, ночевавшим в собственной машине. О фильме Кэмерона он честно говорит: «Эта роль принесла мне деньги, в которых я так нуждался». А Зои Салдану именно роль Нейтири, синекожей и хвостатой принцессы на'ви, сделала по-настоящему узнаваемой. Хотя актриса предполагала, что возможен и иной исход.

Когда я готовилась к съёмкам, то хорошо знала, на что шла. Мне нравится моя работа, и я отдала Нейтири всю себя. Неважно, узнали бы меня люди или нет. Ведь тут есть и хорошая сторона: если меня не узнают, то у меня будет больше возможностей для личной жизни.

Зои считает, что мини-сериал «Ребёнок Розмари» получился страшнее классического фильма Романа Полански

Пожалуй, узнаваемой актрису сделал даже не столько её персонаж, сколько активное участие в продвижении «Аватара». Фотосессии в глянцевых журналах, дизайнерские наряды на красных дорожках, съёмки в рекламе, миллионные гонорары, роман (правда, недолгий) с Брэдли Купером… По запросу «Зои Салдана» Google выдаёт 3 миллиона 700 тысяч ссылок — и, похоже, это ещё не предел.

* * *

В 2014 году Зои Салдана стала главной актрисой двухсерийного телефильма «Ребёнок Розмари» — ей досталась роль, которую в культовом мистическом триллере Романа Полански сыграла Миа Фэрроу. Хотя это не римейк, а просто фильм по тому же роману Айры Левина, причёска у Зои в сериале такая же, как у «той самой» Розмари (правда, это не стрижка, а парик).

А в августе 2014-го на экраны вышел фильм «Стражи Галактики», космическая опера по комиксам Marvel. В команде из космического авантюриста, боевого енота (которого, кстати, озвучивал Брэдли Купер — увы, нюансы его голоса и интонаций были утеряны в дубляже), древоподобного гуманоида и татуированного громилы Салдане досталась, пожалуй, одна из самых эффектных ролей. Она сыграла инопланетянку Гамору, тренированную наёмную убийцу, «самую опасную женщину во Вселенной», которая мстит за гибель своего рода. Нечто среднее между Нейтири и Коломбианой из одноимённого боевика. Причём у продюсеров фильма не было на эту роль других кандидатур, кроме Зои Салданы.

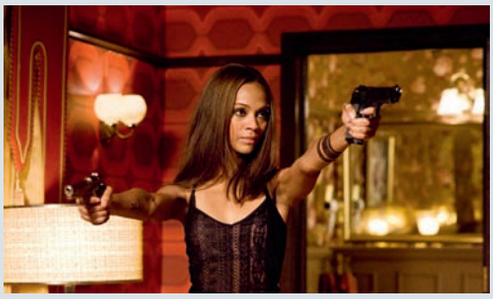
Кожа у Гаморы зелёная, и по этому поводу Зои успела уже не раз пошутить: «Я так рада, что наконец играю кого-то зелёного! В конце концов, синей я уже была». И надо сказать, в зелёном цвете актриса получилась совершенно неузнаваемой — её можно опознать разве что по характерной пластике, как в «Аватаре».

Попробовать на вкус таких сочных персонажей и быть частью такой истории — уникальный опыт. Здесь есть всё, что я люблю: космос, ненормальный режиссёр. У этого фильма, что называется, «есть яйца» (Зои употребляет словечко из латиноамериканского сленга — cojones. — Прим. МФ). В конце концов, здесь потрясающие актёры, которых никто даже не думал когда-либо собрать вместе. Мы выкладываемся на сто пятьдесят процентов и обожаем историю, которую делаем.

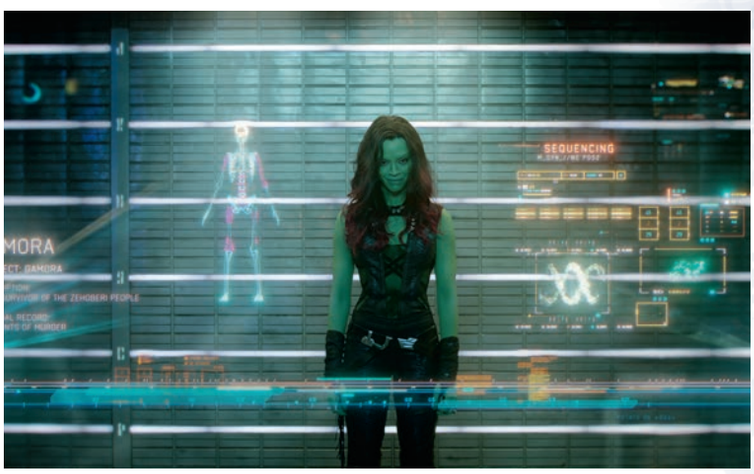
СТОЙ, НЕ ТО ЗОИ БУДЕТ СТРЕЛЯТЬ!

Амплуа Зои — амазонка, воительница. Можно сказать, она заняла нишу Анджелины Джоли, которая ушла с головой в благотворительность и режиссуру. Если вы любите темпераментных барышень с оружием в руках, непременно взгляните на Салдану в «Лузерах» (2010). В этом комедийном боевике, снятом по популярному графическому роману, Салдана играет коварную девушку Аишу, которая втирается в доверие к сотрудникам спецподразделения ЦРУ, чтобы отомстить агенту, убившему её отца. Для этого фильма актрисе пришлось набрать пару кило мышц, чтобы таскать на себе тяжёлое оружие по восемь часов в день. Применять это оружие по назначению она тоже научилась, и весьма лихо.

Бенефисом актрисы мог бы стать боевик «Коломбиана» (2011), сопродюсером и автором сценария в котором выступил Люк Бессон. Персонаж Зои — наёмная убийца Каталея Рестрепо, мстящая за гибель родителей (без мести в боевиках никуда). Салдана серьёзно отнеслась к роли — заметно, что трагедию своей героини она приняла очень близко к сердцу. Но фильм получил нелестные отзывы — критики сошлись во мнении, что возможностей для актёрской игры у Зои было не так-то много. Она неплохо проявила себя в экшен-сценах, но фильм в целом получился хаотичным и сырым по исполнению — скорее кино категории «Б», чем заявленный высокобюджетный боевик.

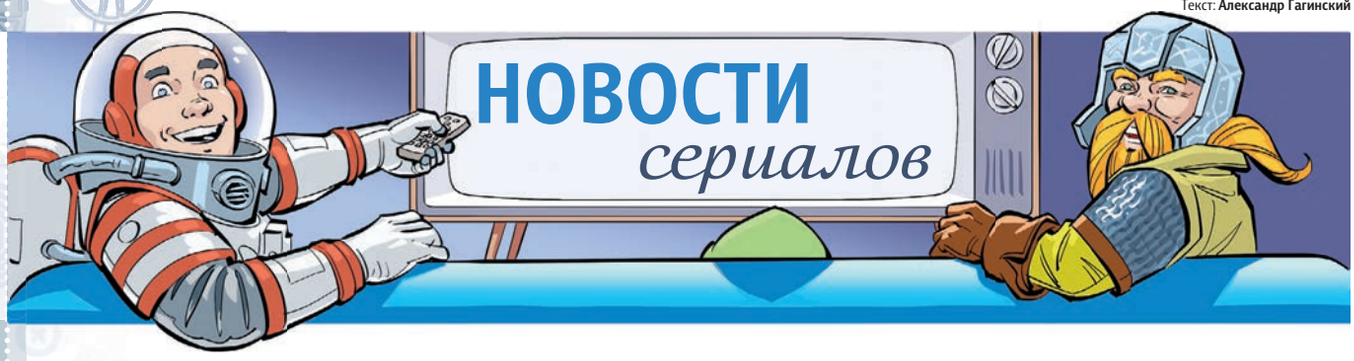


Зои заслужила свою всемирную славу. Теперь главное — чтобы она сумела ею распорядиться. Начало уже положено: она подписала контракт на участие в продолжениях «Аватара». Из этой сказки не так-то просто сбежать. Её роман с фантастическим кинематографом продолжается. Вдруг и до «Аэлиты» в конце концов дело дойдёт?

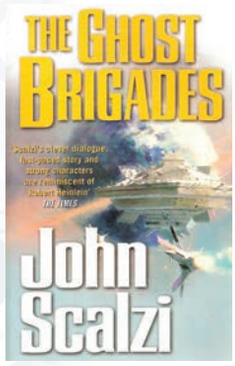


Инопланетянку Гамору в «Стражах Галактики» из Салданы делали с помощью старого доброго грима, а не цифровых технологий

Текст: **Александр Гагинский**



Новые экранизации



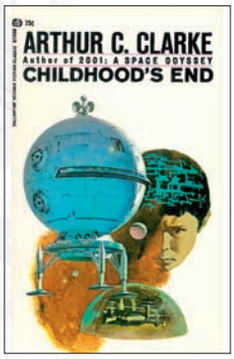
Бригады призраков

Научно-фантастический цикл Джона Скальци «Война старика» получит экранизацию от канала SyFy. Продюсеры, правда, сочли оригинальное название недостаточно крутым, поэтому сериал получит имя по второй книге цикла, «Бригады призраков». Кстати, один из этих продюсеров — знаменитый режиссёр Вольфганг Петерсен, снявший фильмы «Враг мой», «Бесконечная история» и «Троя».

По своему замыслу цикл стоит в одном ряду со «Звёздным десантом» и «Игрой Эндера». В будущем Земля ведёт войну с инопланетянами в дальнем космосе. Чтобы привлечь в армию добровольцев, военкоматы вербуют стариков. Им возвращают молодость, перенося их сознания в молодые тела, клонированные на основе ДНК погибших солдат. Главный герой, 75-летний солдат Джон Перри, вскоре обнаруживает, что власти многое недоговаривают добровольцам.

Снежная слепота

Мистический роман Кристофера Голдена «Снежная слепота» вышел только в 2014 году и ещё не успел добраться до наших издательств. Но по нему уже снимают минисериал на студии Universal, и продюсером шоу стал не кто-нибудь, а Дэвид Гойер, один из создателей «Тёмного рыцаря» и «Человека из стали». По сюжету на маленький американский городок Ковентри периодически обрушиваются снежные бури, во время которых таинственно пропадают жители. Эта завязка может показаться фрагментом из полицейского отчёта о последствиях стихии, но у Голдена всё закручено хитрее: тут и преступления, и тёмное прошлое, и сверхъестественные силы.



Конец детства

Минисериал из шести эпизодов по одноимённому роману Артура Кларка получил «зелёный свет» на канале SyFy. Руководство канала уделяет «Концу детства» особое внимание — президент SyFy Дэйв Хоу назвал его своим самым амбициозным проектом за последние годы. Команду удалось собрать серьёзную: режиссёр Ник Харран и оператор Невилл Кидд отметились работой над BBC-шным «Шерлоком» и «Доктором Кто», а сценарий пишет Мэттью Грэхэм, один из создателей сериала «Жизнь на Марсе».

Книга рассказывает о самом бескровном вторжении инопланетян в истории фантастики. Загадочные сверхправители, на столетия обогнавшие нас в развитии, мгновенно установили свою власть на Земле. Но вместо того, чтобы порабощать людей, пришельцы заставили их прекратить войны и развивать науку. Только на уме у сверхправителей вовсе не построение рая на Земле — их планы идут куда дальше. Недаром они тщательно отбирают «детей индиго» для какой-то им одним известной миссии.

Человек в высоком замке

Экранизацию альтернативно-исторической фантазии Филипа Дика на тему «а если бы Гитлер победил?» канал SyFy анонсировал ещё в прошлом году (МФ писал о ней в номере 116 за апрель 2013-го), но дело с места не сдвинулось. Поэтому заказ решили передать внешнему подрядчику — студии Amazon Studios. Главные роли сыграют Люк Клеинтенк и Алекса Давалос. Поставить первые эпизоды собирается не кто иной, как Ридли Скотт, который сам же продюсирует сериал. Непонятно, правда, откуда мэтр возьмёт время: на нём теперь висят и «Прометей 2», и «Марсианин», и римейк «Бегущего по лезвию».

ИЗ КИНО — В ТЕЛЕВИЗОР

Особое мнение

Оригинальный фильм: фантастический триллер Стивена Спилберга об экстрасенсах, предсказывающих убийства.
Канал: Fox.
Сценарист: Макс Борнштейн (новый «Годзилла»).
Статус: заказан пилотный эпизод.
Сериал станет сиквелом оригинального фильма. Действие будет происходить через десять лет после событий, случившихся с героем Тома Круза. Избавленный от постоянного транса «провидец» из оригинала теперь сам займётся расследованием преступлений в компании женщины-детектива с тёмным прошлым. Каждую неделю — новое расследование. Главным достоинством сериала должен стать потрясающе убедительный мир будущего: создателям достаточно скопировать идеи Спилберга, чтобы шоу смотрелось не хуже оригинала.

Адвокат дьявола

Оригинальный фильм: мистическая драма с участием Аль Пачино и Киану Ривза.
Канал: NBC.
Сценарист: Мэтт Венн («Белый шум 2», «Мешок с костями», «Ночь страха 2»).
Статус: заказан пилотный эпизод.
Про этот сериал пока известно мало, но похоже, что он будет римейком оригинального фильма. В таком случае сериал расскажет о судебном процессе, в котором молодой адвокат защищает зловещего мистера Джона Мильтона. А ближе к финалу подзащитный оказывается... да ладно, вы по названию ещё не поняли?

ОБЗОР ФИЛЬМА «АДВОКАТ ДЬЯВОЛА» ЧИТАЙТЕ НА СТР. 62

СЕРИАЛ Doctor Who: Deep Breath

Доктор Кто: Глубокий вдох

В викторианском Лондоне неожиданно появляются машина времени и огромный динозавр. После того как динозавр сгорает на глазах у жителей города, Доктор со спутницей Кларой и своими друзьями — мадам Вастрой, Дженни и Страксом — решают разобраться в случившемся. В ходе расследования Доктор и Клара попадают в жутковатый ресторан, где встречают андроида, стремящегося к «Земле Обетованной»...

Текст: **Александра Бобкова**

Жанр: научная фантастика
Страна: Великобритания
Режиссёр: Бен Уитли
Сценарист: Стивен Моффат
В ролях: Питер Капальди, Дженна Коулман, Нив Макинтош, Кэтрин Стюарт, Мэтт Смит
Премьера: 23 августа 2014 года (BBC One)
Возрастной рейтинг: 12+
Похожие произведения: «Автостопом по Галактике» (2005)

Выход первой серии восьмого сезона «Доктора Кто» сопровождался серьёзной промо-кампанией: в США, Австралии, Бразилии и других странах проходили встречи с исполнителями главных ролей, а во многих кинотеатрах мира был организован премьерный показ. Такой ажиотаж объяснить нетрудно: спецвыпуск «День Доктора», который тоже шёл в кинотеатрах одновременно с премьерой на телевидении, доказал, что подобные показы собирают свою аудиторию. К тому же фанаты сериала долго ждали появления Двенадцатого Доктора, сыгранного Питером Капальди — шотландским актёром, известным своими ролями в сериалах «Торчвуд» и «Гуща событий». Появлялся он и в «Докторе Кто» — в эпизоде «Огни Помпеи», в роли другого персонажа. Однако во вселенной Доктора возможны любые перевоплощения.

В первую очередь всех, конечно, интересовало, каким же окажется новый Доктор. Сериал всегда показывал, что одна личность может иметь много разных воплощений, и у Капальди Доктор определённо «темнее», чем предыдущие. В серии есть сцена, где Доктор бросает Клару и убегает, чего никогда бы не сделал Доктор Смита или Теннанта. И зритель спрашивает себя: мог ли Доктор настолько измениться, чтобы бросить друга в беде? Конечно, потом он возвращается, и основная идея серии состоит в том, что это всё тот же Доктор, которого мы знаем, пусть даже он выглядит гораздо старше, чем Мэтт Смит (шутки про возраст Капальди основаны на том, что он самый пожилой актёр, играющий этого персонажа, — сейчас ему пятьдесят шесть лет). Ещё будучи пятнадцатилетним мальчиком, Капальди обожал сериал и даже писал о нём письма в газету, а теперь сам в нём играет — и вполне достоин своих талантливых предшественников.

Хорошая актёрская игра — пожалуй, главное достоинство этого эпизода. Кроме Доктора, стоит отметить мадам Вастру, Дженни и Стракса — персонажей, которые, по мнению многих зрителей, заслуживают отдельного спин-оффа. С ними связано много как комедийных (например, показанный в киноверсии видеоблог Стракса, в котором он рассказывает про предыдущих Докторов), так и серьёзных моментов (мадам Вастра объясняет Кларе, что та должна принять Доктора таким, какой он есть).

Верных фанатов «Доктора Кто» порадует также масса отсылок к предыдущим эпизодам. Так, Капальди, как и Теннант, весь свой первый эпизод ходит в пижаме, обнаруживает у себя шотландский акцент, вспоминает своих старых компаньонов и тому подобное. А ещё уже в первой серии появился загадочный персонаж, явно намекающий на новую сюжетную арку.

К сожалению, сюжет, в отличие от актёрской игры, разочаровывает. Стивен Моффат и придумал много интересных находок, но в цельную картину они не складываются. Динозавр на берегу Темзы нужен, кажется, только для того, чтобы покрасоваться в трейлере (и ради одного трогательного момента, когда Доктор переводит рёв ящера на английский). Мадам Вастра, Дженни и Стракс часто перетягивают внимание на себя — их истории заслуживают того, чтобы рассказать о них поподробнее, но лучше и вправду сделать это в спин-оффе, а не в первой серии сезона. Наконец, Моффат в течение всей серии разжёвывает одну идею: Доктор изменился только внешне, но не внутренне. Конечно, эта тема проскальзывала и в первых эпизодах с Теннантом и Смитом (к которому не сразу привыкла повзрослевшая Эми), но там, помимо разговоров о принятии нового Доктора, всё же был достаточно увлекательный сюжет, которого в этой серии нет.

Конечно, преданные фанаты, с нетерпением ждавшие восьмой сезон, разочарованы не будут — новый Доктор, его компаньоны, смешные шутки и трогательное камео Мэтта Смитта не дадут им это сделать. Тем же, кто в первую очередь хочет понаблюдать за интересным сюжетом, эпизод может показаться скучноватым.

ИТОГ

Серия понравится тем, кто относится к фанатам Капальди, чтит талант Моффата и любит мадам Вастру, Дженни и Стракса. Остальным же лучше пересмотреть предыдущие сезоны или надеяться на продолжение нового.

Нового Доктора Питер описывает так: «Забавный, весёлый, необузданный, решительный и бесстрашный»

УДАЧНО
- ХОРОШАЯ АКТЁРСКАЯ ИГРА
- ОТСЫЛКИ К ПРЕДЫДУЩИМ СЕЗОНАМ
- КАМЕО МЭТТА СМИТА

НЕУДАЧНО
- СЛАБЫЙ СЦЕНАРИЙ

ОЦЕНКА МФ *неплохо* 6

Текст: **Ксения Аташева**

СЕРИАЛ Dominion 1 СЕЗОН

Доминион

Архангел Гавриил принялся истреблять людей, решив, что из-за их недостойного поведения Бог отвернулся от мира. Через несколько лет после вторжения небесных армий человечество доживает свой век в городах-крепостях, ожидая пришествия мессии. Им оказывается простой солдат из города Веги, который совершенно не представляет, как можно изменить ситуацию.

Жанр: городское фэнтези, мистика

Страна: США

Продюсер: Вон Уилмотт

В ролях: Кристофер Иган, Том Уисдом, Роксанна Макки

Премьера: 19 июня — 7 августа 2014 года, SyFy

Продолжительность: 9 серий по 40-90 минут

Возрастной рейтинг: не присваивался

Официальный сайт: syfy.com/dominion

Похожие произведения: «Легион» (2010) «Сверхъестественное» (2005)

Первый сезон «Доминиона» лишний раз напомнил: внешность бывает обманчива. Ознакомившись с анонсами сериала, ожидаешь увидеть классический американский боевик с массой батальных сцен и патриотических речей о мире, любви и свободе. Но уже в первом эпизоде становится понятно, что войне между небом и землёй отведена роль декорации, на фоне которой идёт борьба за власть над городом, миром и сердцем героя. И главные инструменты в этой борьбе — интриги и слухи, шантаж и предательство, а не клинки и пулемёты. Конечно, за сезон защитники Веги успевают пострелять, да и ангелы не раз скрещивают мечи, но бои занимают ничтожно мало времени. Так что любителей экшена «Доминион» вряд ли порадует — слов здесь куда больше, чем дела.

Зато поклонников неоднозначных героев и хитрых рокировок сериал не разочарует. Изолированные от остального мира города, в которых вынуждены жить люди, напоминают полисы древнего Рима, и страсти в них кипят нешуточные. В стенах Веги за власть борются две знатных семьи, и объявленный спасителем человечества солдат оказывается пешкой в их политической игре. Тяга к интригам не чужда и небожителям. Если Гавриил возглавил армию ангелов, истребляющих людей, то Михаил встал на их защиту — нашёл мессию, помог ему выжить и вызвался на роль военного советника правителей Веги. Но люди не спешат доверять Михаилу: мотивы архангела им неизвестны, и разбушевавшегося брата он не спешит утихомиривать. Умалчивает он и о встречах с другими ангелами. Посланцев небес, сохранивших нейтралитет, на Земле немало, и каждый может в любой момент примкнуть к одной из сторон, а то и стать двойным агентом. Не верят люди Веги и друг другу. Среди горожан встречаются и почитающие Гавриила безумцы, и предатели, способные на любую подлость из страха за собственную шкуру.

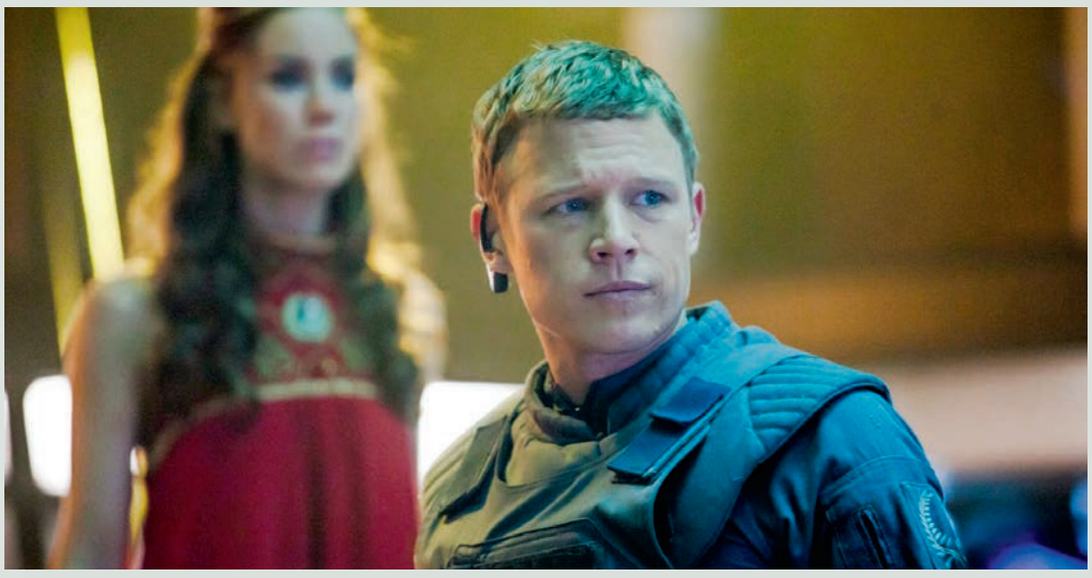
Никогда не знаешь, чего ожидать от здешних персонажей, поэтому следить за ними интересно, несмотря на недостаток действия. Героев «Доминиона» сложно разделить на положительных и отрицательных. Даже безжалостный Гавриил обладает острым умом и шармом, и за повадками маньяка у него проглядывает страх оставленного в одиночестве ребёнка. Главные герои за сезон успевают вырасти над собой и не раз удивить зрелыми, взвешенными решениями. Слабых персонажей тут не держат: даже избалованная наследница правящей семьи, поначалу казавшаяся наивной и романтичной барышней, под конец сезона демонстрирует железную волю и жестокость.

Метаморфозы главного героя предсказуемы, но показаны убедительно. Парень сперва отрицает своё предназначение, затем принимает его и переходит к поискам способа вернуть человечеству былое величие. На этом, к сожалению, сезон и заканчивается. Похоже, авторы «Доминиона» уверены в успехе своего детища, поэтому битвы и судьбоносные решения приберегли на будущее. Решение по нынешним временам рискованное: сериал с таким неспешным сюжетом могут и закрыть. Тем более что бюджет у него не из маленьких. Телеканал SyFy не поскупился на впечатляющие декорации, спецэффекты и гонорары известным актёрам.

Но если внешне вселенная сериала смотрится красиво, то логических нестыковок в ней хоть отбавляй. Так, люди в стенах города-крепости ни в чём не нуждаются. Наличие электричества и продуктов ещё можно объяснить тем, что в Веге есть атомная электростанция и агропромышленный комплекс, но откуда жители берут медикаменты, амуницию, бензин и одежду, совсем непонятно. Упоминается, что жизнь в городе не сахар, а общество разделено на классы, низшие из которых работают на износ ради куска хлеба, но на экране этого не видно. Граждане выглядят сыто и опрятно и на беженцев, переживших апокалипсис, совсем не похожи.

ИТОГ

Нетривиальное переложение библейских пророчеств с интересными героями, непростыми взаимоотношениями и хитрыми политическими интригами. Только экшен авторы приберегли на будущее, которое сериал может и не увидеть.



Простой вояка Алекс не сразу смог принять своё предназначение

УДАЧНО

- НЕОБЫЧНЫЕ ПЕРСОНАЖИ
- ЗАПУТАННЫЕ ИНТРИГИ
- НЕОЖИДАННЫЕ СЮЖЕТНЫЕ ХОДЫ

НЕУДАЧНО

- МАЛО ДЕЙСТВИЯ
- НЕПРАВДОПОДОБНЫЙ МИР
- МЕДЛЕННОЕ РАЗВИТИЕ СЮЖЕТА

ОЦЕНКА МФ *хорошо* 7

Текст: **Борис Невский**

Жанр: супергероика

Страна: США

Продюсеры: Джон Уоллес, Грег Берланти, Марк Гуггенхайм

В ролях: Стивен Амелл, Кэтти Кэссиди, Ману Беннет, Эмили Бетт Рикардс

Продолжительность: 23 серии по 44 минуты

Премьерный показ: 9 октября 2013 — 14 мая 2014 года, The CW

Похожие произведения: Сериал «Тайны Смолвиля» (2001)

СЕРИАЛ Arrow

2 СЕЗОН

Стрела

Миллиардер Оливер Куин продолжает геройствовать в родном Старлинг-Сити под маской героя-мстителя по прозвищу Стрела. Вместе с помощниками — бывшим спецназовцем Дигглом и суперхакершей Фелисити — он борется с городскими гопниками и снимает котят с деревьев, а заодно пытается сосуществовать с родичами и путается в своих пассиях. Тем временем на горизонте появляется заклятый враг Оливера — его давний знакомец Слэйд Уилсон, также известный как Дефстроук. Неужто кровь польётся рекой? Если бы...

Первый сезон вольной экранизации комиксов DC о Зелёной Стреле производил очень неплохое впечатление. В кои-то веки появился супергеройский сериал почти что с рейтингом R! В отличие от многих собратьев по профессии, Стрела не жевал сопли, а уничтожал зло с энтузиазмом бойскаута — полиция только успевала трупы собирать. Правда, периодически Стрела убивал не тех, кого следует: мелких сошек косил пачками, а вот основных злодеев то упускал, то сдавал правосудию, то пытался перевоспитать. Что поделаешь, такова участь типичного супергероя — он просто обязан быть добрым. Стрела и так виртуозно балансировал на грани света и тьмы. Однако во втором сезоне творцы шоу то ли ударились в пацифизм, то ли решили расширить аудиторию за счёт детей. И Стрела круто изменился, став завзятым моралистом. Результат предсказуем — шоу утратило львиную долю очарования.

Дело, конечно же, не в кровавости как таковой. Проблема в том, что изначальная жестокость героя выглядела вполне логичной и психологически объяснимой, а вот от его перевоплощения в «белого и пушистого» за версту разит фальшью. Более того, вряд ли это была задумка авторов, но обильные проповеди Оливера буквально пропитаны изощрённым лицемерием. Представьте себе матёрого тигра-людоеда, который вдруг сделался вегетарианцем и стал гневно отчитывать кошек за охоту на мышей! К тому же перевоплощение Оливера оборачивается бедами для тех, кто его окружает. Разве только вся эта высокоморальная муть — своеобразная фига в кармане, затушёванное послание для зрителя, что нельзя быть таким добреньким? Увы, на то не похоже.

Утратив изрядную долю психологической достоверности, Оливер весьма ощутимо поблёк как супергерой. Более того, если в первом сезоне он смотрелся довольно умным, даже хитрым, то во втором Стрела стремительно тупеет — постоянно доверяет «не тем» людям, допускает ошибки в простейших ситуациях, неправильно определяет приоритеты. Из-за этого пропадает желание переживать за героя — какое удовольствие сочувствовать напыщенному глупцу?

А ещё в сезоне слишком много семейной драмы. Практически две трети сюжета Оливер выясняет отношения с мамой, сестрой и своими женщинами. Причём многие сюжетные повороты то и дело повторяются, пускай и в несколько изменённом виде. В результате самым надоедливым персонажам начинаешь искренне желать насильственной кончины. Вот бы Лорел Лэнс прикончили где-то в первой трети сезона — шоу бы только выиграло! Но нет, девушка побывала в заложницах чуть ли не у половины местных маньяков, а ей хоть бы хны.

Впрочем, есть у сериала и приятные стороны. Так, стоит отметить ряд второстепенных персонажей — особенно ярким получился наёмный убийца Дэдшот. Кстати, в третьем сезоне в гости к Стреле наведаются многие известные персонажи вселенной DC. Фанаты уже в предвкушении. Похоже, именно за счёт таких «приглашённых звёзд» сериал сможет удержаться на плаву. Тем более «Стрела» уже дал начало новому шоу — чуть ли не самыми интересными моментами сезона были эпизоды с появлением в Старлинг-Сити Барри Аллена, героя будущего сериала «Флэш». Может, ещё кто-нибудь своё шоу отхватит?

ИТОГ

Как испортить интересный сериал уже во втором сезоне? Обратитесь за советом к авторам «Стрелы»! Они знают верный рецепт...

Наблюдать за Дэдшотом – одно удовольствие! Умный, хладнокровный, циничный... Дайте ему собственное шоу, ну пожалуйста!

УДАЧНО

- ДЭДШОТ
- ОЧАРОВАТЕЛЬНАЯ ФЕЛИСИТИ
- ОТСЫЛКИ К ДРУГИМ ГЕРОЯМ DC

НЕУДАЧНО

- ЛИЦЕМЕРИЕ СТРЕЛЫ
- ГЛУПОСТЬ СТРЕЛЫ
- НЕПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ СТРЕЛЫ
- СЕМЕЙНЫЕ ДЕЛА СТРЕЛЫ
- И ВООБЩЕ СТРЕЛА В ЦЕЛОМ

ОЦЕНКА МФ *средне* **5**

Ведущий:
Алексей Ионов

Видеодром
Другое кино

После успеха первых «Неудержимых» и первого же «РЭДа» появилась мода на картины с актёрами, чей звёздный час уже давно миновал. Разумеется, подобные фильмы снимались и раньше — взять хотя бы «Космических ковбоев» с Клинтом Иствудом, Томми Ли Джонсом и Джеймсом Гарнером. Но в последние годы таких проектов стало особенно много — «Забойный реванш», «Starперцы» и продолжения «Неудержимых». Понятно, что актёрам нужно где-то сниматься, но зачем же делать акцент именно на их возрасте? История знает немало примеров, когда с годами артисты меняли амплуа: тот же Иствуд переквалифицировался из крутого ковбоя в серьёзные драматические актёры и прекрасно себя чувствует. Наблюдать же за тем, как последние герои боевика на седьмом десятке лет пытаются выбить друг из друга дух, уже неудобно, да и страшно как-то.

Вторая неприятная тенденция — попытки набить в актёрский состав максимум звёзд. На практике большинство актёров в таких проектах могли бы заменить студенты первого курса театрального училища: экранного времени ноль, роль не прописана, что и зачем играть — непонятно. Можно, конечно, удариться в дебри самоиронии и юмора, но в этом случае надо обладать ещё и чувством меры. Иначе картина превратится в капустник для своих, где «свои» получают удовольствие в процессе съёмок, а в роли «несвоих» выступают все зрители в кинотеатрах.

Но главное — это умение вовремя остановиться. Иначе можно обнаружить, что третья часть франшизы оказалась совершенно лишней или продолжение вышло лет на восемь позже, чем нужно...

ЗА МЕСЯЦ:

Посмотрел: «Чёрная метка» (США, 2007–2013)
Любопытный шпионский сериал с немалой дозой юмора, приключений и Брюса Кэмпбелла. Плюс незабываемые виды вечнозелёного Майами.

Прочитал: Джон Джексон Миллер «Star Wars: Rebels: A New Dawn» (2014)
Первый роман по «Звёздным войнам», выходящий в рамках нового, «единого канона», ничем не отличается от сотен своих предшественников по старому канону. Непонятно, зачем было с такой помпой объявлять о новой эре в развитии вселенной, чтобы потом рассказывать те же самые истории, только с другого ракурса.

The Expendables 3
Неудержимые 3

Отряд «Неудержимых» сталкивается лицом к лицу с Конрадом Стоунбэнксом, одним из основателей команды, который затем перешёл на тёмную сторону и заделался торговцем оружием и преступным боссом. Старый состав не в силах справиться с врагом, и Барни Росс списывает былых друзей в утиль и решает набрать в команду новичков.

Жанр: боевик
Страна: США
Режиссёр: Патрик Хьюз
Сценаристы: Крейгтон Ротенбергер, Кэтрин Бенедикт, Сильвестр Сталлоне
В ролях: Сильвестр Сталлоне, Мэл Гибсон, Антонио Бандерас, Джейсон Стэтхэм, Келлан Латс, Дольф Лундгрен, Рэнди Кутюр, Харрисон Форд
Возрастной рейтинг: 12+
Премьера в России: 14 августа 2014
Похожие произведения:
«РЭД» (2010)
«Рэмбо 4» (2007)
«Лузеры» (2010)

* * *

К третьей части у авторов «Неудержимых», похоже, иссякли новые сюжетные идеи, поэтому они не нашли ничего лучше, как разогнать старую команду и набрать новую. Эксперимент себя совершенно не оправдал: новички ничем не запомнились и только зря заняли полчаса экранного времени. На первом же задании молодое поколение провалилось, и на выручку ему отправились списанные в запас ветераны в компании заглянувшего на огонёк Бандераса.

Создаётся ощущение, что всё это затевалось исключительно затем, чтобы растянуть картину и ввести в неё новые лица. К сожалению, обилие приглашённых звёзд идёт фильму во вред: им либо нечего играть, либо некогда блистать. Шварценеггер, Форд, Крюс, Ли, даже Стэтхэм, Лундгрен и Кутюр мелькают в кадре от случая к случаю и ничем не запоминаются. Какая-то глубина есть лишь у героев Снайпса и Бандераса, и то последний напрашивается на кляп за болтливость. Главный же провал — центральный злодей в исполнении Мэла Гибсона. Конрад Стоунбэнкс позиционировался едва ли не суперменом и самым опасным бойцом в мире, для борьбы с которым пришлось собирать новую команду, но за весь фильм никак себя не проявил. Если бы не глупость главных героев (преимущественно Барни), Конрад и вовсе сыграл бы в ящик уже в первые пять минут. Видимо, старость не пощадила и его...

Ещё одним серьёзным недостатком стало понижение возрастного рейтинга. Стремясь привлечь в кинотеатры молодую аудиторию, режиссёр существенно убавил уровень жестокости, но ни к чему хорошему это не привело. Молодёжь уже не помнит, чем славны ветераны вроде Гибсона и Снайпса, а остальных, похоже, отпугнули новые актёры, детский рейтинг и... утечка готового фильма в Сеть за месяц до премьеры. «Неудержимые 3» неудачно выступили в прокате, и студии три раза подумают, прежде чем давать зелёный свет четвёртой части.

Итог: худшая часть серии. Раздутый актёрский ансамбль начинает утомлять, новички не выдерживают сравнения со старичками, а вечные проблемы серии с сюжетом в этот раз наиболее очевидны.

■ Третью часть стоило снимать разве что ради Уэсли Снайпса, который пропустил предыдущие две, отбывая наказание за неуплату налогов. Не сомневайтесь, шутка про налоги прозвучит с экрана

Frank Miller's Sin City: A Dame to Kill For

Город грехов 2: Женщина, ради которой стоит убивать

Жанр: кинокомикс, криминальный триллер, неонуар

Страна: США

Режиссёры: Роберт Родригес, Фрэнк Миллер

Сценарий: Фрэнк Миллер

В ролях: Микки Рурк, Ева Грин, Джош Бролин, Джессика Альба, Джозеф Гордон-Левитт, Розарио Доусон, Брюс Уиллис, Пауэрс Бут

Возрастной рейтинг: 18+

Премьера в России: 21 августа 2014 года

Похожие произведения: «Хранители» (2009) «Запрещённый приём» (2011)

В тёмных переулках Города Грехов Марв приходит в себя возле догорающей полицейской машины и парочки трупов и совершенно не помнит, как он там очутился. Дуайт сталкивается со своей бывшей возлюбленной Авой Лорд и снова попадается в её сети. А Нэнси пытается смириться со смертью детектива Хартигана и отомстить сенатору Рорку.

* * *

В своё время первый «Город грехов» произвёл фурор. Чёрно-белая картина подкупала нарочито комиксовой стилистикой, жестокостью, мрачными персонажами и монологами о тленности бытия. Казалось бы, продолжение напрашивалось, но помешал провал «Грайндхауса», следующего совместного фильма Родригеса и Тарантино. Спустя девять лет «Город грехов 2» всё-таки добрался до экранов, и тут выяснилось, что за это время утекло немало воды. Зрители успели познакомиться с «Хранителями», «300 спартанцев», «Пипцом» и «Запрещённым приёмом», поэтому стилистика Родригеса и Миллера утратила новизну, а чего-то большего режиссёры предложить не смогли.

В визуальном плане второй «Город грехов» смотрится даже лучше предшественника. Но в первой картине зрелищному видеоряду сопутствовал сильный сюжет, а продолжению не так повезло. Этого стоило ожидать — хотя цикл комиксов Фрэнка Миллера состоит из семи частей, по-настоящему удачны лишь первые четыре, и три из них вошли в оригинальную картину. Для сиквела оставалась только «Женщина, ради которой стоит убивать», поэтому Миллеру срочно пришлось написать две новых истории. Их назначение состоит лишь в том, чтобы забить экранное время, и это чувствуется с первого же взгляда. Новеллы «Долгая ужасная ночь» и «Последний танец Нэнси» не затрагивают чувства зрителя, а «Танец» и вовсе отдаёт вторичностью.

На этом фоне новелла «Женщина, ради которой стоит убивать» ожидаемо вышла самой глубокой, продуманной и интересной. Здесь есть и неожиданные сюжетные повороты, и драматизм, и прописанные персонажи, в первую очередь громила Марв в исполнении Микки Рурка. Он сыграл в ящик в финале первой части, но поскольку «Женщина» — одновременно и предыстория, и продолжение, Марв снова затмевает на экране всех, даже потускневшего Дуайта, которого теперь играет Джош Бролин. Но главным плюсом картины остаётся бесподобная Ева Грин, которая крадёт зрительское внимание при каждом появлении в кадре. Она — идеальное воплощение роковой женщины, жестокой хищницы, которая скрывается под шкурой невинной овечки и умело манипулирует любым мужчиной, попавшимся в её сети.

Итог: внешне «Город грехов 2» такой же стильный, как первая часть, а вот сюжет получился неудачным. Ева Грин и Микки Рурк вытягивают картину на своих плечах, но за девять лет сценарий можно было проработать и получше.

Джессика Альба совершенно не смотрится в роли обворожительной стриптизёрши Нэнси — она похожа на скованную школьницу, случайно попавшую на сцену. Взять на эту роль актрису, которая принципиально не обнажается на экране, было ошибкой, но думать об этом нужно было десять лет назад

Другие проекты Фрэнка Миллера

Робокоп 2

«Робокоп 2» был первой попыткой Фрэнка Миллера попробовать себя в качестве киносценариста. Первый блин вышел комом, поскольку студия сочла сценарий слишком мрачным. Не утративший веры в свои способности Миллер написал сценарий и для третьего «Робокопа», но столкнулся с ещё большим неприятием.

Город грехов

После неудачной работы над «Робокопом» Фрэнк Миллер зарёкся иметь дело с Голливудом и отказался продавать права на экранизацию своих произведений. Роберту Родригесу, давнему фанату первоисточника, пришлось чуть ли не тайком от Миллера снять фрагмент картины, чтобы убедить его дать проекту зелёный свет.

Мститель

Изменив отношение к Голливуду, Миллер почувствовал в себе силы для собственного режиссёрского дебюта — он экранизировал цикл комиксов Уилла Айзнера «Мститель». Картина снята в стилистике «Города грехов» и с использованием его технологий, но при этом с треском провалилась в прокате и была в штыки встречена критиками.

Ведущая: **Ксения Аташева**

ЗА МЕСЯЦ ПОСМОТРЕЛА:

Сериал «За пределами» (США, 2014)

История о забеременевшей во время одиночной миссии космонавтке внезапно оказалась не мелодрамой, а довольно интересным триллером. Соплей в сериале, правда, тоже хватает: муж героини разработал и усыновил мальчика-андроида, проблем с которым ничуть не меньше, чем с человеческими детьми.

ИГРОВОЙ КЛУБ
ВИДЕОИГРЫ

Новость о готовящемся римейке «Мора. Утопии» заставляет задуматься о разнице в восприятии игр. Реакция как игроков, так и журналистов на оригинал игры, вышедший в 2005 году, была неоднозначной. Одни наотрез отказались принимать этот шедевр с допотопной графикой всерьёз, другие призывали не акцентировать внимание на мутных текстурах и повторяющихся моделька и разглядеть за ними глубокий сюжет. Формально правы были первые. В хорошей игре всё должно быть качественным: и картинка, и звук, и геймплей с сюжетом. Но любовь зла, и в душу порой может запасть самый жуткий трэш, зацепивший какой-то незначительной деталью.

Мне, к примеру, до сих пор вспоминается вышедший в 2008 году римейк приключенческой игры Baroque. Может, оригинал 1998 года на Sega Saturn и был шедевром, но вот порт игры на PlayStation 2 и Nintendo Wii был настолько плох, что пройти его смогли только самые упорные фанаты японского хардкора, которых не смутили ни отвратная даже по тем временам графика, ни монотонный игровой процесс, ни сюжет, продвинуться по которому без подсказок было крайне проблематично. Однако что-то заставляло возвращаться к этому кошмару снова и снова, пока на экране не показались титры.

Да, у Baroque был красивый саундтрек и затягивающая история, в которой при желании можно углядеть массу метафор и философский подтекст. Но запомнилась игра не ими, а смутным ощущением реальности событий, полным погружением в атмосферу разрушенного мира, ставшего главным местом действия ночных кошмаров. Конечно, впечатление это сугубо субъективное, но именно оно отучило меня спорить о качестве игр. Ведь для кого-то самая плохая игра может стать любимой — просто потому, что человек разглядел в ней что-то близкое и интересное лично ему.

ГЛАВНОЕ ЗА МЕСЯЦ

Возвращение в чумной город

Деньги на Kickstarter сейчас не собирает только ленивый. Причём в рядах тех, кто просит кинуть десяток-другой долларов на разработку игры, можно встретить не только молодые независимые команды, но и настоящих ветеранов. Последние, как правило, таким образом собирают деньги на различный нестандарт или, наоборот, душевные старомодные проекты, которые издатели не рискнули бы финансировать. Активно осваивают площадку и отечественные разработчики. Ice-Pick Lodge, например, решили собрать на Kickstarter средства на римейк своего мрачного приключения «Мор. Утопия», на Западе известного как Pathologic.

Увидевшая свет почти десять лет назад история трёх врачевателей, которые ищут лекарство от смертельной болезни, охватившей жителей маленького таинственного городка, особым успехом у публики не пользовалась. Однако среди ценителей артхауса и необычных приключений с долгими диалогами и неоднозначными решениями игра обрела статус культовой. Сюжет и атмосферу «Мора. Утопии» разработчики кардинально менять не собираются, зато игровой процесс и графику, за которую игру в своё время ругали даже поклонники, обещали доработать. Всего за свои труды студия запросила 250 тысяч долларов, и судя по всему, итоговый результат кампании будет намного больше. Всего за несколько дней было собрано больше 150 тысяч долларов от более чем 4 тысяч жертвователей.

Ice-Pick Lodge не собираются спешить с релизом — обновлённая «Мор. Утопия» выйдет на PlayStation 4, Xbox One и PC/Mac не раньше осени 2016 года. Такую тягу к перфекционизму можно только похвалить. Концепция и дизайн у игры отличные, и их достойному визуальному оформлению стоит уделить особое внимание. Обещают разработчики покорпеть и над локализацией. В прошлый раз зарубежные игроки не смогли оценить Pathologic во многом из-из некачественного перевода.

Будет страшно!

После долгого затишья жанр хоррора собирается снова развернуться во всём своём кровавом великолепии. Этой осенью Atari решила перезапустить знаменитую серию Alone in the Dark, выпустив кооперативный шутер Alone in the Dark: Illumination. Вряд ли враги, которых можно подстрелить на пару с приятелем, смогут сильно напугать, но мрачный антураж и гнетущая атмосфера в игре точно будут. Новое воплощение ждёт и один из первых хорроров в истории видеоигр Haunted House.

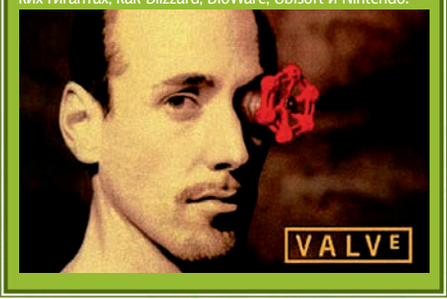
Продолжение серии Resident Evil тоже не заставит себя долго ждать. Помимо римейка первой части, в разработке у Capcom находится Resident Evil: Revelations 2. Эту игру можно будет проходить как в одиночку, управляя знакомой по предыдущим частям Клэр Рэдфилд, так и в компании с друзьями. Второму игроку достанется роль Мойры Бёртон, дочери легендарного Барри. Сюжет Revelations 2 будет разворачиваться между событиями пятой и шестой частей цикла, и начнётся он с пробуждения героинь в заброшенной тюрьме на острове. Продюсер игры Мититеру Окабэ пообещал, что в игре будет немало нововведений, включая оригинальных монстров, но удачные черты предыдущих частей разработчики тоже постараются сохранить и сделают игру более похожей на хоррор, чем на экшен.

Любителям же оригинальных страшилок стоит дождаться Until Dawn — эксклюзива для PlayStation 4, который должен выйти в следующем году. В этой необычной приключенческой игре, напоминающей Heavy Rain, игроку предстоит столкнуться с маньяком, который охотится на группу подростков, устроившихся в домике на горе. Концовок у игры должно быть очень много, так как решения каждого из героев будут влиять на происходящее.

ИГРОКАМ НА ЗАМЕТКУ

Все хотят в Valve

Оказывается, не все разработчики нынче стремятся стать независимыми. Из более чем двух тысяч геймдизайнеров, поучаствовавших в социологическом опросе, большинство мечтают работать на Valve — компанию, подарившую миру Steam, Half-Life, Counter-Strike и DotA 2. Интересует разработчиков также работа в таких гигантах, как Blizzard, BioWare, Ubisoft и Nintendo.

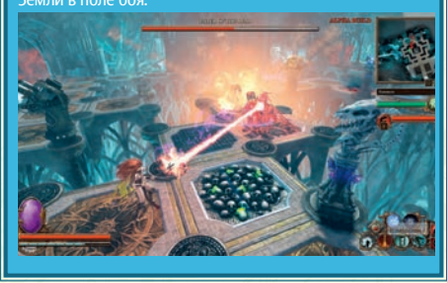


Атака на титанов

Трое разработчиков студии Acid Nerve решили узнать, что получится, если скрестить Shadow of the Colossus и Dark Souls. Результатом их эксперимента должно стать хардкорное пиксельное приключение Titan Souls, сыграть в которое можно будет на PlayStation 4, PlayStation Vita и PC в начале следующего года.

Защити мир от нечисти

Разработавшая The Incredible Adventures of Van Helsing компания NeocoreGames приступила к созданию новой игры в жанре tower defence под названием Deathtrap. В ней игроку предстоит при помощи разнообразных ловушек останавливать орды монстров, пытающиеся вырваться из подземелий и превратить поверхность Земли в поле боя.



Космос ждёт

Ремейк культовой космической стратегии в реальном времени Homeworld Remastered ещё не вышел, но у него уже появился конкурент. Этой осенью польские разработчики Creative Forge Games при поддержке издателя Paradox собираются порадовать поклонников жанра игрой под названием Ancient Space.

Как и в любой космической стратегии, в Ancient Space игроку предстоит строить и улучшать корабли, подбирать для них экипажи и вооружение, а также командовать ими во время боёв и разведывательных миссий. Но у игры есть одна интересная особенность: рассчитана она будет только на одного игрока, и упор в ней будет сделан не на баталии, а на сюжет. Управлять здесь придётся флотом кораблей, занимающихся научными изысканиями на границе исследованной вселенной, и каждая пройденная миссия будет открывать новую часть истории.

Звучит многообещающе, к тому же трейлер Ancient Space выглядит красиво, аккуратно и дразнит картинами далёких и таинственных миров. Чтобы сделать историю убедительной, для озвучивания игры пригласили звёзд фантастических телесериалов, в числе которых игравший в «Звёздном крейсере „Галактика“» Аарон Дуглас и отметившийся в двух частях «Звёздного пути» Дуайт Шульц. В такой компании трудно будет не почувствовать себя настоящим капитаном звёздной флотилии.

Отсутствие в Ancient Space мультиплеера огорчает, но при достаточной популярности игры этот недочёт наверняка несложно будет исправить с помощью пары загружаемых дополнений.

Нужно больше 3DS!

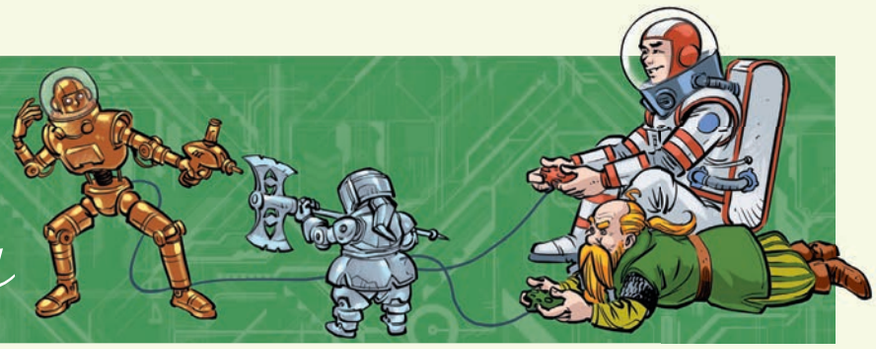
Когда на рынке появляется новая консоль, можно быть уверенным, что это не финальная её версия. Через пару лет наверняка поступит в продажу усовершенствованная модель, более лёгкая, компактная и укомплектованная новомодными аксессуарами. Конечно, это раздражает тех, кто купил приставку на запуске, но прогресс не остановишь.

Nintendo представила сразу две новых версии своей мегапопулярной портативной консоли 3DS — New 3DS и 3DS LL. Новинки обещают выйти действительно интересными. У новых 3DS появятся несколько новых кнопок, вторая аналоговая ручка и поддержка NFC-меток, а трёхмерное изображение на экране можно будет увидеть под большим углом, причём система будет настраивать картинку сама, считывая положение глаз игрока при помощи камеры. Кроме того, консоль станет чуть больше, весить будет меньше, а её батарея будет работать дольше.

Также консоль будет оснащена более мощным процессором, благодаря которому игры и приложения станут работать быстрее. Для новых 3DS можно будет разрабатывать игры, которые старая версия консоли попросту не потянет. И первый эксклюзив уже назван. Им станет переиздание ролевой игры Xenoblade Chronicles, ранее выходившей на Nintendo Wii. Одна игра вряд ли станет резоном покупать новую версию консоли, но, если эксклюзивы для новой 3DS встанут на поток, игрокам таки придётся раскошелиться.

www.mtdata.ru

Лучшие видеоигры



Текст: **Антон Белый**

Tales of Xillia 2*

Жизнь юноши Люгера Крезника не назовёшь скучной. Сначала он провалил первый же день работы поваром в вокзальном кафетерии, потом выжил в крушении миротворческого поезда и попал во все полицейские сводки как самый опасный преступник страны.

Жанр: ролевая игра

Разработчик: Namco Bandai Games

Издатель: Namco Bandai Games

Издатель/дистрибьютор в России: «Новый диск»

Возрастной рейтинг: 16+

Перевод: отсутствует

Сайт: tox2.tales-ch.jp

Похожие произведения: Star Ocean: The Last Hope
Final Fantasy XIII-2
Eternal Sonata

Обычно игры серии Tales of... делаются по принципу «новая игра — новая вселенная», но Tales of Xillia стала исключением. Сиквел посвящён новым героям, хотя старые тоже появятся в кадре. История раскрывает отношения двух миров, противопоставляя мегаполисы элимпианцев сельской идиллии жителей Ризе Максии. Вдобавок к этому в Tales of Xillia 2 периодически случаются «нарушения в ткани вселенной», которые порождают альтернативные версии реальности. В них — едва ли не самый сок истории. «Может быть, всё было совсем по-другому?» — почти универсальный трюк для любого сюжета, и создатели Bandai Namco пользуются им ровно так, как положено. В отличие от первой части, в игре появились моменты, когда приходится делать выбор — строго из двух вариантов. Отказать в помощи или побыть хорошим парнем? Результаты выбора не влияют на сюжет, но если часто угадывать «правильный» вариант ответа, то Люгер улучшит отношения с собеседником и, может быть, даже получит от него подарок.

Помимо основного сюжета, в Tales of Xillia 2 есть немало интересного. У каждого из участников команды Люгера есть отдельная необязательная история. Девушка Лея мечтает стать репортёром, но не может выстроить отношения с редактором. Доктор Джуд потратил все финансы на исследование волшебных камней, и теперь его лабораторию хотят отнять бандиты. Если поддерживать членов команды, будет расти показатель взаимопонимания, и это поможет Люгеру эффективнее драться с ними в связке. А ещё благодарные напарники засыплют героя подарками, повышающими параметры, и даже отдадут ему уникальные предметы экипировки.

Боевую систему немного поменяли по сравнению с первой частью. Люгеру доступны сразу три вида оружия (каждый подходит для разных ситуаций) и возможность на короткое время трансформироваться в разрушительного «ангела». Драться по-прежнему интересно — серию Tales давно ценят за динамичные схватки. Но порой всё упирается в развитие героев: даже если по максимуму задействовать все умения и комбо и маневрировать без устали, некоторых боссов практически невозможно одолеть без длительной прокачки.

Tales of Xillia 2 медленно раскачивается. Поначалу кажется, будто она создана для того, чтобы сделать жизнь игрока невыносимой. В действительности это обусловлено сюжетом: начав обыкновенным неудачником, Люгер постепенно становится героем, и игра награждает его, делая жизнь проще. К середине Tales of Xillia 2 неудобства практически исчезают. Но это не отменяет объективных проблем игры: устаревшей технической части, несколько навязчивого «гринда» и явного переизбытка локаций из первой части. Bandai Namco сочли прямое продолжение хорошим поводом сэкономить на новом контенте (похожая история была у Square Enix с парой сиквелов Final Fantasy XIII), и это одна из главных причин для разочарования в этой, в общем-то, отличной ролевой игре.

ИТОГ

Скорее всего, Tales of Xillia 2 больше всего придётся по душе не фанатам первой части (они уже видели практически всё, что готова предложить игра), а новым игрокам. Они точно не заметят ни монстров, ни предметов, перекочевавших из Ризе Максии годичной давности.

* Текст изначально был опубликован на igromania.ru

Люгер Крезник, главный герой. Преступник поневоле и будущий агент влиятельной корпорации Спириус

УДАЧНО

- ИНТЕРЕСНАЯ БОЕВАЯ СИСТЕМА
- ХОРОШИЙ СЮЖЕТ
- РАЗНООБРАЗНЫЕ КОСТЮМЫ НАПАРНИЦ

НЕУДАЧНО

- НЕИЗБЕЖНОСТЬ МНОГОЧАСОВОЙ ПРОКАЧКИ
- ОГРЕХИ ГРАФИКИ
- МАЛО НОВОГО КОНТЕНТА

ОЦЕНКА МФ *хорошо* 7

Текст: **Ксения Аташева**

Жанр: ролевая игра, приключения

Разработчик: Level-5

Издатель: Level-5

Издатель/дистрибьютор в России: Nintendo

Возрастной рейтинг: 6+

Перевод: отсутствует

Похожие произведения: Animal Crossing: New Leaf
Tomodachi Life

Fantasy Life

Начинающий герой случайно встречает говорящую бабочку. Их общие приключения в уютном фэнтезийном городке медленно, но верно превращаются в миссию по спасению мира от ужасного катаклизма.

В чём игровой индустрии не откажешь, так это в разнообразии — подобрать развлечение здесь можно на любой вкус. Не забывают разработчики и о тех, кто не может ни дня прожить без сбора ресурсов и создания предметов в виртуальных мирах. Любителей трясти виртуальные яблони и строить нарисованные замки оказалось так много, что разнообразные игры-конструкторы и симуляторы жизни начали выходить с завидной регулярностью.

Свежая разработка японской компании Level 5 — гибрид подобного симулятора жизни с ролевой игрой. И хотя Fantasy Life регулярно сравнивают с ранними частями Final Fantasy и Dragon Quest, у неё гораздо больше общего именно с симуляторами жизни. Сюжет Fantasy Life не отличается ни оригинальностью, ни глубиной, а боевая система проще некуда — знай бегай вокруг монстров, наноси удары да защищайся. На Final Fantasy игра похожа разве что внешне. Оформления у Fantasy Life такое же яркое, стиль аккуратный и бесконечно милый, а музыка столь же легка и прилипчива (к слову, её писал Нобуо Уемацу, известный по музыке для Final Fantasy).

Но за внешней простотой скрывается глубина — занятий тут масса. Начинается игра с выбора профессии, причём для сражений предназначена лишь треть из них. Побеждать монстров — задача паладинов, наёмников, охотников и магов. Остальные профессии вроде швеи, рыбака или алхимика специализируются на сборе ресурсов и создании разных полезных предметов. К сожалению, на сюжет выбор профессии никак не влияет. Зато рубить лес или варить зелья в игре не менее увлекательно, чем размахивать мечом: крафт выполнен в виде затягивающих мини-игр. К тому же по мере выполнения заданий и получения опыта открываются новые локации, где можно влезть в драку, отточить мастерство в ремесле или пообщаться с новыми персонажами.

Невзирая на громкие рассуждения о том, как важно найти свой путь, игра не заставляет героя посвящать жизнь лишь одной профессии. Освоить можно хоть все сразу, пройдя краткий курс обучения. Увы, быть одновременно магом, швеёй и дровосеком в Fantasy Life нельзя — чтобы сменить стезю, придётся зайти в местную гильдию и попросить об этом. Дело минутное, но временами эти ненужные метания действуют на нервы. Хотя попеременная прокачка нескольких профессий и занимает больше времени, механика игры всячески поощряет именно такой подход к прохождению. Узкоспециализированный герой не сможет выполнить побочные задания, с которыми его разносторонне образованный коллега справился бы не напрягаясь. Сложнее ему будет и подобрать достойную экипировку. Если обычному паладину придётся довольствоваться магазинным ассортиментом, то паладин-кузнец сам сможет выковать себе меч, а при познаниях в алхимии ещё и лечащих зелий наварит.

Существенно упрощает жизнь мультиплеер. Созданный приятелем герой может навестить мир игрока и поменяться с ним вещами, оставить подарок или даже составить компанию в погоне за приключениями. Впрочем, одиноким герой в любом случае не будет. После достижения определённого уровня в профессии он сможет брать себе в помощники неигровых персонажей, и они будут сопровождать его в странствиях. Конечно, сражаться плечом к плечу с виртуальными друзьями не так весело, как с реальными, но их искусственный интеллект весьма неплох и они могут оказать необходимую поддержку.

Ни о какой командной стратегии или вдумчивой прокачке в Fantasy Life нет и речи. Игра сделана так, что разобраться во всех её тонкостях сможет даже маленький ребёнок, так что сложность у неё низкая. Зато времени её прохождение может занять вагон. Чтобы стать мастером всех профессий и спасти мир, в Fantasy Life придётся прожить не один десяток часов.

СИМУЛЯТОР ДИЗАЙНЕРА

Кроме полезных вещей вроде мечей или зелий, в Fantasy Life можно создавать и покупать просто симпатичные безделушки. Например, можно создать себе особенный костюм или купить герою дом побольше и обставить его мебелью на свой вкус. Продемонстрировать свои дизайнерские успехи можно друзьям, пригласив созданных ими персонажей к себе в гости.

На классику вроде Final Fantasy игра похожа в основном оформлением. Неудивительно — иллюстрации рисовал Йоситака Амано, работавший практически над всеми играми серии

В здешнем королевстве все настолько дружелюбны, что даже к королю можно запросто попасть на приём

Свой магазин открыть, к сожалению, нельзя. Зато по игровым побродить можно вволю

УДАЧНО

- ПРИЯТНЫЙ И КРАСОЧНЫЙ СТИЛЬ
- ЗАТЯГИВАЮЩИЙ ГЕЙМПЛЕЙ
- ВОЗМОЖНОСТЬ ИГРАТЬ С ДРУЗЬЯМИ

НЕУДАЧНО

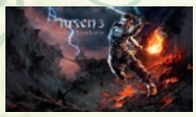
- ПРИМИТИВНЫЙ СЮЖЕТ
- НЕИНТЕРЕСНЫЕ ПЕРСОНАЖИ
- ПРОСТОТА ПРОХОЖДЕНИЯ

ОЦЕНКА МФ *очень хорошо* **8**

ИТОГ

Симулятор жизни в волшебном королевстве у Level 5 получился отличный — любители расслабиться за сбором ресурсов и созданием предметов могут застрять в этой яркой и милой игре надолго. А вот ролевая составляющая подкачала — сложными поединками и захватывающим сюжетом Fantasy Life не богата.

Текст: **Ян Трифонов**

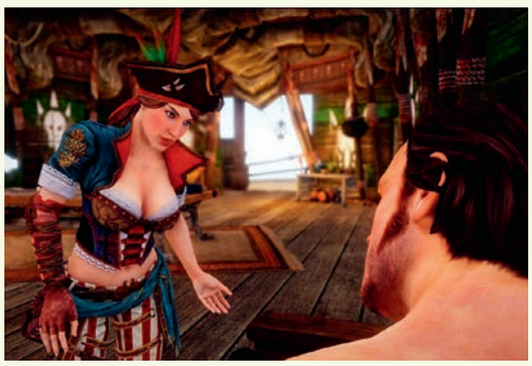


Жанр: ролевая игра
Разработчик: Piranha Bytes
Издатель: Deep Silver
Издатель/дистрибьютор в России: «Бука»
Возрастной рейтинг: 16+
Перевод: полный
Играли на: PC
Похожие произведения:
Dragon's Dogma
серия Gothic
Dark Souls
Bound by Flame

Risen 3: Titan Lords

Отправляясь на Крабовое побережье, Безымянный капитан пиратов и его сестра Пэтти даже не догадывались, чем для них обернётся это путешествие. Вместо сундука, полного сокровищ, они обнаружили портал в потустороннее измерение. Вышедший из портала повелитель теней убил капитана и взял себе его душу. Убитая горем сестра осталась в живых. Но позже Безымянный пришёл в себя в могиле.

Запуская Risen 3, не питаешь особых иллюзий. Ну чем может удивить публику потерявшаяся во времени Piranha Bytes со своими играми-анахронизмами уровня 2001 года? И действительно, ничем. Не считая некоторых графических улучшений, Risen 3: Titan Lords — очередная попытка Piranha Bytes создать «ту самую Готику». Богатая, как у паралитика, лицевая анимация, сюжет, достойный школьного кружка писателей, и не вызывающие эмоций персонажи. Здесь нет никаких модных штучек вроде паркура. Да и где его применять? Игроку доступно несколько островов с бедно оформленными локациями и ограниченными возможностям для передвижения. А обязательные для современной игры элементы наподобие мира без подзагрузок Piranha Bytes, видимо, кажутся излишествами.



Со сражениями всё так же плохо. Хореография боя, состоящая из слабого и сильного удара, могла бы присниться ведьмаку Геральту в кошмарах. Стрельба из огнестрельного оружия реализована на редкость коряво. Никакой защиты, кроме перекатов, делающих героя неуязвимым ко всему, тут нет. И первые часы будут состоять исключительно из спринтерских забегов с перекатами от стай взбесившихся крабов. В худших традициях «Готики 3» встреча с самыми безобидными созданиями может обернуться позорной гибелью. От полученных ран Безымянный может лечиться… алкоголем. Символично, ничего не скажешь.

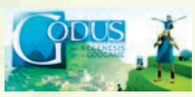
Эти сомнительные развлечения будут продолжаться, пока игрок не наскребёт денег на приличное оружие и не истребит всю живность в округе. Увы, но и после этого Risen 3 не преобразится в хорошую игру.

ОЦЕНКА МФ *плохо* **3**

ИТОГ

Piranha Bytes безнадёжно отстали от остального мира в надежде повторить успех первых частей «Готики». И каждая новая попытка у них оказывается всё менее удачной Risen 3: Titan Lords выглядит как жалкая копия легендарной игры.

Текст: **Ян Трифонов**



Жанр: симулятор бога
Разработчик: 22 Cans
Издатель: 22 Cans
Возрастной рейтинг: 4+
Перевод: отсутствует
Сайт: 22cans.com
Играли на: PC
Похожие произведения:
Populous
Black & White

Godus

Учёные и философы с древних времён спорят о том, как появилось человечество. Выдвигались одни теории, опровергались другие, но найти истину никто так и не смог. Однако древние люди знали: их создал Творец. А началось всё с камня.

В далеком 1989 году Питер Молиньё создал игру Populous, которая дала начало жанру, известному как «симулятор бога». Но на ней Молинье не остановился и в последующие годы создал едва ли не половину подобных игр: обе Black & White, Dungeon Keeper, Populous 2 и, наконец, свежую Godus.

Времена меняются, поэтому Godus на мобильных платформах и по модели free to play. Свежая игра развивает идеи Populous, заимствуя многие её наработки. Сюжета как такового нет, ибо здесь важен процесс. Покорение мира Godus начнётся на маленьком островке — на глазах у прародителей человеческого рода вам нужно будет убрать камень. Так они узнают о вас как о боге и уверуют. А за очки веры можно терраформировать землю, состоящую из множества слоёв. «Раскатывая» один из слоёв курсором, как блин, можно увеличить общую площадь территории или создать основу для нового острова.

Изменение земли — ключевая особенность геймплея, так как напрямую управлять людьми нельзя — их можно только направлять. В первую очередь люди должны плодиться и размножаться, а для этого требуются новые дома. Как появляются места под застройку — догадаться несложно (тут явно не обойдётся без божественного вмешательства). Поначалу процесс не требует никаких ресурсов, но, когда появляются города, многое меняется. А главный ресурс тут — вера. «Больше паства — больше веры» — девиз успешного бога. Сбор очков веры сопровождается мелодией, формирующейся по мере процесса.

Увы, больше никакой другой музыки в игре нет. Игровой процесс и так не балует скоростью, а в полной тишине и вовсе становится чрезмерно унылым.

Ситуация исправляется, как только становятся доступны более развитые технологии и мультиплеер. Когда игрок добирается до большой территории, Godus раскрывается во всей своей красе: сражения с другими богами, всевозможные каверзы в их адрес вроде вулкана в центре чужого города и просто ощущение божественной власти.

ОЦЕНКА МФ *хорошо* **7**

ИТОГ

В условиях отсутствия конкурентов Godus точно найдёт своих поклонников. Но очень неспешный геймплей и модель f2p могут отпугнуть игроков на PC. А вот для мобильных платформ эта игровая механика подходит идеально.

Lichdom: Battlemage

Говорят, что месть не возвращает мёртвых и не приносит душевного покоя. Я не согласен. Дорогого мне человека убили ради забавы, и я этого не прощу. Мне плевать на мир и его жителей. Я хочу сжечь всех, кто виноват в моей утрате. Я хочу, чтобы их обгоревшие кости хрустели под моими ногами. Пусть весь мир сгинет в адском пламени ради моей ненависти. Я — Дракон, и вот моя история...

Текст: **Ян Трифонов**

Жанр: ролевая игра, боевик
Разработчик: Xaviant LLC
Издатель: Xaviant LLC
Возрастной рейтинг: не присваивался
Перевод: отсутствует
Сайт: lichdom.com
Похожие произведения:
Dark Messiah of Might and Magic
Magicka
Serious Sam

Столь пафосные завязки сюжета обычно встречаются в третьесортной фантастике, а не в серьёзных игровых проектах. Но Lichdom: Battlemage — яркое исключение из правил. Возможность спалить дотла мир, отнявший у главного героя любимого человека, отнюдь не преувеличена. И не важно, что виноват отдельно взятый культ, терроризирующий город. Мощь взбешённого боевого мага познают все, кто попадётся на его пути.

Это не самая обычная ролевая игра: здесь нет гор сокровищ, многоходовых квестов и обаятельных персонажей. Даже инвентаря нет. Цель игры проста — убивать, потому что любое встречное существо немедленно попытается убить вас. Но это и не чистокровный линейный боевик — пусть сюжет отходит на задний план сразу же после вступления, а уровни прямы и незатейливы. Если смешать Serious Sam с её ордами врагов, хардкорную Quake, кровавую Painkiller и мрачную Diablo, получится Lichdom: Battlemage. Зажигательный (во всех значениях этого слова) и завораживающе красивый симулятор боевого мага.

Практически с самого начала Lichdom вызывает ощущение, что где-то мы это уже видели. И действительно, в Dark Messiah of Might and Magic было схожее взаимодействие окружающего мира с магией персонажа. Но в Dark Messiah заклинания были лишь одним из способов убийства наравне с мечом или быстрыми кинжалами. В Lichdom: Battlemage никакого оружия нет, как и запаса маны. Только волшебные браслеты, которые выдаёт нам таинственный колдун Рот, и концентрированное магическое безумие, творимое с их помощью.

Безумия добавляют и враги — опасные и сильные, однако напрочь лишённые интеллекта и какой-либо тактики. Знай себе прут неудержимым потоком на ощетинившегося смертоносными сгустками энергии Дракона. Но чем ближе герой к заветной цели, тем больше становится орда. И обычные огненные шары уже не помогают. Приходится грамотно комбинировать защитные, точечные и массовые заклинания, нащупывая собственный стиль игры. Поначалу герою доступна только магия огня, но со временем открываются и другие стихии — к примеру, лёд или электричество. Местная система развития заклинаний крайне сложна в освоении, но разбираться в ней очень интересно. Ощущение того, что ты настоящий первооткрыватель, не покидает до самого конца. Мановением руки файербол превращается в струю огня или в аналог осколочного снаряда, к тому же замедляющий всех попавших в радиус взрыва. И это далеко не все варианты. Желаемого эффекта игрок добивается с помощью подбора и комбинирования разнообразных рун, выпадающих из поверженных врагов. Игра поощряет подобные эксперименты — без некоторых заклинаний пройти её будет очень сложно.

Но есть у этой колдовской феерии и недостатки. Ближе к середине игры, когда механика становится понятна, динамика начинает провисать. Определённые заклинания чрезмерно эффективны в узких проходах, которых здесь много. С учётом постоянно регенерирующегося щита, заменяющего здоровье, и отсутствия маны, этот процесс превращается в избиение, а не достойный бой. Но, стоит выбраться обратно на широкие просторы, шансы Дракона получить по голову булавой резко возрастают. Процесс аннигиляция нежити и мрачных типов в броне настолько увлекателен, что не вполне ясно, зачем здесь флэшбеки. По задумке создателей они должны раскрывать подоплёку истории, но что в ней непонятного? Боевой маг вышел на тропу войны и с упорством заводского пресса уничтожает всех, кого встретит.

ИТОГ

Студия Xaviant сделали хорошую игру, апеллирующую к самым низменным инстинктам игрока. Но, что особенно важно, они сделали игру про магию, магию и ещё раз магию.

В визуальном плане игра роскошна

УДАЧНО

- ОРИГИНАЛЬНЫЙ ГЕЙМПЛЕЙ
- КРАСИВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ
- СЛОЖНАЯ МАГИЧЕСКАЯ СИСТЕМА

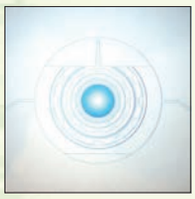
НЕУДАЧНО

- СЛАБЫЙ СЦЕНАРИЙ
- ЛИНЕЙНОСТЬ
- БЕСТОЛКОВЫЕ ВРАГИ

ОЦЕНКА МФ 8
очень хорошо

Фантастика *из пластика*

Текст: **Ксения Аташева**



Производство: ThreeA
Страна: Гонконг (Китай)
Серия: Portal 2
Высота: 28 сантиметров
Стоимость: 8500 рублей

ОЦЕНКА МФ 8
очень хорошо

ThreeA x VALVe Portal 2 Atlas

Придумать по-настоящему оригинального на вид робота стало почти невозможно. Все варианты внешности машин — боевых и мирных, трансформирующихся и обычных, гигантских и домашних, человекоподобных и звероподобных — были уже не раз воплощены в фильмах, играх, комиксах и игрушках. Однако разработчики обожаемой геймерами компании Valve с этой задачей справились. Конечно, Portal 2 стала хитом благодаря отличному игровому процессу, интересному сюжету и хорошему юмору, но поспособствовали её успеху и обаятельные герои, в том числе пара забавных роботов, Атлас и Пи-Боди.

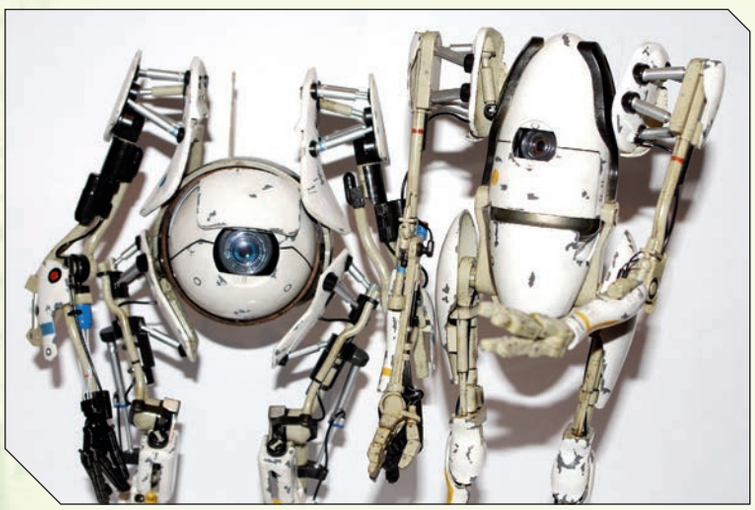
Воплотить разработки лаборатории Aperture в пластике брались многие компании, но ThreeA справилась лучше всех. На счету у гонконгской компании фигурки техники из самых разных вселенных, от придуманной ими же World War Robot до всемирно известных Halo и Metal Gear Solid, и к изображению очередного фантастического механизма ThreeA подошли с привычной щепетильностью. Роботы масштаба 1/6 могут похвастаться немаленьким для коллекционных фигурок ростом под тридцать сантиметров, высокой подвижностью и отличной детализацией. Хотя и Атлас, и Пи-Боди хороши собой, первый за счёт более массивного дизайна смотрится интереснее.

Фигурка покрашена скрупулёзно и тщательно. Цветовая палитра у Атласа лаконичная, но мелких деталей столько, что рассматривать его можно бесконечно. Белый робот с ног до головы покрыт сколами, грязью, ржавчиной и брызгами краски и за счёт этого выглядит не как пластиковая модель, а как настоящий, побывавший не в одной передряге герой.

Захватывает дух и артикуляция фигурки. Двигаются у Атласа не только руки и ноги, но и пальцы. Суставы у него выполнены хитро — конечности робота крепятся на несколько трубок с шарнирами на концах, и каждая из них двигается отдельно от других. Смотрится это очень круто и вполне реалистично.

Отдельной похвалы достоин синий глаз Атласа. Покупая фигурку с подсветкой, ожидаешь увидеть обычную лампочку. Однако ThreeA вмонтировали в фигурку миниатюрный диодный дисплей, показывающий красивую анимацию при включении и поддерживающий два режима работы — с расширенным и суженным зрачком. Металлические «веки» робота тоже подвижны, что позволяет придавать его взгляду разную эмоциональную окраску. Конечно, герой не может обойтись без портальной пушки. Покрашена она столь же старательно и оснащена встроенной синей подсветкой. Вот только рукоять у неё неудобная, и держит пушку в руках Атлас не очень уверенно. Зато благодаря стандартному масштабу портальная пушка отлично будет смотреться в руках хоть у фигурки от Sideshow, хоть у куклы Барби.

Единственным недостатком оказался материал, из которого сделана фигурка. Атлас практически целиком выполнен из пластика, что в сочетании с массой тонких проводов и трубок делает его достаточно хрупким. Сломать фигурку трудно, а вот случайно вырвать шарниры из пазов можно запросто. Так что для игр с маленьким племянником или съёмок анимированных роликов этот робот не подойдёт. Последнему помешает и отсутствие у Атласа подставки. Сидеть или стоять он способен без сторонней поддержки, но вот поставить фигурку в более динамичную позу уже не получится.



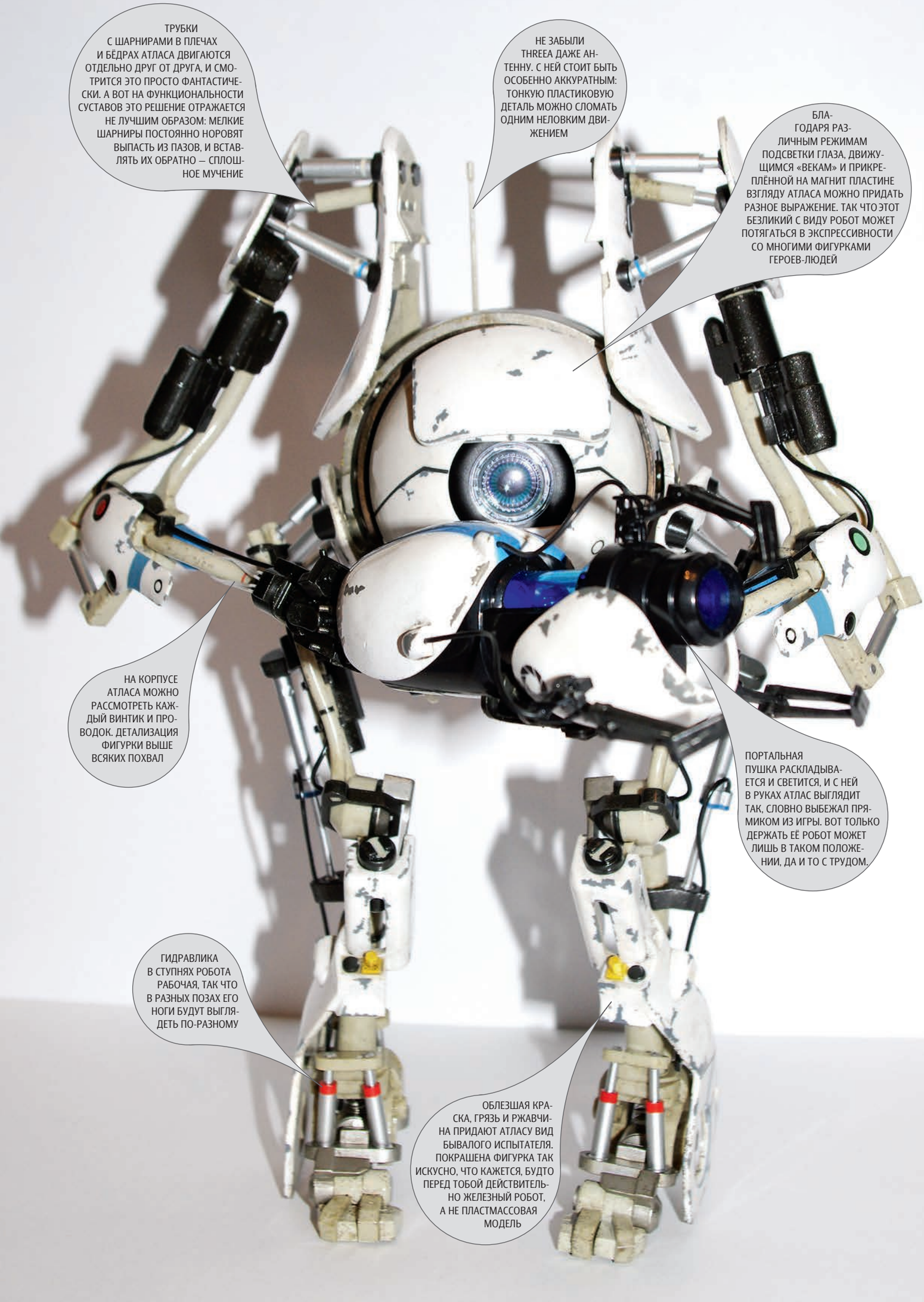
■ В компании приятеля Пи-Боди Атлас смотрится круче. Но за второго робота придётся выложить ещё пару сотен долларов

■ От детализации фигурки захватывает дух. На корпусе Атласа можно разглядеть даже винты и кнопки

■ Сферу со светящимся глазом Атласа можно достать из каркаса и покатать, совсем как в одном из роликов Portal 2

ИТОГ

Атлас производства ThreeA получился просто шикарным — предельно детализированным, подвижным, да ещё и с необычной подсветкой. Несколько огорчает лишь хрупкость фигурки и отсутствие у неё подставки. При цене в двести с лишним долларов можно было предусмотреть каркас из металла и хоть какую-нибудь подпорку.


ТРУБКИ С ШАРНИРАМИ В ПЛЕЧАХ И БЁДРАХ АТЛАСА ДВИГАЮТСЯ ОТДЕЛЬНО ДРУГ ОТ ДРУГА, И СМОТРИТСЯ ЭТО ПРОСТО ФАНТАСТИЧЕСКИ. А ВОТ НА ФУНКЦИОНАЛЬНОСТИ СУСТАВОВ ЭТО РЕШЕНИЕ ОТРАЖАЕТСЯ НЕ ЛУЧШИМ ОБРАЗОМ: МЕЛКИЕ ШАРНИРЫ ПОСТОЯННО НОРОВЯТ ВЫПАСТЬ ИЗ ПАЗОВ, И ВСТАВЛЯТЬ ИХ ОБРАТНО — СПЛОШНОЕ МУЧЕНИЕ
НЕ ЗАБЫЛИ THREEA ДАЖЕ АНТЕННУ. С НЕЙ СТОИТ БЫТЬ ОСОБЕННО АККУРАТНЫМ: ТОНКУЮ ПЛАСТИКОВУЮ ДЕТАЛЬ МОЖНО СЛОМАТЬ ОДНИМ НЕЛОВКИМ ДВИЖЕНИЕМ
БЛАГОДАРЯ РАЗЛИЧНЫМ РЕЖИМАМ ПОДСВЕТКИ ГЛАЗА, ДВИЖУЩИМСЯ «ВЕКАМ» И ПРИКРЕПЛЁННОЙ НА МАГНИТ ПЛАСТИНЕ ВЗГЛЯДУ АТЛАСА МОЖНО ПРИДАТЬ РАЗНОЕ ВЫРАЖЕНИЕ. ТАК ЧТО ЭТОТ БЕЗЛИКИЙ С ВИДУ РОБОТ МОЖЕТ ПОТЯГАТЬСЯ В ЭКСПРЕССИВНОСТИ СО МНОГИМИ ФИГУРКАМИ ГЕРОЕВ-ЛЮДЕЙ
НА КОРПУСЕ АТЛАСА МОЖНО РАССМОТРЕТЬ КАЖДЫЙ ВИНТИК И ПРОВОДОК. ДЕТАЛИЗАЦИЯ ФИГУРКИ ВЫШЕ ВСЯКИХ ПОХВАЛ
ПОРТАЛЬНАЯ ПУШКА РАСКЛАДЫВАЕТСЯ И СВЕТИТСЯ, И С НЕЙ В РУКАХ АТЛАС ВЫГЛЯДИТ ТАК, СЛОВНО ВЫБЕЖАЛ ПРЯМИКОМ ИЗ ИГРЫ. ВОТ ТОЛЬКО ДЕРЖАТЬ ЕЁ РОБОТ МОЖЕТ ЛИШЬ В ТАКОМ ПОЛОЖЕНИИ, ДА И ТО С ТРУДОМ.
ГИДРАВЛИКА В СТУПНЯХ РОБОТА РАБОЧАЯ, ТАК ЧТО В РАЗНЫХ ПОЗАХ ЕГО НОГИ БУДУТ ВЫГЛЯДЕТЬ ПО-РАЗНОМУ
ОБЛЕЗШАЯ КРАСКА, ГРЯЗЬ И РЖАВЧИНА ПРИДАЮТ АТЛАСУ ВИД БЫВАЛОГО ИСПЫТАТЕЛЯ. ПОКРАШЕНА ФИГУРКА ТАК ИСКУСНО, ЧТО КАЖЕТСЯ, БУДТО ПЕРЕД ТОБОЙ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ЖЕЛЕЗНЫЙ РОБОТ, А НЕ ПЛАСТМАССОВАЯ МОДЕЛЬ

Ведущий: **Павел Ильин**

ЗА МЕСЯЦ ПРОЧИТАЛ:

Габриэль Гарсия Маркес «Сто лет одиночества»
До сих пор не могу избавиться от ощущения, что прочитал сценарий всей «Санта-Барбары».

Александр Эткинд «Внутренняя колонизация»
Главы об экспорте пушнины достаточно интересны, но, увлёкшись русофобской риторикой и постоянно отступая от заданной темы, автор так ни к чему и не приходит.

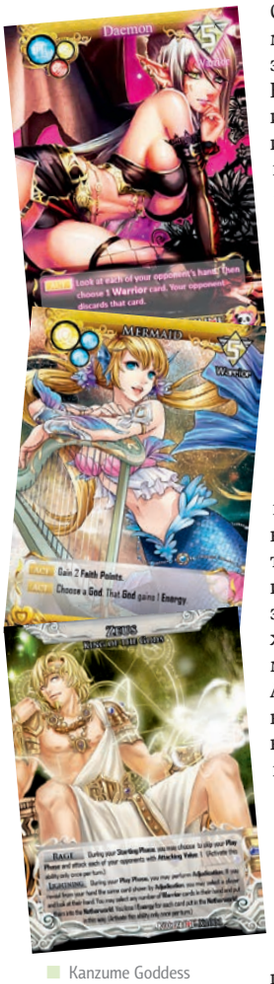
ИГРОВОЙ КЛУБ
НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

Новейшая история карточных игр подарила нам, пожалуй, всего две знаковые игры, определившие направление индустрии на годы вперёд, — Magic: The Gathering и Dominion. Первая совместила в себе достоинства военных игр с почти покерными возможностями для блефа (и открыла золотую жилу для жадных издателей), вторая превратила создание колоды для игры в саму игру, причём довольно увлекательную. Породив бесчисленное количество клонов, удачных и не очень, эти игры и не думают исчезать с полок магазинов, продолжая радовать своих поклонников новыми наборами, дополнениями и расширениями. Более того, пресытившаяся коллекционными карточными и колодостроительными играми публика уже не так охотно покупает новинки, отдавая предпочтение старой доброй классике.

Но из теории вероятностей следует, что среди сотен попыток сделать более крутую игру, чем удалось Ричарду Гарфилду и Дональду Ваккарино, хотя бы несколько должны были увенчаться успехом. Действительно, со временем карточные игры становились всё лучше, появились такие шедевры, как Netrunner и Ascention, совершившие маленькие революции в своём жанре. Однако большинство таких игр были выпущены мелкими издательствами небольшим тиражом, поэтому основная часть игроков просто не смогла с ними ознакомиться. Удивительно, но очень часто не везёт играм по довольно известным франшизам: Star Trek, Resident Evil, Lord of the Rings и другим. Перед всеми, кому надоел Dominion, встаёт одна и та же проблема: хочется чего-нибудь столь же хорошего, но с другой атмосферой и улучшенной механикой. А что брать — непонятно. На половину игр нет даже вменяемых обзоров, а кота в мешке покупать не хочется.

В этой заметке мне хотелось бы упомянуть игры, которые остались практически незамеченными в русском игровом сообществе, хотя они заслуживают самого пристального внимания. Встречайте: Rune Age, Kanzume Goddess и The Voidrim.

Карты, ведущие к сокровищам



Kanzume Goddess

С первой игрой из нашего списка многие знакомы заочно: как-никак, это продукт издательства Fantasy Flight Games, крупнейшего производителя игр по мирам Ктулху и «Звёздных войн». Американцы не удержались и сделали свой «Доминион», с эльфами и нежитью. Однако **Rune Age** отличается от именитого предшественника гораздо сильнее, чем, например, «Громовой камень». Начнём с того, что это чуть ли не единственный декбилдинг, в котором у каждого игрока *свои* карты для пополнения колоды. Люди могут покупать пехотинцев, варвары — шаманок и берсерков. У каждой расы собственный стиль игры: кочевники могут уничтожать свои карты, чтобы нанести больше урона, нежить возвращается из сброса в руку и на поле боя, лорды Дакана атакуют строем. Игрокам доступно всего лишь четыре типа расовых существ (и ещё два в дополнении) и три нейтральные карты — сначала кажется, что этого до смешного мало. Однако фазы хода здесь жёстко не регламентированы, и одну и ту же руку можно разыграть несколькими способами. Rune Age уникальна ещё и тем, что позволяет сразу, без всяких расширений, играть во множестве режимов: все против всех, кооператив, борьба с драконами и постройка чуда света.

Вторая игра из нашего списка известна меньше. **Kanzume Goddess** притаилась на самых нижних ступеньках мирового рейтинга игр сайта boardgamegeek.com, что заставляет многих сразу вынести ей приговор. Однако не спешите с выводами. Дурацкий сюжет про битву скандинавских и греческих богов в игре лишь для галочки, важнее процесс! Kanzume Goddess напоминает вампирский Nightfall — карты воинов здесь тоже нужно разыгрывать хитрыми комбинациями (например, белая карта «Весы» позволяет разыграть за собой только красную карту, допустим, «Льва»). Но карты в «богинях» разнообразнее, и у большинства есть два разных эффекта: один играется в свой ход, другой — в ход противника. Для победы нужно довести счётчик жизней противников до 0 или свой до 25. Можно играть командами двое на двое. Карты с миловидными японскими девушками не лежат одинаковыми стопками в центре стола, а как следует растасованы по шести колодам, что, кстати, здорово ускоряет подготовку к игре и не позволяет изобрести стратегию на все случаи жизни. Действительно уникальным игровой процесс делают способности богов. Зевс может раз в ход разыграть любую карту как атаку на всех противников, а мудрая Афина позволяет не сбрасывать карты в конце хода.

Последняя игра в этой подборке неизвестна широкой публике, потому что никогда официально не издавалась. Это скромный проект нашего соотечественника, карточная игра **The Voidrim**. Автор выбрал необычный сеттинг: кошмары молодых девушек, впавших в кому после тяжёлой депрессии. Просто, но со вкусом исполненные иллюстрации навевают воспоминания о Silent Hill, «Море. Утопии» и даже «Городе Грехов». За короткое время существования игра так и не добралась до релиза, но по части игровой механики и баланса между фракциями даст фору любому другому отечественному проекту. Правила просты, как в большинстве других ККИ: играй существ и карты действий, старайся довести здоровье противника до нуля. Однако есть несколько изюминок, благодаря которым The Voidrim и цепляет даже бывалых «магов» и «берсерков». В игре два типа атаки, угроза и влияние, и каждый бой требует от участников разыграть карту из специальной маленькой колоды. Нечто подобное было в «Игре престолов», вот только там от обилия цифр можно было запутаться. Помимо привычного поворота карт, в игре присутствует «двойной поворот», активирующий самые сильные способности карт девушек и монстров. Правда, и восстанавливаться после такой атаки нужно будет два хода. К сожалению, автор The Voidrim забросил свой проект, но вышедшие и протестированные карты находятся в свободном доступе в интернете.

The Voidrim

АНОНСЫ И ЛОКАЛИЗАЦИИ

Коммуналка

Семейная игра для компании из 3-6 игроков. За право жить под одной крышей борются 12 фантастических существ, среди которых робот и разумный пингвин. Игроки втайне друг от друга должны стремиться, чтобы их фавориты прожили в квартире как можно дольше. Можно предположить, что при успехе игры на русском языке выйдет и следующий набор, полностью с ней совместимый, в котором герои и злодеи обживают тёмное подземелье.

Находка для шпиона

Быстрая словесная игра, развитие темы «Мафии», только без выбывания участников. Все игроки получают по одной карте лояльности. Один из них после этого становится шпионом, и его цель — угадать организацию, в которой работают остальные (название организации указано на всех карточках, кроме одной — доставшейся шпиону). После этого все игроки по очереди задают своим соседям разные вопросы, на которые те должны дать внятные ответы. В конце игры шпион должен назвать организацию, а все остальные — вычислить его.

Подземелье

Первый набор карточной игры Dungeoneer под названием «Подземелье. Гробница повелителя мёртвых» выходит на русском языке. Игра, чьи правила и иллюстрации создал художник Томас Денмарк, представляет собой трибьют классическим бродилкам по подземельям и старым ролевым играм. Герои выполняют квесты, сражаются с монстрами и исследуют гробницу короля нежити. Интересно, что русская версия получила расширенную комплектацию — многих компонентов не было в оригинальной игре.

Главное за месяц

Конец света каждый месяц

Fantasy Flight Games становится крупным игроком на рынке ролевых игр. За несколькими заметными релизами по вселенной «Звёздных войн» издательство готовит к выпуску целую линейку игр в жанре постапокалипсиса. Первая книга серии The End of the World будет посвящена нашествию зомби, три последующие — пробуждению древних богов, высадке пришельцев и восстанию машин. Ожидается, что у всех четырёх ролевых игр будет общая механика и относительно простые правила. Любопытно, что это первый ролевой проект FFG не по лицензии — если не считать Anima, да и то в её случае американцы выступили только как издатели.

Собери их всех!

6 октября состоится официальный выход первых наборов коллекционной карточной игры Pokemon на русском языке. Самые нетерпеливые смогут увидеть игру уже на выставке «Игромир», на стенде компании Nintendo (выкупившей в своё время права на эту ККИ у Wizards of the Coast). Учитывая популярность карманных монстриков в нашей стране в начале 2000-х, уже сейчас можно быть уверенными: своих поклонников игра найдёт. Правда, за внимание детишек ей придётся побороться с Lego и Bakugan. Выпущенные наборы будут основаны на играх Pokemon X и Pokemon Y для Nintendo 3DS.

Восточный фронт открыт

В мире Acthung! Cthulhu произошло важное событие — вышло крупное сюжетное дополнение Eastern Front, посвящённое Великой Отечественной войне и Советскому Союзу в целом. Правила сеттинга позволяют играть при помощи систем Call of Cthulhu и Savage Worlds (известной в России как «Дневник Авантюриста»). В книге нашлось место как реальной истории, так и бурным фантазиям на тему оккультных движений и невероятных технологий. Примечательно, что над ориентированным на Запад ролевым продуктом трудилась группа российских авторов. По их словам, в финальный вариант книги не вошла большая часть подготовленных материалов, но есть шанс, что в русском электронном издании они всё-таки увидят свет.

Чудесные дни во Франции

Лидер французского настольного рынка, Asmodee, приобрёл издательство Days of Wonder, став одним из крупнейших производителей настольных игр не только в Европе, но и во всём мире. Days of Wonder выпускала исключительно хорошие игры с компонентами высочайшего качества, заработали отличную репутацию, но в год им удавалось выпустить лишь одну-две игры да ещё несколько дополнений. Успехи Ticket to Ride, Small World и Memoir'44 позволили бизнесу успешно просуществовать 12 лет. Надеемся, что после смены владельца издательство не уронит планку качества.

DAYS OF WONDER
ASMODEE™

Халк, да не тот

Games Workshop анонсировали четвёртое издание Space Hulk. Популярная тактическая игра снова даст игрокам возможность проверить, кто сильнее — космические десантники «Кровавые Ангелы» или рой тиранидов. Игра за эти две стороны сильно отличается. Бойцы Империума ограничены во времени, но несут мощное дальнобойное оружие. Когти монстров редко когда способны пробить мощную броню, но им нет числа. Переиздание выйдет ограниченным тиражом и наверняка не удовлетворит весь спрос. Но и те, кто не успел, смогут поиграть в электронную версию игры Space Hulk Ascension Edition. А пока любители настолок могут сыграть в карточную «Space Hulk: Ангел смерти».

Лучшие настольные игры

Текст: **Влад Стерхов**

Жанр: стратегия, семейная
Автор: Алан Мун
Художники: Дорис Маттхаус
Издатель: Amigo Spiele
Издатель в России: Hobby World
Количество игроков: 2–6
Возраст игроков: от 10 лет
Длительность партии: 45–60 минут
Язык игры: русский
Похожие произведения: Ticket to Ride, Isla Dorada

УДАЧНО

- ПРОСТЫЕ В ОСВОЕНИИ ПРАВИЛА
- КРАСОЧНОЕ ОФОРМЛЕНИЕ
- КАЧЕСТВЕННЫЕ КОМПОНЕНТЫ

НЕУДАЧНО

- НЕБОЛЬШОЙ ВЫБОР СТРАТЕГИЙ
- ПЛОХО ПОДХОДИТ ДЛЯ ИГРЫ ВДВОЁМ

ОЦЕНКА МФ *очень хорошо* **8**

Elfenland

Elfenland. Волшебное путешествие

Дамы и господа, мы приглашаем вас отправиться в тур по городам чудесной Страны эльфов! Предпочитаете головокружительный полёт на драконе или вам больше по душе неспешно парить на мягком облаке? А может, вы всегда мечтали стать погонщиком троллей или сесть за руль эльфоцикла? Что ж, самое время отправиться в путь!

Игра Elfenland известна в Европе уже более 15 лет, но локализована в России совсем недавно. Фактически Elfenland — потомок «дорожной стратегии» Elfenroads 1992 года и предшественник уже известной отечественным настольщикам Ticket to Ride, поэтому у них немало сходств.

На первый взгляд задача игроков достаточно проста: за четыре раунда нужно успеть посетить как можно больше городов на карте волшебной страны. Но вскоре становится ясно, что за кажущейся простотой скрывается необходимость тщательно планировать свои ходы и принимать во внимание действия соперников.

В путешествии эльфу помогут карты странствий и жетоны транспорта. С помощью жетонов игроки составляют маршруты, а карты используются для оплаты проезда. На картах и жетонах изображён некий вид транспорта, которым можно воспользоваться в той или иной местности. У каждого транспорта есть свои особенности и ограничения: например, облака категорически отказываются летать над пустынями, на диком кабане нельзя покататься в горах, а троллям там придётся заплатить двойную цену. Тонкость заключается в том, чтобы не просто спланировать для себя наиболее продолжительный маршрут, но и умело воспользоваться наработками соперников, ведь положенный на карту жетон транспорта открывает дорогу всем игрокам. Умело проложив дорогу, эльф-путешественник не только сэкономит свои жетоны транспорта, но и соберёт по пути максимально возможное количество фишек городов — а это ключ к победе. Есть ещё один вариант игры, в котором конечная цель — добраться из столицы до определённого города.

На то, чтобы как следует обдумать свою стратегию передвижения, требуется некоторое время, поэтому даже небольшое количество раундов не делает Elfenland быстрой игрой. И чем больше участников, тем более увлекательным и напряжённым становится игровой процесс. Правила достаточно понятны и просты, однако расслабляться тут не приходится — нужно всё время анализировать происходящее и просчитывать шаг за шагом. Здесь не нужно особо фантазировать или вживаться в роль, поэтому поклонникам ролевых отыгрышей Elfenland может показаться немного суховатой. Тем не менее это очень красивая игра, с приятным оформлением и качественными яркими компонентами.

ИТОГ

Несложная, но при этом достаточно глубокая, Elfenland идеально подойдёт тем, для кого самое главное — не атмосфера, веселье или динамичность, а вдумчивый поиск наиболее выгодной стратегии.

Текст: **Сергей Серебрянский**

Жанр: карточная
Автор: Эндрю Луни
Художник: Дерек Ринг
Издатель: Looney Labs
Издатель в России: Hobby World
Количество игроков: 2–6
Возраст игроков: от 8 лет
Длительность партии: 15–20 минут
Язык игры: русский
Похожие игры: «Ходячие зомбецы» «Манчкин Зомби»

ОЦЕНКА МФ *хорошо* **7**

Zombie Fluxx

Fluxx Зомби

Зомби повсюду: в книгах, фильмах, на телеэкранах и мониторах компьютеров. Добрались мозгоеды и до настольных игр. Только в этом году на русском вышли «Ходячие зомбецы», «Зомбицид», «Манчкин Зомби» и «Зомби на кубиках». Не остались в стороне и создатели карточного хита Fluxx.

Главная особенность карточной игры Fluxx — регулярные и непредсказуемые изменения правил прямо в процессе партии. Начав с простой механики «тяни одну карту, играй одну карту», игра практически на каждом ходу переворачивает ситуацию с ног на голову. Более того, в игре нет строгих условий победы — они тоже меняются! Правда, всё сводится к необходимости выложить определённое сочетание карт тем (темы в игре бывают самые разные — от печенек до любви) и при этом избавиться от карт проблем (война, смерть, налоги). После успеха оригинальной Fluxx разработчик пошёл по стопам Стива Джексона и его «Манчкинов», взявшись за создание тематических версий. Уже есть Fluxx по мотивам лавкрафтианы, «Звёздного пути» и даже «Монти Пайтона»! Но первым на русском языке появилось дополнение, посвящённое страшным и симпатичным зомби.

В целом зомби-версия Fluxx содержит не так много отличий от базовой игры. Главное из них — карты проблем сплошь состоят из карт зомби. В отличие от базовой версии, где проблемы просто лежат у игрока и мешают ему победить, здесь зомби ещё и регулярно меняют владельцев — как правило, в самый неподходящий момент. Однако и способов борьбы с проблемами стало больше. Зомби можно без зазрения совести убивать, используя в качестве оружия двустволку, канистры с бензином, бейсбольные биты — если позволяют правила, конечно. Другим нововведением стала карта «Провала» — в определённой ситуации все игроки могут оказаться проигравшими. Хотя у одного из них есть шанс обернуть провал победой.

В остальном суть игры осталась неизменной. Партии по-прежнему проходят динамично, весело и непредсказуемо. Иллюстрации здесь великолепные, и в чувстве юмора разработчикам не откажешь. Впрочем, среди тематических версий есть и более интересные. Надеемся, что и они выйдут на русском.

ИТОГ

Неплохое тематические расширение, которое не приносит почти ничего нового в механику, но радует отличным юмором и сохраняет достоинства оригинальной игры.

Текст: **Сергей Серебрянский**

Жанр: карточная, дедуктивная
Авторы: Сейдзи Канаи, Хаято Кисараги
Художник: Диего Гисберт Лоренс
Издатель: Alderac Entertainment Group
Издатель в России: Hobby World
Количество игроков: 2–4
Возраст игроков: от 10 лет
Длительность партии: 10 минут
Язык игры: русский

ОЦЕНКА МФ *очень хорошо* **8**

Lost Legacy: The Starship

Тайное наследие. Звездолёт

Однажды на планете потерпел крушение космический корабль. Спустя годы несколько искателей приключений отправились на его поиски, чтобы заполучить сокрытое в обломках тайное наследие древней инопланетной цивилизации.

Одним из главных хитов прошлогодней Эссенской выставки настольных игр стал карточный филлер «Тайное послание». Игра японского разработчика оказалась настоящим шедевром минимализма: лаконичные правила, короткие партии и всего 16 красочных карт в колоде. При этом «Тайное послание» отличалась невероятной глубиной и математически выверенной механикой — от игроков требовались дедуктивные навыки и умение видеть всю картину целиком.

«Тайное наследие» развивает идеи «Тайного послания». Несмотря на то, что по форме игра осталась прежней (в коробке также лишь 16 карт), содержание сильно изменилось. Вместо романтической истории о поклонниках фэнтезийной принцессы игра повествует о множестве авантюристов, разыскивающих обломки древнего инопланетного корабля. История звездолёта и героев достаточно подробно изложена в правилах. Сюжет вкупе со стильными иллюстрациями способствует глубокому погружения в атмосферу игрового мира, хотя всё-таки цепляет меньше, чем злоключения любовного письма из первой игры.

В соответствии с сюжетом поменялась и цель игры. Теперь задача игроков — найти в колоде карту звездолёта, вычислив её расположение в ходе игры. Игровой процесс остался прежним — игроки, начав с одной картой на руке, каждый ход берут карту из колоды и играют одну карту. Различные эффекты карт заставляют игроков обмениваться ими, подсматривать скрытые карты и выбывать из игры. Когда колода заканчивается, начинается фаза расследования, во время которой оставшиеся игроки должны вычислить, где же находится карта звездолёта. Но делают они это в определённом порядке, поэтому игрок, который точно знает, где находится карта (а может быть, и держит её в руке), вынужден ждать своей очереди и сохранять невозмутимое выражение лица. Партии проходят достаточно быстро, хотя из-за дополнительной фазы динамика в конце раунда несколько снижается, да и набор карт начинает надоедать. К счастью, ситуацию исправляют дополнительные колоды, полностью совместимые с игрой, которые вскоре выйдут и на русском языке.

ИТОГ

Игра сохранила главные достоинства «Тайного послания» — выверенную механику, лаконичные правила и быстрые партии. Но вот по оригинальности и оформлению «Тайное наследие» всё же уступает своему предшественнику.

Текст: **Роман Броницкий, Ольга Мыльникова, Алексей Шлыков, Андрей Воскресенский, Виталий Федосеев, Александр Стрепетилов, Максим Мухамедов**
Фото: **Роман Броницкий**

Nomadic Lass / Flickr, CC 2.0 BY SA

Полёт драконов

ТРИ ВОЛНЫ НАСТОЛЬНЫХ РОЛЕВЫХ ИГР

So we could be heroes
Just for one day
Дэвид Боуи

Большинство наших читателей, открывших эту страницу, наверняка знают, что настольные игры давно не ограничиваются шашками, домино и даже «Монополией». Что на свете существует огромное количество интересных игр — начиная с «Каркассона» и заканчивая «Зомбицидом». Варгеймами — военными настольными играми с миниатюрными фигурками — тоже никого не удивишь, Warhammer 40,000 давно стал узнаваемым. А вот на вопрос «какие вы знаете настольные ролевые игры, кроме D&D» ответит не каждый. Да и что такое эти настольные ролевые игры?

ЧТО ТАКОЕ РОЛЕВАЯ ИГРА?

Вам когда-нибудь хотелось пожить в мире любимой книги? Вы размышляли на досуге, как здорово быть могучим воином? Что бы вы делали, если бы обнаружили в себе магический дар? Или родились бы наследником дворянского рода во Франции XV века? А может, вы бы с удовольствием влезли в броню космического десантника?

У многих из нас есть образ, а то и не один, который хотелось бы примерить на себя. Так вот, настольная ролевая игра — это возможность сочинить историю от лица своего персонажа. Вокруг него будет мир — с опасностями и проблемами, возможностями и удачами, победами и поражениями, и самое главное — на этот мир можно влиять. Вокруг него будут другие персонажи — со своими интересами, целями, эмоциями. И со всем этим окружением можно взаимодействовать «от первого лица».

В общем виде настольная ролевая игра (далее будем называть её просто НРИ) происходит пример-

Moroboshi / Wikimedia

Так выглядит типичная партия в настольную ролевую игру

Разноцветные многогранные дайсы стали символом настольных ролевых игр

но так. Собирается группа людей (обычно от двух до шести). Один из них берёт на себя роль ведущего, или мастера. Он будет олицетворять собой мир, «играть за окружающую реальность». Ведущий может использовать готовые сценарии и сюжеты, может на их основе создавать собственные приключения, а в некоторых системах ход событий вообще целиком основан на импровизации. Остальные игроки выбирают себе роли и по неким правилам описывают своего персонажа — его внешность, знания, умения, сильные и слабые стороны, место рождения, акцент, привычки, историю. Дальше ведущий рассказывает о том, где находятся герои, что и кто их окружает, а игроки в ответ описывают действия своих персонажей.

Игровая сессия обычно длится от двух до шести часов. Со школьниками игра может длиться меньше часа, хотя многие подростки вполне способны играть наравне со взрослыми. Группа, у которой много свободного времени и есть где собраться, может устраивать игровые марафоны на все выходные, прерываясь только на сон и еду, но это не слишком распространённый случай.

Вот как обычно выглядит процесс игры.

***Ведущий**: Итак, после долгого пути через лес Шипов вы добираетесь до руин замка, указанных на карте. Перед вами старые, покрытые плющом стены. Ворота в замок приоткрыты, и вы видите кусочек заброшенного внутреннего двора.*

***Андрей (играет за воина Михара)**: Мне не нравится это место. Я хочу внимательно осмотреть все вокруг — нет ли чего необычного.*

***Ведущий**: На одной из стен ты видишь притаившуюся в тени фигуру. Деталей рассмотреть нельзя, но ты чётко замечаешь, что этот кто-то вооружён луком и пристально следит за вами.*

Андрей: *Шёпотом предупреждаю остальных.*

***Инга (играет за волшебницу Вайлу)**: Отлично. Я хочу поразить его своим заклинанием оглушения.*

***Ведущий**: Увы. Притаившийся незнакомец, почувствовав твою попытку оглушить его, поднимает лук и целится в вашу сторону.*

Однако от настольной игры обычно ожидают не только совместного творчества, но и действий по определённым правилам, ведущих к достижению игровых целей. Кидаем игральные кости, двигаем фишки и тянем карты — вы наверняка знаете, как это бывает. И если в НРИ присутствует только поочерёдное описание, диктуемое исключительно фантазией участников, — где же тут игра? И почему бы просто не сказать: «Побеждаю всех, уношу сокровища, женюсь на принцессе»?

Для этого и существуют разнообразные ролевые системы — набор механик, правил, объектов и условностей игрового мира. Именно они ограничивают действия игроков рамками, за которыми нужно оставаться, чтобы игра была по-настоящему интересной и непредсказуемой. Как правило, исход того или иного события решает бросок одного или нескольких дайсов (игральные кости в ролевых играх далеко не всегда можно назвать «кубиками»). Выпавшее значение расчитывается по определённым правилам и даёт ответ на поставленный вопрос — попала ли стрела в колено или прошла мимо? Сработало ли заклинание колдуньи? Не хрустнула ли ветка под ногой крадущегося героя?

ГДЕ-ТО В D&D

***Вайла**: Тогда я кидаю в него огненный шар. Дистанция до лучника 10 клеток, я достаю. Кидаю d20… есть, 17! Наверняка попала!*

***Ведущий**: Это точно. Защита у него меньше.*

***Вайла**: Теперь урон. 2d6… всего 5 урона. Жаль.*

***Ведущий**: Ты в него попала огненным шаром, который прошёл немного вскользь и обжёг ему руку. Записал 5 урона.*

ГДЕ-ТО В DUNGEON WORLD

***Вайла**: Так, я кидаю в него огненный шар. Кидаю 2d6 + мой интеллект. Вышло 8. Это успех с осложнением.*

***Ведущий**: Да, огненный шар определённо удаётся, но что-то идёт не так.*

***Вайла**: Я сразу кину урон. 2d6 — 10 урона! А в списке осложнений есть «Ты привлёк чьё-то внимание или подставился». Это будет интересно.*

***Ведущий**: Ха! Яркая вспышка огненного шара сжигает лучника на месте, тот успевает громко, протяжно вскрикнуть, и на шум уже бегут другие стражники…*

Безусловно, за сорок с лишним лет существования ролевых игр появилось немало систем. Очень разные люди придумывали очень разные игры и хотели от них очень разных вещей. Два приведённых нами примера показывают две непохожих игры. Различные стили и жанры приключений, упор на реалистичность, развлекательность или драматичность истории — ролевые игры могут предложить желающим что угодно из вышеперечисленного и в любых сочетаниях. Но начиналось всё с D&D.

ТОТ, КТО ПРИШЁЛ ПЕРВЫМ

Игра про искателей приключений, грабящих подземные сокровищницы драконов, появилась достаточно давно — в 1974 году. Придумали её Гэри Гайгэкс и Дэйв Арнесон. Это была одна из первых ролевых игр, фактически «отпочковавшаяся» от игр настольных, и поэтому изначально кидания

Гэри Гайгэкс, отец настольных ролевых игр

На русском официально выходило «Руководство игрока» D&D 3.5, а вот «Руководство мастера» и «Бестиарий» так и не увидели свет

кубиков в ней было очень много, а инструментов для создания истории — очень мало. В игре персонаж из героя-странника постепенно превращался в лидера, получая под управление отряд последователей, а затем и крепость, и целое королевство… В следующих редакциях фокус игры сместился: теперь группа хорошо подготовленных приключенцев приходит куда-то, где есть много злых врагов и не меньше материальных ценностей, и начинает планомерно вырезать первых и собирать вторые. Шло время, расширялись возможности, добавлялись новые враги, проблемы становились масштабнее — и постепенно это увлекло тысячи игроков по всему миру.

С тех пор D&D, поменяв несколько издателей (сейчас она принадлежит компании Wizards of the Coast, подразделению Hasbro), выдержала массу обновлений и переработок. Самая новая редакция — пятая — вышла только-только, осенью 2014 года, однако главное осталось неизменным: это система для тех, кто хочет настольной игры, действий по определённым правилам, ведущих к достижению игровых целей. Для каждого персонажа чётко прописаны параметры, которыми он и «меряется» с параметрами встречных опасностей: умением атаковать — с защитой дракона, умением вскрывать замки — со сложностью замка на двери темницы. И всё это происходит в ярком фэнтезийном мире.

В Россию игра пришла, когда на Западе уже сменилось поколение ролевиков. Когда интернет начал распространяться по нашей стране, стали появляться распечатанные книги правил, чаще всего — в любительском переводе. В 2006 году «Подземелья и Драконы. Руководство игрока» для редакции 3.5 было официально издано на русском языке компанией АСТ. Книга была встречена неоднозначно: опытные игроки увидели массу неточностей и множество некорректно переведённых названий и терминов, но для многих новичков книга стала входным билетом в мир НРИ, несмотря на то, что ни «Бестиарий», ни «Руководство мастера» так и не издали.

D&D ВНЕ НАСТОЛЬНЫХ РОЛЕВЫХ ИГР

• Существует три официальных фильма по мотивам Dungeons & Dragons, дающих достаточное представление о том, что происходит в мире игры, а также три фанатских фильма (серия The Gamers), дающих полное представление о том, как в это играют.

• Многие, кто думает, что им неизвестна система D&D, на самом деле знакомы с ней через компьютерные игры. Eye of the Beholder, Menzoberranzan, Baldur's Gate, Planescape: Torment, Icewind Dale, The Temple of Elemental Evil, Neverwinter Nights — все эти игры, без сомнений, известные каждому любителю компьютерных PRG, созданы на основе D&D.

• Художественная литература по D&D (преимущественно по сеттингам Forgotten Realms, Ravenloft, Dragonlance и Dark Sun) издаётся в России очень давно. Наиболее известны «Тёмный эльф» Роберта Сальваторе и «Сага о Копье» Уэйс и Хикмэн.

Полнометражная «Футурама: Игра Бендера» целиком посвящена D&D и памяти Гэри Гайгэкса

«Духовным наследником» системы D&D можно назвать Pathfinder, которая вобрала в себя лучшее из третьей редакции и превратилась в квинтэссенцию того, что ёмко называют dungeon-crawler («бродилка по подземельям»). Сейчас именно Pathfinder — самая продаваемая ролевая игра в мире.

А универсальная система d20, выросшая из третьей редакции D&D, стала свободной для использования и уже давно живёт собственной жизнью. Элементы этой игровой механики встречаются в таких известных сеттингах, как Star Wars (и серии компьютерных игр Knights of the Old Republic), Wheel of Time и даже в аниме Slayers.

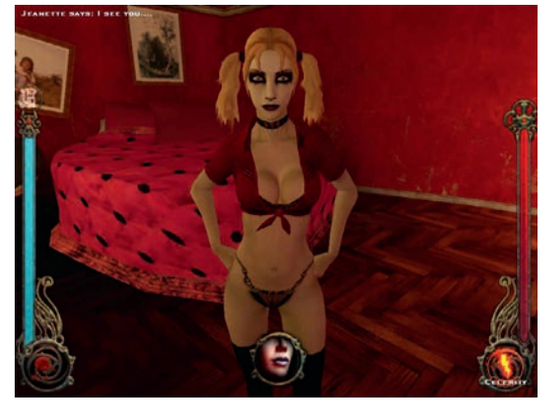
РОЖДЕНИЕ ОТЫГРЫША

Следующая волна ролевых игр принесла с собой больше социальных взаимодействий. Игрокам предложили уже не просто зачищать подземелья, шахты или усадьбы от обитающей там нечисти, но и разбираться в непростых взаимоотношениях персонажей, населяющих игровой мир, вскрывать заговоры, заниматься дипломатией, вести долгие диалоги от первого лица. В системах стало больше параметров, характеризующих возможности героев вне боя, в механике игры появились способы управлять ходом сюжета и влиять на поведение персонажа.

Хорошим примером такой системы можно считать World of Darkness (сокращённо WoD, а в русском неофициальном переводе — «Мир Тьмы»), истории о сверхъестественных персонажах в мрачной версии реального мира. Помимо привычных силы, ловкости и прочих боевых навыков, персонажи получили набор социальных и психологических параметров. Первые отражали их способность очаровывать, противостоять чужим интригам, лидерские качества и тому подобное. Вторые сообщали игрокам о нравственном и психологическом состоянии персонажа. Так, вампир, слишком часто и много убивающий, начинает выглядеть отвратительным чудовищем, даже если изначально был красавцем. И это изменение влияет не только на описательную часть игры, но и на возможности такого вампира — например, на способность убеждать других персонажей или вызывать у них симпатию.

Мир Тьмы многообразен и полон различных существ, за которых можно играть, — уже упомянутые

Видеоигра Vampire: The Masquerade: BloodLines — один из самых известных в России продуктов по Миру Тьмы



вампиры, оборотни всех мастей, современные маги, призраки, падшие ангелы, застрявшие в людских телах феи и, конечно, охотники, тайно защищающие человечество от всех этих чудовищ.

Перекос в сторону социального взаимодействия отразился и на иных аспектах игры — например, на упрощении боевой системы и существенном увеличении «описательной» части книг-руководств. Но, несмотря на некоторые недостатки, Мир Тьмы остаётся популярным среди множества фанатов по всему миру.

Здесь прошла черта, отделяющая олдскул-игры от «новой волны». В Мире Тьмы крайне трудно играть привычным для D&D методом «вижу врага — убиваю врага», поскольку система попросту не приветствует такой подход. Гораздо проще обмануть врага, подчинить его, увеличить свою сферу влияния, произвести впечатление на окружающих. Благодаря этому НРИ увлеклись те, для кого нарубание гоблинов было скучным приложением к описанию характера своего персонажа. Введение социальных параметров позволило отражать довольно сложный набор личностных особенностей, и все они имели шанс реально повлиять на успешность действий персонажа в игре. Ведь теперь одной из стратегий победы оказались переговоры с врагом, попытки перетянуть его на свою сторону или дезинформировать. Привязка к реальной истории позволила взглянуть на наш мир через призму сверхъестественного, а огромное количество полезной и интересной информации в сочетании с игровой механикой — создавать истории, не уступающие литературным сюжетам. Декорации привычного «мира за окном» дали игрокам возможность полностью вжиться в роль.

Русский фэндом Мира Тьмы весьма обширен и может поспорить по размерам с фэндомами популярных телесериалов. Официально Мир Тьмы в России никогда не издавался, однако в интернете можно найти любительские переводы почти всех «линеек».

МИР ТЬМЫ ВНЕ НАСТОЛЬНЫХ РОЛЕВЫХ ИГР

• Хорошее представление о Мире Тьмы дают компьютерные игры на его основе, Vampire: The Masquerade — Redemption и Bloodlines, которые предлагают действительно глубокое погружение в происходящее на экране. На платформе Xbox также выходила серия игр Hunter: The Reckoning, повествующая об охотниках на вампиров и оборотней.

• По мотивам одной из ветвей Мира Тьмы в 1996 году был снят телесериал Kindred: The Embraced (известный русскому зрителю под названием «Клан»), великолепно передающий атмосферу настольной игры. К сожалению, из-за трагической гибели исполнителя главной роли сериал обрывается на полуслове.

• Серию фильмов «Другой Мир» (Underworld) изначально должны были снять именно на основе «Мира Тьмы», однако после конфликта вокруг сценария продюсеры убрали из фильма все упоминания вселенной и отсылки к ней.

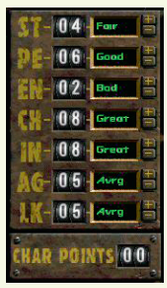
• Книги Лорел Гамильтон (цикл про Аниту Блейк), Энн Райс (цикл «Вампирские хроники») и Шарлин Харрис (цикл «Вампирские Тайны») неплохо передают мрачную атмосферу Мира Тьмы, хотя сами по себе никак с ним не связаны.

И Dungeons & Dragons, и World of Darkness стали вехами в развитии НРИ — вехами настолько важными, что миллионы людей до сих пор в них играют (причём далеко не всегда в самые свежие издания), считая их идеальными игровыми системами.

Однако не стоит забывать о том, что в мире существуют сотни других ролевых систем — как настольных адаптаций книг или сериалов, так и вполне самостоятельных.

ВО ЧТО ЕЩЁ ПОИГРАТЬ?

- **7th Sea** (в русском любительском переводе «Седьмое море») — отличная игровая система, созданная специально для авантюрных приключений в стиле XVII века. Шпаги, путешествия под парусами, пираты, мушкетёры, мистика, тайные общества — всё здесь есть.
- **Warhammer Roleplay** — мир Молота войны, выросший из знаменитого настольного варгейма, ждёт всех любителей тёмного фэнтези и качественно поставленных боёв. Будь то суровое позднее средневековье Старого Света, полное магии, чудовищ и древних тайн, или мир мрачного будущего, гигантских космических кораблей и неудержимых суперсолдат, война человечества с Хаосом не прекращается!
- **GURPS**, она же Generic Universal RolePlaying System, — модульная универсальная система-конструктор, созданная для того, чтобы играть по ней в НРИ любого жанра и направления. Система подходит к любому антуражу, главное — собрать подходящий комплект книг и отдельных правил. Кстати, GURPS должна была стать основой для ролевой системы культовой игры Fallout (1997), однако создатели отказались от GURPS в пользу собственной разработки.



Система SPECIAL из Fallout многое позаимствовала от GURPS — например, распределение ограниченного числа очков по основным характеристикам

ОБРЕТЕНИЕ НЕЗАВИСИМОСТИ

Помните цепочку «появление-эволюция-революция»? Сначала мы что-то создаём, потом дополняем, потом груз дополнений становится слишком громоздким для того, чтобы можно было получить то, что хочется, или же всё становится слишком привычным и навязает в зубах, и приходит нечто кардинально новое.

Именно таким образом в НРИ возникла масса лёгких и странных инди-игр. Многие из таких игр строятся вокруг некой идеи — интересной механики или новой концепции, на которую завязан игровой процесс («а что, если мы будем играть за команду дирижабля в мире парящих островов?»). Инди-авторы создают собственные игровые миры (либо адаптируют известные сеттинги под свои системы), пишут множество дополнений и часто дают публике игры, нацеленные на максимальное раскрытие каких-то конкретных аспектов игрового процесса — отыгрыша, атмосферности, сюжетостроения. Нечто похожее происходит на рынке независимых компьютерных игр. Хороший пример ролевой инди-игры — недавно изданные в России «Саги об исландцах», где игрокам предлагается примерить на себя роли средневековых исландских поселенцев со всеми их проблемами, обычными и необычными, от выживания в суровую зиму до нашествия ледяных великанов.

Откуда же взялись эти инди-игры? Началось всё с того, что некоторые игроки захотели делать игры, выводя на первый план то, что им самим больше всего нравилось в НРИ. До сих пор инди-игры чаще всего создаются в одиночку или небольшими компаниями из двух-трёх авторов. Распространяются они бесплатно или же благодаря народному финансированию на краудфандинговых сайтах. Инди-игры — явление многоликое.

По Миру Тьмы делали и обычные настольные игры, например, Prince of the City

«Постапокалипсис», инди-игра, изданная на русском

ИНДИ-ИГРЫ, НА КОТОРЫЕ СТОИТ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ

- **Numenera** — мир фэнтези-постапокалипсиса, в котором важную роль играют загадочные артефакты былых эпох.
- **Fate** — в этой игре повествование и сюжет могут регулировать все участники, а не только ведущий. Для этого в игре используется механизмы «аспектов» и «жетонов судьбы», которые позволяют описать любой факт, свойство или особенность.
- **Apocalypse World** — приключение в жанре мистического и жестокого постапокалипсиса. В игре есть так называемые «ходы» (особая механика, которая регулирует течение сюжета и развитие конфликтов) и «обратная связь», благодаря которой игроки гарантировано вовлекаются в создание мира.

Такой «локальный», «точечный» подход к написанию игр имеет вполне очевидные плюсы и минусы. Каждая инди-игра — продукт для вполне конкретного потребителя, разделяющего вкусы автора, его представления о «важном» и «неважном» в НРИ. В таких условиях огромным толчком к развитию инди-игростроения оказалось появление краудфандинга — ведь теперь практически каждый может вытащить из ящика стола придуманные для своей игровой группы правила и показать их широкой аудитории в надежде, что найдётся ещё сотня игроков, разделяющих его взгляды на НРИ и готовых поддержать проект. Так, например, Numenera Монте Кука собрала на Kickstarter больше полумиллиона долларов.

НАСТОЛЬНЫЕ РОЛЕВЫЕ ИГРЫ В РОССИИ

На западе НРИ и их огромный фэндом существуют с 1974 года, и с тех пор мир ролевых игр многократно менялся. В первую очередь он регулировался путём многочисленных конвентов — собраний, на которых новости об изменениях в сфере ролевых игр доносились до очень широкой аудитории. В России до сравнительно недавнего времени конвентов по настольным ролевым играм практически не существовало, не считая секции на «Зилантконе», который в первую очередь посвящён играм полевым.

На территории России НРИ появились с огромным отставанием и долго оставались маргинальным хобби. D&D и «Мир Тьмы» приходили в Россию через единичных переводчиков-энтузиастов: западные издательства не видели в России перспективного рынка, а издательства местные практически не имели представления о таком явлении, как НРИ. Тем не менее люди на постсоветском пространстве создавали свои системы и даже пытались их издавать.

В начале 1990-х вышла «Заколдованная страна» — сильно урезанная версия второй редакции D&D, изданная в виде настольной игры. Она включала в себя как характерные признаки классических настолок (игровое поле), так и собственно элементы ролевой игры (например, классы персонажей). Несущая гордый ярлык «первая отечественная» «Эра Водолея» (городское фэнтези с анимешной стилистикой и поправкой на российские реалии 1990-х) вышла тиражом 7500 экземпляров. «АРРРГХЪ», игра про борьбу с инопланетными пришельцами и мировым заговором, так и осталась интернет-проектом. «Мир Великого Дракона» и «ТриМ» (героическое фэнтези, весьма напоминающее D&D), как и «О.С.А» (игра про детей-спецагентов с суперспособностями), издавались совсем небольшими тиражами и особого распространения не получили, хотя по оформлению и степени разработки они значительно превосходили уровень самопальных систем. Все перечисленные игры не сформировали сообщества и не стали законодателями традиций.

«Искусство волшебства», одна из первых локализаций издательства «Хобби-игры»

«Фиаско» — гибрид ролевой и салонной игры, не требующий наличия мастера

В 2001 была издана игра «Искусство волшебства» (в оригинале — Ars Magica), посвящённая приключениям магов и их спутников в волшебной Европе XIII века. Игра отличалась интересной системой магии и высокой детализацией сеттинга, однако особой популярности не снискала и постепенно исчезла из магазинов.

Ситуация изменилась благодаря энтузиастам, а потом — всепроникающей глобализации. Всё больше становилось тех, кто мог прочитать о новых играх в Сети и узнать, что мир World or Darkness или D&D не ограничивается небрежными фанатскими переводами. Сначала такие люди просто играли в новые игры друг с другом и самостоятельно переводили книги правил. Но однажды несколько человек, впоследствии назвавших себя Studio 101, решили рискнуть и заняться более-менее массовым выпуском ролевых игр на русском языке.

Studio 101 дебютировала с «Фиаско». Это игра без ведущего, с набором обычных игральных костей и готовыми шаблонами, из которых можно быстро создать завязку приключения и нырнуть с головой в водоворот напряжённых событий. «Фиаско» — игра быстрая, почти не требующая предварительного знакомства с правилами. Один сюжет — один вечер с друзьями, и это будет лихое и отвязное времяпрепровождение в стилистике фильмов братьев Коэн, Гая Ричи и Квентина Тарантино. «Фиаско» балансирует на грани салонной и ролевой игры, и в неё можно запросто вовлекать совершенно незнакомых с НРИ людей.

Надо ли говорить, что идея «выстрелила»? Книгу стали покупать. К ней было выпущено море бесплатных шаблонов. Их переводят и даже пишут с нуля, потому что это на самом деле несложно — достаточно посмотреть на чей-нибудь готовый шаблон и придумать свои варианты, подходящие под выбранный антураж.

КТО ЕЩЁ ИЗДАЁТ ИНДИ-ИГРЫ?

- **Indigo Games** — изначально сольный проект Тамары Персиковой, который специализируется на переводах и издании инди-игр, затрагивающих темы страха, безумия и всего остального, что творится в головах у людей, попавших в непростые обстоятельства. По собственному признанию Тамары, «Королевство Ничто» (первая игра от Indigo) была издана, поскольку ей просто захотелось поделиться с людьми понравившейся игрой. На данный момент Indigo Games выпустили четыре игры, и ещё три выйдут этой осенью.
- **SaF Gang Design** издали «Постапокалипсис» (Apocalypse World, упомянутый выше) и киберпанковские «Воспоминания о будущем» (Remember Tomorrow), игру, в чём-то напоминающую «Фиаско», но с акцентом на персонажах и фракциях.
- Есть ещё немало авторских русскоязычных систем. Кирилл Румянцев написал и издал малым тиражом игру «Грань Вселенной» (причём в двух версиях — для Savage Worlds и на движке Dungeon World), а Александр Кульков создал целую систему Twisted Terra, на основе которой вышло уже несколько постоянно дополняющихся игр.

«Дневник авантюриста» — одна из самых популярных систем, изданных Studio 101

Другая популярная линейка книг, выпущенная Studio 101, — это переводы Savage Worlds (она же «Дневник авантюриста») и дополнительных материалов к этой игре, в том числе написанные русскоязычными авторами. «Дневник» — более традиционная НРИ, в ней есть роли игроков и ведущего, заранее подготовленные приключения, а правила нужно изучать, пусть и не слишком долго. Тем не менее девиз «Дневника авантюриста» — «Быстро! Весело! Брутально!», — а по жанру система тяготеет к палпу и экшену. Новичку освоить её несложно, игровые миры увлекательны и разнообразны, а возможность держать на столе во время игры красивую бумажную книгу на русском языке для многих оказалась очень привлекательной. При этом для «Дневника авантюриста» выпущено достаточно бесплатных материалов, чтобы можно было познакомиться с системой и решить, нравится ли она вам или нет.

Количество игровых миров, совместимых с «Дневником авантюриста», буквально поражает воображение (более 70 миров, и это только официальные). Это и мистический вестерн Deadlands («Мёртвые Земли»), и сверхъестественные ужасы времён Второй мировой войны Weird War II, и чистый киберпанк Interface Zero 2.0.

Уже выпущено в свет два русских сеттинга — «Красная Земля», альтернативная история Гражданской войны, и «Волчье Солнце», игра про сотрудников спецотдела ФСБ, обладающих сверхъестественными способностями.

Studio 101 выпускает и множество других игр. Это и упомянутые выше «Саги об исландцах», и несколько игр на оригинальной детективной механике GUMSHOE/СЫЩИК. Сейчас со Studio 101 работает несколько десятков переводчиков, редакторов и художников, и впереди ещё немало интересных проектов.

«Ролекон» проводится в Москве с 2011 года

Фото: Денис Антонов

А НЕ ВСТРЕТИТЬСЯ ЛИ НАМ?

Постепенно популярность НРИ в России начала расти. Из стихийных тусовок, собиравшихся вокруг отдельных мастеров, выросли полноценные клубы. Следующим логичным этапом стали конвенты — тематические фестивали, собирающие любителей настольных ролевых игр со всего города, региона, а то и страны.

В 2011-м в Москве состоялся «Ролекон», собравший 350 человек. Фестиваль был посвящён исключительно настольным ролевым играм — и, кроме игровых сессий, на «Ролеконе» прошли мастер-классы, обсуждения, тематические презентации. Всё это пришлось игрокам по вкусу. Конечно, «Ролекон» напоминал аналогичные мероприятия западного образца, — организаторы и не скрывали, что ориентировались на GenCon и Penny Arcade Expo. С тех пор прошло ещё два «больших Ролекона» (последний собрал более 500 человек) и множество однодневных «Ролеконов Мини», которые представляли собой не столько конвенты, сколько игротеки.

Вслед за московским «Ролеконом» конвенты начали проходить и в других городах. В Санкт-Петербурге появился «Ролекон-Север», в Екатеринбурге — «РРИкон», выходит из тени новосибирско-томский Dungetto, на конвентах «живых» ролёвок вроде «Зиланткона» и настольных игр вроде «Мипла» активизируются настольно-ролевые секции. В 2014-м в Красноярске прошёл «Игрофест: Активация». Почти в каждом крупном городе есть своя тусовка, которая постепенно слезает с родных диванов и проводит игры для новичков и не только.

* * *

Настольные ролевые игры явно перестают быть маргинальным хобби для гиков. Это очень разнообразное явление, и, пожалуй, каждый сможет найти в нём что-то интересное именно для себя — будь то игра воображения, увлекательный сюжет или методичная «прокачка» персонажа.

Вместе с традиционными настолками эти игры переживают рост популярности. Уже можно с уверенностью говорить о сложившейся индустрии НРИ и стабильном фанатском сообществе. Наши авторы, издатели, организаторы клубов и конвентов проделали феноменальную работу.

Над статьёй работал коллектив Roleplaying News Russian (rpg-news.ru), крупнейшего русскоязычного информационно-новостного ресурса о настольных ролевых играх. На ресурсе можно найти всё самое важное, что происходит с ролевыми играми в России и за рубежом.

Редактор: **Татьяна Луговская**

ЗА МЕСЯЦ ПРОЧИТАЛА:

Сунь Цзы (или же Сунь Бинь) «Искусство войны»
Из всех великих книг древности «Искусство войны», пожалуй, остаётся наиболее актуальной — причём во все времена. Что много говорит о гениальности автора, а ещё больше — о людях в целом.

ВРАТА МИРОВ

«Тссс! О драконах — ни слова!» — предупреждал герой оперетты «Сильва» (правда, имея в виду собственную жену). В этом номере мы решили пренебречь подобным предупреждением — и в нынешних «Вратах миров» только и разговоров, что о драконах...

Чем эти фантастические рептилии, чаще всего достаточно мрачные и опасные, так привлекали людей во все времена и во всём мире? Возможностью летать, не обращая внимания на возведённые людьми и природой преграды? Но она отнюдь не уникальна, у птиц получается как минимум не хуже. Бронированностью чешуйчатой шкуры и, вследствие этого, практически неуязвимостью? Но раз за разом оказывается, что неуязвимость эта мнимая: то на брюхе качество брони ниже всякой критики, то какая-нибудь особо значимая чешуйка невовремя отколупнулась — а тут как раз и доблестный герой с длинным копьём, вострым мечом или метким луком наперевес. Многовековой мудростью? Это, конечно, весьма заманчиво, но, опять-таки, мало ли кому приписывалось подобное свойство.

Пожалуй, действительно уникальное драконье качество — это любовь к золоту, причём не просто к металлу как таковому (горшочки-то и лепреконы прячут), а к золоту в поистине впечатляющих количествах. Так, чтобы лечь и лежать на нём в течение долгих-долгих столетий, а ещё лучше полностью закопаться — чтобы только сквозь щели между всевозможными кубками, рамами бесценных картин и слитками чуть поблёскивал гигантский глаз с вертикальным зрачком...

Гм, что-то напоминает мечты офисного планктона, вечно сонного, да ещё и вынужденного выплачивать с полдесятка кредитов одновременно. Так что, конечно же, дело не в этом и драконы, несомненно, столь популярны из-за своей неуязвимости, способности летать и особенно мудрости. В конце концов, разве хоть один дракон работал в офисе с 9:00 до 17:00 и брал в банке кредит на покупку однокомнатной квартиры в Мытищах?

Фантастический туризм
Драконоборцы

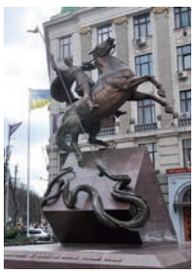
«Ведь он всё-таки лучше, чем Дракон. У него есть руки, ноги, а чешуи нету. Ведь всё-таки он хоть и президент, а человек.

Евгений Шварц «Дракон»

Драконы, особенно драконы «европейского образца» — отнюдь не самые мирные представители фантастической фауны, что, конечно же, получило своё отражение и в разнообразных памятниках. Надо сказать, что гигантские рептилии не всегда предстают там в главной роли — и в этом случае их участь чаще всего печальна. Потому что рядом с ними — тот или иной драконоборец, и почти всегда в этом поединке удача на его стороне.

Конечно же, нельзя сказать, что примеров запечатлённого в камне или металле драконоборчества нет в Азии или Африке — встречаются они и там. Однако именно в европейской цивилизации благодаря влиянию христианства мифические чешуйчатые гады стали не просто символом зла, но ещё и персонификацией дьявола. Соответственно, и желающих сразиться с вражиной оказалось куда больше.

Конечно же, главный и самый популярный драконоборец Европы — святой Георгий Победоносец. Согласно соответствующему житию в разных его вариантах, в окрестностях Бейрута (по другим источникам — в Ливии) в озере объявился дракон, пожиравший людей и уже собравшийся хорошенько закусить дочерью местного языческого правителя. По этому поводу юную и прекрасную царевну нарядили в лучшие пурпурные одежды, надели на неё украшения из золота и драгоценных камней и отправили на прогулку вдоль озера. Девушку — которая была совершенно не в восторге от идеи такого променада — повстречал Георгий и, расспросив о причине её печали, пообещал изничтожить рептилию. Что образцово-показательно и сделал: сначала проткнул копьём или мечом горло (как вариант — обездвижив с помощью одной только молитвы), потом приказал царевне связать чудовище поясом и притащить в город, а там уже на глазах у изумлённых горожанам обезглавил дракона, не забыв рассказать о своей религии, а потом сжёг труп. После чего зрители массово побежали креститься, молиться и строить культовые сооружения.



Георгий Победоносец из Львова демонстрирует чудеса эквилибристики. Этот памятник посвящён стражам порядка Украины, погибшим при исполнении служебных обязанностей

А тебе в пасть мы засунем крест — не бойся, он тонкий... (Москва)

Часть источников утверждает, что всё вышеописанное Георгий проделал, будучи уже не совсем живым. То есть его сначала разнообразно пытали, а потом казнили по приказу императора Диоклетиана; а уже после этого он начал разгуливать с копьём неподалёку от ливанско-ливийских озёр.

Я-то тебя укушу, а ты мне что сделаешь? Грозно посмотришь? (Филадельфия, США)

Тбилисский золотой Георгий

Георгий с крыши здания в Вильнюсе. Такой конский хвост можно снимать в рекламе любого шампуня!

И ЕЩЁ О ДРАКОНОБОРЦАХ

Кто там?

Стокгольмская деревянная скульптура святого Георгия покоится на основании, которое представляет собой реликварий — там хранятся некоторые фрагменты мощей. Внимание, вопрос: чьих? Георгия, принцессы, дракона, в конце концов? Так вот, по одной из версий — святого Николая! Церковь-то — его имени... По другой — всё-таки Георгия, а по третьей — и вообще трёх разных людей.

Больше ада!

В Откровении Иоанна Богослова рассказывается про небесную битву Михаила-архангела, возглавляющего боевой отряд рядовых ангелов, с драконом, преследующим «жену, облечённую в солнце» (то есть, судя по всему, Богородицу). Для эпической битвы нужен соответствующий дракон — и этот был семиглавым и десятирогим! Ну и нелегко же было таким набором управлять...

«...рыжему делают биографию...»

Надо сказать, что убийство Лютого Змея весьма положительно повлияло на карьеру Котигорошка — сына простой крестьянки и волшебной горошины: по одной из версий, после долгих приключений в змеином царстве и убийства страшного дракона маленький Котигорошек стал легендарным царём Горохом!

Кажется, что венская Маргарита просто чешет дракону с помощью креста грудку или брюшко — и рептилии это нравится

Да заткнись ты уже! (Кала, Германия)

Святой Георгий из Риги решил, что выезжать на коне против такого зверька — слишком жирно будет. Зато щит красивый

Этим сюжет «девушка и дракон», конечно же, не исчерпывается. Маргарита-Марина и копьём дракона пронзала, и молитвой укрощала, и на поводке водила... Дракон в этих случаях, правда, чаще всего был просто драконом — тварью неприятной, опасной, но не более того. И, кстати, независимо от того, требовалось ли для укрощения дракона оружие или же он проникался силой Маргаритиной веры и покорно приползал сам, конец для ящера неизменно был печальным. Вот и верь после этого людям!

Ещё один признанный специалист по истреблению редких животных — архангел Михаил. Ему по должности положено бороться с Сатаной лично и его воплощениями: как-никак, главный архангел!

Впрочем, справиться с драконом иногда под силу даже детям — хотя и не первым попавшимся. Например, Котигорошку (Покатигорошку), который таким образом спас от ужасной участи — стать обедом для рептилии — свою сестру и трёх братьев.

В общем, тяжела ты, долюшка драконская...

Другая знаменитая драконоборка (драконоборчица? драконоборчиха?) тоже имеет прямое отношение к христианству — это святая Маргарита Антиохийская (для католиков), она же святая Марина (для православных), дочь языческого жреца Эдессия, прогнанная своим отцом из-за принятия другой веры. По одной из версий, столкнулась она с драконом не по своей воле: Сатана в образе дракона явился к Маргарите, когда она томилась в темнице, и проглотил её. Но на этом получил изрядное несварение из-за того, что в комплекте со святой был её нательный крест — он сработал как рвотное, и дракон отрыгнул святую без ущерба для неё. Впрочем, по другой версии, ей привиделись и тюрьма, и пребывание в желудке дракона-Сатаны: всё это было лишь наваждением и испытанием веры, а впечатлённый стойкостью духа дьявол после успешного прохождения тест-задания с Маргаритой ещё и побеседовал по душам.

Берлинский Георгий. Когти у дракона что-то туповаты — хотя размеры впечатляют

Так, ну этого сомика — на жарку... (Загреб, Хорватия)

ДАЛЕКО ЛИ ДО ШВЕЦИИ...

Вариантов легенды о святом Георгии довольно много — и отнюдь не все из них называют местом действия Ближний Восток. Шведы, например, убеждены, что кровожадный дракон не поленился долететь до Швеции, чтобы именно там выбрать себе в жертву принцессу. Видать, она была выдающихся вкусовых качеств... Впрочем, продегустировать изысканное лакомство ему не дал очередной Георгий (в данном случае он был, конечно же, рыцарем).

Георгий продолжает расправляться с датчанами. Главное — традиции!

А в Стокгольме по этому поводу появились памятники. Сначала — скульптура, изготовленная из ценных пород дерева и частично покрытая золотом; она была создана художником Берном Нотке в 1489 году и сейчас считается самой старой деревянной скульптурой Европы. Скульптура была установлена по поводу победы шведских войск над датчанами в 1471 году в сражении при Брюнкеберге и имела вполне определённый политический подтекст: под Георгием понимался шведский король и его доблестное войско, под принцессой — Стокгольм, ну а роль дракона была отведена датским захватчикам.

Уникальная деревянная скульптурная группа находится в церкви святого Николая — в кафедральном соборе Стокгольма. Его официальный сайт — **stockholmsdomkyrkoforsamling.se**.

Намного позже, в 1912 году, была отлита бронзовая копия скульптуры, которую установили на Купеческой площади в Гамла Стане — историческом центре Стокгольма. Надо сказать, что установили бронзовую версию скульптуры также в честь годовщины вышеупомянутой битвы.

mirf.ru

ТЕКСТ: ИРИНА НЕЧАЕВА

Символ фэнтези

САМЫЕ-САМЫЕ... ДРАКОНЫ

Специалисты по фольклору считают, что дракон появлялся в мифах тогда, когда образ животного-покровителя сменялся образом антропоморфного бога. Дракон, соединяющий черты змеи и птицы, был способом объединить подземный мир с небесным. В том или ином виде драконы существуют почти в любой мифологии — будь то злобные огнедышащие чудовища, древние змеи, злые духи земли, способные превращаться в людей, или добрые духи воды, а то и вовсе боги. А также примерно в каждом втором фэнтези...

10 место

ИМЯ
Балерион

ПРОИСХОЖДЕНИЕ
мир Вестероса

СОЗДАТЕЛЬ
Джордж Мартин

Чёрный ужас

Балерион, получивший имя в честь одного из богов Валирии, — самый большой из драконов, принадлежавших королевской династии Таргариенов; он был одним из трёх драконов Эйгона Первого Таргариена, с помощью которых тот завоевал почти весь Вестерос. Зубы Балериона были длинными, как мечи, а пасть достаточно широкой, чтобы проглотить целого зубра. Пламя дракон изрыгал чёрное, как его чешуя, а крылья чудовища были так огромны, что тень их накрывала целые города. Именно в пламени Балериона был выкован знаменитый Железный трон, сделанный из мечей поверженных противников.

Балерион Чёрный Ужас был рядом со своим хозяином и наездником в самых кровопролитных сражениях, а умер в глубокой старости, в возрасте двухсот лет — абсолютный рекорд среди драконов Вестероса. Его череп вместе с другими драконьими черепами хранился в подвале Красного замка и был самым большим из всех — внутри мог спрятаться человек.

А ещё Балерионом Чёрным Ужасом звали котика, принадлежащего принцессе Рейнис Таргариен — далёкой пра-пра-пра...внучке Эйгона. Назван он был, конечно же, в честь прославленного дракона.

Балерион — один из множества чёрных драконов, встречающихся в фэнтези

ПОЧЕМУ 10 МЕСТО: вариант традиционного фэнтези-дракона — страшная-ужасная тварь, более-менее подчиняющаяся человеку. Красиво, пафосно, но скучновато.

9

место

ИМЯ
Ойххо

ПРОИСХОЖДЕНИЕ
Волшебная страна

СОЗДАТЕЛЬ
Александр Волков

Подземный дракон

Летающие драконы давно вымерли во всей Волшебной стране; какие-то остатки популяции сохранились только в королевстве подземных рудокопов, располагавшемся в гигантской пещере. Рудокопы и приручили этих драконов. Сначала их использовали как ужасающих верховых животных для королевской стражи, а после падения монархии они стали обычным средством передвижения, доступным для всех.

Ойххо — самый умный и послушный из драконов. Как и все животные Волшебной страны, он умеет говорить — но при этом достаточно молчалив. Он много раз бывал у нас, в Большом мире, что с обитателями Волшебной страны случается нечасто. Так что он обеспечивал связь между Большим миром и Волшебной страной — в частности, именно Ойххо доставил в Изумрудный город технику, необходимую для постройки металлического великана, без которого было не справиться со злой колдуньей Арахной.

Раз за разом этот дракон оказывался в самой гуще событий, и его помощь была поистине бесценной. Он даже участвовал в войнах. В битве с узурпатором Урфином Джюсом Ойххо разогнал целый полк марранов, причём действуя предельно осторожно, чтобы никого не убить и не покалечить. В воздушном бою с Арахной он откусил здоровенный кусок от её ковра-самолёта (великанша убралась прочь, а кусок ковра, сохранивший все свойства целого, ещё не единожды пригодился главным героям). Ойххо сумел справиться даже с инопланетными захватчиками-менвитами…

Отличный вид транспорта: пробок опасаться не приходится

Кажется, этого дракона можно с полным правом назвать главной военной силой Волшебной страны.

ПОЧЕМУ 9 МЕСТО: самый умный и послушный ручной дракон из страны рудокопов, не боящийся даже дневного света. Разумен, но проявляет это не так уж часто — и всегда остаётся на вторых ролях. Поэтому — не выше девятого места.

Татарский змей

Зилант — мифический змей из татарских легенд. Говорят, что когда-то он обитал у реки Казанки в том месте, где она впадает в Волгу (там до сих пор стоит Зилантов монастырь), а теперь живёт в озере Кабан, где охраняет ханские сокровища. Ходят слухи, что когда-то в Казани водилось множество змей в бревно толщиной, пока казанский хан не приказал сжечь их, облив смолой. В память об этом хан поместил изображение самого известного из них — змея Зилантa — на свою печать. После взятия Казани Иваном Грозным дракон появился на русском гербе. А в 1781 году царским указом Зилант был помещён на герб Казанской губернии. Это был «чёрный коронованный дракон, крылья и хвост червлёные, клюв и когти золотые; язык червлёный».

Ну а читателям МФ Зилант известен в первую очередь потому, что в честь него назван крупнейший в России конвент любителей фантастики, толкинистики и ролевых игр — «Зилантикон», проходящий в Казани каждый ноябрь. Там вручаются премии «Большой Зилант» и «Малый Зилант» — память о поволжском змее живёт!

По всей видимости, Зилант находится в определённом родстве с василисками

Просто волшебство

Имя «Мушу» на китайском языке означает «волшебство» или «чудо». Маленький (всего-то сантиметров сорок длиной) красный дракончик — один из духов-хранителей семейства Фа, растяпа, которому доверяют только самые простые и непрестижные задачи: возжигать благовония и бить в гонг, созывая духов на совет. Некогда дракончик был куда более важным духом, но однажды не смог уберечь от гибели своего подопечного и оказался разжалован. В очередной раз набедокурив, он отправляется вслед за беглянкой Мулан, чтобы помочь ей и тем самым заслужить прощение старших духов. А если повезёт, то и вернуть прежнюю почётную должность.

Мушу — из восточных драконов. Им не нужны крылья, чтобы летать, они могут управлять стихиями, и их часто почитают как богов. Правда, сам Великий дракон, основатель рода Фа, ставший после смерти его главным духом-хранителем, считает Мушу ненастоящим драконом: он слишком уж маленький, с неподобающей кисточкой на хвосте, да и пламя выдыхает совсем слабое — хватит разве что костёр разжечь.

Зато Мушу, как и все драконы, почти неуязвим и умеет разговаривать с другими животными. А ещё он необычайно чистоплотен и имеет нехарактерную для дракона привычку чистить зубы по утрам. Он симпатичен и обаятелен, эгоистичен, корыстен, болтлив, хитёр, добр и сентиментален. Поначалу не все его поступки можно назвать достойными, но потом он исправляется, совершает свой подвиг и снова становится хранителем семьи. Ну и заодно спасает Китай от гуннов.

Дракон! Дракон, а не ящерица!

ПОЧЕМУ 8 МЕСТО: милый и довольно известный псевдокитайский дракончик, которого к тому же озвучивал Эдди Мёрфи. Восьмое место — за крайнюю несерьёзность грозного образа.

8

место

ИМЯ
Мушу

ПРОИСХОЖДЕНИЕ
мир мультфильма «Мулан»

СОЗДАТЕЛИ
Тони Бэнкрофт и Барри Кук

7 место

ИМЯ
Беззубик

ПРОИСХОЖДЕНИЕ
мир мультфильма «Как приручить дракона»

СОЗДАТЕЛИ
Крис Сандерс и Дин Деблуа; Крессида Коуэлл

Дракотик

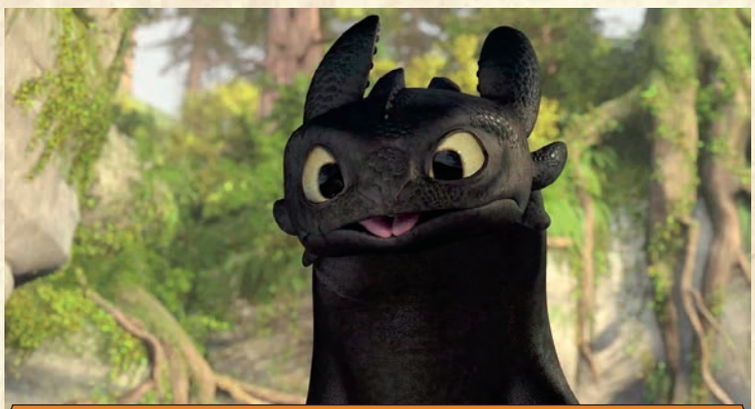
В мире, где находится остров Олух, предостаточно самых разных драконов. Редчайший и опаснейший из видов — ночная фурия, а единственный известный представитель этого вида — Беззубик. Этот дракон мгновенно развивает изрядную скорость, очень умён и способен ориентироваться с помощью ультразвука. У него большие крылья, позволяющие взлетать практически вертикально. Дышит он не просто огнём, а взрывающимися в воздухе сиреневыми зарядами.

При этом Беззубик — преданный друг, имеет хоть и довольно своеобразное, но всё же понятное человеку чувство юмора и очень игрив. Он дружит с Иккингом, сыном вождя викингов, — именно эта дружба помогла примирить людей с драконами, при том что к тому времени война шла многие сотни лет.

В литературном первоисточнике Крессиды Коуэлл Беззубик сильно отличается от того Беззубика, что известен нам по фильму. Это дракон вида «простой садовый» («самый простой и садовый из всех Простых Садовых драконов»), и единственная его отличительная черта — необычайно маленькие размеры. И у книжного Беззубика действительно нет зубов — в отличие от мультипликационного, получившего своё прозвище потому, что он может втянуть зубы, спрятав их в дёсны.

Некоторыми повадками Беззубик очень напоминает кошку. У него практически кошачья мимика, меняющие размер зрачки, узнаваемые уши (хотя формально это кожистые выросты). Да и спит он, свернувшись калачиком. Правда, характер у него совершенно не кошачий — вы когда-нибудь видели кошку, которая пожертвовала бы собой, чтобы помочь другу? А вот Беззубик однажды так поступил, спасая Иккинга от другого дракона.

ПОЧЕМУ 7 МЕСТО: совершенно очаровательный дракончик — и один из немногих, кто искренне дружит с людьми. Правда, по сравнению с другими драконами ему недостаёт серьёзности.



Его бабушка явно согрешила с водолазом... то есть с котиком

Драконы подземелий

Вселенная Dungeons and Dragons называется так не случайно. Ассортимент драконов там превосходит все ожидания.

Все виды драконов крылаты, используют заклинания, имеют иммунитет к чужой магии, а старшие из драконов обладают аурой ужаса, деморализующей противника. Многие могут превращаться в людей и даже иметь с ними общее потомство. С возрастом драконы становятся только сильнее, причём максимальной мощи они достигают примерно к концу второго тысячелетия.

Хроматические (красные, чёрные, синие, белые) драконы обычно бывают злыми. Металлические (золотые, серебряные) — чаще добрые. Самоцветные — нейтральные, владеют телепатией. Ещё драконы бывают планарные — обитающие на других планах бытия, восточные, тайные, костяные... У разных драконов разные возможности (например, красные драконы повелевают огнём) и диета (так, некоторые виды самоцветных драконов питаются драгоценными камнями). Для победы над драконом важно знать не только его вид, но и возраст, так как возможности детёныша, взрослого и древнего дракона сильно различаются.

Дракон в геральдике

Геральдический дракон обычно имеет два крыла, две ноги, длинный хвост с острым концом и чешую по всему телу. Дракон без крыльев называется «линдворм», без ног — «серпент», без ног, но с крыльями — «амфитепр». Бывает он вздыбленным, шествующим, стоящим, как и все геральдические животные. Геральдическое значение дракона — неприкосновенность, запрет.

На западе к дракону у людей отношение скорее негативное, да и в русской геральдике он смешивается со змеем и часто олицетворяет вещи неприятные — невежество, язычество, нечистую силу. Тем не менее дракон в европейских гербах встречается не так уж редко (хотя иногда в виде жертвы) — например, в гербе Милана, Люблян, Уэльса и лично принца Уэльского, династии Тюдоров, да и в московском гербе, в конце концов...

На востоке же дракон, наоборот, стал символом процветания и плодородия, мужского начала ян и вообще добра. В Китае дракон символизирует императора, в Тибете охраняет храмы, в Корее покровительствует водоёмам и рисовым полям (то есть основе жизни), во Вьетнаме считается предком людей. Соответственно, в восточных гербах дракона можно встретить куда чаще.

Хтонические драконы

Великий змей Апоп. Отметим, что для победы над ним порою необходим котик

Во множестве человеческих мифологий зло и изначальный хаос почему-то олицетворяли именно драконы.

В вавилонской мифологии мировой океан-хаос солёных вод, именовавшийся Тиамат, представлялся людям в виде четвероногого чудовища с крыльями или пятиглавого огнедышащего змея. Из этого хаоса родились боги, а из тела Тиамат убивший её Мардук сотворил небо и землю.

Греческий Тифон, последнее порождение богини земли Геи, имел сто драконьих голов с чёрными языками и огненными глазами. Тифон мог бы властвовать над богами и людьми, но Зевс поразил его молнией и низверг в Тартар. Пламя Тифона, вырывающееся из-под земли, — это вулкан Этна. Когда Тифон шевелится, происходят землетрясения и дуют знойные, безжизненные ветры.

Египетский Апоп — главный враг Солнца, олицетворяющий зло и мрак. Каждую ночь Солнце, спускаясь под землю, встречается с Апопом, каждую ночь Апоп выпивает всю воду из подземной реки, чтобы остановить солнечную барку, и каждую ночь солнечный бог сражается с ним. В гелиопольском же мифе голову змею еженощно отрезает солнечный кот.

Даже в Библии упоминается чудовищный морской змей, иногда отождествляемый с Сатаной, — Левиафан. Сложно сказать, можно ли считать его полноценным драконом, но некоторые полагают, что да.

Изрядно похоже на святого Георгия с драконом, но нет: это Гор, убивающий Сета

6

место

ИМЯ
Бармаглот или Брандашмыг (впрочем, это могут быть и два разных существа)

ПРОИСХОЖДЕНИЕ
Зазеркалье

СОЗДАТЕЛЬ
Льюис Кэрролл

Вроде бы дракон

Бармаглот — летающее нечто, ужасающее на вид, пылкающее огнём и обитающее в Зазеркалье. Нам он известен в первую очередь по балладе, прочитанной Алисой и состоящей в основном из несуществующих слов. Поэтому что-либо конкретное о Бармаглоте сообщить сложно — кроме того факта, что ему можно отрубить голову Вострым (или Стрижающим) мечом.

Варкалось. Хливкие шорьки
Пырялись по наве,
И хрюкотали зелюки,
Как мюмзики в мове...

В оригинальной книге не было сказано, что Бармаглот — дракон: он просто символ чего-то невыразимо чудовищного. Однако впоследствии он изрядно поползал по всей мировой культуре и там уже стал вполне полноценным огнедышащим ящером. Так, в киноадаптации Тима Бёртона «Алиса в стране чудес» Бармаглот — дракон, третирующий всю волшебную страну и находящийся во власти Красной королевы, а выросшая Алиса — единственная, кто способен его убить и спасти Страну чудес. В фильме Терри Гиллиама «Джаббервоки» Бармаглот, похожий на Годзиллу, держал в страхе кучу народа. Сцена битвы с Бармаглотом есть в «Хрониках Амбера», где обкурившиеся герои вдруг оказались в окружении персонажей Кэрролла. Бармаглот, а также Вострый меч, постоянно встречаются в играх — от American McGee's Alice до Baldur's Gate, D&D, Warhammer и «Манчкина»... Так что мозги человечества этот дракон захватил успешно, пусть власть над Страной чудес ему и не досталась.

Первая строфа баллады о Бармаглоте была опубликована в 1855 году в рукописном журнале Misch-Masc, издававшимся Льюисом Кэрроллом для его домашних, под заглавием «Англосаксонский стих». В «научном комментарии» к стихотворению он писал: «Смысл этой древней Поэзии тёмен, и всё же он глубоко трогает сердце...»
Впоследствии автор признавался, что создал стихотворение как ответ на скучные, однообразные и пафосные баллады про драконов и рыцарей, которыми в то время были завалены редакции всех английских журналов.

Оригинальное стихотворение про Бармаглота считается одной из самых сложных переводческих задач. Неудивительно, ведь надо передать несуществующие слова другими несуществующими!

ПОЧЕМУ 6 МЕСТО: безусловно, самый сумасшедший и неоднозначный дракон рейтинга. Не включить его в топ мы не могли из-за всемирной славы, но он остаётся на шестом месте за пародийность и полную недоступность человеческому уму. Мы его тоже не осилили!

Классическая иллюстрация Джона Тенниела. Кажется, у этого дракона были в роду рыбы

5 место

ИМЯ
Орм Эмбар

ПРОИСХОЖДЕНИЕ
Земноморье

СОЗДАТЕЛЬ
Урсула Ле Гуин

Самый могущественный дракон

В Земноморье действует магия Истинной речи. Узнав чьё-либо истинное имя — а оно есть у каждого, — можно получить власть над этим существом. При этом, если человек способен положить всю жизнь на выяснение какого-нибудь одного Имени, то драконы на Истинной речи просто разговаривают — это их родной язык. Скорее всего, драконы жили в Земноморье задолго до появления там других существ (впрочем, некоторые легенды говорят, что изначально существовала единая раса драконолюдей).

«Драконы! Драконы алчны, ненасытны, вероломны, им неведомо сострадание и угрызения совести. Но злы ли они? Кто я такой, чтобы судить драконов?.. Они мудрее, чем люди. Они похожи на видения. Нам, людям, снятся сны, мы колдуем, творим добро и зло. Но драконы не грезят. Они сами — воплощение грёз. Они не произносят заклинаний. Магия — плоть от плоти драконов, способ их существования. Они не действуют — они живут».

Урсула Ле Гуин «На последнем берегу»

Аниме не самое удачное, но дракон довольно впечатляющий

Самый могущественный дракон Земноморья Орм Эмбар, как и все драконы этого мира, был огнедышащ и крылат, неуклюж на земле, зато в воздухе удивительно изящен; пахло от него горячим металлом, а кровь его была холодной и ядовитой для людей. Был он силён настолько, что не скрывал своего истинного Имени (удивительное бесстрашие!) и никогда никому не лгал. Однажды он спас жизнь Верховному магу Геду и даже открыл ему тайну — рассказал, как можно объединить человеческие королевства Земноморья. А когда из мира стала исчезать магия, что угрожало существованию всех драконов, Орму Эмбару хватило смирения обратиться к Геду за помощью.

Орм Эмбар погиб, защищая магию Земноморья, — но и Тьма было побеждена в этом бою.

ПОЧЕМУ 5 МЕСТО: ещё вполне традиционный для фэнтези дракон, древний и мудрый. Но он способен к самопожертвованию, что для драконов крайне нетипично.

В старых небылицах рассказывается много ложного о драконах. Например, утверждается, что драконы имеют иной раз до семи голов. Этого никогда не бывает. Дракон может иметь только одну голову — наличие двух тут же приводит к бурным спорам и ссорам; вот почему многоглавцы, как их называют учёные, вымерли вследствие внутренних распрей. Упрямые и тупые по своей природе, эти монстры не выносят ни малейшего противоречия; вот почему две головы на одном теле приводят к быстрой смерти, ведь каждая из них, стараясь насолить другой, воздерживается от приёма пищи и даже злонамеренно прекращает дыхание — с вполне однозначным результатом.

Станислав Лем «Кибериада»

Драконий детёныш

Драконёныш Глип, которому не меньше сотни лет, по сравнению с взрослыми драконами — а драконы в Измерениях живут очень долго, — совсем ребёнок. Это зелёный дракон, у которого только начинают расти крылья, а зубы ещё небольшие (но острые, как иглы), хотя запах его дыхания уже способен сбить с ног стадо слонов — по крайней мере, так кажется многим окружающим. Единственный из издаваемых им звуков, различимый человеческим ухом, слышится примерно как «Глип!», что и дало дракончику имя.

В Измерениях драконов не считают разумными и порой продают на базаре как домашний скот. Там Глип и повстречался с главным героем МИФической серии Скивом. Один взгляд на идущего мимо по своим делам мага — и дракон решил, что Скив будет его питомц... хозяином. И тут же зажевал рукав рубашки Скива, тем самым переведя себя из категории «товара для кого угодно и за хорошие деньги» в категорию «дракон, покормленный кем-то, а следовательно, привязавшийся к покормившему и бесполезный для всех остальных».

С тех пор дракон и сопровождал Скива, невзирая на то, уместно его присутствие или нет. Глуповатый вид пресмыкающегося долгое время не позволял Скиву предположить, что дракончик в некоторых случаях может оказаться проницательнее всех его друзей. Ибо обычно Глип вёл себя словно дружелюбная, но невоспитанная собака. Мало кто понимал, что, выкусывая грязь между пальцев или пялясь в небо, Глип на самом деле внимательно слушал и анализировал происходящее — а при необходимости и защищал от опасностей тех, кого считал своими. К примеру, именно Глипу удалось разоблачить величайшего очернителя Топора, который «погубил больше карьер, чем пять крахов фондовой биржи».

«Он был зелёный, с большими голубыми глазами и тем, что походило на вислые белые усы»

ПОЧЕМУ 4 МЕСТО: В отличие от многих традиционных для фэнтези драконов — существ, глядящих на людей или сверху вниз, или вообще как на добычу, — Глип с антропоморфными жителями различных измерений дружил. И помогал своим друзьям.

4 место

ИМЯ
Глип

ПРОИСХОЖДЕНИЕ
мир корпорации М.И.Ф.

СОЗДАТЕЛЬ
Роберт Асприн

3 место

ИМЯ
Рут

ПРОИСХОЖДЕНИЕ
Перн

СОЗДАТЕЛЬ
Энн Маккефри

Единственный в мире белый дракон

Драконы (а как ещё было назвать огромных крылатых рептилий, дышащих огнём?) — полуразумная раса, выведенная человеческими генетиками из ящериц-файров планеты Перн. Периодически из космоса на планету обрушивается катаклизм — смертельно опасные споры, и только создание драконов дало шанс людям выжить. Пернские драконы обладают умениями, недоступными для легендарных земных. Они владеют телепатией, телепортацией, телекинезом и даже способны на путешествия во времени — хотя это даётся им нелегко: они вполне могут потеряться и во времени, и в пространстве. При рождении они выбирают себе наездника, с которым устанавливают телепатическую связь на всю жизнь и образуют своеобразный симбиоз.

Рут во многом уникален. Это единственный в мире белый дракон, и, хотя его родителями были крупнейшие драконы Перна, сам он очень мал.

Обычный дракон на Перне может унести в когтях пару быков. Но Рут и сам-то по размеру немногим больше лошади

Рут белый — но не альбинос, поскольку глаза его нормально окрашены, а на свету его шкура отливает всеми цветами драконьей кожи. Есть предположение, что белый цвет — признак смертельной мутации, запускающей формирование аномально толстой скорлупы и убивающей новорождённого дракончика: он задыхается и умирает прямо в яйце. Возможно, это обуславливает и малые размеры дракона — сквозь толстую скорлупу не проходит нужное количество кислорода. В таком случае Рут уникален тем, что смог выжить.

Рут — единственный дракон, выросший не в драконьей крепости-вейре, а в обычном человеческом поселении. Из-за небольших размеров Рут невероятно ловок и манёвренен, да и передвигается гораздо быстрее обычных драконов. Он самый умный из драконов Перна (что признают даже его соплеменники) и обладает уникальным чувством времени — в отличие от любого другого дракона, он всегда знает, где и, главное, когда находится, так что хронопутешествия для него не опасны. Благодаря этому свойству Рут с лордом-всадником неоднократно спасали Перн. Кстати, огнём Рут дышит ничуть не хуже, чем большие драконы, а в бою с космическими спорами он зачастую заметно полезнее — из-за скорости и интеллекта.

ПОЧЕМУ 3 МЕСТО: редкий случай дракона не из фэнтези или сказки, а из научной фантастики. И вообще один из самых необычных драконов. Не первое место лишь потому, что уступает победителям в известности и во влиянии на мировую культуру.

Не только девушка с татуировкой дракона

Мода на татуировки в приличном обществе пошла с британского короля Эдуарда VII. В бытность свою принцем Уэльским, во время визита в Иерусалим, он неожиданно сделал себе татуировку дракона — и новый обычай быстро подхватили придворные.

Сейчас такие татуировки делаются чаще всего для красоты. Точное происхождение этой символики неясно, но в большинстве тату-салонов вам расскажут что-нибудь про символ силы и власти по фэн-шую. В уголовной же среде татуировка с изображением дракона, пролетающего над замком, означает расхитителя государственной собственности, а также того, чьё имущество было полностью конфисковано.

Вряд ли татуировка принца Уэльского выглядела так, но это тоже красиво

Драконы и церковь

Женщина, победившая дьявола в честном единоборстве, — святая Маргарита Антиохийская

Разумеется, христианская церковь не могла не обратить внимания на столь популярную гигантскую ящерицу. И дракон стал олицетворять дьявола. В Библии короля Иакова слова «дракон» и «дьявол» взаимозаменяемы. Иоанн Богослов писал: «...произошла на небе война: Михаил и Ангелы его воевали против дракона, и дракон и ангелы его воевали против них, но не устояли, и не нашлось уже для них места на небе. И низвержен был великий дракон, древний змий, называемый диаволом и сатаною, обольщающий всю вселенную, низвержен на землю, и ангелы его низвержены с ним». Святая Маргарита сражалась с дьяволом, принявшим обличье дракона; боролись с драконами и святой Сильвестр и, конечно, святой Георгий.

Так что с точки зрения церкви дракон — однозначно враг. И дарение друг другу дракончиков как символа наступающего года церковь не одобряет.

2 место

ИМЯ
Глаурунг

ПРОИСХОЖДЕНИЕ
Средиземье

СОЗДАТЕЛЬ
Джон Рональд Руэл Толкин

Золотой змей

Глаурунг, Золотой змей, был первым из урулоки, «огненных змеев» — огнедышащих драконов, созданных Морготом. Все остальные драконы считаются потомками Глаурунга, поэтому иногда его называют Отцом драконов. В отличие от более поздних драконов, он не имел крыльев и не умел летать, а передвигался на четырёх ногах.

Всё тело Глаурунга было покрыто прочной бронёй, за исключением мягкого живота. Зрение его было острее, чем у эльфов, а тело источало жар и зловоние. Он способен был зачаровывать людей, поэтому разговаривать с ним было опасно.

Величайший из огненных змеев, уничтоживший эльфийское королевство Нарготронд

Впервые о Глаурунге узнали в 260 году Первой Эпохи. В то время длилась осада Ангбанда, и за крепостью Моргота вели наблюдение эльфы. Однажды ночью Глаурунг выполз из врат Ангбанда — и эльфы в страхе бежали от ужасающего дракона (хотя в то время его броня ещё не совсем окрепла и эльфийские стрелы могли бы её пробить). Впрочем, тогда дракона удалось загнать обратно в крепость. От этого первого появления Глаурунга, когда он был «ещё молод и едва ли вырос наполовину, поскольку жизнь драконов тянется долго и медленно», до его участия в Дагор Браголлах, «Битве внезапного пламени», когда он был уже в полной мощи, прошло сто девяносто пять лет.

По утверждению гномов, драконы живут практически вечно, если их не убить.

Глаурунг стал главной ударной силой в армии Моргота. Ни люди, ни эльфы не в силах были противостоять ему. Единственное, что могло сопротивляться драконьему огню хотя бы некоторое время, — гномья броня, и единственную рану Глаурунгу нанёс король гномов.

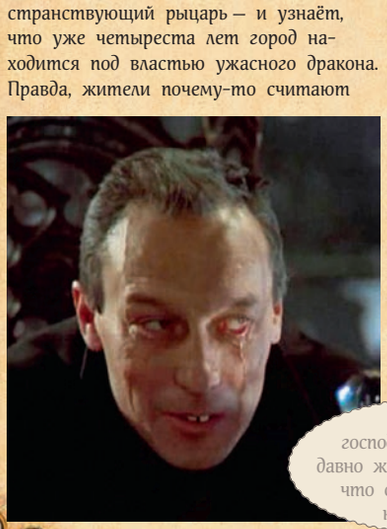
В 495 году Первой Эпохи Глаурунг уже сам повёл армию орков в битву. Он даже сумел захватить и разрушить королевство Нарготронд, но после сгрёб все его сокровища и лёг на них отдыхать — присущая всем драконам любовь к золоту оказалась сильнее и чувства долга, и страха перед Морготом.

Впрочем, как бы ни был силён и могуч Глаурунг, погиб он достаточно нелепо: герой Турин Турамбар сумел ударить его в незащищённый живот, когда дракон перебирался через расщелину.

ПОЧЕМУ 2 МЕСТО: суровый и мрачный дракон из идеально сконструированного эпоса, полностью лишённый комических черт и при этом обладающий личностью. Дракон-полководец — это воистину круто! Первому месту уступает лишь известностью — и возрастом.

Все должны знать нашего дракона!

«Сказка в трёх действиях» под названием «Дракон» была написана Евгением Шварцем в начале сороковых годов, в эвакуации. Сюжет её поначалу кажется совершенно классическим. В условном европейском городе появляется странствующий рыцарь — и узнаёт, что уже четыреста лет город находится под властью ужасного дракона. Правда, жители почему-то считают это нормальным и объясняют исторической традицией.



Наш господин дракон так давно живёт среди людей, что сам стал похож на человека

Пьеса и её знаменитая экранизация, созданная через сорок с лишним лет после написания первоисточника, сильно расходятся. В пьесе после победы бродячего рыцаря над драконом жители легко и практически с удовольствием принимают власть нового тирана, бывшего Бургомистра, и в городе ничего не меняется. «Неужели дракон не умер, а, как это бывало с ним часто, обратился в человека? Только превратился он на этот раз во множество людей». И, чтобы освободить город, убить дракона совсем недостаточно.

А в фильме, снятом уже в совсем другое время Марком Захаровым, рыцарь вступает с драконом в бой — и, победив, сам в каком-то смысле занимает его место и делается новым господином города. «Убивший дракона сам становится драконом»... А дракон, всё-таки выжив, уходит к детям — и пытается вырастить из них новое поколение слуг дракона.

Этого дракона трудно оценивать именно как дракона ввиду явной притчевости образа. Из текста ясно, что его истинный облик — трёхголовое огнедышащее чудовище, но он может представать и в образе человека, причём человеческий облик у него точно не один. Четыреста лет назад дракон был несмышлёным мальчишкой — значит, живут такие драконы достаточно долго. Он регулярно требует себе юных дев — тоже самое обычное драконье поведение...

Поскольку пьеса была написана в начале сороковых годов, ассоциации с немецким национал-социализмом лежат на поверхности. Но советская цензура сказку не пропустила — очевидно, усмотрев в ней что-то другое. И впоследствии, когда пьеса была издана и поставлена на сцене, люди вычитывали из неё очень многое о власти, инакомыслии и прочих сложных и неоднозначных вещах.

Норвежский горбатый

В мире, созданном Джоан Роулинг, драконы тоже имеются, и в немалом количестве. Всего существует десять видов драконов (они носят впечатляющие названия вроде «Китайский огненный шар» и «Украинский железнобрюхий»), но встречаются и гибриды. Шкура драконов непроницаема для большинства заклятий, а яйца строго запрещены к продаже. Драконы считаются особо опасными существами, и их нельзя содержать в домашних условиях с 1709 года. Шкура дракона, его кровь, сердце, печень и рога обладают волшебными свойствами.

В Румынии есть драконий заповедник, где работает Чарли Уизли, брат Рона, а в банке «Гринготтс» драконы охраняют подземелья. Маги используют рептилий и в тренировочных целях — например, во время Турнира трёх волшебников.

Лучше всего нам известен дракон лесничего Хогвартса Рубеуса Хагрида. Тот всю жизнь мечтал обзавестись собственным огнедышащим питомцем. Поэтому, когда Хагрид однажды выиграл яйцо дракона в карты, ему и в голову не пришло сообщить об этом куда следует. Воспользовавшись книгой «Разведение драконов для удовольствия и выгоды» (вероятно, изданной до 1709 года), он сумел не угробить яйцо до вылупления. Для этого пришлось держать его в камине и постоянно следить за пламенем, потому что самки норвежского горбатого дракона всё время дышат на свои яйца огнём. Уже вылупившегося дракончика нужно было раз в полчаса поить смесью бренди и куриной крови (страшно даже подумать, чем драконы кормят новорождённых детей в естественных условиях).

Новорождённый дракончик с первой секунды смотрит на людей, как на... с невыразимым презрением (кадр из фильма «Гарри Поттер и философский камень»)

Хагрид нарёк дракона Норбертом и некоторое время держал его у себя дома. Но быстро растущий огнедышащий зверь — плохая замена котику, и скрывать его оказалось довольно трудно. Поэтому Норберта пришлось тайно переправить в Румынию к учёным-драконологам. Которые быстро выяснили, что он не Норберт, а вовсе даже Норберта. Вероятно, старинная книга всё-таки содержит не все необходимые сведения, раз уж с её помощью не удалось отличить самку от самца. Или же Хагрид не дочитал соответствующую главу...

1 место

ИМЯ
Фафнир

ПРОИСХОЖДЕНИЕ
мир скандинавских мифов

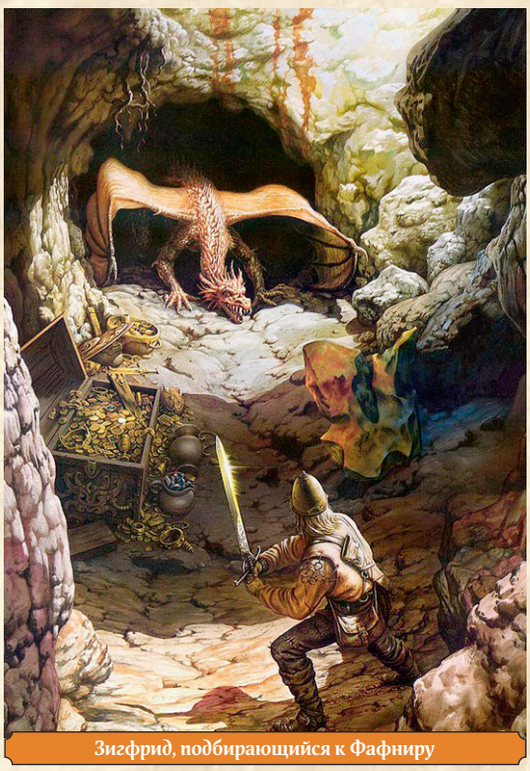
СОЗДАТЕЛЬ
неизвестен

Проклятье карлика Андвари

Фафнир был одним из трёх сыновей чародея Хрейдмара. Среди братьев Фафнир был «всех больше и свирепее». Однажды его брат Отр, обратившись выдрой, поймал рыбу и мирно её ел, но тут его увидел бог Локи — и ради забавы убил. Узнав об убийстве, отец и братья потребовали виру — плату за преступление: золото, которого хватило бы, чтобы набить шкуру выдры и потом засыпать её снаружи так, чтобы шкуру не было видно. Для выплаты виры Локи отнял золото у карлика Андвари, который, разгневавшись, наложил на сокровища проклятие — чтобы с тех пор они приносили всем лишь несчастья.

Так и случилось. Когда сыновья потребовали у Хрейдмара свою долю, он отказался. После этого Фафнир убил отца, но, в свою очередь, не стал делиться золотом с братом Регином — а спрятал сокровища, вооружился и принялся охранять клад. И постепенно превратился в дракона.

Его брат затаил злобу и спустя много лет подговорил Сигурда, сына короля Сигмунда, устроить засаду, убить Фафнира и завладеть золотом. Сигурд выкопал на тропе, по которой дракон полз к водопою, яму и засел в ней, — а когда дракон навис над ямой, Сигурд вонзил в него меч. Смертельно раненый Фафнир предсказал Сигурду гибель, если он возьмёт клад: «Золото звонкое, клад огнекрасный погубит тебя», а также предупредил Сигурда о том, что Регин собирается его убить. Удивительная доброжелательность!



Зигфрид, подбирающийся к Фафниру

Кровь Фафнира обладала удивительным свойством: тот, кто пробовал её, начинал понимать язык зверей и птиц. С этим столкнулся тот же Сигурд, когда по просьбе Регина вырезал сердце Фафнира и поджарил его. Проверяя готовность, Сигурд случайно обжёг пальцы и сунул их в рот — даже одной капли драконьей крови хватило!

Помимо скандинавского эпоса, Фафнир присутствует в эпосе германском, включая знаменитую «Песнь о Нибелунгах»; особенно прославился он после того, как Вагнер создал оперу «Кольцо Нибелунгов». А потом алчный дракон начал появляться в фэнтези. Так, в комиксах Marvel Фафнир был правителем Настронда, королевства мёртвых, и выжил после битвы с асами, выпив воды из магического источника, — она и превратила его в дракона. А в «Дневном дозоре» Сергея Лукьяненко Фафнир — великий тёмный маг древности, чьим сумеречным обликом был дракон.

ПОЧЕМУ 1 МЕСТО: самый знаменитый европейский дракон, более чем наглядно демонстрирующий, что жадничать плохо. В разных вариантах легенды он крал сокровища и прекрасных дев, имел полную пещеру золота, обладал теми или иными магическими свойствами. Практически идеальный в своей типичности дракон, к тому же один из самых древних.

ТЕКСТ: НИКОЛАЙ КАРАЕВ

Et in «Arcadia» ego

999 ЖИЗНЕЙ КАПИТАНА ХАРЛОКА

Космический пират Харлок, капитан корабля «Аркадия», на мачте-антенне которого развевается (в вакууме!) черно-белый «Веселый Роджер», — личность поистине легендарная. Харлок — один из самых известных героев аниме. Но, возможно, и один из самых неизвестных...

> *Всякий читатель знает, что космоопера — это уничижительный термин для историй с приключениями. Постоянно появляются авторы, заявляющие, что эпоха космоопер осталась в прошлом — и слава богу... Проходит десять лет, авторы, возможно, сходят с литературной сцены, а космическая опера всё там же, где была, и по-прежнему промышляет из-под полы настоящими героями.*
>
> ***Ли Брэккет***

Конечно, поклонники флибустьера знают о нём многое. Но критики, которые пишут о японской анимации толстые и не очень книги, феномен Харлока по большей части игнорируют. «Макросс», «Гандам», «Евангелион» анализируются на десятках страниц, а Харлок упоминается хорошо если один раз — в контексте аниме 1970-х. Исключение — статья в «Энциклопедии аниме» Джонатана Клементса и Хелен Маккарти, — увы, подтверждает правило. Авторы проходятся по пирату с изрядным высокомерием: мол, его создатель, мангака Лэйдзи Мацумото, беспардонно эксплуатирует своих героев, постоянно вводя их в новые сюжеты и не заботясь при этом о логике повествования. На первый взгляд так оно и есть; вывод о том, что Харлок превратился в бессмысленный коммерческий проект, напрашивается.

Но это, согласитесь, не может быть правдой. По крайней мере, это не та правда, которую мы хотим знать о бесстрашном капитане, чьё кредо — «честь, справедливость и свобода дороже денег». Герой такого масштаба заслуживает достойной легенды, и отыскать истину в кажущемся хаосе его жизни — а точнее, жизней — очень даже стоит.

КТО ВЫ, КЯПУТЭН ХАРОККУ?

Поймать капитана непросто. Харлок неуловим и как пират, и как персонаж. Его гордый образ лишь видится чётким: молчаливость, серьёзность, худоба, чёрный плащ с кровавым подбоем, чёрная повязка на правом глазу, шрам на левой щеке, гравитационная шпага (так она называется, а почему — никто не знает) на одном бедре, кобура с лучевым пистолетом на другом, черная птица на плече, череп и скрещенные кости на груди, копна растрёпанных каштановых волос, пронзительный взгляд, от которого слабые духом буквально цепенеют... Беда в том, что Харлоков несколько — и к единому знаменателю они не приводятся.

Началось все с Харлока из манги, которая публиковалась в японском журнале «Пурэй комику» (то есть Play Comics) с 1977 по 1979 год. (Если

быть совсем точным, впервые Харлок появился в эпизоде мацумотовской манги «Приключения Пчелы» аж в 1953 году, но и старожилы не помнят, что он там делал.) В 1978–1981 годах Ринтаро (он же Таро Рин), ученик великого Осаму Тэдзуки, снял по манге 42-серийное аниме. Действие комикса и ТВ-сериала происходит тысячу лет тому вперёд, в 2977 году. Наука достигла невиданных высот, человечество обжило вселенную, наступила эра всеобщего мира… но лишь потому, что «власти подают через телеэкраны сигналы, подавляющие волю людей». Об этом сообщается в первой же серии, и хотя дебютного «Харлока» принято считать космооперой, на деле это, конечно, антиутопия, в которой апатичному обществу противостоят пассионарии вроде капитана и его команды — они-то телевизор не смотрят. Противостоят пусть и не самыми благородными средствами (пираты есть пираты), но с благородной целью: Харлок опасается за будущее человечества, которое одурманено СМИ и в ус не дует.

Можно сравнивать этот сюжет и с «451° по Фаренгейту», и с «Обитаемым островом», и много с чем ещё. В одном «Харлок» оригинален: духовное вырождение — здесь это не утонченный декаданс, а торжество посредственности — делает людей беззащитными перед угрозой извне. Чем и пользуется хищная раса женщин-растений, длинношеих мазонок. Для начала мазонки рушат обсерватории и убивают астрономов, чтобы никто не разглядел летящий к Земле искусственный астероид. В убийствах обвиняют, конечно, Харлока — других пассионариев в этом мире нет. Чёрный астероид с загадочными письменами врезается в планету, но даже взрыв землян не волнует. Только космический пират осознаёт, что дело плохо. Он оказывается меж двух огней: с одной стороны — захватчицы и их очаровательная королева Раффлезия, от которых надо защищать людей, с другой — туповатая земная военщина в лице командующего Кируты (в английской озвучке он, кстати говоря, стал русским Александром Камеровым) и люди, которые не очень-то хотят защищаться…

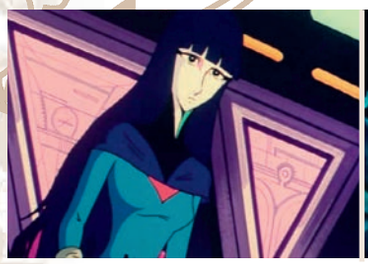
Капитан Фантом Ф. Харлок появляется сразу в знакомом нам виде — на легендарной «Аркадии» и при своей команде. В неё входят: пиратка Кэй Юки, которую Харлок спас от тюрьмы; помешанный на модельках самолетов старпом Яттаран; чёрная птица с шеей-проволокой и очень длинным клювом, почтительно именуемая «Тори-сан» — Господин Птица; призрачная инопланетянка Мимэ — последняя представительница расы, уничтоженной мазонками; доктор-алкоголик Зеро; корабельная кухарка Масу и ещё кое-кто. Где-то к тридцатой серии выясняется, что в компьютере «Аркадии» живет дух лучшего друга Харлока, гениального инженера Тотиро Оямы, который и создал корабль. Помимо прочего, Тотиро был возлюбленным прекрасной бунтарки Эмеральды, коллеги Харлока. Сцена их знакомства украсила бы любой вестерн — Тотиро и Харлок повстречали Эмеральду в салуне на песчаной планете. Когда Тотиро умер от болезни, Эмеральда улетела в космос за его гробом, оставив на Земле дочь по имени Маю, которую иногда навещает Харлок. Господин Птица, к слову, раньше принадлежал Тотиро. Наконец, в первых сериях к команде присоединяется подросток Тадаси Дайба, сын убитого мазонками астронома, мстящий за отца.

Все эти люди появятся в манге и аниме ещё не раз и составят костяк мультивселенной Лэйдзи Мацумото, которую его поклонники так и называют — Leijiverse.

САД РАСХОДЯЩИХСЯ ХАРЛОКОВ

В 1979 и 1982 годах всё тот же Ринтаро выпустил полнометражки «Галактический экспресс 999» и «Галактический экспресс 999, прощай», рассказывающие об иной грани мультивселенной Лэйдзи Мацумото. Герой «Экспресса» Тэцуро, напоминающий инженера Тотиро, мстит механоидной

КОМАНДА «АРКАДИИ»



Название расы mazone происходит от слова «амазонка», и именовать их «мазонами», как делали некоторые переводчики, странно

империи и её королеве Прометии за смерть матери. Тэцуро помогает женщина по имени Маэтэль, похожая на его мать, и не без причины: она «носит» тело её клона. В действительности Маэтэль — дочь Прометии… При чем тут Харлок? Во-первых, Тэцуро боготворит этого пирата. Во-вторых, родная сестра Маэтэли не кто иная, как Эмеральда, получившая здесь имя Эмеральдас (непростую историю сестёр рассказывает аниме «Легенда о Маэтэль»). В-третьих, в финале Харлок и Эмеральдас появляются во плоти, дабы помочь Тэцуро распылить «планету Маэтэль» — гигантского механоида, некогда вмещавшего сознание героини…

Как можно понять, к 1980 году зрители уже успели запутаться в дружеских и родственных связях между героями. Истории Харлока и Тэцуро были похожи, но при этом совершенно не стыковались. Сам же Мацумото утверждал, что на противоречия между «Космическим пиратом» и «Галактическим экспрессом» можно смело закрыть глаза.

Более того, первоначально планировалось ввести Харлока и в третий аниме-сериал по манге Мацумото — «Космический линкор „Ямато“». В этом сериале инопланетяне-гамилы превратили Землю в ядерную пустыню, а люди построили звездолёт в корпусе старого японского линкора и отправились на планету Искандар за прибором, устраняющим радиацию. Тот факт, что действие «Ямато» происходит в 2199 году, за семь с лишним веков до Харлока, никого не смущал: мало ли что бывает на свете. Капитана убрали из сценария по каким-то другим причинам, а вместо него герой «Ямато» обнаружил на Искандаре своего якобы погибшего брата. Позднее Мацумото утверждал, что этот брат и есть Харлок — ну или одно из его бесконечных воплощений.

И это, поверьте, было только начало.

В 1982 году Томохару Кацумата снял полнометражное аниме «Аркадия моей юности», озадачившее фанатов Харлока пуще прежнего. Те же герои появлялись тут в совсем иных, хоть и похожих ролях. И враги были другие — вместо женщин-мазонок Землю оккупировали синелицые мужики-иллюмиды. «Аркадия моей юности» — своего рода приквел о том, как Харлок, офицер Солнечной федерации и командир корабля «Смертная тень», стал пиратом. Увы, с первым сериалом «Аркадия моей юности» не стыкуется ничуть. Мимэ здесь — секретарша иллюмидского командора Дзэды. С инженером Тотиро и торговкой Эмеральдас Харлок знакомится при совершенно других обстоятельствах. Кэя и Маю нет вовсе, зато есть девушка Майя, возлюбленная Харлока, которая вещает по подпольному радио, называя себя «голосом свободной Аркадии», и призывает людей не сдаваться. Иллюмиды за ней охотятся; защищая Майю, Харлок теряет глаз, после чего облачается в чёрный плащ и на пару с Тотиро строит «Аркадию». Когда Майя гибнет от рук иллюмидов, Харлок побеждает в честном самурайском бою Дзэду и отправляется в космос. Что до Господина Птицы, он достаётся Харлоку не от Тотиро (который в финале жив), а от совсем другого персонажа.

Чтобы окончательно запутать дело, «Аркадия моей юности» добавляет к канону еще двух Харлоков — немецкого авиатора Фантома Ф. Харлока времён Первой мировой, пролетевшего над хребтом Оуэна-Стэнли, и его сына Харлока II, пилота люфтваффе, ненавидящего «эту тупую войну». В 1944 или 1945 году Харлок II встречается с японцем Тотиро, присланным в рейх «по техническому обмену», спасает его от французского Сопротивления, переправляет в нейтральную Швейцарию, а сам умирает под пулями, но перед смертью, так сказать, «обещает встречу впереди». Как хотите, так и понимайте: то ли речь идет о предках Харлока и Тотиро из XXX века, то ли о прошлых жизнях, то ли о том и другом одновременно.

За «Аркадией моей юности» последовало продолжение, сериал «Бесконечная орбита SSX». Аниме планировалось также на 42 серии, но реализована задумка была лишь наполовину — популярность космического пирата резко падала. Харлок вместе с Тотиро, Эмеральдас, Мимэ, Кэй Юки и подростком Тадаси Мононо (вылитым Тадаси Дайбой) продолжал крушить иллюмидов, попутно ища некую Планету Мира под сенью Золотой богини — новую родину для человечества. Последняя, 22-я серия этого фэнтези в космических декорациях называлась «К Матери-Земле! Космический герой навеки…» Она же поставила в истории Харлока многоточие на шестнадцать лет.

УСКАКАТЬ В ВОСХОДЯЩЕЕ СОЛНЦЕ

Возвращение капитана свершилось в 1999 году и было чудесатее предыдущего. В шестисерийной «Саге о Харлоке» персонажи Мацумото неожиданно стали героями… оперы Вагнера «Золото Рейна» — видимо, мангака решил вернуть словам «космическая опера» буквальный смысл. Под торжественные мелодии Харлок со товарищи защищает от нибелунга Альбериха золото Рейна, «центр Вселенной и сущность времени» (по словам Мимэ, она же Миме, сестра Альбериха из вагнеровского эпоса). Дело доходит до Вальхаллы, где Харлок встречается лицом к лицу с самим богом Вотаном, и тот говорит, что не забудет пирата никог-

Необычайные приключения Харлока на Западе

Сериал про Харлока вышел в США в 1981 году, но не оригинальный, а перемонтированный, потому вместо космооперы американцы увидели нечто глуповато-комедийное. Яттаран превратился в Янгблада (Молодая Кровь), а затем в Роки; Дайбу Тадаси переименовали сперва в Томми Декстера, а потом в неприличного Хэйрболла (практически «Яйцев-Волосатый»). Текст вроде «нелегальные инопланетяне из недоразвитой галактики решили очернить Землю» не имел ничего общего с оригиналом. «Переводчики» веселились вовсю: Харлок пел у них английский вариант песенки «Нам не страшен серый волк» и передразнивал графа Дракулу репликами типа «Да-а-а, это я!». Тадаси восклицал: «Разве это человек? Это женщина!» — что ещё можно было бы принять за неудачную сексистскую шутку, если бы мазонок не переименовали в зетонов. Корабельный робот ни с того ни с сего стал геем… Отчего так вышло — сказать трудно (есть мнение, что тут замешаны наркотики), но итог печален: после этой идеологической диверсии любое аниме в США ещё долго считали чем-то упоротым, недостойным взрослых, да и детей тоже.

Злоключения пирата на этом не кончились. В 1985 году компания Harmony Gold купила права на сериал и перемонтировала его, смешав с другим, не имеющим отношения к Харлоку сериалом «Королева Милления». Плод непотребного союза назывался «Капитан Харлок и Королева Тысячи Лет», причём заглавные герои ни разу не появлялись в одном кадре. Сюжеты сериалов были исковерканы монтажом до неузнаваемости. Вклад в демонизацию Харлока внёс и известный режис-

Имя «Фантом Ф. Харлок» — игра звуков, непонятная западному зрителю: в японском слоги «фа» и «ха» принадлежат к одному звукоряду

да. Финал для Вселенной благополучен, но вырвавшийся из крепости богов дракон грозится воскресить «давно забытых чудовищ на разных планетах», а значит, работы корсару только прибавится.

Потом был спин-офф «Космовоин Зеро» (2001, 15 серий) — опять же про альтернативный мир, где человечество воевало с механоидами, примерно как в «Галактическом экспрессе 999», но никто никого не победил и между расами установился хрупкий мир. Герою сериала, капитану Воинусу Зеро (не путать с врачом-алкоголиком), поручают изловить пирата Харлока, грабящего караваны... простите, корабли механоидов. По ходу истории враги становятся почти друзьями и совместно выступают против очередного вселенского зла. Среди отметившихся персонажей — и Тотиро, и Эмеральдас, и даже Маэтэль. Капитан Харлок проходит в титрах как «молодой», и здесь у него ещё целы оба глаза. Есть тут и Господин Птица, который в одной из последних серий спасает падающего в бездну корабельного кота Ми-куна. Птицу подхватывает Харлок, а Харлока — Зеро; так они и болтаются над пропастью до очередного поворота сюжета...

Если фанатам казалось, что предел чудесатости достигнут, они ошибались. В 2002 году по ним ударил «Пистолетный фронтир» (13 серий), в котором Харлок и Тотиро путешествуют по Дикому Западу. На сей раз героя-ковбоя зовут Франклин Харлок-младший, некогда он был морским капитаном, а теперь помогает японцу Тотиро отыскать остатки японской колонии. Её уничтожила загадочная Организация под руководством совсем уже загадочного Даркмайстера, который насаждает повсюду «науку и цивилизацию», а «дикарей» вроде Тотиро пускает в расход. Вместо Эмеральдас здесь точно так же выглядящая Синунора, член Организации, предавшая босса; вместо Маю — Сидзуку, похищенная дочь Тотиро и тоже гениальный инженер. Салуны, ломбарды, индейцы, ограбления поездов, дуэли и иные приметы вестерна сопровождаются шутками про геев (Харлока и Тотиро беспочвенно подозревают в гомосексуализме, обычно с комментарием «у нас свободная страна») и иллюстрациями к строкам Бродского «у черепа в кустах всегда три глаза, и в каждом — пышный пучок травы». Обрывается сериал на полуслове: черный дирижабль Даркмайстера, напоминающего то ли Альбериха, то ли механоида, уносит Сидзуку прочь. А герои, не унывая, скачут к горизонту — разумеется, навстречу солнцу.

Последнее на сегодня аниме-воплощение Харлока пришлось на 2002 год, когда Ринтаро тряхнул стариной и снял OVA «Космический пират капитан Харлок: Бесконечная одиссея» о тринадцати сериях. Сам Ринтаро планировал не Original Video Animation, то есть аниме для видео, а телесериал, но с ТВ не срослось по очень оригинальной причине — из-за антисемитизма. Показ сериала запретил лично Лэйдзи Мацумото: мангаку чуть родимчик не хватил, когда он увидел, что символом вселенского зла Ринтаро избрал шестиконечную звезду Давида. «Я в жизни не позволял оскорблять чувства верующих, — заявил создатель Харлока, — и не допущу появления моих героев в аниме, растаптывающем мою философию».

Вряд ли Ринтаро хотел оскорбить иудеев — японцы тащат в аниме что попало, и их игры с символами не стоит воспринимать всерьез, — но получилось и правда нехорошо. В остальном же «Бесконечная одиссея» — сериал прекрасный. Начинается он с ареста Кэй Юки, «последнего пирата во вселенной». Харлок давно пропал, команда сутками пьет саке в баре «Аркадия» (увешанном, кстати, советскими кинопостерами 1920-х), в космосе наступил мир. Но тут какие-то призраки расправляются с профессором Дайбой, на планете Паноптикон просыпается демон великого космоса, и всё заверте... Харлок срочно собирает команду, чтобы добраться до мира мёртвых и встретиться со старыми знакомыми. Он, конечно, всех победит — но какой ценой?

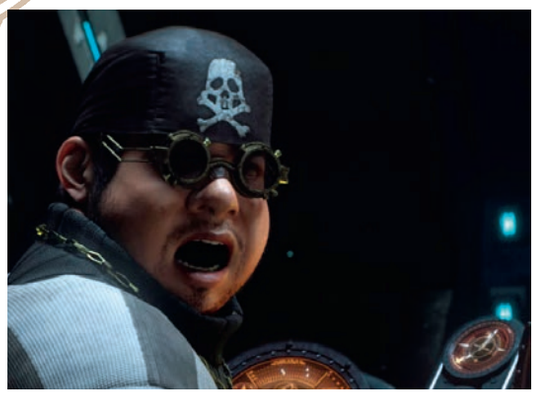
На этаком-то фоне любые претензии к сюжету компьютерного мультфильма «Космический пират Харлок» (2013, режиссер Синдзи Арамаки) снимаются сами собой. Давние фанаты твердят об искажении канона — но, скажите на милость, как можно исказить то, чего нет? Да, Харлок опять действует в ином мире, где никто никого не захватывал, а из инопланетян есть только Мимэ, Господин Птица и чудовище на далекой планете. На сей раз капитан борется с Геосанкцией, охраняющей священную Землю от колонистов; на сей раз он владеет «секретом тёмной материи» и вдобавок бессмертен; на сей раз прошлое Харлока темнее, чем эта самая материя, — ну и что? После мазонок, иллюмидов и механоидов, Третьего рейха и Дикого Запада, золота Рейна и космического дьявола — чему вообще можно удивляться, когда речь идет о Фантоме Ф. Харлоке?

КОД МАЦУМОТО

Защищать капитана приходится не только от поклонников, но и от донельзя серьезных критиков, для которых фильм Арамаки — лишнее доказательство, что космоопера есть жанр эскапистский,

сёр Роджер Корман — под его руководством «Галактический экспресс 999» сократили на треть, а Харлока обозвали Ворлоком. Приличное издание самого первого сериала про Харлока вышло в США лишь в 2013 году.

По-другому сложилась судьба капитана во Франции, где Харлока переименовали в Альбатора (чтобы не путали с капитаном Хэддоком, персонажем «Тинтина»). Это имя предложил композитор и певец Эрик Шардан, записавший французскую версию вступительной песни. Корсара назвали в честь покойного друга Шардана, мсье Балатора по прозвищу Альбатрос. Другие персонажи также получили новые имена: Яттаран стал Альфредом, Кэй Юки — Навсикаей, мазонки — сильвидрами, «Аркадия» — «Атлантидой». Однако французская версия имела такой успех, что целое поколение анимешников Франции называет себя «женерасьон Альбатор» — «поколением Альбатора».



Прототипом Яттарана стал друг Мацумото, комиксист Каору Синтани

бессмысленный, плоский, детский и мёртвый. Никакого реализма, сплошные условности! Да, так оно и есть: и в манге, и особенно в аниме условности на условностях сидят и условностями погоняют. В космических боях всё взрывается и грохочет, «Весёлый Роджер» развевается в вакууме на непостижимом эфирном ветру, Харлок, как заправский моряк, вертит деревянный штурвал и берёт суда на абордаж (правда, при помощи механических тентаклей, но это частности). Города будущего — от земных поселений в первом сериале до марсианского прибежища Геосанкции в последнем фильме — будто сошли с обложек наивных американских НФ-журналов 1930-х. Салуны и вовсе заимствованы из классических вестернов с Джоном Уэйном (к слову, при озвучке в США пирата наделили именно джон-уэйновским, техасским акцентом).

В этом смысле и «Харлок», и «Галактический экспресс 999», и «Космический линкор „Ямато“» — космоопера чистейшей воды: абсолютные империи, герои и такие же злодеи. Космоопера — это ведь всегда крупные мазки. Если город, то Мегалополис, если замок, то Времени или Ада, если поезд, то номер 999. Благородный разбойник, рыцарь без страха и упрёка, появится ровно тогда, когда чья-то жизнь повиснет на волоске (и непременно под духоподъёмную музыку!), и отстрелит злодею то, что надо отстрелить. И знает он всё на свете, и любят его только лучшие женщины Вселенной. И враги его мыслят масштабно: если надо кого-то наказать, они взорвут его планету целиком. И на кону всегда стоит судьба человечества или Вселенной, ибо мелочиться — грех. Какая разница, где «Аркадия» заправляется абсолютным топливом, кто шьёт Харлоку плащи с кровавым подбоем и откуда на корабле внушительные запасы вина? Кому интересно, что показывают «мацумометры» — усеивающие все поверхности счетчики, датчики, циферблаты? Не они тут главные.

Главными в космоопере всегда были герои. И вот тут начинается самое интересное, потому что абсолютно все герои Мацумото делятся на три типа.

Во-первых, это статные мужчины вроде Харлока, отца и сына Дайбы, Воинуса Зеро, командора Дзэды — высокие, подтянутые, с брутальными шрамами на щеках и прическами по моде 1970-х. В ранних аниме у таких мужчин обязательно имелась челка, закрывавшая правый глаз. Во-вторых, красавицы-женщины — все на одно лицо, одинаково худые, отважные, с лилейными ногами, изящными перстами и длинными ресницами: Эмеральдас, Маэтэль, Мимэ, Кэй Юки, Раффлезия... Нигде не найти таких женщин, кроме как во французских фильмах «новой волны», которые Мацумото обожал в молодости. Третий тип — коротышки из разряда super-deformed («сверхдеформированные» — так в аниме называют персонажей, чьи пропорции искажены для комического эффекта) с едва намеченными чертами лица, неуклюжими телами и огромными челюстями, на которых мощные зубы растут буквой «П». Это и Тотиро, и Тэцуро, и старпом «Аркадии» Яттаран; что характерно, в основном коротышки заняты во вторых и третьих ролях. А вот среди злодеев коротышек нет. И это, вы не поверите, многое объясняет.

Кто такие коротышки? В первую очередь «маленькие люди», обыватели, живущие обычной жизнью, — то есть ровно те, кого Харлок защищает. Судьба не предназначила им удел пассионариев, они не герои, а максимум спутники героя. Недаром Тотиро в первом сериале умер до начала событий и действует уже как дух-компьютер. Яттаран и прочие члены экипажа «Аркадии» ничего не решают — они подчиняются Харлоку. Безымянный и беззаботный премьер-министр из первого сериала — коротышка, а командующий Кирута — человек ростом с Харлока. Что до инопланетян, их гражданского населения мы не видим: все агрессоры — солдаты, люди действия, равные Харлоку. Благородство иллюмидского командора Дзэда выходит за все разумные пределы: он предлагает капитану сразиться один на один, «как самураи»...

Но — и это второй, теневой пласт, пожалуй, всех историй о Харлоке — коротышки у Мацумото символизируют ещё и вполне конкретную группу людей: рядовых японцев рядом с американскими солдатами. Показательнее всего тут фильм «Аркадия моей юности». Даже если отвлечься от немецких предков Харлока, что мы видим? Командора Дзэду, смахивающего на генерала Дугласа Макартура, главу оккупационной администрации Японии. Радиоголос земного сопротивления Майю, символом которой становится красная роза (те, кто знаком с историей, вспомнят Токийскую розу, японку, которая во время Второй мировой вела на английском радиопередачи для союзников от имени Японии). Иллюмидов, которые зовут друг друга «мисте-

Странные сближенья: Мацумото, Лукас, Муркок

Три своих главных космооперы Мацумото создал в 1970-х, причём дебют «Галактического экспресса 999» и «Космического капитана Харлока» пришелся на 1977 год, когда на Западе стартовали «Звёздные войны». Интерес к космическим пиратам и принцессам пробудился по обе стороны Тихого океана почти одновременно и столь же одновременно угас: в 1983 году, когда Джордж Лукас завершил свою трилогию, прервалась и телеэпопея Харлока. И возродились саги в один год — 1999-й.

Впрочем, по сюжету «Харлок» ближе не к «Звездным войнам», а к книгам Майкла Муркока, также создавшего мультивселенную, где идёт вечная борьба Закона и Хаоса, а инкарнации Вечного Воителя сражаются то на одной стороне, то на другой. Точно так же Харлок и Тотиро на Второй мировой воюют на стороне агрессоров, а тысячу лет спустя становятся защитниками правого дела. Харлок ищет Аркадию, герои Муркока — Танелорн, город, в котором они смогут отдохнуть.

Всё это не означает, что Мацумото позаимствовал сюжет у Муркока, — «виновны» тут скорее обстоятельства взросления. Детство обоих пришлось на войну, оба росли на лучших образцах Золотого века американской НФ, космооперах Эдмонда Гамильтона и Ли Брэккет (повлиявших и на Лукаса). Когда мир мечты столкнулся с явью сначала свободных 1960-х, а потом застойных 1970-х, Мацумото и Муркок отреагировали похоже: противопоставили реальности сурового романтического анархиста, готового вечно сражаться за правду.

ПИРАТСКАЯ АРИФМЕТИКА

Мацумото обожает играть с цифрами. Скажем, 999 — номер и галактического экспресса, и капитана Харлока в качестве разыскиваемого преступника. Особая роль и у числа 42. Харлок не случайно носит нашивку с ним: по-японски «четыре-два» читается как «си-ни», так же, как слова «до смерти». Кроме того, на борту «Аркадии» — 41 член экипажа, но это без духа в компьютере, а с ним их получается как раз 42. А сколько серий в оригинальном сериале? Верно, 42.

Другой пример: имя «Лэйдзи» (правильно, конечно, Рэйдзи, но на нелюбимой японцами букве L настаивает сам мангака) складывается из иероглифов «ноль» и «воин». Отсюда — «Космовоин Зеро».

рами», издеваются над туземцами и «девочек наших ведут в кабинет». Когда коротышки клянчат у иллюмидов еду, те орут: «Ах ты грязная жёлтая крыса! Еще вчера они ненавидели нас, а сегодня таскаются за нами, виляя хвостами!» Заметьте, не просто крыса, а жёлтая. Да и прически у иллюмидов точь-в-точь как у стилизованных европейцев на японских гравюрах XIX века.

Есть соблазн увидеть за сюжетом «Аркадии» всего лишь обиду японского народа на американцев (не вполне справедливую, учитывая, что японцы были агрессорами), но Мацумото позаботился о том, чтобы этой мысли не возникало. Для этого и нужен пилот «Мессершмита» Фантом Ф. Харлок II — немецкий аристократ из вымышленного Хельденштадта («город героев» с немецкого), ненавидящий «тупую, бесцельную войну», но тем не менее выполняющий долг перед Германией. Этот Харлок — герой, но сражался он на неправой стороне и потому выбрал смерть от французских пуль: «Я должен ответить за пиратскую жизнь...» Смерть — не конец, но продолжение: Харлок рождается снова, теперь — на той стороне, на которой герою положено быть.

ЭПОХА МЕРТВА, А ОН ЕЩЁ НЕТ

Этот неожиданный для нас, неяпонцев, японско-исторический аспект Харлока во вселенной Лэйдзи Мацумото — не исключение, а правило. Вот почему его истории так похожи: это и правда одна и та же история, но не абстрактная, а вполне конкретная, живая для всех японцев без исключения. Взять «Космический линкор „Ямато“»: неслучайно гамилы уничтожают Землю ядерными ударами (Хиросима и Нагасаки), и уж совсем неслучайно корабль строят в корпусе крупнейшего линкора всех времен и народов. Всего таких линкоров было три: второй, «Мусаси», появляется в первом сериале про Харлока, название третьего, «Синано», может быть, дало имя Синуноре из «Пистолетного фронтира». Точно так же сюжет «Галактического экспресса 999» вращается вокруг железной дороги, потому что, как вспоминал Мацумото, именно железные дороги были символом возрождения Японии после войны — страна лежала в руинах, а поезда ходили. Вторым источником вдохновения стала сказочная повесть Кэндзи Миядзавы «Ночь на Галактической железной дороге», но это уже совсем другая история.

Тем, кто хочет осознать, о чём, собственно, «Капитан Харлок» и какие чувства испытывает его создатель по поводу Второй мировой, стоит обратить внимание на аниме «Кокпит» 1993 года, объединяющее три коротких военных новеллы по манге Мацумото. В первой мы вновь встретим Харлока в виде немецкого аса, только тут его зовут Эрхардт фон Райндарс.

В герое «Кокпита» нетрудно узнать Харлока, вновь примерившего немецкую форму

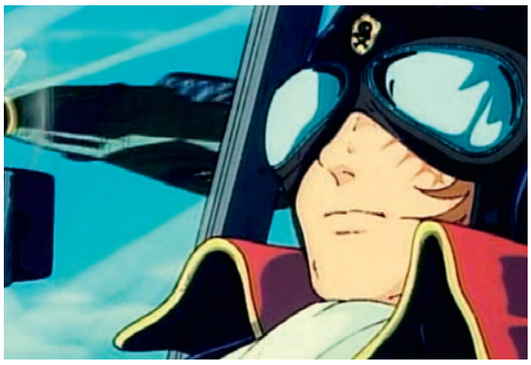
Гестапо поручает Райндарсу перевезти на полигон Пенемюнде атомную бомбу, но лётчик предаёт свою страну и улетает с бомбой прочь — он не хочет, чтобы Гитлер победил. При этом гибнут конструктор бомбы и его дочь, возлюбленная Райндарса, причём девушка сама просит пилота о таком исходе — страшный, если вдуматься, сюжет. В третьей части «Кокпита» нам представляют Тотиро, и тоже под другим именем: это японский инженер, гибнущий где-то на Филиппинах. Герой второй части — японский юноша, который мечтает строить ракеты и полететь на Луну, но становится пилотом-смертником и бездарно гибнет в день, когда бомба падает на Хиросиму.

Отвращение к войне, отбирающей жизни у лучших, на какой бы стороне они ни воевали, в «Кокпите» зашкаливает. И Мацумото дает таким героям новый шанс. Точнее, бесконечное число новых шансов в бесконечном множестве миров своей вселенной. Капитан Харлок защищает теперь людей, а не идеологию, — и, возможно, искупает карму, нажитую на Второй мировой. Всё остальное потому и условно, что несущественно. Важен только момент выбора: «Мой друг, даже если у этого мира нет будущего, — поётся во вступительной песне к сериалу, — я всё равно буду сражаться, чтобы его защитить!» До самой смерти.

Но и смерть — не финал. Недаром лейтмотивом «Космовоина Зеро» стала песня Миюки Накадзимы «Дзидай» («Эпохи»):

Меняются-возвращаются эпохи,
Повторяются встречи и разлуки,
Но и путники, павшие сегодня,
Вновь родятся, чтоб пойти дальше.

И найти свой Хельденштадт, свою Планету Мира, свою Аркадию, страну вечного счастья. К слову, есть два толкования крылатого латинского выражения «et in Arcadia ego» — «и в Аркадии я [есть]». Одни считают, что речь идет о Смерти, которая есть даже в идиллии. Другие полагают, что это слова человека, вспоминающего о счастливой юности. Судя по всему, Мацумото учитывает оба смысла. Эпиграфом к «Аркадии моей юности» стало изречение Гёте: «В конце жизни все оглядываются назад и думают, что их юность была Аркадией». Да, Смерть есть и на «Аркадии», недаром на флаге корабля — череп и кости; но капитан Харлок вновь и вновь проходит через смерть, и «Аркадия» остается с ним.



Фантом Ф. Харлок II, нацистский ас, мечтающий о мире

МАШИНА ВРЕМЕНИ

Как часто вы оставались без связи из-за не вовремя разрядившегося смартфона? Потребности карманных девайсов всё растут, а вот ёмкости батарей, увы, нет. В результате постоянно приходится носить с собой зарядное устройство, а многие пользователи превращаются в параноиков, начинающих испытывать тревогу, если поблизости нет свободной розетки. А уж когда девайсов несколько, домашний электрический удлинитель каждый вечер выглядит как водопой в африканской саване, куда пришло стало зебр. И просвета не видно. Более того, в дверь настойчиво стучат новые паразиты розетки. Имя им — умные часы.

Вообще, наручные часы как измеритель времени сейчас практически вытеснены мобильными телефонами. Носят их разве что как украшение или статусную вещь. И задумка создателей умных часов именно в том, чтобы часы научились всему тому, ради чего приходится доставать мобильник из кармана. Смотрится это стильно и футуристично. Казалось бы, будущее наступило, но... Сменилось уже несколько поколений умных часов, компании то и дело анонсируют новые, вот только никто не может внятно объяснить, зачем они нужны. Всё, что нам предлагают на данный момент, — не более чем строка уведомлений смартфона, выросшая в отдельное устройство.

Конечно, отдельная категория гиков готова купить любой модный девайс, но сделает ли это их жизнь удобнее? На мой взгляд, возможность не лезть лишний раз в карман, может быть, и не плоха, но я бы променял её на возможность заряжать свой телефон пореже. А в итоге мы получаем ещё одну зебру на электрическом водопое. И не верится, что наука зашла в тупик. Кажется, что компании просто не пытаются решить эту проблему. Вместо того, чтобы сделать жизнь потребителей удобней, они пытаются создать новый рынок, так как старый уже насыщен. Вот только планшеты и смартфоны — действительно удобные вещи. И время они тоже показывают.

Редактор: **Сергей Серебрянский**

ЗА МЕСЯЦ:

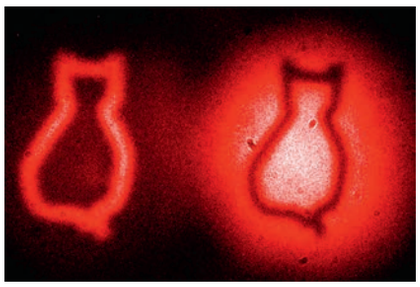
Прочитал: Нил Гейман, Терри Пратчетт «Благие знамения»
Книга оказалась слабее, чем я ожидал. Образы яркие, идея хорошая, но сюжет регулярно провисает из-за перескакивания между разными линиями.

Посмотрел: «Музыкальный блог Доктора Ужасного»
Потрясающий мюзикл, снятый Джоссом Уидоном на собственные деньги. Смотреть обязательно.

Текст: **Влад Стерхов**

Будущее — сегодня

КВАНТОВЫЙ КАДР



Австрийские учёные разработали принципиально новый способ фотографирования, основанный на принципе квантовой запутанности. Согласно последнему, две связанные частицы «чувствуют» состояние друг друга, даже будучи разнесёнными на большое расстояние. Благодаря этому удаётся получить фото предмета, который камера не видела, так как изображение передалось не с помощью отражения света, а благодаря квантовому эффекту. Фотоны-близнецы с разной длиной волны взаимодействуют между собой так, что непосредственно на объект попадает только один из них, а другой запечатлевает «увиденное» близнецом изображение на датчике камеры. Работоспособность квантовой камеры экспериментально проверили дважды, использовав сначала непрозрачную пластину с вырезанным на ней контуром знаменитого кота Шрёдингера, а затем его объёмное силиконовое изображение. Такой метод съёмки может оказаться весьма востребованным в различных биологических и медицинских исследованиях.

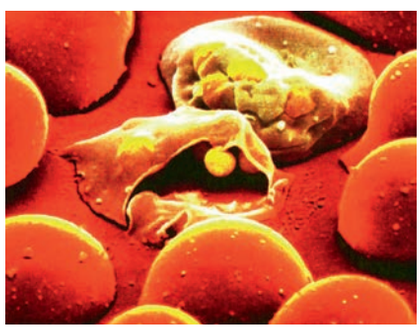
ЛАБОРАТОРИЯ В КАРМАНЕ

Занимаете очередь в поликлинике, чтобы сдать анализы? А тем временем специалисты из Гарварда создали портативное и недорогое (себестоимость — 25 долларов) устройство, которое позволяет провести довольно

серьёзное медицинское обследование: определить уровень глюкозы и натрия в крови, а также содержание в ней тяжёлых металлов и наличие малярийного антигена. Добиться такого сочетания цены и работоспособности удалось благодаря дистанционной обработке данных — для этого аппарат подключается к обычному мобильному телефону и отправляет информацию на сервер. Устройство может работать везде, где есть мобильная связь, так как объём пересылаемых данных довольно мал. Первые партии приборов уже отправлены в Индию и африканские страны.

МАГНИТ ДЛЯ МАЛЯРИИ

Специалисты из Сингапура предложили новый метод диагностики малярии, схожий с магнитно-резонансной томографией (МРТ), — магнитную релаксометрию. Дело в том, что возбудитель заболевания — малярийный плазмодий — питается заключённым в клетках крови гемоглобином, а высвобождающееся железо, которое для него токсично, помещает в кристаллы гемозоина. Эти кристаллы могут образовывать собственное магнитное поле, воздействие которого становится заметно во время анализа образцов крови с применением слабых магнитов. Гемозоин производят все виды плазмодиев на протяжении всего жизненного цикла, поэтому можно определить степень развития заболевания, измерив его количество, а маломощные магниты гораздо компактнее и дешевле тех, что используются при МРТ.



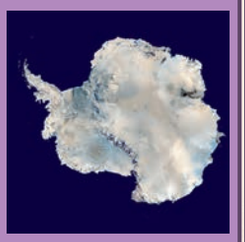
ПОЛНОЕ ПОГРУЖЕНИЕ

Фантасты предрекали время, когда можно будет погружаться в виртуальную реальность, что называется, целиком, и, похоже, этот день настал. Perception Neuron, разработка одноимённой компании, отслеживает движение пользователя и положение его головы с помощью шлема виртуальной реальности Oculus Rift и нескольких десятков датчиков с гироскопами, акселерометрами и магнитометрами. Кроме того, в комплект системы входят специальные перчатки и беспроводной блок управления. Датчики закрепляются на различных частях тела, и полученная таким образом информация обрабатывается компьютером. Фактически речь идёт о полном переносе тела в виртуальную реальность. Разработчики системы видят для своей системы применение не только в сфере развлечений и motion capture, но и в спорте, и в медицинских исследованиях.

Текст: **Влад Стерхов**

НОВОСТИ НАУКИ

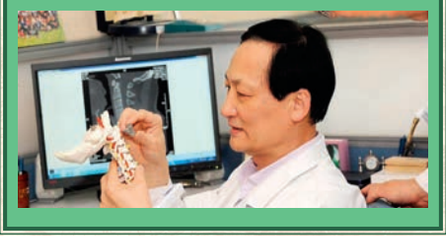
Жизнь подо льдом



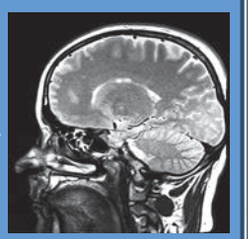
Американские полярники сообщили об обнаружении экосистемы микроорганизмов в подлёдном озере Уилланс на западе Антарктиды. Признаки жизни были обнаружены на глубине 800 метров, где источником питания может служить только углекислый газ. Специалисты уверены, что Уилланс не единственный обитаемый подлёдный водоём в Антарктиде. Вполне вероятно, что и под другими многочисленными реками и водоёмами континента также обитают подобные колонии микроорганизмов, оказывающие большое влияние на химические и биологические процессы в водах мирового океана.

3D-лечение

Китайские хирурги впервые имплантировали искусственный позвонок, созданный из титанового порошка на 3D-принтере. У такого импланта много преимуществ по сравнению с обычным имплантами: он такой же прочный, но при этом имеет пористую структуру, что позволит ему со временем обрасти костной тканью и избежать отторжения. Кроме того, в отличие от традиционных протезов, для его закрепления не нужны винты и ортопедический цемент.



Несъёмный магнитный накопитель

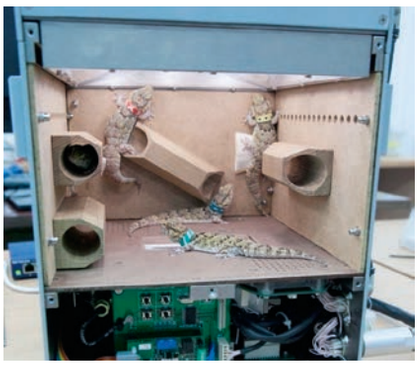


Интересный эксперимент провели американские нейробиологи. Они сделали шестнадцати добровольцам МРТ и провели тест на запоминание. Потом в течение нескольких дней по 20 минут испытуемым делали транскраниальную магнитную стимуляцию мозга. Затем провели повторный тест, и выяснилось, что память участников эксперимента улучшилась: запоминание увеличилось на 20-25%. Объясняется это тем, что после воздействия магнитного поля увеличивалось число информационных каналов между главным центром памяти — гиппокампом — и теменной корой.

Текст: **Влад Стерхов**

Новости космоса

ФОТОН ФАТАЛЕН ДЛЯ ГЕККОНОВ



Стали известны результаты двухмесячной космической миссии «Геккон-Ф4», целью которой было исследовать половое поведение животных в условиях нулевой гравитации. Увы, из пяти гекконов, принимавших участие в эксперименте, ни один не выжил. Причём все они погибли до того, как спускаемый аппарат «Фотон-М» вернулся на Землю. Неудачи преследовали этот полёт с самого начала: учёные потеряли контакт с «Фотоном» и опасались, что система жизнеобеспечения вышла из строя. Связь с аппаратом удалось восстановить, но ящерицы в итоге всё-таки погибли — вероятно, от переохлаждения. А вот на мухах-дрозофилах космическая катастрофа вообще никак не отразилась: они благополучно обзавелись в космосе потомством и чувствовали себя превосходно.

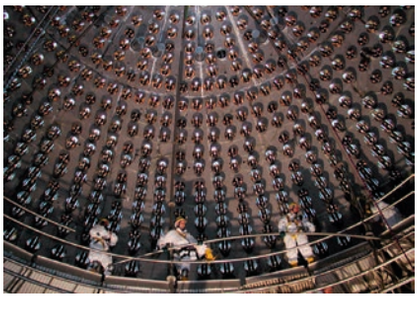
ОПОЗНАНИЕ В КОСМОСЕ

Недавно астрофизики подтвердили обнаружение редкого небесного тела — магнетара. Так называется нейтронная звезда с очень сильным магнитным полем. Обнаружить этот объект им удалось ещё в 2013 году, когда они изучали фотографии нейтронной звезды — взорвавшейся сверхновой Kesteven 79. Незнакомца назвали просто и незатейливо —

3XMM J185246.6+003317. Раньше магнетар не замечали из-за того, что вокруг него не было зафиксировано интенсивного рентгеновского излучения, хотя, судя по всему, он сформировался даже раньше Kesteven 79, взорвавшейся примерно 30 тысяч лет назад. Теперь магнетар наконец разглядели (он стал светиться ярче из-за изменений в магнитном поле) и классифицировали.

КРЕПКИЙ ОРЕШЕК

Учёные наконец-то ответили на главный вопрос физики Солнца, измерив полную энергию термоядерных реакций в ядре дневного светила. Международный коллектив проводил исследования на детекторе Борексино, установленном на глубине 1,4 км в подземной лаборатории Гран-Сассо Национального института ядерной физики Италии. «Сердце» детектора — нейлоновая сфера диаметром 8,5 м, где содержится 278 тонн ультрачистой бензолоподобной жидкости, способной испускать вспышки света при столкновении нейтрино с электронами. Измерения детектора показали, что на Земле через один квадратный сантиметр каждую секунду проходит 66 миллиардов нейтрино, что очень близко к теоритическим расчётам (60 миллиардов). Раньше приборы регистрировали в два-три раза меньшую цифру из-за невысокой точности. Подтвердив существование нейтрино согласно стандартной солнечной модели, учёные получили прямое доказательство теории о том, что на Солнце протекает протон-протонная термоядерная реакция.



МАРСИАНСКИЙ ДАРТС

Несмотря на то, что явных признаков жизни на Красной планете не обнаружено, до сих пор немало людей искренне в неё верят. Энтузиасты из числа ветеранов NASA предлагают начать поиски жизни под поверхностью Марса. В рамках проекта под названием ExoLance на Марс планируется запустить несколько «зондов-дротиков», которые погрузятся на двухметровую глубину в грунт и проанализируют его содержимое, после чего передадут информацию на Землю через марсианский орбитальный спутник. На эту нехитрую операцию требуется всего 250 тысяч долларов, и собрать эту сумму планируется на краудфандинговом ресурсе Indiegogo. Но, судя по тому, как идут сборы, на великое открытие надеются немногие.

www.mirf.ru

Richard Gould / Flickr

Конёк железного рыцаря

ИСТОРИЯ ТАНКЕТКИ

ТЕКСТ: ИГОРЬ КРАЙ

...По исходе же трёх дней
Двух рожу тебе коней –
Да таких, каких поныне
Не бывало и в помине;
Да ещё рожу конька
Ростом только в три вершка,
На спине с двумя горбами
Да с аршинными ушами.

Пётр Ершов «Конёк-горбунок»

В 1928 году из цеха британской фирмы Vickers-Armstrongs выкатилась машина, производящая впечатление... впрочем, скорее уж решительно никакого впечатления не производящая. Гусеницами, камуфляжной окраской и торчащим вперёд пулемётом «чудо техники» напоминало танк. Но назвать его этим грозным именем язык не поворачивался. Танки должны быть большие. А тут что? Высота машины – едва по грудь человеку. Какой-то танчик. По-французски – tankette.

«ТАНК ДЛЯ БЕДНЫХ»

«Позиционный тупик», сковавший фронты Первой мировой, вынудил конструкторов задуматься над созданием боевых машин. Причём мнения стратегов разнились. Одни грезили гигантскими «сухопутными крейсерами», глядящими в разные стороны батареями орудий и пулемётов. Другие мечтали вернуть традиции романтического средневековья, заменив миллионные армии немногочисленным «войском железных рыцарей», каждый из которых вместо доспехов и коня получил бы бронированный вездеход.

Первая тенденция, кое-как втиснутая в границы здравого смысла, воплотилась в знаменитых британских 30-тонных танках с охватывающими корпус гусеницами. Но эти машины, став одним из символов Первой мировой, на поверку оказались непригодными к бою. С созданием же «механической конницы», несмотря на усилия многочисленных русских, английских, французских и американских инженеров, дело шло ни шатко ни валко. Давно отгремела канонада, а «коня» для «железных рыцарей» сконструировать не удавалось.

В действительности задача перед изобретателями стояла непростая. Машина должна была сочетать надёжность, высокие проходимость и скорость, приемлемые защищённость и вооружение с исключительной простотой управления и предельной технологичностью. Ведь в военное время их предстояло производить на обычных автомобильных конвейерах.

Британская танкетка Carden-Loyd Mk.VI. Масса 1,8 т, броня 9-6 мм, скорость 45 км/ч, вооружение — пулемёт. В 1929–1931 годах построено около 500 штук

■ Чехословацкая танкетка LT vz.33. Масса 2,3 т, броня 12-8 мм, скорость 35 км/ч, вооружение — 2 пулемёта. В 1934 году построено 74 штуки

Лишь в 1925 году британским отставным офицерам Джону Кардену и Вивиану Лойду удалось заручиться государственной поддержкой, позволяющей воплощать задумки в металле. Три года заняли эксперименты с одноместными и «пластунскими» танкетками, в которых для уменьшения высоты корпуса экипаж располагался лёжа. Но быстро стало ясно, что совмещать функции водителя и стрелка одному человеку не по силам, а управлять машиной удобнее всего сидя. И в 1928 году была создана легендарная **Carden-Loyd Mk.VI**, на целое десятилетие ставшая образцом для подражания.

Коробчатый корпус Mk.VI, собранный из листов стали толщиной 9 и 6 мм, казался почти квадратным. При высоте 1,4 м машина имела ширину 1,8 м, а длину всего 2,6 м. Водитель и стрелок, вооружённый курсовым пулемётом, сидели по обе стороны 22-сильного мотора. Крыша отсутствовала. Низкий, доходящий лишь до уровня плеча борт обеспечивал экипажу хороший обзор, а также давал возможность пользоваться личным оружием и позволял мгновенно покинуть машину.

ЖЕЛЕЗНЫЕ РЫЦАРИ

Модель Carden-Loyd Mk.VI отвечала всем требованиям, предъявляемым к материальной части «бронекавалерии». Но футуристическую концепцию «железных рыцарей» стратеги 1920-х годов не воспринимали всерьёз. Осмотрев машину, военные пришли к выводу, что это… «самоходный пулемёт». Танкетку приняли на вооружение в качестве средства огневой поддержки пехоты.

Однако эффективность танкеток в данной роли изначально вызывала сомнения. Несмотря на то, что Mk.VI проектировалась специально в расчёте на сверхмассовое производство, всего в Британии было построено менее 500 машин. Причём каждая третья предназначалась на экспорт. Таиланд заказал сразу 60 танкеток. Прочие же государства — Нидерланды, Бельгия, Индия, Канада, Боливия и Швеция — брали небольшие партии по 5-10 штук.

Великие державы, впрочем, тоже приобрели некоторое количество Mk.VI. Но лишь «на развод», рассчитывая быстро наладить выпуск подобных машин у себя. Франция, Япония, Италия, Польша, Чехословакия и СССР купили лицензии на производство танкеток.

Качество товара никого не удовлетворило. И каждая из стран поспешила доработать английский проект, уделив особое внимание защите. Все «не британские» танкетки получили крышу. Чехи, кроме этого, усилили лобовую броню до 12 мм, а узкие смотровые щели заменили окошками из толстого бронестекла.

Итальянцы подняли мощность двигателя до 42 л/с и удлинили корпус танкетки, сделав его более узким и низким, что позволило защитить машину спереди наклонными листами 15-мм брони. Слабым местом оказалось вооружение — один 6,5-мм пулемёт, способный поражать только живую силу противника. Позже этот недостаток был устранён, и **CV3/33** получила спарку 8-мм пулемётов.

Польский вариант — **TKS** — приобрёл гранёную куполообразную рубку из листов 10-мм стали. Напоминающая луноход танкетка также вооружалась двумя пулемётами, но один из них хранился в ящике на крыше. Покинув машину, экипаж мог использовать его для стрельбы по воздушным целям.

Советская **Т-27** с точностью до сантиметра повторяла форму английского предка. Хотя попытки создать аналогичную машину предпринимались в России ещё с 1915 года, удовлетворительного результата отечественным конструкторам добиться не удалось. Доходило до смешного: в 1930 году экспериментальные образцы всё ещё проходили испытания, а массовое производство танкеток уже было включено в очередной пятилетий план!

Закупив партию Mk.VI и техническую документацию, советские инженеры успели лишь заменить 6 и 9-мм броневые листы на 10-миллиметровые, снабдить танкетку крышей с колпаками для наблюдения и установить отечественный 40-сильный двигатель от грузовика «ГАЗ-АА».

ТАНКЕТКИ В БОЮ

Более мощный мотор в прежнем объёме рубки сделал советскую танкетку очень тесной. К тому же 7,62-мм пулемёт ДТ имел вдвое меньшую скорострельность, чем 7,7-мм британский «виккерс». Вдвое сократился и запас патронов. Но, как показал опыт, уменьшенный боекомплект не был недостатком. Долго стрелять танкетке просто не позволяли.

В СССР с «бюджетной» бронетехникой связывались большие надежды. Для начала предполагалось выпустить 12 тысяч машин, выделив по батальону танкеток каждой из стрелковых дивизий. Но если применение нескольких Т-27 в последних боях с басмачами дало вполне удовлетворительные результаты, то на учениях, имитирующих условия «большой войны», «самоходные пулемёты» только мешали пехоте. Броня танкетки пробивалась бронебойными пулями из обычных винтовок с дистанции 150–250 м. Перекатываемый силами расчёта «максим» втрое превосходил танкетку по огневой мощи, мог следовать за пехотой там, где техника не прошла бы, легко маскировался, а в неглубоком окопе, за кучей брёвен или мешков с песком ещё и превосходил танкетку живучестью.

В 1933 году производство Т-27 в СССР было прекращено. А уже построенные танкетки были разделены на роты по 15 штук и переданы стрелковым и кавалерийским дивизиям в качестве разведывательных и связных машин. Но и с разведкой Т-27 не справлялись из-за плохого обзора и отсутствия радиостанции, которую просто некуда было ставить.

■ Польская танкетка TKS. Масса 2,5 т, броня 10 мм, скорость 40 км/ч, вооружение — 2 пулемёта (один — зенитный). В 1931–1939 годах построено 590 штук

Советский «разведывательный танк» Т-37. Плавающий, масса 3,2 т, броня 8 мм, скорость 40 км/ч, вооружение — ручной пулемёт в башне. В 1933–1936 годах построено 2550 штук

Принимая эпизодическое участие в военных конфликтах, Т-27 постепенно переделывались в тягачи и учебные машины, а незадолго до начала Великой Отечественной были сняты с вооружения. Такая же участь постигла и их предков — оставшиеся у англичан Mk.VI в середине 1930-х переквалифицировались в кабелеукладчики и дымозавесчики. Доверие к танкеткам сохраняли только поляки и итальянцы. Последние, располагая наиболее совершенной из машин данного класса, успешно применяли CV3/33 против абиссинцев в итало-эфиопской войне. Но сразу после того, как итальянские фашисты отправили экспедиционный корпус в охваченную гражданской войной Испанию, выяснилось, что за успех надо было благодарить разве что примитивные фитильные ружья эфиопов. От выпущенных с близкого расстояния пулемётных очередей даже наклонная 15-мм броня итальянской танкетки достаточной защиты не давала.

К НАЧАЛУ ВТОРОЙ МИРОВОЙ ТАНКЕТКИ УЖЕ СЧИТАЛИСЬ УСТАРЕВШИМ ВИДОМ ВООРУЖЕНИЯ, ПРИГОДНЫМ ЛИШЬ ДЛЯ БОРЬБЫ С ПАРТИЗАНАМИ

Атака «железной кавалерии» захлебнулась. К началу Второй мировой танкетки уже считались устаревшим видом вооружения, пригодным лишь для борьбы с партизанами. И то за неимением лучшего. Но как раз лучшего-то у армий стран Оси часто и не было. В результате итальянцы продолжали модернизировать свои CV до 1942 года. И даже в 1944 году немцы использовали против высадившихся в Нормандии союзников трофейные французские UE, вооружённые пулемётами, блоками из шести приваренных к броне 81-мм миномётных стволов и трубчатыми направляющими для 210-мм турбореактивных снарядов.

ЖЕЛЕЗНЫЙ ДРАКОН

Одним из очевидных изъянов конструкции Кардена-Лойда был узкий — по 10 градусов в каждую сторону — сектор обстрела из пулемёта. Как следствие, потерявшая ход танкетка полностью утрачивала боеспособность. Да и исправная машина не могла обороняться от пехоты, атакующей с флангов. Что иногда позволяло абиссинцам брать итальянские CV «на абордаж».

Пулемёт, установленный во вращающейся башне, принёс бы больше пользы. И уже в 1928 году следующая за Mk.VI модель — Carden-Loyd MK.VII — получила возможность вести круговой обстрел. А ещё через год, переместив двигатель из центра корпуса к борту и добавив помимо башни ещё и поплавки, англичане разработали плавающий вариант Mk.VI — амфибию Vickers-Carden-Loyd A4E11. Этой машиной заинтересовались в Китае и СССР. Причём в Советском Союзе «потомки» A4E11 — Т-37А и Т-38 — производились массово для замены устаревших Т-27 на вооружении разведывательных рот в стрелковых дивизиях.

Т-37А и Т-38, которые именовались в отечественной литературе «плавающими танками», не только не могли выполнять обычные для танков задачи, но и «плавающими» были только формально. Реку со слабым течением машина преодолевала, но, уткнувшись гусеницам в илистое дно или прибрежные заросли, самостоятельно выбраться на берег оказывалась не в силах.

Установка радиостанций на некоторых Т-37А и Т-38, а также на некоторых итальянских CV3/33 позволило танкеткам не только вести разведку, но и сообщать её результаты командованию. Тем не менее надежда приспособить трёхтонные машины и для поддержки пехоты на поле боя не оставляла военных до конца 1930-х годов. И раз уж никакой возможности улучшить защиту не имелось, конструкторы сосредоточились на усилении вооружения.

Намереваясь использовать танкетки для борьбы с бронетехникой, поляки вооружили 24 TKS 20-мм противотанковыми ружьями. В сентябре 1939 одна из таких машин под командой Романа Орлика подбила 13 немецких танков. Итальянцы уже после начала войны стали заменять на CV3/33 спаренные 8-мм пулемёты на один 12,7-мм пулемёт, хотя и значительно уступающий в мощности советским и американским пулемётам такого калибра.

Но пулемёт хорош лишь в обороне и почти бесполезен против врага, засевшего в окопах. Решение лежало на поверхности — заменить его на огнемёт. Им вооружалась часть британских Mk.VI, в СССР серийно производились «химические» Т-27 и Т-37, огнемётные машины строились и в Италии на базе CV3/33. Однако эффект применения «самоходных огнемётов» оказался крайне незначительным, поскольку для пуска струи требовалось сблизиться с врагом на дистанцию 25–40 метров, а на таком расстоянии броня уже практически не могла защитить экипаж.

Так, может, нужно было просто поражать врага с максимального расстояния? С тысячи метров танкетку не возьмут даже пули противотанковых ружей. Да и вообще попасть в крошечную, низкую, малозаметную машину будет очень трудно! Советскую Т-27 попытались вооружать 37-мм «траншейными» пушечками Гочкиса. Но, хотя до 1940 года «гочкисами» всё ещё вооружались французские танки, в СССР «мини-пушка» была признана устаревшей. Предназначенный для поражения пулемётных гнёзд с 500–800 метров осколочно-фугасный снаряд оказался слишком слаб.

Предпринимались попытки устанавливать на танкетки и орудия посущественнее. Немцы превратили 200 захваченных у французов UE в самоходки, вооружённые 37-мм противотанковой пушкой. В СССР на базе Т-27 и Т-37 разрабатывались экспериментальные машины с 76-мм полковой пушками. Результат, впрочем, неизменно оказывался неудовлетворительным. На танкетке не хватало места для размещения заряжающего и боекомплекта.

БРОНЕТРАНСПОРТЁР

Эволюция танкетки быстро зашла в тупик. Даром конструкторы нескольких стран пытались улучшить проект Кардена и Лойда, усиливая бронирование и вооружение. Расчёт показывал, что предназначенная для огневой поддержки боевая машина должна нести броню толщиной 13–20 мм в зависимости от наклона и что кроме обычного пулемёта ей понадобится ещё и крупнокалиберный либо лёгкая пушка — для борьбы с бронетехникой равного класса. Для выполнения же разведывательных миссий требовалось по-

■ ЗИС-30 — САУ на базе Т-20. Масса 4 т, броня 7-10 мм, экипаж 4 человека, вооружение — пулемёт и 57-мм противотанковая пушка. В 1941 году построено около 100 штук

■ Советский аэромобильный истребитель танков АСУ-57. Масса 3,3 т, экипаж 4 человека, броня 4-6 мм, скорость 45 км/ч, вооружение — 57-мм пушка. В 1950–1962 годах построено около 400 штук

полнить экипаж из водителя и стрелка наблюдателем, а также найти место для радиостанции. Минимальная масса гусеничной машины при выполнении перечисленных условий приближалась к 8 тоннам. Танкетка превращалась в лёгкий танк. Но лёгкие танки уже существовали.

Причиной неудач стало то, что инженеры стремились устранить «недостатки» в изначальной концепции Кардена и Лойда, которые вовсе не были недостатками. Броня танкетки слишком тонка? Она в любом случае даёт лучшую защиту, чем каска. Пулемёт имеет узкий сектор обстрела? А широкий и не нужен. Если сотни машин наступают гусеница к гусенице, то каждая будет поливать огнём брустверы вражеских окопов прямо перед собой. Преодолев же простреливаемое пространство, танкетчики метнут гранаты, покинут машины и завершат атаку со штыками наперевес.

По задумке создателей танкетки должны были действовать не *вместе* с пехотой, а *вместо* неё. Именно как железная конница! Или как современная мотопехота. Стратеги не уловили сути замысла. Карден и Лойд изобрели не «бюджетный танк», не «самоходный пулемёт», а... бронетранспортёр. Просто очень маленький. Но миниатюризация имеет и преимущества.

Вопреки настойчивым попыткам превратить танкетку в танк, военные не могли не чувствовать, что призвание этой машины скорее транспортное. Компактный и малозаметный «бронированный трактор» способен был приносить пользу, например, доставляя на передний край боеприпасы.

Первыми это осознали французы, не ставшие даже вооружать свою UE пулемётом. Для буксировки орудий и бронированных прицепов приспосабливалась также часть советских Т-27, оставшиеся на вооружении Великобритании Mk.VI и польские TKS. Японцы же попытались получить всё сразу, снабдив свои «Тип 94» как башней, так и прицепом.

Транспортные возможности танкеток, однако, не впечатляли. Так, если UE буксировала 25-мм противотанковую пушку, то расчёту орудия с единственным ящиком снарядов приходилось кое-как размещаться на крыше машины. Для доставки же оставшегося боекомплекта требовался ещё один рейс. Это было так неудобно, что немцы, захватив почти 3000 французских «тракторов», даже не пытались использовать трофеи по назначению.

Произведённый в количестве 7800 экземпляров советский бронетранспортёр Т-20 «Комсомолец» оказался куда удачнее. Предназначенный для буксировки легендарных «сорокопяток» лёгкий тягач, унаследовав от Т-27 курсовой пулемёт, приобрёл кузов — пусть не защищённый бронёй, зато вмещающий шесть человек и несколько ящиков снарядов.

Венцом «танкеткостроения» оказался английский Universal Carrier, фактически представлявший собой всё ту же Mk.VI, но удлинённую до 3,6 м, что позволило разместить внутри четырёх стрелков. С 1936 по 1945 год было построено 113 000 машин. Universal Carrier использовался не только для разведки, доставки боеприпасов и буксировки лёгких орудий, но и так, как задумывали Карден и Лойд, — в качестве «стальной кавалерии».

ЗАВЕРШЕНИЕ КАРЬЕРЫ

Несмотря на успех Universal Carrier, созданные в США и Германии в конце 1930-х годов тяжёлые полугусеничные бронетранспортёры показали себя лучше. Перевозить отделение пехоты одной, а не тремя машинами было удобнее и экономичнее. Не ощущали армии потребности и в малых бронированных тягачах. Уже к 1941 году советская 45-мм и английская 40-мм противотанковые пушки считались устаревшими. Для того же, чтобы буксировать орудия калибром 57–76 мм, требовались машины помощнее танкеток.

В послевоенное время о танкетках вновь ненадолго вспомнили. Ещё в середине 1930-х в СССР проводились опыты по десантированию Т-27. Идея боевых машин, спускающихся на парашютах, долго преследовала инженеров и в 1952 году наконец воплотилась в обличье АСУ-57. Но и 57-мм противотанковая пушка к тому времени была уже слабовата, а самолёты вскоре стали способны поднимать в воздух куда более убедительную технику.

* * *

За несколько прошедших десятилетий представления о том, как должен выглядеть Огромный Боевой Человекоподобный Робот, несколько изменились. И нельзя не признать, что Карден и Лойд поступили мудро, не попытавшись придать самоходным доспехам «железного рыцаря» (а ведь танкетка замышлялась именно как боевой экзоскелет!) сходства ни с человеком, ни с лошадью.

История развивается по спирали. И сейчас концепция «стальной конницы» обретает вторую жизнь. С тем лишь отличием, что необходимость помещать экипаж внутрь боевой техники уходит в прошлое. Автономные боевые роботы, уже сейчас принимаемые на вооружение армий, не похожи на людей. А похожи они именно на танкетки.

Во что поиграть

- Alied General (1994)
- Panzer General II Adlerkorps (2007)
- Command & Conquer: Red Alert 3 (2008)
- R.U.S.E. (2010)

ТЕКСТ: ИГОРЬ КРАЙ

Интересуясь, как всегда, новинками техники, я кивнул и с охотой втиснулся в аппарат. Едва я там уселся, профессор захлопнул дверку. У меня зачесалось в носу – сотрясение, с каким печурка закрылась, подняло в воздух не вычищенные остатки сажи, так что, втянув их с воздухом, я чихнул. В этот момент профессор включил ток. Вследствие замедления времени мой чих продолжался пять суток, и, открыв дверку, Тарантога нашёл меня почти без чувств от изнеможения.

Станислав Лем «Звёздные дневники Ийона Тихого. Путешествие двенадцатое»

gerald / pixabay.com

Испорченные часы

ВОЗМОЖНОСТЬ ПУТЕШЕСТВИЙ ВО ВРЕМЕНИ

Как известно, путешествия мои нельзя расположить по порядку, так как происходили они не только в пространстве, но и во времени. Иное из них могло начаться в двадцать шестом столетии, а закончиться в двадцатом. Так что, отправляясь в путь, я уже знал о своих будущих приключениях из старинных преданий, в которых, впрочем, никогда не оказывалось ни слова правды.

Каждый раз, включая зажигание на своей ракете, я, Ийон Тихий, капитан дальнего галактического плавания, первооткрыватель восьмидесяти тысяч трёх миров, устремляюсь в грядущее не только бесстрашной мыслью, но и физически. Вследствие релятивистского сокращения времени за месяцы, а иногда и годы моего очередного полёта на Земле проходят века и даже тысячелетия. И возвращаться уже нет смысла, ибо непременно окажется, что мой пилотский патент просрочен, запчасти к ракете нужно покупать у археологов за несуразные деньги, а всё открытое мною в экспедиции давно уже известно даже детям.

Чтобы приземлиться в нужной эпохе, мне приходится прокладывать курс через иные измерения или пользоваться машиной времени — если к моменту моего отлёта уже существует действующая модель. Плутая по векам, я, кажется, испытал все хроноходы. И, должен заметить, отношение к этому виду техники выработалось у меня самое непочтительное.

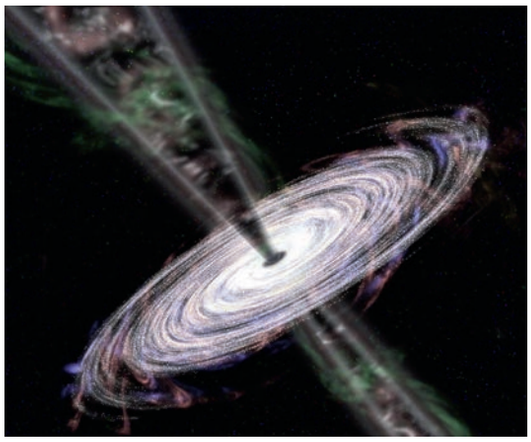
ПЕТЛИ И СТРУНЫ

Чем грандиознее сила, чем меньше она доступна разуму, тем привлекательнее игры с нею. Мотив путешествий во времени появляется вместе с научной фантастикой — ещё в XIX веке. Учёные взялись за решение проблемы позже — насколько я припоминаю, лишь в конце XXI столетия. Когда уже окончательно стало ясно: изобрести и построить хроноход будет проще, чем сверхсветовой корабль, способный преодолевать межзвёздные бездны за разумное время. Ведь физика запрещает обгонять свет, но против экспедиций в прошлое ничего не имеют ни теория относительности, ни квантовая механика. Принимая во внимание смертельную вражду и категорическую несовместимость этих теорий, такое согласие дорогого стоит!

В глазах человека простого понятие времени окружено мистическим ореолом, для учёных же оно лишь одно из измерений континуума. Ещё

■ В системе, связанной с Солнцем, мировая линия Земли будет представлять собой кривоватую спираль. В пространстве планета описывает эллипс, но во времени постоянно смещается

■ Мировые линии замыкаются, и время начинает бесконечный бег по кругу внутри вращающейся чёрной дыры. Но полёт в эту зону займёт бесконечное время



■ В 1948 году Курт Гёдель открыл ещё один способ замкнуть мировые линии. Нужно просто остановить расширение Вселенной и раскрутить её. Но этот способ создания машины времени признан излишне сложным

в 1936 году, работая с уравнениями Эйнштейна, голландский физик Виллем ван Стокум обнаружил, что в цилиндрическом гравитационном поле мировая линия тела (его траектория в пространстве-времени) может замкнуться. Правда, по силам такой трюк только фотону, ибо двигаться нужно точно со скоростью света. Но следствия всё равно получались интересными. Выполнив «петлю ван Стокума», релятивистский звездолёт сумел бы вернуться в прошлое, пусть и не к моменту своего взлёта. С точки зрения наблюдателя на Земле экспедиция заняла бы примерно столько же времени, сколько прошло по бортовым часам.

К сожалению, естественные гравитационные поля бывают только сферическими. Во всяком случае, так думали, пока в 1981 году Яков Зельдович не разработал теорию космических струн, названную так во избежание путаницы с теорией струн обычных, описывающей устройство микромира. Из хитрой математики выходило, что в первые мгновения существования Вселенной на ткани пространства-времени не только могли, но и должны были образоваться «складки» — бесконечно длинные топологические дефекты. При толщине всего 10^{-31} метра (поперечник протона — 10^{-17} метра) струна имеет чудовищную плотность — 10^{19} тонн на метр длины — и создаёт то самое цилиндрическое гравитационное поле. В 2010 году были получены косвенные доказательства реальности струн. Но оставались сомнения, что квантовые эффекты позволят мировой линии замкнуться даже в условиях сверхмощной «цилиндрической» гравитации.

Проверять эту гипотезу, естественно, выпало мне. Причём в эпоху, когда технические предпосылки для такой экспедиции ещё не назрели. Обнаружив неполадки в системе кондиционирования своей ракеты, потный и злой, я — уж не помню, каким способом, — возвращался в прошлое, в эпоху, когда гарантия производителя ещё действовала, чтобы потребовать замену товара. И в запарке промахнулся, приземлившись раньше, чем ракета моя была изобретена, а фирма-изготовитель кондиционера основана, — так что и претензии предъявлять оказалось некому. Зато сам я в тот момент был единственным капитаном дальнего галактического плавания на планете и ценность для науки представлял огромную. Я и слова не успел вымолвить, как меня запихнули обратно в ракету и отправили в экспедицию к ближайшей струне, вместо исправного кондиционера снабдив лишь бесплатным холодильником газировки в рамках рекламной акции. Стоит ли говорить, что выданный даром холодильный шкаф испортился на третий же день, а случайно брызнувшая из бутылки бурая жидкость проела мне переборку и вызвала разгерметизацию?

Тем не менее я рад был случаю послужить человечеству и, смахивая обильно текущий пот, проложил курс с такой точностью, что пронёсся на расстоянии вытянутой руки от струны. В результате разворот в гравитационном поле пространственной «складки» вышел настолько крутым, что ракета моя зацепила носовым обтекателем собственные рули, а на камбузе побилась вся посуда, так что всю обратную дорогу мне пришлось заниматься ремонтом, перекусывая из единственной уцелевшей сковородки. И картошку я жарил, даже не включая плиту, — до того было жарко на корабле!

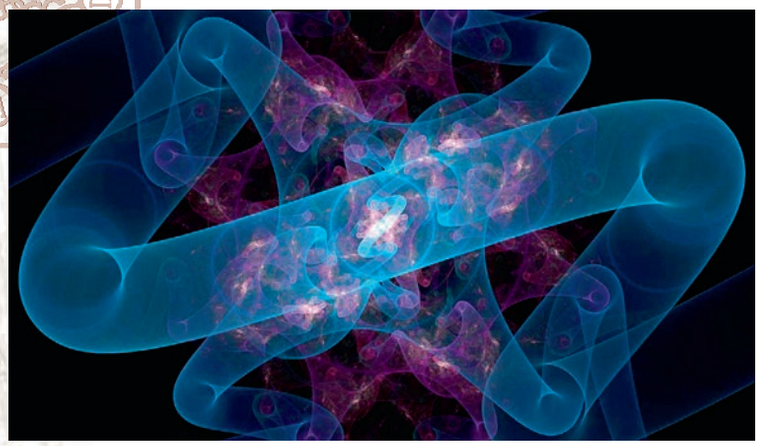
Обломки и осколки я привычно выбрасывал через шлюз, вследствие чего масса моей ракеты изменилась. По этой или по какой-то иной причине петля не замкнулась, и вернулся я на Землю уже во времена, когда подарившая мне холодильник фирма закрылась. Продавший же мне кондиционер «Космохолод» уже существовал, но приобретённую мною модель установки ещё не запускал в производство, на основании чего в ремонте мне отказали. Учёные же к результатам моего полёта проявили полное безразличие, так как за прошедшие годы бесполезность манёвров около струн была доказана теоретически. Выяснилось, что квантовая механика исключает образование пространственно-временной петли. Ведь мы не можем узнать положение частицы с абсолютной точностью, ergo[1] нельзя и утверждать, что, обогнув струну, она вернулась точно на своё место в пространстве и времени.

Внимание исследователей в тот момент привлекала другая, куда более перспективная лазейка. Ведь, помимо струн, в молодой Вселенной должны были образоваться и «червоточины». Пространство часто сравнивают с упругой поверхностью. И его можно смять так, что два удалённых участка соприкоснутся. В современном космосе уже нет сил, способных сотворить такое. Но в молодой Вселенной властвовали психоделические законы микромира. Потом, когда совсем уж неописуемые безобразия прекратились, червоточины должны были «схлопнуться». Однако оказалось, что тончайшие слои вакуума создают эффект присасывания — внешнее давление виртуальных частиц оказывается больше внутреннего. Это называется «силой Казимира». Соприкасающиеся элементы пространственной ткани могут неограниченно долго удерживаться отрицательным давлением.

Протяжённость кротовины не должна превышать 10 нанометров, но расстояние между входами в обычном пространстве может достигать 90 миллиардов световых лет, — это реальный поперечник видимой части Вселенной. Хоть и кажется, что наиболее удалённые космические тела всего в 13 миллиардах световых лет от нас, в действительности, пока свет квазаров летел до Земли, сами эти тела удалялись. Я это сам проверял, отправляясь к дальним галактикам именно сквозь «кротовины».

Увы, подходящие норы отыскать непросто. Обычно диаметр пронзающих пространство каналов настолько мал, что сквозь них и молекулу не протиснуть, не говоря уж о ракете. Как-то раз я нашёл «кротовину» добрых два метра в поперечнике,

1. Следовательно (лат.).



■ «Дальнобойность» червоточин ограничена. Всё-таки они соединяют некогда близкие точки, пусть и разнесённые за миллиарды лет расширением Вселенной. Но, по одной из версий, кротовины могу вести и в другие вселенные

■ Машина времени из кинофильма «Назад в будущее» срабатывает только в движении. Это логично, но скорость автомобиля маловата, чтобы хроноход поспевал за планетой

но и то мне пришлось разбирать корабль, просовывать его в нору по частям и монтировать вновь — уже с другой стороны. И представьте себе моё огорчение, когда, проделав эту адскую работу, я определил положение ракеты относительно звёзд и обнаружил, что гиперпространственный тоннель десять нанометров длиной ведёт к выходу, расположенному всего в трёх нанометрах от входа!

ЧЕРВОТОЧИНА

В отличие от бесконечно массивной струны, «червоточина» вообще ничего не весит. Дыра в пространстве так же нематериальна, как и, скажем, дыра в бюджете. Как следствие, уже в XXII веке, основательно попрактиковавшись на финансах, наука овладела и искусством прокалывать вакуум. Так были созданы первые работающие машины времени. Ведь если у одного из выходов замедлить ход часов мощным гравитационным полем, то, войдя с другой стороны портала, можно очутиться в прошлом.

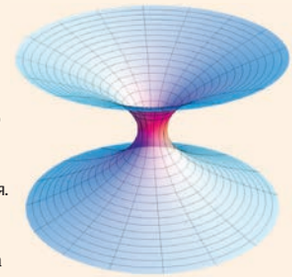
Конечно, это были несовершенные машины, позволяющие перемещаться только внутри периода, пока они включены. Этого недостаточно, чтобы вмешаться в историю древнего мира или вернуться в свою эпоху после трансгалактического рейса. Но вполне хватает для встречи с самим собою вчерашним. Испытателем первой такой установки, само собой, снова оказался я. Ибо только у меня опыт общения с собой прошлым и будущим уже имелся — пусть и приобретённый, если не ошибаюсь, через полтора века после описываемых событий. Кроме того, мне было нечем заняться, пока «Космохолод», до того торговавший мороженым, налаживал производство бытовой техники ad modum[2] моего кондиционера.

2. По образцу (лат.).

СКВОЗЬ ПРОСТРАНСТВО

Пронзая время, фантастический хроноход, как правило, остаётся неподвижным в пространстве. Но «неподвижность» — вещь весьма относительная. Земля вращается, несётся по орбите, не стоят на месте Солнце и Млечный Путь, и спустя N лет вперёд или назад в точке старта ничего пригодного для высадки не окажется. Переход должен предваряться точным расчётом, а самой машине, чтобы успеть за убегающей планетой, придётся телепортироваться. В противном случае даже при использовании ядерного ракетного двигателя экспедиция на пару лет назад имеет шансы продлиться более двух лет, и, догнав Землю, машина доставит исследователей в будущее, а не в прошлое.

Совершать манёвры во времени безопаснее всего на орбите. Ибо при телепортации есть риск, что место, в которое перенесётся машина, окажется чем-то занято. Например, воздухом. Фантасты по-разному решают эту проблему, но физической защиты от «наложения» нет. После квантового скачка атомы тел пилотов окажутся перемешанными с атомами газа. А пары граммов азота и кислорода, оказавшихся в мозгу, вполне достаточно для летального исхода.



■ «Физическая» машина времени на основе червоточины или космической струны, в отличие от фантастических устройств, сама во времени не перемещается и от галактики отстать не рискует

Для начала мне предстояло отправиться в прошлое всего на пару месяцев. Искусственная «кротовина» соединила исследовательский центр с окрестностями чёрной дыры, вблизи которой время замедлялось вдесятеро. Машина заработала в конце мая, стартовать же сквозь червоточину мне предстояло в начале августа, чтобы очутиться в начале июня — около чёрной дыры всё ещё был бы июнь, а к середине июля — недели за три до старта — вернуться на базу.

Но в июне завершение эксперимента оказалось под большим вопросом. Я был в ужасном состоянии и, очевидно, никуда не мог лететь. В какой-то момент, буквально на полушаге, мой вес уменьшился вдвое, вследствие чего я подпрыгнул, ударился головой о потолок и утратил половину воспоминаний. Более того, тело моё стало полупрозрачным и зыбким, осязаемым лишь наполовину. В среднем. Степень моей материальности беспорядочно колебалась, иногда опускаясь до столь незначительных величин, что во сне я проваливался сквозь кровать, наяву же легко проходил сквозь двери.

В июле приземлилась ракета со вторым мною, летавшим к чёрной дыре. У бедняги были те же самые симптомы. Мне так и не пришлось перекинуться с собой будущим даже парой слов, чтобы узнать, как прошёл бросок сквозь кротовину. Ведь либо я сам, либо же второй я находились в состоянии, развоплощённом более чем наполовину!

Эксперимент уже хотели сворачивать по причинам моральным, этическим и финансовым, а также потому, что он был уже завершён, — ведь из экспедиции я уже вернулся. Большого труда мне стоило, то материализуясь, то частично растворяясь в воздухе, доказать на заседании очередной комиссии, что до августа, пока я не отправлюсь в прошлое, машину времени отключать ни в коем случае нельзя. Ибо, если я не стартую в августе, выйдет полная ерунда — моё прибытие в июле станет необъяснимым!

С каждым часом колебания моей материальности лишь обострялись. И в результате я так никуда и не полетел. За четыре часа до старта я развоплотился настолько, что случайно застрял в стене. И спасатели не могли меня вытащить, хватая за локти и лодыжки, так как их пальцы проходили сквозь мою призрачную плоть почти без сопротивления. Это было сущее наказание!

Однако же возможности отложить полёт не имелось, ибо тогда я не успел бы вернуться ко дню, когда вернулся. Рассмотрев и отвергнув план погрузки меня на корабль вместе с фрагментом кладки (взлётный вес оказался бы превышен, что снижало скорость полёта и, опять-таки, грозило опозданием и парадоксом причинности), комиссия запихнула в ракету того из двух Ийонов Тихих, за которого можно было ухватиться. То есть второго меня, уже однажды улетавшего из августа в июнь. Откуда он,

кстати, взялся, до сих пор остаётся для меня загадкой. Ведь если в августе я не направлял свою ракету на ведущую к чёрной дыре «червоточину», то в июле никак не мог встретить самого себя на космодроме. Значит, я встретил тогда кого-то другого. Но кого?! И почему мы с этим самозванцем были похожи как две капли воды? Загадка.

ПАРАДОКС ПРИЧИННОСТИ

Что случилось бы, если после моего (или не моего?) возвращения на Землю в июле, но ещё до отлёта в августе, машину времени выключили бы? Фантасты XX-XXI столетий любили строить гипотезы на эту тему и напридумывали уйму чуши. По их мнению, в результате возникшего причинно-следственного парадокса моё alia editio[3] должно было бесследно исчезнуть или же сбитой с толку Вселенной следовало бы коллапсировать в точку с последующим перезапуском бытия через новый Большой взрыв. Или раздвоилась бы реальность, распадаясь на параллельные ветви, различающиеся количеством Ийонов Тихих.

Когда-то некоторые учёные даже утверждали, будто создание машины времени невозможно именно потому, что путешествия в прошлое приводят к парадоксам причинности. Основательно поплутав по эпохам, я на основании собственного опыта могу сообщить, что это полная ерунда. Во-первых, потому что причинность не является фундаментальным физическим принципом и нарушать её можно сколько угодно. На уровне микромира она вообще не действует. Во-вторых, потому что парадокс есть нечто противоречащее себе, абсурдное, невозможное. В реальности парадоксов не бывает, и, соответственно, эксплуатация машины времени не способна их породить.

Невозможность причинно-следственных парадоксов следует из очевидного и бесспорного факта: прошлое уже прошло. Соответственно, и все события в прошлом, включая и вызванные деятельностью хроноходцев из будущего, *уже* произошли. Незадачливый охотник из легендарного рассказа Рэя Брэдбери «И грянул гром» не может изменить мир, отправившись в мезозой и раздавив там бабочку. Ведь бабочка была раздавлена *сначала* — 100 миллионов лет назад. А машина времени и растяпа-охотник появились только *потом*, когда насекомое уже погибло и все последствия его безвременной кончины давным-давно имели место.

De facto[4] петля времени порождает не парадокс, а предопределение. Если бабочка была раздавлена пришельцем из будущего, то машину времени изобретут, а охотник родится. Это неизбежно, как тепловая смерть Вселенной! А если в июле, совершив путешествие сквозь «червоточину» к чёрной дыре, хроноходец вернулся на Землю, значит, в августе старт ракеты состоится, и тут уж ничего нельзя поделать — проект не будет лишён финансирования, Земля не погибнет, налетев на космическую струну, а машина времени сработает штатно. Так что удивляться нечему.

ОБРАТНЫЙ ХОД

Хотя в норме темпоральные поля, создаваемые машиной времени, не воздействуют ни на неё, ни на пассажиров, по эпохам ходят упорные слухи об «омолаживающих шкафах», устроенных в точности наоборот — то есть обращающих время внутри себя. Считаю своим долгом подчеркнуть, что это полная ерунда. Машина, способная, оставаясь в настоящем, вызывать старение или омоложение содержимого, существовать не может.

Ещё в середине прошлого века высказывалась гипотеза, согласно которой половина материи во Вселенной движется назад во времени. Фантастов идея контрамоции восхитила — достаточно вспомнить «Понедельник начинается в субботу» братьев Стругацких. Но физики к ней быстро охладели, поняв, что для материи направленность времени значения не имеет. Ведь вместе со временем не обратятся вспять уже произошедшие события.

Если поместить в камеру темпорального шкафа камень, мы увидим, что царапина, нанесённая всего минуту назад, не исчезнет, даже когда булыжник станет на час моложе. Ведь царапина — это борозда. В ней камня нет, и омолаживаться нечему. То же самое будет касаться и трещин, и выбоин. Не осыплется и приставшая к камню грязь. Ведь для её отделения нужно приложить силу, а само по себе время такую услугу не окажет.

Не обретёт в темпоральном шкафу свежесть и подгнивший помидор. Обратившиеся вспять биохимические процессы не приведут к восстановлению однажды пройденного состояния. Ведь никто не вернёт томату излучённое при разложении углеводородов тепло, а также улетучившиеся водяной пар и углекислый газ.

Но если «парадокс причинности» является мнимым, то другой порождаемый путешествиями во времени парадокс совершенно реален. Не могу понять, почему фантасты дружно забывают о проблеме с сохранением материи! Ведь в период, когда я ещё не отбыл в августе, но уже вернулся в июле, существовало сразу двое Ийонов Тихих — то есть бесконечная масса Вселенной, по логике, должна была увеличиться на одного капитана дальнего галактического плавания. А это невозможно. Закон сохранения столь суров, что даже исполненная безграничного презрения ко всему, что мы считаем «реальностью», квантовая механика допускает его нарушения лишь по принципу «не пойман — не вор»! Виртуальные частицы появляются из ничего, но и исчезают раньше, чем принцип неопределённости позволяет их обнаружить.

В действительности, как и мне самому пришлось убедиться, машина времени не запрещена физикой именно потому, что возврат в прошлое к удвоению массы вовсе не ведёт. Просто в моменты «раздвоения» хроноходца каждой из слагающих его тело элементарных частиц приходится находиться в двух местах разом… Но для электронов и протонов такой трюк не составляет труда. Пребывая везде и нигде, частицы наблюдается в разных точках Вселенной с разной вероятностью. Соответственно, если в какой-то момент меня во Вселенной много, то каждому электрону приходится выбирать, в котором из Ийонов выполнять свои функции.

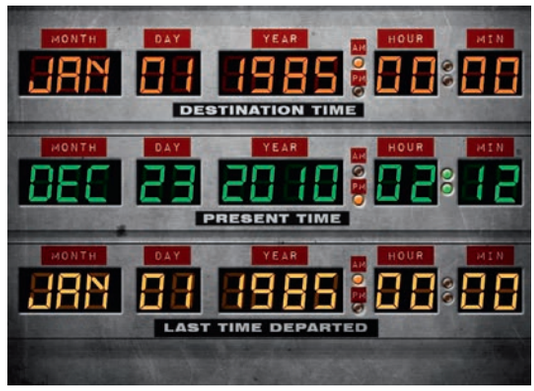
В случае возвращения во времени масса хроноходца убывает вдвое, разделившись между им бывшим и им же будущим. Но обычно меня это не беспокоит, так как почти всегда хотя бы один из единовременно существующих Ийонов Тихих движется к звёздам с околосветовой скоростью. И масса его, благодаря релятивистским эффектам, так велика, что её с избытком хватает на всех.

3. Другое издание (лат.).
4. Фактически (лат.).

■ Самая знаменитая машина времени — ТАРДИС из сериала «Доктор Кто» — способна переноситься и в пространстве

■ Фантасты много шутят по поводу принципа согласованности. В «Фантастической саге» Гарри Гаррисона «открывшими Америку викингами» оказываются актёры из будущего, снявшиеся в фильме об открытии Америки викингами

■ Машина времени меняет причину и следствие местами, не ослабляя связь между ними. Из того, что XIII веке появилась экспедиция хрононавтов, следует, что в XXII веке эта экспедиция будет отправлена



■ Принцип согласованности позволяет отправиться в прошлое и перебить там хоть всех бабочек. Может быть, динозавры и вымерли в результате нерегулируемого отстрела охотниками из будущего?

СОГЛАСОВАНИЕ

Хроноходы, позволяющие перемещаться во времени без помощи чёрных дыр и космических струн, появились лишь в XXIV столетии, — а в XXVI веке путешествия по эпохам стали так же обычны, как выезды на пикник. Тогда-то, кстати, удалось точно установить способ перемещения тысячетонного блока Баальбекской террасы — он был доставлен из каменоломни совместными усилиями тридцати тысяч историков, желающих экспериментально подтвердить или опровергнуть возможность транспортировки тяжестей с помощью верёвок и катков. И тянули его, кстати, только две тысячи человек. Остальные выступали с конструктивной критикой.

И это лишь один из бесчисленных примеров самосогласования в истории. Прошлое нельзя изменить. Тем паче нельзя изменить настоящее и будущее, вмешавшись в прошлое. Но если вам известно, что гигантский блок в Баальбеке был перемещён, вы смело можете садиться в хроноход и таскать этот каменный параллелепипед в своё удовольствие. В худшем случае — если его сдвинул кто-то другой — у вас ничего не получится. Но запросто может оказаться, что именно вы его и перетащили. Многие находят лестным почувствовать себя причастным к великому свершению. И в далёком будущем, редко, впрочем, посещаемым мною, темпоральный туризм процветает.

Сам же я не люблю разменяться на мелочи вроде каналов и пирамид. Своё двадцатое путешествие я посветил решению самой большой проблемы мироздания. Как известно, давший начало нашей Вселенной Большой взрыв не мог произойти, ибо событие должно иметь причину, а ему ничто не предшествовало. Само время, в котором определены понятия «до» и «после», существует только с момента Большого взрыва! Соответственно, причина рождения Вселенной может существовать лишь в ней самой. И важнейшая задача хронохождества заключается в создании causa prima[5], пусть и задним числом. Как известно теперь... впрочем, нет, это станет известно лишь в XXVI веке... взрыв был произведён контрамотным электроном, выпущенным вашим покорным слугой из будущего.

Может показаться, что одного электрона мало для создания безграничной вселенной. Но в том-то и дело, что она бесконечна! И если возможна машина времени, то возможен и я, использующий её для выстрела по «точке ноль». А все незапрещённые состояния реализуются в бесконечной вселенной бесконечное количество раз каждую секунду.

Это значит, что непрерывный огонь из хроногаубиц будет вестись примерно 150 миллиардов лет (до тех пор, пока звёзды способны поддерживать разумную жизнь) и все выпущенные в первые 10^{-43} секунды бытия снаряды поразят цель одновременно. Бесконечно суммирующиеся бесконечности электронов, гиперкварковых бомб и капсул с антиматерией и образуют ту самую стремящуюся к бесконечности плотность вещества, необходимую для того, чтобы дать толчок расширению вселенной.

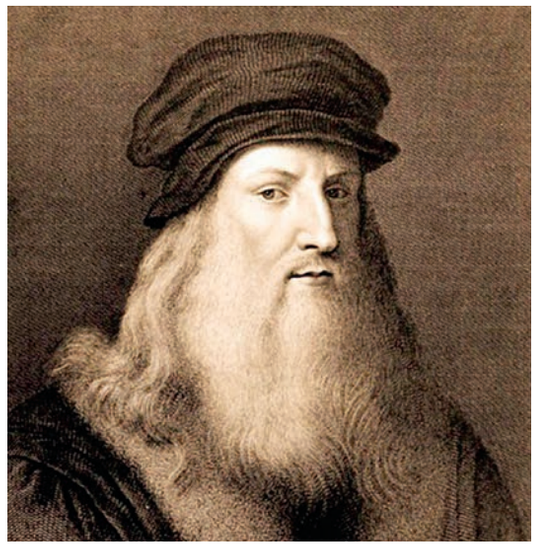
* * *

Время было всегда и будет вечно, поскольку в нём определено бытие. Но вечность на данный момент — это только 13,7 миллиарда лет. И машина времени, в отличие от межзвёздного корабля, способна вырваться за пределы бесконечности. Ведь временная ось, в отличие от пространственных, имеет конечную протяжённость.

Что будет, если отправиться plus ultra[6], выставив на таймере «минус 14»? Летящий сквозь эпохи хроноход окажется вне времени и вне физических взаимодействий. А значит, даже сингулярность его не остановит.

Что же будет? Когда-нибудь я обязательно это выясню.

■ Из принципа согласованности вытекает, что если в прошлое проникали прогрессоры из будущего, то мы должны знать этих людей и восхищаться ими. Как восхищаемся «опережавшим время» Леонардо да Винчи



5. Первопричина (лат.).
6. За предел (лат.).

Что *почитать*

- Айзек Азимов «Конец вечности»
- Пол Андерсен «Полёт навсегда»
- Рэй Бредбери «И грянул гром»
- Гарри Гаррисон «Фантастическая сага»
- Станислав Лем «Повторение»
- Марк Твен «Янки при дворе короля Артура»
- Герберт Уэллс «Машина времени»
- Роберт Шекли «Корпорация „Бессмертие“»

Что *посмотреть*

- Иван Васильевич меняет профессию (1973)
- Бегство мистера Маккинли (1975)
- Терминатор (1984)
- Назад в будущее (1985)
- Машина времени (2002)

ТЕКСТ: ТИМ СКОРЕНКО

Вдруг мельком я взглянул на дорогу. Боже! По дороге мчатся пятьсот вооружённых рыцарей на велосипедах! Никогда ещё не видел я столь величавого зрелища. Господи, как развевались их перья, как сияло солнце на стальных спицах колёс! Я махнул рукой Ланселоту, — он узнал меня по белой повязке.

Марк Твен «Янки из Коннектикута при дворе короля Артура»

ОЛИМПИАДА 1324 ГОДА

СРЕДНЕВЕКОВЫЙ СПОРТ

Первые после возрождения Олимпийские игры состоялись в Афинах в 1896 году; было разыграно 43 комплекта медалей в 9 видах спорта. К настоящему моменту количество соревнований выросло в разы: летняя Олимпиада включает 65 спортивных дисциплин, а зимняя — 15. А теперь представьте себе, что Пьер де Кубертен, основатель современного олимпийского движения, родился в XIII веке и тогда же решил возродить игры. Пришёл, скажем, к Карлу Красивому, королю Франции, и предложил свою идею. А король ответил: ну что ж, к завтрашнему утру жду список дисциплин. Что было бы в этом списке?

Вопреки заблуждениям, в Средние века существовало значительное количество видов спорта, причём как в дворянской среде, так и среди простолюдинов. Судите сами: в те времена у человека не было львиной доли тех развлечений, которые доступны нам сегодня. Не было телевизора, кино, интернета; большинство людей не умело читать, да и книги были крайне редкими, дорогими, рукописными и в основном на религиозную тематику. Развлечения сводились к грабежам, насилию, войнам и различным физическим активностям — играм, соревнованиям, турнирам.

Да, именно рыцарские турниры можно считать событиями, наиболее приближенными к современным Олимпийским играм. У классических европейских турниров были вполне чёткие правила, варьировавшиеся от государства к государству, но в большинстве случаев тщательно прописанные и зачитываемые глашатаем перед началом состязаний. Первым средневековым турниром считаются военные игры в Вормсе, проведённые под эгидой итальянского короля Людовика II и короля франков Карла II Лысого в 843 году. Основной дисциплиной этих игр были, как ни странно, скачки — то есть конное соревнование на скорость.

Подробнее о рыцарских турнирах можно почитать в статье «Игры голубой крови» в МФ №62 за октябрь 2008 года и на сайте mirf.ru

Групповой бой во время турнира. Миниатюра Тристана Леонского (около 1380–1385 гг)

Первые классические правила турнира разработал в XI веке анжевенский барон Жоффруа де Прёлли — он считается «изобретателем» турнира как такового (что интересно, погиб он как раз на одном из турниров). Прёлли ввёл ряд военно-спортивных дисциплин — в частности, конное сражение на копьях, сражение на мечах, стрельбу из лука. Но что, если шагнуть за пределы показательных турниров и вообразить масштабные игры по всем популярным видам спорта?

ВОЙНА ВСЕМУ ВИНОЙ

Представьте себе: наш средневековый Пьер де Кубертен сидит за деревянным столом и напряжённо размышляет, какие дисциплины стоит включить в доклад королю Карлу относительно Олимпийских игр. Список он, конечно, начинает с военных состязаний: во-первых, это очевидно, во-вторых — точно должно понравиться монарху. Время в стране достаточно мирное (до начала Столетней войны ещё порядком времени), а значит, нужно искусственно поддерживать боевой дух французской армии.

Современный шотландский реконструктор с лохаберской секирой в руках — хорошо видно, что она значительно короче алебарды

Первая группа дисциплин, безусловно, конно-боевая, как в парном, так и в групповом разрядах. В основном это конное сражение на копьях — одна из классических турнирных дисциплин, но Кубертен вводит также конный бой на мечах.

Вторая подгруппа — пешие сражения. Пехотинцы разных стран сражаются между собой на алебардах, причём алебарды могут быть разных типов и классов. Например, англичане приезжают на игры со своими биллами — колюще-режущими чудовищами на длинном древке, напоминающими отчасти алебарду, отчасти — садовый секач (собственно, биллы произошли именно от сельскохозяйственных инструментов). Другая группа английских воинов использует гвизарму — алебарду-копьё с длинным и узким наконечником и заострённым изогнутым ответвлением. Шотландцы привозят лохаберские секиры — нечто вроде топоров на длинных древках, хотя значительно короче алебард (примерно в человеческий рост, не более). Некоторые французы используют фошар — по сути, мясницкий нож на длинном древке.

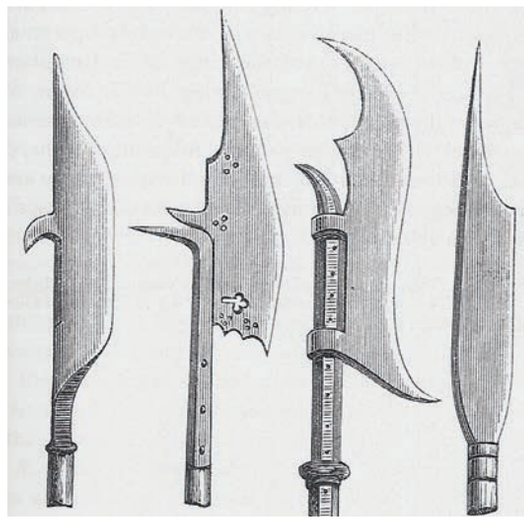
В общем, разновидностей пехотного оружия хоть отбавляй, и это не считая классических секир, мечей и ножей. Де Кубертен не спит всю ночь, классифицируя различные типы оружия, систематизируя их и объединяя в группы. Скажем, алебардист может сражаться с гвизармистом на равных, но ставить любого из них против шотландца из Лохабера нельзя, тот заведомо слабее. К утру де Кубертен имеет список примерно из двадцати различных дисциплин, связанных со сражениями один на один; он пытается учесть все известные ему типы оружия — британского, французского, итальянского, испанского, но, конечно, он ничего не знает о средневековой Японии и тем более Америке, а потому, даже если какой-либо самурай приедет на игры, ему будет не с кем сражаться в своём классе. Но, вероятно, японские мечи — тати, цуруги и нагамаки — появятся на будущих играх. Время покажет.

Практически каждому парному сражению в обязательном порядке сопутствует и групповой разряд: сборные конкретных областей или государств должны сражаться друг с другом, скажем, командами 12 на 12 человек. Также де Кубертен вводит понятие парного разряда, то есть двое на двое. Суммарно у него выходит свыше шестидесяти боевых дисциплин — как конных, так и пеших.

В последний момент он вспоминает о метательных копьях и описывает соревнования по метанию сулиц (коротких лёгких копий), ангонов (копий с утяжелёнными древками, предназначенными для выведения из строя щитов противника), а также классических дротиков.

Отдельную группу составляют профессионалы ударно-раздробляющего оружия — тут несомненным фаворитом выглядит приглашённая в Европу группа русских воинов, вооружённых булавами и перначами. Из западноевропейцев конкуренцию им могут составить германцы со своими боевыми молотами, — но в Европе подобное оружие ещё только-только набирает популярность и специалистов по обращению с ним мало.

Наконец, последней боевой группой, которую вводит Кубертен, становятся стрелки. В первую очередь это лучники и арбалетчики. Конструкции и того, и другого оружия в разных странах разные, и наш герой ещё не знает, что на игры прибудет делегация из Монголии, которая в напряжённой борьбе сумеет обойти даже легендарных английских лучников. Некоторое время Кубертен думает о том, чтобы ввести в соревнования также дисци-



Разновидности вульжей — переходного оружия от топора к алебарде (или наоборот)

Наконечники средневековых арбалетных болтов. Четыре левых вполне подойдут для спортивных целей

Разумеется, средневековые скачки проводились бы в полной боевой амуниции

плины по стрельбе из крупных осадных орудий — требушета, патереллы, катапульты, — но в итоге отказывается от этой идеи.

Какими бы привлекательными ни выглядели военные виды спорта — особенно в видении королей, постоянно ищущих преимущества и недостатки собственных армий, — значительно больший интерес представляют мирные игры, которых средневековье тоже знает немало. Индивидуальные и командные игры ставят своей целью показать, кто из европейцев самый сильный, самый быстрый, самый выносливый. И Пьер де Кубертен берёт следующий лист, чтобы описать на нём вторую группу соревнований.

ЗНАТЬ И ЧЕРНЬ

Впрочем, первая группа мирных состязаний, которые вошли бы в состав Олимпийских игр 1324 года, тоже отталкивается от военных дисциплин. В первую очередь это, конечно, скачки. Соревнования на скорость на лошадях, в том числе, как вариант, гружёных доспехами или, например, мешками с землёй. Отдельной разновидностью становятся гонки на колесницах — ещё в XIII веке этот вид соревнований был «привезён» в Европу рыцарями, возвращающимися из крестовых походов, а на Константинопольском ипподроме гонки на колесницах проводились с завидной регулярностью.

И вот тут возникает первая серьёзная проблема. Значительное количество интересных со спортивной точки зрения дисциплин были прерогативой крестьянства и вообще низших классов населения — достойно ли включать их в программу, наблюдать за которой (и принимать участие в которой!) будут аристократы? Ответ — да, безусловно. Всё-таки Олимпийские игры — это объединяющий фактор, единственное соревнование, отрицающее классовую или расовую систему, игры мира, уравнивающие всех и на некоторое время делающие врагов друзьями. Таким образом, в ряд конных дисциплин попадает ещё одна — тягловая, в которой лошади различных пород должны максимально быстро протащить по разъезженной дороге определённый груз.

Безусловно, под давлением аристократии возникнет ряд охотничьих видов спорта — например, соревнования по травле крупной дичи, стрельба из лука по живым мишеням, конная охота и так далее. Появится и спортивная рыбалка — скажем, улов по массе или количеству рыбы в единицу времени.

На ум приходят ещё две дисциплины, присущие в основном простому люду, но способные свести вместе и знать, и чернь. Это кулачный бой и борьба. Кубертен старательно прописывает правила, отличающие один вид от другого, запрещая захваты в первом и удары во втором. Систематизированной структуры единоборств в Европе ещё не существует, а с восточной культурой наш герой практически не знаком — ему приходится придумывать всё с нуля. Впрочем, с борьбой серьёзных проблем не возникает, поскольку этот вид спорта существовал ещё во времена Древнего Рима и его правила более или менее известны. Преобразовать же про-

ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ 1624 ГОДА

Интересно, что спустя триста лет, в 1624 году, Олимпийские игры могли выглядеть совершенно иначе. Появилось множество новых дисциплин, а старые претерпели значительные изменения. Например, арбалеты практически вышли из употребления, и стрельба из них вряд ли оказалась бы в олимпийской программе. Зато появились алебарды, бердыши, рунки, полэксы, глефы — значительное количество нового колющего и рубящего оружия вынудило бы Кубертена XVII века разрабатывать новые правила и классы. И самое главное — по Европе широко разошлись рапиры, а искусство фехтования достигло очень высокого уровня. Скорее всего, спортивное фехтование было бы вынесено из общей массы боевых дисциплин в отдельное направление. Также появилась бы стрельба из пистолетов, мушкетов и другого оружия, использующего порох, — в принципе, все эти дисциплины были бы относительно близки к современным.

Пьер де Кубертен XVII века мог бы многое почерпнуть из детских игр своих современников. Например, бег с серсо мог бы стать отличной олимпийской дисциплиной

Самые значительные изменения произошли бы в разделе игр. В частности, к этому времени достаточную популярность снискал распространившийся в XVI веке кёрлинг — он, несомненно, вошёл бы в олимпийскую программу. Из Шотландии через Нидерланды в Европу пришёл появившийся во второй половине XV века гольф. Во Франции начал развиваться крикет — появились первые официальные его правила.

Суль уступил место более цивилизованной игре — флорентийскому кальчо, проводимому с кожаным мячом на поле размером 50 на 100 метров. В каждой команде было по 27 человек — 15 нападающих, 5 полузащитников, 4 помощника защитников, 3 защитника. От суля кальчо переняло возможность атаковать соперника с кулаками, причём нападать можно было даже на не владеющего мячом игрока. Помимо кальчо, появились правила так называемого гэльского футбола, очень близкого к современным футболу и регби.

Наконец, в XV веке во Франции распространился бильярд — к XVII веку его популярность была столь велика, что странно было бы не увидеть его в олимпийской программе 1624 года.

Поле для игры во флорентийский кальчо (1688 год, первоначальная расстановка игроков)

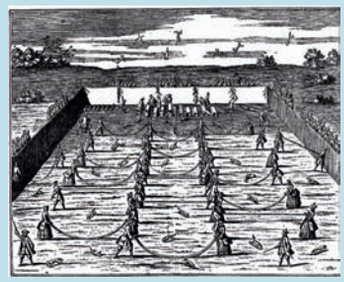
H. Michael Miley / Flickr

Знаменитые шотландские игры горцев проводятся с XI века — это первый в истории полноценный чемпионат по лёгкой атлетике. Помимо бросания бревна (на фото), они включают метание молота и ядра

ЖЕСТОКИЕ ИГРЫ

Львиная доля дисциплин на Олимпийских играх XIV века в наше время показалась бы жестокой и совершенно недопустимой. Бои, как и на рыцарских турнирах, проводились бы не насмерть, но уровень травматизма и количество несчастных случаев было бы чрезвычайно велико — для десятков спортсменов игры могли бы стать первыми и последними.

Впрочем, даже игры 1624 года сегодня показались бы жёстким зрелищем. Скажем, в их программу обязательно вошло бы бросание лисицы — одно из самых популярных аристократических развлечений XVII века. Суть этих состязаний заключалась в подбрасывании животного как можно выше. Два игрока из одной команды становились по обе стороны площадки, держа в руках концы разложенной на земле пращи. Животное — чаще всего именно лисица, но использовались также кабаны, зайцы и барсуки — выпускалось между ними; в правильный момент нужно было синхронно дёрнуть за концы пращи, подбросив зверя. Опытные игроки могли «добить» до 6-7 метров. Звери обычно погибали (покалеченных добивали) и отправлялись прямиком на кухню. Защитники животных были бы в шоке.



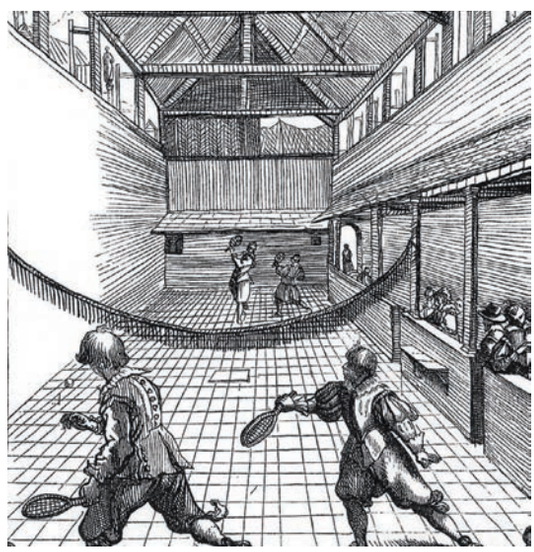
Командное бросание лисицы, Германия, первая половина XVIII века

Помимо бросания лисицы, популярного в первую очередь в Германии, бытовали и другие схожие игры — закидывание петуха (привет Angry Birds!) и травля быка (Англия), растягивание гуся (Голландия). До наших дней из ряда подобных развлечений сохранились петушиные бои и испанская коррида.

стецкую крестьянскую драку в некое подобие бокса (до изобретения которого ещё несколько веков) — задача не из лёгких. На всякий случай Кубертен запрещает удары ногами, а также не позволяет добивать упавшего; более того, ему приходит в голову, что падение можно считать завершением боя — это сделает драку динамичнее и милосерднее.

Если можно соревноваться в скорости на лошадях, почему нельзя делать это пешком? И в список попадает предложение состязаться в беге на заданную дистанцию. Тут же возникает мысль об эстафете — причём как пешей, так и конной. Форму эстафета может принимать самую разную — от четырёх участников, передающих друг другу факел, до тридцати-сорока бегунов, преодолевающих разные участки полосы препятствий. Скорее всего, бег будет с утяжелениями — например, с грузом или в полной военной экипировке.

Раз уж можно соревноваться на суше, почему бы не состязаться и на воде? Добавим плавание — обыкновенное на заданную дистанцию и эстафетное. Интересным представляется также вид плавания, в котором задача пловца — пронести над головой некий ценный предмет, например книгу, не замочив ни страницы. В эту же группу входит гребля — первые лодочные гонки прошли в Эг-Морте на юге Франции ещё в 1270 году и в XIV веке были хорошо известны как вид спорта. А в 1315 году, незадолго до наших игр, в Венеции прошли первые соревнования по тому, что сейчас называется академической греблей, причём почти не отличающиеся от современных.



Парная игра в жё-де-пом на закрытом корте (XVI век)

Будет на играх средневекового Кубертена и атлетика — метание молота и диска, бросание различных тяжёлых предметов. Будет спортивная гимнастика — наверняка в программу войдёт перетягивание каната, одиночное и командное.

Вообще, все простые виды спорта, которые подразумевают сравнение физических возможностей соперников, несомненно появились бы на Олимпиаде XIV века, причём без серьёзных отличий от существующих ныне. Гораздо интереснее посмотреть на «искусственные» виды спорта, то есть изобретённые человеком игры, обременённые правилами и предназначенные для развлечения. К ним средневековый Кубертен переходит в последнюю очередь.

ДЕРЕВНЯ НА ДЕРЕВНЮ

Во что играли в средневековье? Конечно, игр было значительно меньше, чем сейчас, но их трудно назвать менее интересными или изобретательными. И первое, что приходит в голову, — это, конечно, теннис, а точнее, jeu de paume.

В 1292 году в двухсоттысячном Париже насчитывалось тринадцать ремесленников, специализировавшихся на изготовлении инвентаря для игры в жё-де-пом. К XIV веку эта игра набрала такую популярность, что в 1397 году парижский прево (мэр) запретил играть в жё-де-пом во все дни, кроме воскресенья, потому что мастерские и лавки простаивали — торговцы и ремесленники всё своё время отдавали игре! Интересно, что ракетки в этой игре появились значительно позже — в начале XVI века, а в средневековую жё-де-пом простолюдины играли ладонями (отсюда и название, от французского paume — ладонь). Аристократия же использовала специальные биты, напоминающие бейсбольные. Играли один на один, два на два (дубль) и даже четыре на четыре — такой вариант назывался «длинным». Мячики делались из пробки; также играли фруктами и вообще любыми предметами подходящей формы, лишь бы сетка была.

Изначально игроки располагались на расстоянии 60 шагов от сетки. За первый забитый мяч игрок имел право начать следующий раунд уже в 45 шагах от сетки (приблизившись на 15 шагов), затем в 30 и, наконец, в 10 шагах, приблизившись суммарно на 40 шагов. Ничего не напоминает? Современная оценка в теннисе (15-30-40) пошла именно от этого «шагомера»! В общем, жё-де-пом в любом случае должна была войти в состав Олимпийских игр XIV века, и это, пожалуй, был один из немногих видов спорта, в котором аристократ мог сойтись с простолюдином на равных.

Кстати, именно жё-де-пом унесла жизнь французского короля Людовика X. Он был истовым фанатом игры и построил первые во Франции специализированные корты. В 1316 году он играл в жё-де-пом целый день на страшной жаре, пил много холодного вина, простудился, подхватил пневмонию и умер спустя несколько дней.

Если европейским предком тенниса была жё-де-пом, то аналогом футбола был суль (он же шуль). Суль даже входил в программу некоторых рыцарских турниров как средство занять простой люд в перерывах между зрелищными сражениями; нередко к играм простолюдинов подключались оруженосцы и прочие младшие представители аристократии. По легенде, суль изобрели в Англии, а после норманнского завоевания он был привезён во Францию, где получил широкое распространение — особенно в районе современных Пикардии и Нормандии; первое письменное упоминание об этой игре относится к 1174 году.

В суль играли вплоть до XIX века, причём в зависимости от региона мяча можно было касаться как ногами, так и руками. На гравюре — игра 1852 года (Нормандия)

Крестьяне играют в кегли у деревенской таверны (XVII век)

Изначально в суль играли два близлежащих села. Мяч вводился в игру примерно посередине между сёлами, и задачей каждой из команд было пригнать мяч к дверям собственной церкви. Количество игроков варьировалось от 20 до 200, а при участии более чем двух команд (рекорд — 16 сёл!) доходило до 500 человек. Мяч обычно делался из надутого свиного мочевого пузыря, для прочности обшитого кожей. Силовые приёмы не возбранялись — в этом смысле игра напоминала регби.

Со временем правила менялись, появились специальные площадки, а целью игры стало привести мяч не в свои ворота, а в ворота соперника. В рассматриваемом нами XIV веке роль ворот в суле выполняло бы нечто вроде проёма, похожего на регбийную рамку. В 1316 году мэр Лондона запретил игру в суль на территории города из-за часто возникавших в процессе массовых драк. Впоследствии игру во всей Англии дважды запрещал король Эдуард III (в 1331 и 1365 годах), но без всякого эффекта. Так или иначе, для введения суля в Олимпийские игры Кубертену приходится чётко прописывать его правила, общие для команд-участниц, — чтобы не было никаких разногласий.

Примерно в то же время в Европе распространялся ещё один вид спорта — игра в кегли. В них массово играли крестьяне и мещане; правила разнились от региона к региону. Сами кегли представляли собой простые деревянные чушки или изящно выточенные фигурки, количество их было разным, размеры тоже — никакой стандартизации ещё не существовало, и задачей игрока было просто сбить все за минимальное количество ударов. Первое упоминание о соревнованиях по кеглям во Франции относится к 1317 году, но на деле этот вид был хорошо известен примерно с XII века, так что Пьер де Кубертен вводит в свои игры и его тоже.

И, конечно, де Кубертен не забывает об игре, которая для французов значит не меньше, чем в наше время бейсбол для американцев или футбол для англичан. Это петанк, а точнее, его историческая разновидность — «игра в шары». Предшественник Карла Красивого Филипп IV Длинный запретил петанк по тем же причинам, по которым запрещался теннис: слишком много времени эта игра отнимала у мещан — торговцев и ремесленников. Одновременно с французским петанком в Англии активно развивался его аналог — так называемый боулз, причём самый старый сохранившийся до наших дней корт для этой игры используется с 1299 года! Задача и в петанке, и в боулзе одинаковая — подкатить большие шары (металлические, деревянные или кожаные) как можно ближе к маленькому белому шарику (кошонету или китти, то есть «поросёнку» или «котёнку»). Эта игра появилась ещё до норманнского завоевания, и кто её изобрёл — французы или англичане — сказать невозможно. Но факт заключается в том, что эти две сборные на Олимпийских играх 1324 года смогут устроить серьёзное сражение за медали.

Петанк и боулз — одни из старейших видов спорта в мире. К слову, у построенного по схожему принципу кёрлинга тоже шестисотлетняя история

БЫСТРЕЕ! ВЫШЕ! СИЛЬНЕЕ! ПОЗЖЕ

Если проанализировать гипотетическую Олимпиаду XIV века, мы заметим, что все без исключения виды спорта в ней — прикладные и объективные. Некоторые демонстрируют, кто сильнее, выше и быстрее (то есть мерой служит пройденное расстояние или, к примеру, взятая высота). Иные базируются на наборе очков по объективным показателям (забитые голы, сбитые с одного удара кегли). Наконец, третья группа — это индивидуальные или командные сражения один на один: кто уложил соперника, тот и прав. В средневековье не могло возникнуть субъективных видов спорта, за которые судьи выставляют некие абстрактные баллы с вычислением среднего, — никакой спортивной акробатики, фигурного катания, прыжков в воду и так далее.

Второй момент — практически все дисциплины имеют отчасти прикладной характер. Не просто бег, а бег с мешком или в экипировке. Не академическая гребля как таковая, а соревнования на скорость в настоящих корабельных шлюпках, предназначенных для эвакуации с тонущего судна.

Впрочем, проведение Олимпийских игр в XIV веке — это сугубо гипотетическая ситуация. Несмотря на то, что короткое правление Карла IV Красивого (1322–1328) не было ознаменовано крупными вооружёнными конфликтами, обстановка в средневековой Европе всегда была достаточно напряжённой. Многие европейские страны не прислали бы свои делегации по политическим и военным причинам, а славянские и азиатские народы были слишком удалены и оторваны от Западной Европы, чтобы заинтересоваться какими-то местными состязаниями, да и система информирования была весьма слабой. Даже интересно, что бы ответили посланцам Карла тогдашний Князь Московский и Новгородский Юрий Данилович, император Китая Есун-Тэмур или золотоордынский властитель Узбек-хан.

А настоящие игры прошли лишь шесть с половиной веков спустя в греческих Афинах. В них приняли участие атлеты из четырнадцати стран — в массе своей европейских, за исключением Австралии (на тот момент — части Британской империи), США и Чили. Это было начало новой, великой эпохи в спорте.

Ведущий:
Антон Первушин

Машина времени. Популярная наука

Неисправимые романтики до сих пор верят, что человеческая «душа» связана с сердцем, но ещё античные натурфилософы, оперировавшие исключительно наблюдаемыми явлениями, пришли к выводу: самосознающий ум, который мы и называем «душой», связан с деятельностью головного мозга. Мозг оказался очень сложным для исследований — некоторые учёные и философы считают, что задача его познания не решаема в принципе. Тем не менее в XIX веке удалось выявить зоны мозга, которые отвечают за речь, а с появлением электроэнцефалографии (способа приборной регистрации электрической активности мозга) учёные наконец-то получили возможность наблюдать, как мозг реагирует на различные раздражающие факторы. И всё же даже столь прогрессивная технология не позволяла разобраться в том, как «работают» отдельные нервные клетки. Поэтому первый реальный прорыв в познании мозга произошёл только после внедрения революционной методики имплантирования электродов. В нашей стране такую методику первыми освоили сотрудники ленинградского Института мозга человека РАН под руководством Натальи Бехтеревой. Соединение электродов-имплантатов с вычислительными возможностями современных компьютеров и с магнитно-резонансной томографией стимулировало прогресс в этой области. Поскольку эксперименты на людях запрещены, исследования проводятся параллельно с лечением пациентов — так удаётся сразу отделить аномалии от условной «нормы» и даже наметить пути к повышению эффективности мозговой деятельности.

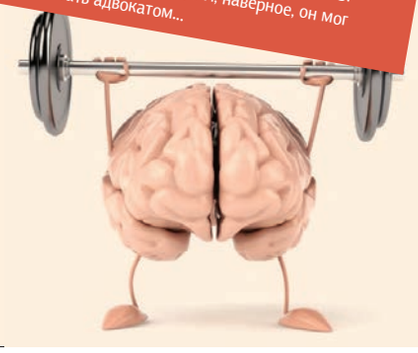
ЗА МЕСЯЦ ПРОЧИТАЛ:

Карл Саган «Мир, полный демонов: Наука — как свеча во тьме»
Последняя книга знаменитого астрофизика и популяризатора Карла Сагана посвящена борьбе с лженаучными измышлениями. Саган пытается разобраться, почему они привлекают людей гораздо сильнее, чем открытия, сделанные учёными. И приходит к выводу, что всё дело в смутном обещании исключительности, которое на неявном уровне заложено в любой концепции, апеллирующей к вере, а не к знанию.

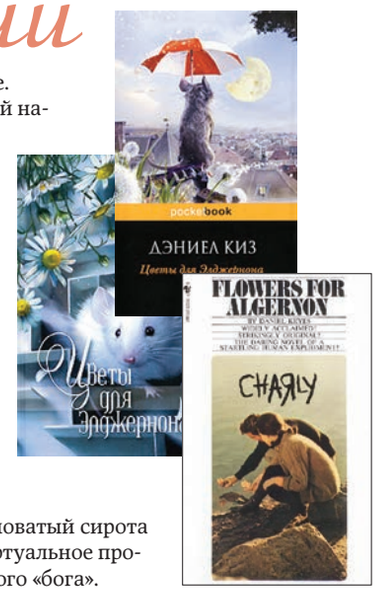
МИФЫ О МОЗГЕ

Довольно часто в средствах массовой информации можно встретить утверждение, будто бы человек задействует лишь сравнительно небольшую часть мозга — от 10 до 20%. Дескать, если каким-то образом «запустить» мозг на «полную мощность», то любой человек станет гением с феноменальной памятью, высоким интеллектом и острым умом. Однако нейробиологи говорят, что это не более чем миф, порождённый утопическими ожиданиями, которые были сформированы европейскими фантастами начала XX века, верившими в «безграничность» человеческих возможностей. Мозг, как и любой другой орган, сформированный в процессе эволюции, «рассчитан» на работу в пределах нормы — любое отклонение от неё ведёт к нарушениям баланса, что может завершиться серьёзными психическими расстройствами. Больше того, исследования показывают, что резервы мозга весьма ограничены: за стимуляцию одной способности (к примеру, памяти) приходится расплачиваться снижением другой (например, внимательности). Учёные утверждают: чтобы добиться выдающихся интеллектуальных успехов, необходимо развивать свой мозг с раннего детства — любой другой путь наверняка обернётся вредом для здоровья.

Идёт судебный процесс. Адвокат допрашивает врача, констатировавшего смерть одного из фигурантов дела.
Адвокат спрашивает:
— Скажите, когда пострадавшего внесли в ваш кабинет, он был жив?
Врач отвечает:
— Нет, он был мёртв.
— Как вы определили смерть? Вы проверили его пульс, его дыхание?
— Нет, этого не потребовалось.
— Так как же?
— Дело в том, что мозг пациента был доставлен отдельно...
— Но теоретически он мог быть ещё жив?
— Теоретически — да. И, наверное, он мог бы работать адвокатом...



Внезапные гении

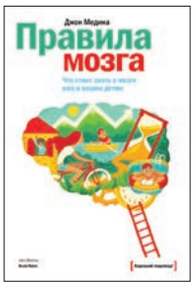


Тема стимуляции мозга популярна в фантастике. Однако большинство писателей относится к ней настороженно, видя в появлении «внезапных гениев» определённую угрозу. Классикой в разработке темы следует признать превосходный роман Дэниела Киза **«Цветы для Элджернона»** (1966). Умственно отсталый уборщик Чарли Гордон принимает участие в эксперименте по хирургическому увеличению уровня интеллекта. Он быстро начинает развиваться, обогнав по IQ приятелей, коллег, наставников и даже учёных, проводивших эксперимент. Его начинают опасаться, избегать, и Чарли утрачивает социальные связи. Впрочем, после интеллектуального подъёма начинается быстрый спад, и гений вновь превращается в идиота. Роман признан одним из лучших текстов в истории научной фантастики, его трижды экранизировали. С сюжетом «Цветов...» перекликается фильм **«Газонокосильщик»** (1992), в котором дебиловатый сирота Джоб становится сверхчеловеком и переселяется в виртуальное пространство, чтобы подчинить себе мир в качестве сетевого «бога».

О возможных негативных последствиях управления человеческим мозгом задумывался и знаменитый фантаст Майкл Крайтон. В романе **«Человек-терминал»** (1972) он описывает ситуацию, когда в мозг инвалида-эпилептика внедряют электроды для борьбы с частыми приступами, но вместо излечения пациент становится маньяком-убийцей. По роману был снят одноимённый фильм.

Сюжеты, связанные с раскрытием потенциала мозга, часто используются в жанре хоррор. К примеру, в романе Стивена Кинга **«Воспламеняющая взглядом»** (1980) эксперименты с новейшим галлюциногеном стимулировали паранормальные способности у подопытных студентов, что привело к катастрофическим последствиям.

В отечественной фантастике, наоборот, царило убеждение, что воздействие на мозг с целью повышения его возможностей будет иметь хоть и неоднозначные, но, скорее, позитивные последствия. Скажем, в повести Аркадия и Бориса Стругацких **«Волны гасят ветер»** (1986) инициация «третьей сигнальной системы» способствовала переходу части человечества на новый эволюционный уровень, который обеспечивал контроль над пространством и временем.



John Medina
Brain Rules. 12 Principles of Surviving and Thriving at Work, Home and School

Переводчик: К. Иванова

Издательство: «Манн, Иванов и Фербер», 2014

304 стр., 4000 экз.

Джон Медина

Правила мозга. Что стоит знать о мозге вам и вашим детям

Книги, которые способствуют самосовершенствованию, в моде. Однако они не всегда полезны: например, рекомендации по воспитанию американских детей не всегда подходят родителям их российских сверстников. Молекулярный биолог Джон Медина нашёл изящный выход из затруднения. В своей новой работе «Правила мозга» он не просто даёт набор конкретных советов по улучшению памяти и оптимизации обучения, но и подробно расписывает, как функционируют разные отделы человеческого мозга. Благодаря такому подходу становится ясно, за какие ниточки нужно дёргать, чтобы добиваться ожидаемых результатов. Джон Медина предостерегает от перегрузок, которые нарушают нормальную работу мозга, заставляя его бороться с иллюзорными опасностями. В то же время он призывает вести активный образ жизни, напоминая, что наши предки были весьма подвижными существами, а их мозг эволюционировал вместе с телом, давая дополнительные преимущества при выживании. Особое внимание Джон Медина уделяет эмоциям, ведь они, вопреки распространённому мнению, способствуют закреплению получаемой информации.

Итог: познавательная книга, содержащая полезные советы по развитию интеллекта.

Джошуа Фоер

Эйнштейн гуляет по Луне: Наука и искусство запоминания

Искусство совершенствования памяти возникло ещё в V веке до н. э., и в этой области были сделаны немалые успехи. Джошуа Фоер прославился тем, что в 2006 году стал чемпионом США по скорости запоминания, установив новый рекорд — за минуту и сорок секунд он запечатлел в памяти случайно разбросанную колоду из 52 карт. Думаете, просто? Попробуйте!.. В своей книге Джошуа Фоер делится секретами успеха. Случайно узнав, что мелькающие в ток-шоу «магистры мнемоники» вовсе не являются какими-то уникумами или экстрасенсами, он взялся провести эксперимент над самим собой, освоив особый мнемонический приём, известный среди специалистов под названиями «метод путешествия», «метод Локи», «дворец памяти». И у него получилось!.. Однако не надо воспринимать книгу Джошуа Фоера как пособие по развитию памяти — скорее это научно-популярная работа, призванная опрокинуть обывательские представления об ограниченности человеческого мышления. В каждом из нас сидит маленький Эйнштейн — надо лишь достучаться до него.

Итог: весёлая и остроумная книга о том, как стать чемпионом по запоминанию.

Joshua Foer
Moonwalking with Einstein. The Art and Science of Remembering Everything

Переводчик: Е. Воинова

Издательство: «Альпина паблишер», 2013

270 стр., 4000 экз.

David J. Chalmers
The Conscious Mind: In Search of a Fundamental Theory

Переводчик: В. Васильев

Издательство: «Либриком», 2013

512 стр., 1000 экз.

Дэвид Чалмерс

Сознающий ум. В поисках фундаментальной теории

Австралийский философ Дэвид Чалмерс написал крайне провокационную книгу, где сформулировал важный вопрос, на который до сих пор нет однозначного ответа: зачем нам сознание, выражаемое через внутреннюю субъективную жизнь, если мозг, продуцируя реакции, вполне может обходиться без него? Чалмерс выступает против концепции сознания как иллюзии, возникающей при реализации поведенческих функций. Хотя существование сознания невозможно доказать с помощью приборов, его наличие подтверждается ментальным опытом, оторванным от биологических рефлексов. Для утверждения своей теории Чалмерс проводит мысленный эксперимент с участием «философского зомби» (p-zombie) — гипотетического существа, которое во всём похоже на человека, но лишено ментального опыта. Автор показывает, что если бы сознание было иллюзией, то мы не могли бы даже обсуждать возможность «философского зомби». Теория Дэвида Чалмерса уязвима для критики, но сам автор считает её лишь первым шагом на пути к изучению тайн человеческого разума.

Итог: серьёзная философская монография, посвящённая феномену самосознания.

Что? *почитать по теме*

Кристофер Фрит

Мозг и душа

Как нервная деятельность формирует наш внутренний мир

Британский нейрофизиолог Кристофер Фрит в популярной форме рассказывает о сложнейших аспектах психологии — таких как психическая деятельность, социальное поведение, адекватность, воображение, моделирование реальности, сопереживание и тому подобное. Именно в этой сфере, наряду с изучением нашего мировосприятия и того, как мы делаем выбор, помним и чувствуем, сегодня и происходит научная революция, связанная с внедрением методов нейровизуализации.

Ася Казанцева

Кто бы мог подумать!

Как мозг заставляет нас делать глупости

Научный журналист и выпускница биофака СПбГУ Ася Казанцева посвятила свою книгу психофизиологическим «ловушкам», которые мешают нам жить: вредным привычкам, синдрому усталости, склонности к изменам и лжи. Автор показывает, что многие проблемы, кажущиеся неразрешимыми, обусловлены нарушениями биохимического баланса и могут быть устранены его восстановлением.

Борис Сергеев

Стать гением

От инстинкта к разуму

Очередное переиздание популярной книги петербургского учёного и писателя Бориса Сергеева, в которой излагаются основы нейробиологии и нейропсихологии. В подробностях освещён ключевой вопрос, который ставят перед собой исследователи мозга: какая часть интеллектуального потенциала достаётся нам в наследство от родителей, а какая является плодом индивидуального развития, проходящего под воздействием социальной среды.

ОТ РЕДАКЦИИ

После повестей и рассказов об Алисе Селезнёвой самыми знаменитыми сериями Кира Булычёва стали гуслярские истории и приключения космического врача Павлыша. Эти циклы много раз издавались, и казалось, что ничего нового о полюбившихся героях нам уже не узнать. Но Кир Булычёв был очень могущественным волшебником, так что не приходится удивляться ещё одному чуду. В архиве писателя были обнаружены новые, неизвестные читателям истории. И рассказ «Жёлтое привидение», и повесть «Пленники долга» выходили всего по одному разу и почти не были замечены. Поэтому мы с радостью предлагаем их читателям «Мира фантастики».

Кир БУЛЫЧЁВ

ЖЁЛТОЕ ПРИВИДЕНИЕ

Этот рассказ, найденный в архиве Кира Булычёва после его смерти, — последнее путешествие в Великий Гусляр. Рассказ был написан в 2003 году, но так и не был опубликован при жизни писателя. На машинописных страничках даже не было авторской правки, как бывало обычно: Игорь Всеволодович просто не успел подготовить произведение к печати. Редактором этого рассказа стала Кира Алексеевна Сошинская — жена Булычёва, первый читатель и первый критик всех его произведений, созданных за сорок лет его писательской жизни.

Мы делаем вид, что не верим в нечистую силу. Правда, некоторые теперь перестали стесняться и пытаются построить свою жизнь соответственно астрологическому прогнозу, придуманному на кухне гражданином Сидорчуком с помощью ножниц и клея. Даже ни единого своего слова в такой прогноз вставлять не нужно. Все уже сказали до тебя умные люди.

Лично я в привидений не верю, астрологией не интересуюсь и знаю, что любому загадочному событию найдётся простое житейское объяснение. Хотя не всегда его примет суеверная общественность.

В случае с привидением, которое преследовало моего друга Корнелия Удалова, объяснение, с одной стороны, оказалось банальным, с другой — никакого объяснения до сих пор не найдено. Возможно, и не найдут.

Смешная ли это история?

Для кого смешная, а кому плакать хочется.

Истоки её лежат в прошлом году, когда Совет по контактам высшего уровня планеты Икссигреком (это не шутка, так переводится её название на русский язык, и, вернее всего, это не настоящее название, а попытка ввести нас с вами в заблуждение) решил распространить своё благое влияние на нашу недостойную и отсталую планету. При этом Совет старался следовать законам космического сообщества и не демонстрировать своего вмешательства в нашу внутреннюю жизнь. Как известно, Совет никогда не вмешивается в дела отдалённых планет, тем более тех, где и не подозревают о его существовании. Если же обстоятельства складываются так, что вмешательство становится необходимым, Совет проводит свои операции целенаправленно, точечно и всегда принимает меры, чтобы количество смертей среди мирного населения не превышало неких величин.

Сказано — сделано.

Однако для того, чтобы операция по превращению Земли в счастливую планету прошла как можно безболезненнее и, главное, с минимальными потерями для работников разведуправления, на которых и возлагается задача внедрения, наблюдения, размягчения и подготовки, в центр был доставлен обитатель планеты Земля, который был выбран наугад компьютером, когда гулял возле своего дома.

Дальнейшая беседа с этим опытным образцом, или, как он назывался в официальных документах, информантом, проходила под наблюдением приборов и фиксировалась с возможной точностью. Так как эти записи сохранились, мы можем предоставить их на суд читателей.

8 часов 22 минуты утра по местному времени. При беседе присутствуют старший следователь и два консультанта, имена которых не называются из соображений безопасности.

Вопрос: Известно ли вам, где вы находитесь?

Ответ: А мне до лампочки.

(Пауза ввиду некоторых сложностей с переводом.)

Вопрос: Вы верите, что мы вам желаем добра?

Ответ: А вы кто такие?

Вопрос: Сейчас один из ваших новых друзей войдёт в комнату. И вы скажете нам, нравится ли вам его внешний облик.

(После появления в помещении консультанта № 2 абориген упал в обморок, и его откачивали около часа. Затем дружеский разговор продолжался.)

Вопрос: Означает ли ваша реакция, что внешний облик нашего друга произвёл на вас нежелательное впечатление?

Ответ: Прошу выдать мне пистолет или как он у вас называется.

Вопрос: С какой целью?

Ответ: Я его на месте пристрелю. А если он не сбежит, то сам застрелюсь.

Вопрос: Неужели мы вам кажемся некрасивыми?

Ответ: Пистолет мне! Я буду отстреливаться!

Вопрос: Означает ли это, что и на Земле есть существа, вид которых вам неприятен?

Ответ: Ещё бы!

Вопрос: Кто же?

Ответ: Клавка.

Вопрос: Чем же она неприятна?

Ответ: Тридцатку отняла.

Вопрос: А относительно нашего облика?

Ответ: Ещё противней.

Вопрос: Мы купили для вас по вашей просьбе напиток под названием «Столичная». Желаете ли вы его употребить?

Ответ: Немедленно.

Вопрос: Вы не устали?

Ответ: Да с чего бы!

Вопрос: Вы представляете собой среднего жителя этой планеты?

Ответ: Выдающегося, но среднего.

Вопрос: Нам любопытно ваше мнение. Если существуют предметы неприятные, что вы с ними делаете?

Ответ: Уничтожаю.

Вопрос: Кого, например?

Ответ: Таракана! Кота Ваську. Клавку. Ну и, конечно, «Столичную».

Вопрос: А что вы делаете с предметами, которые вам приятны?

Ответ: Уничтожаю.

Вопрос: Что же вы уничтожаете из приятных предметов?

Ответ: Селёдку. «Столичную» и «Харлес».

Вопрос: Вы нам составите список?

Ответ: Если найдётся ещё бутылка «Столичной», всё составим.

Вопрос: А есть ли предметы, до которых нормальный человек не дотрагивается? Скажем, не замечает их, не реагирует на них?

Ответ: Да уж естественно.

Вопрос: Как вы относитесь к лимонам?

Ответ: Никак…

Вопрос: А к цветам? К ромашкам, например?

Ответ: Да хоть бы их и не было!

Вопрос: Какие ещё растительные или живые существа в доме вы не замечаете и не трогаете?

Ответ: Если не замечаю, то и не знаю, как называются.

Вопрос: Куриное яйцо?

Ответ: Не пудри мне мозги. Где вторая бутылочка?

Вопрос: А если яблоко?

Ответ: Пускай живёт… Молодец, что бутылку принёс. Задавай вопросы. А если хочешь, пускай твой кореш приходит, которого я забоялся. Больше не буду. Даже угощу водочкой.

Вопрос: Тогда мы продолжим перечислять животных и растения, скажем, в широком смысле живых существ, к которым вы равнодушны. Бабочка?

Ответ: Тут же раздавлю. И не надейся.

Вопрос: Честный ответ! Вы пейте, пейте, мы пока продолжим расспросы…

По окончании беседы информант по фамилии Н. был сброшен с корабля в Тихий океан. Он не заметил этого броска, летел вниз и пел песню, очевидно, ритуального характера.

Проблемы маскировки и подготовки научно-исследовательского персонала к высадке на Землю и пребыванию там продолжались с учётом совершенно искренних показаний информанта Н.

Таково начало этой космической эпопеи. Беседа с безвестным алкашом стала первым источником или, скажем, истоком этой грустной истории, имевшей место в Великом Гусляре в прошлом году.

Вторым истоком этой истории стала Ксения Удалова, которая прочла в популярном журнале, что лимоны можно выводить в комнатных условиях, причём если это делать без химических удобрений, то они вырастут совершенно безопасными для здоровья.

Молодое лимонное деревце, практически росточек, Ксения не без труда достала в Потьме у одной женщины, которая их разводила.

Лимон рос как на дрожжах. А Ксения о нём заботилась по книге, которую ей дали переписать в школе у Максимки-младшего, потому что там все учителя и даже уборщицы выращивали лимонные деревья.

Никто не заметил, как лимон цвёл, но в пятницу к вечеру завязались зелёные плоды, а на следующей неделе лимоны уже достигли размеров грецкого ореха, и женщины, которые их разводили, принялись ходить друг к дружке в гости и говорили:

— Нет, Ксения, не удались у тебя плоды, не удались. Мои раза в полтора крупнее.

— Ну уж ты скажешь! — возмущалась Ксения. — Что у меня, глаз нету? Твои рядом с моими — зелёный горошек.

Корнелий Удалов тоже удивлялся. Предполагал, что Ксения раздобыла особенные удобрения, но стесняется признаться, потому что ухнула на них всю заначку на евроремонт чулана.

Трагедия произошла в конце следующей недели, когда лимоны пожелтели и выглядели как на рекламе.

Корнелий пришёл домой. Никого не было. Поставил чайник.

Пока заваривал, глядел на лимонное дерево, на котором образовались четыре крупных лимона, и мысленно рассуждал о том, что зима выдалась трудной, азербайджанцы уже дней пять как не завозят бананов и манго. Хорошо было при советской власти. Не было никаких мангов и не надо было на эту тему переживать. Главное, чтобы не было перебоев с морковкой.

А что теперь?

Теперь я сижу, переживаю, что лимонов в магазине временно нет, а на меня с ветки глазеет этот желтопузый, нагло так глазеет, будто в душу лезет.

Усмехнувшись своим странным ощущениям, Удалов непроизвольно подошёл к деревцу и сорвал лимон. Чтобы не глазел.

Лимон оторвался с трудом. Деревце раскачивалось, не отдавая плода. Удалов даже рассердился. В конце концов, лимоны для того и придуманы природой, чтобы люди их ели.

Лимон вздрагивал в руке, словно животное, будто хотел выпрыгнуть. Удалову даже смешно стало — пригрезится же такое. Чай заварился.

Перед тем как порезать лимон, Удалов положил его на блюдце и полил кипятком. Это способствует выделению аромата.

Лимонное дерево зашуршало, забормотало листвой, лимон мелко задрожал на блюдце.

Удалов отогнал неприятное видение, тем более что хотелось чаю, а от ошпаренного лимона по комнате разносился жгучий аромат, напоминавший о давних командировках, станционных буфетах, случайном взгляде попутчицы или доброй ласке гостиничной горничной. Все бывало в жизни...

Удалов взял ножик поострее и, примерившись, принялся отрезать от лимона тонкие ароматные колечки. Отрезал три штуки и остановился. Лимон, который бешено сопротивлялся первому удару ножа, вдруг замер, словно умер.

Сравнение было неправильным, потому что растения не могут жить и умирать, как люди, это уже давно доказано наукой. Удалов кинул колечко лимона в чай.

Почему-то было ему неловко, словно он сделал нечто плохое, хотя как вы понимаете, ничего такого Удалов не сделал.

Но у чая был неприятный привкус, словно в него капнули аммиака. Удалов добавил сахара, потом кинул в чашку ещё колечко лимона. Но удовольствия не было. И уж как он ждал этого чая, как стремился к нему и даже предвкушал удовольствие, а вот тебе — не получилось. Так в жизни случается: стремишься, предвкушаешь, а девица оказалась ничем не лучше других.

В таком настроении Удалов поднялся из-за стола и услышал внутренний голос:

— Убийца!

Голос этот был тих, но внятен. Будто некто стоял в той же комнате, но не хотел, чтобы его услышали посторонние.

— Что вы сказали? — спросил Удалов. Только не мысленно, а вслух.

— Убийца, — повторил голос.

И вдруг к нему присоединились другие голоса. Как будто за стеной идёт какое-то совещание и все там не одобряют оратора, даже перебивают его, чтобы поскорее сходил со сцены.

— Вы ко мне? — спросил Удалов вслух.

— Ты его зарезал. Обварил кипятком и зарезал. Садист проклятый!

Удалов отмахнулся от чепухи, которая так настойчиво лезла в голову, и пошёл прочь, так и не напившись чаю.

Вернулся он уже к вечеру. А когда подходил к дому, то в сердце заколотилось неприятное предчувствие, словно дома его поджидали враги.

И неудивительно, что, увидев Ксению, которая на кухне варила солянку, он сразу сказал:

— Пора твои лимоны снимать. Подари их в детский садик.

— Ещё чего не хватало! Моё лимонное дерево отправится на выставку достижений.

Она вошла в комнату, намереваясь, видно, поведать мужу о том, какой будет эта выставка, и тут увидела на столе следы его преступления: лежавший на блюдце частично порезанный лимон и недопитую чашку с чаем, в которой плавали кружочки лимона.

— Ты что же наделал, мерзавец! — возопила она. — Я же на первый приз шла, я этой Куртеповой наверняка нос бы утёрла, у неё же шесть штук, и маленькие, а у меня было семь, зато какие гиганты!

Она принялась рыдать, и, что удивительно, лимонное дерево вторило несчастной женщине, правда, эти вторичные рыдания слышал лишь растерянный Удалов.

— Ну не знал я! — пытался он перекричать ревущую в голос Ксению. — Ты же мне никогда про выставку не говорила. Я же думал, что это для еды, а не для выставки, понимаешь?

— Убийца! — кричала Ксения, ну точно как невидимый голос.

— Ничего, — сказал тогда Удалов, — мы купим лимон в магазине и привяжем его на ниточку.

Эти слова совсем уж расстроили Ксению, и она убежала из дома, к своей злейшей подруге, жаловаться на неудавшуюся жизнь и мужа-убийцу. А подруга станет кивать головой, внешне сочувствовать, а внутренне торжествовать по поводу чужого горя.

Удалов остался дома, тихонько поужинал вчерашними щами — сегодня Ксения приготовить солянку не успела.

Потом он сидел, смотрел сериал по телевизору и чувствовал на себе тяжёлый укоризненный взгляд лимонного дерева.

— Не хотел я никого убивать, — сказал он по окончании серии дереву. — Просто думал чайку попить. На то и лимон, чтобы с ним чай пить.

На что дерево замахало ветвями и, будь у него ноги вместо корней, наверняка бы кинулось на Удалова, чтобы растерзать. А так он остался жив и временно невредим.

Позвонила Ксения и сообщила, что ночевать останется у Софьи. Так бывало редко, только в моменты больших семейных разлук.

Ну и пожалуйста.

Корнелий Иванович постелил себе на диване — не хотелось оставаться в одиночестве на супружеском ложе. И вскоре пожалел об этом, потому что диван, как вы знаете, стоит в большой комнате, а кадка с лимонным деревом находится там же, в углу.

Как только Удалов закрыл глаза, ему стал сниться странный сон. Будто лимонное дерево подошло к нему и сказало:

— Мы отомстим тебе за чрезмерную жестокость. Вся Земля, которая могла породить такое чудовище, как ты, содрогнётся от ужаса и боли.

Удалов открыл глаза и увидел, что лимонное дерево быстренько убегает от него к кадке. Вот оно сунуло корни внутрь и замерло, будто и не вылезало. То есть сон продолжался.

Удалов на всякий случай ущипнул себя за бедро, и было больно. Значит, это уже не сон. Хотя говорят, что порой сон сильнее любой пытки: тебе кажется, что ты щиплешься, а на самом деле ты спишь неподвижно.

Удалов унял беспокойство сердца и постарался заснуть снова.

И тут услышал негромкие частые шаги. Кто-то вошёл в комнату.

Освещение в ней было ночное — от луны и уличного фонаря. Разобрать детали невозможно, а в целом картину наблюдать нетрудно.

— Кто там? — спросил Удалов.

Вошедший не отозвался, а направился к дивану, словно покатился к нему. И ясно почему — при большом круглом тяжёлом теле у этого существа были тонкие ручки и ножки, которые с трудом удерживали груз своего хозяина.

Но странно: Удалов отчётливо увидел, что это тело окружено слабым сиреневым сиянием, по которому проскакивали небольшие яркие искорки.

— Ты убил меня, Удалов, — прошелестело привидение.

Удалов уже понял, что имеет дело с привидением, хотя в привидений не верил. И над верующими посмеивался.

Больше того, Удалов понял, чьё это привидение.

К нему заявился, возможно, с мстительными целями, дух ошпаренного им и порезанного ножиком лимона. Правда, в потустороннем виде лимон был во много раз крупнее, чем при жизни.

— Я сплю, и это недоразумение, — быстро и хрипло проговорил Удалов.

— Нет, ты не спишь, — ответило привидение лимона. — Ты трепещешь. Потому что нет предела твоей жестокости. Мне пришлось при подготовке к экспедиции много читать про историю человечества, и я убеждён, что сожжение живьём Анны д'Арк и истребление китов-полосатиков в Беринговом море не идёт в сравнение с твоей мерзопакостной сутью.

— Я думаю, что мне все это снится, — возразил Удалов, — потому что привидений не бывает. Тем более жёлтых привидений. В форме лимона.

— Это почему же? — спросило привидение.

— Потому что, если я тебя нечаянно загубил, ты должен прийти ко мне в своём истинном обличии. Ведь ты инопланетянин, не так ли?

— Это почему же? — повторил вопрос лимон.

— Потому что не бывает говорящих лимонов. Лимон — это плод. А привидение — это остаточное явление разумного существа. Я правильно говорю?

Удалов увлёкся беседой с привидением и уже не так боялся незваного гостя.

— Ах, — вздохнул лимон. Он стоял теперь неподвижно и скорее был похож на очень большой воздушный шар в форме лимона. Наверху его находилась выпуклость, какие всегда бывают у лимонов на обоих концах тела. Но эта выпуклость была слишком мала, чтобы казаться головой, хотя глаза непроизвольно искали какой-нибудь головы. Ведь привидение беседовало, хоть и мысленно. Также не хватало чего-то, если посмотреть на нижнее завершение лимонного привидения. Там тоже была выпуклость, обращённая вниз, которая, вернее всего, указывала на пол лимона. Хотя не исключено, что у лимонов пол различается совсем иначе, чем у людей.

— Чего уставился? — недовольно проговорило привидение. — Не покажусь я тебе в истинном виде, хотя бы потому, что это запрещено нам всем, участникам экспедиции на Землю. Мы давали подписку о неразглашении.

— Ну, теперь тебе уже ничего не грозит, — сказал Удалов. — Хуже тебе не будет.

— Не скажи, — возразило привидение. — Меня ещё не похоронили. Мой прах покоится в холодильнике на нашем корабле. И мне неизвестно, решат ли его везти домой.

— Ну считай, что ты жизнью пожертвовал ради благородного дела.

— Ради чего? Ты не думаешь, Удалов, что эксперимент может теперь провалиться? Да и какой может быть разговор о благородстве, когда встречаются две такие чуждые цивилизации. Что бы там ни говорили политики, все просто: или мы вас перебьём, или вы нас уничтожите.

И когда Удалов хотел возразить, потому что сам он относится к сторонникам галактической дружбы и верил в братство по разуму, хотя редко с ним сталкивался, привидение лимона начало дрожать, словно от холода.

— Это у меня посмертные конвульсии. Сам не знаю, что происходит с этим телом.

Лимон хотел было уйти в то место, где пришельцы находятся сразу после смерти, но Удалов остановил его.

— Подождите минутку, — попросил он. — Мне хотелось бы узнать, что привело вас на Землю. Что это за странная идея превращаться в лимон и стоять на подоконнике. Вы бы спросили, что вам нужно, а мы бы вам всё добровольно рассказали.

— Во-первых, мы не имеем права спрашивать, — ответил дрожащий лимон, — нас живо исключат из числа цивилизованных планет и, может, даже распылят. Поэтому мы пошли по единственно доступному пути. Мы расставили агентов по всей Земле в виде вещей либо обычных и незаметных дома, либо тех, которых люди не должны уничтожать.

— Там не только лимоны, говоришь?

— Не задавайте глупых вопросов!

— Какого чёрта это вам понадобилось? Учёные, вокруг пальца крученые!

Удалов, как был в одних трусах, поднялся с дивана и смело пошёл к привидению лимона.

Привидение почувствовало, что его не боятся, и само стало отступать.

— Ты один такой, болезный? — спросил Удалов.

— Ах, если бы так... — зарыдал лимон и растворился в воздухе.

Удалов остался перед деревом, которое заметно поникло.

— Неужели вы к нам тайно прилетели и замаскировались только из любви к науке? — спросил он.

— Мы простые исполнители воли нашего начальства, — ответило дерево. — Нам сказали: приедете, посмотрите, запомните, получите гонорар — и домой, к Новому году. А теперь оказалось, что у нас потери до половины личного состава! Мы-то думали, что вы безобидные, а вы оказались садистами хуже нас! Теперь ждём эвакуации.

— И что же вас останавливает?

— Никто не знает, как эвакуировать наших привидений. Кто мог предположить, что после смерти наши замаскированные товарищи станут призраками, которых даже пощупать нельзя?

— Да, — вздохнул Удалов, — провалилось ваше вторжение.

— Ох, как провалилось!

— Может, чайку попить? — сказал Удалов. — Все равно уже не спится.

Вы бы слышали, как зарыдало лимонное дерево, как стало прятать лимоны в своих редких ветвях.

Удалов засмеялся.

— Все вы, агрессоры, таковы, — сказал он. — Как вас прижмёшь, сразу в кусты.

— Вы не так нас поняли, Корнелий Иванович, — сказал один из лимонов. — Смерть не страшна, мы не раз с ней встречались в бою. Она всегда над нами кружится. Но это смерть на родине, с красивой могилой и памятью потомков. А тут, оказывается, мы сначала превращаемся в какие-то кислые фрукты, а потом и вовсе в привидений, обречённых скитаться над вашей провинциальной Землёй.

— Сами виноваты, — ответил Удалов и пошёл спать.

Не первые агрессоры в истории Вселенной оказываются жертвами своей изворотливости.

Но не спалось. Удалов вертелся, вертелся, а потом спросил:

— А как же вы сообразили лимонами нарядиться?

— А мы специально информанта с Земли забрали и допросили. Он сообщил, что люди не трогают лимоны, яблоки и ряд других произведений природы.

— А что же мы трогаем?

— Вы трогаете напиток под названием «Столичная». Поэтому вы не найдёте ни одного нашего агента, замаскированного под бутылку с напитком «Столичная».

— Умники, — сказал Удалов и заснул.

Удалов спал и не подозревал о том, что творилось в ближайших окрестностях нашей планеты.

А тем временем на корабле-разведчике, гигантской матке шпионажа, царила тревога. Прибывшие лимоны (а их привезли из разных домов) поведали о страшной кончине своего собрата. Правда, руководители экспедиции отмахнулись от информации, будто от лимона осталось привидение.

Привидений не бывает!

И тут на пульте, который фиксировал положение и состояние всех агентов, погас агент номер такой-то, который наблюдал за квартирой профессора Минца, приняв вид куриного яйца. Смерть его, как оказалось, была ещё ужасней, чем кончина лимона. Так называемый профессор пробил ему затылок и выпил его мозг, не говоря уж об остальном теле. Это было невероятно, но факты — упрямая вещь.

Через полчаса пришла страшная весть из Пьяного Бора. Гражданка Фаронова разбила молотком скорлупу группы агентов, изображавших собой грецкие орехи. Потом измельчила тела агентов и кинула их в тесто.

Я не буду сейчас и здесь отвлекать ваше внимание на страшные детали издевательств и смертей агентов. Но постарайтесь представить себе мирную сцену на берегу реки Гусь, где турист Садовников, влюблённый в туристку Маню, сорвал ромашку и стал обрывать у неё лепестки, бормоча при этом какие-то земные заклинания типа: «Любит — не любит, плюнет — поцелует...»

Как вы понимаете, цветком ромашки прикинулся один из лучших агентов планеты... Его вопли доносились до капитанского мостика корабля. «Убивают! — взывал он. — Правая рука ушла, левая рука оторвана, правая нога исчезла...»

На борту корабля началось срочное совещание.

Да, теперь можно открыть карты: собирались они захватить Землю, поработить и колонизовать, на месте наших свалок и помоек устроить оранжереи, с улиц наших городов изгнать джипы и мерседесы, а вместо них соорудить пешеходные

дорожки, прерываемые клумбами и фонтанами, жёстко запретить несчастным людям жечь костры в заповедных лесах, отстреливать благородных оленей, глушить лососей и карпов динамитом, ездить в поезде без билета, грабить детские приюты и переходить улицу на красный свет светофора. Грядущая судьба Земли и, в первую очередь, жителей Великого Гусляра должна была стать ужасной.

Однако этим их дьявольская изворотливая жестокость не ограничивалась. Они намеревались запретить нам всевозможные удовольствия и развлечения, вплоть до запретов хватать кошек за хвост и бить головой о стенку или колотить своих жён, а взамен не собирались оказывать нам никакой продовольственной и материальной помощи. К тому же в недавно опубликованных секретных планах этих так называемых цивилизованных колонизаторов был пункт: заставить всех взрослых жителей Земли трудиться!

Их планы были сорваны бессознательным, инстинктивным сопротивлением всех обитателей Великого Гусляра, выбранного Там в качестве полигона.

Когда тридцать шесть так тщательно внедрённых агентов из тридцати восьми были замучены, затравлены и укокошены гуслярцами, оставшиеся кинулись к кораблю вторжения, стоявшему на опушке леса и глядевшему на Великий Гусляр.

Разумеется, этот наблюдательный пункт номер один был отлично виден из города, хотя далеко не сразу жители его догадались о том, что смотрят на произведение инопланетной технологии.

И ведь как раз в те дни в городе шла обычная и довольно мирная подготовка к Рождеству, недавно ставшему общенародным праздником вместо дня рождения товарища Сталина. Сама Ираида Тихоновна подписала ассигнования на возведение на площади Землепроходцев новогодней ёлки номер один, как и в прошлые годы. Однако она сказала Поликарпычу:

— Ты уж постарайся, сэкономь. В лес сильно не углубляйся, от дорог не отходи. Каждый лишний метр — это убыток для нашей городской и без того небогатой казны.

В этом заявлении была не столько забота о городе, сколько беспокойство о собственном кармане, потому что Ираида Тихоновна отлично знала: любой сбережённый в бюджете города рубль — это её личная прибыль. Знал об этом и Поликарпыч, её верный адъютант, получавший пять копеек с каждого начальственного рубля.

Поэтому Поликарпыч, взяв грузовик, поехал к лесу, чтобы найти приличную и крупную, но не очень далеко спрятанную в зарослях ёлку.

И неожиданно для себя увидел её прямо на опушке леса.

— Смотри, — сказал он Гене-шофёру. — Как сам бог её нам послал.

— А я ещё летом здесь гулял по грибы, — признался Гена, — вон тот дуб помню, я под ним мухомор видел, а ёлки, да такой прямой, да такой густой — не припомню.

Он остановил машину поближе к ёлке, достал пилу и топор, и они с Поликарпычем пошли наверх, к ели, раскинувшей густые лапы над проплешинами в мокром снегу — зима выдалась, как всегда, мокрая и оттепельная.

Они стали пилить ель, и пилилось плохо.

Ствол был плотный, не поддавался, пила в конце концов сломалась. Взялись за топор и справились с елью лишь через полчаса.

Потом ещё пришлось тащить её к машине. Уже темнело, пошёл липкий снег, подул тревожный ветер.

Создавалось ложное впечатление, что ель попискивает изнутри, как будто населённая визгливыми муравьями.

Вдвоём они с трудом доволокли ёлку до машины и втащили в кузов. Потом перекурили, отдышались и поехали ставить ёлку на площади. А игрушки развешивали уже люди из Гуслярэнерго.

Так погиб корабль, погибли известные всей тамошней планете агенты, капитаны и воины. И не смогли донести до дома правду о провале миссии Дружбы и Воссоединения.

Но ничего в природе не пропадает втуне.

И, несмотря на полную антинаучность предположений о привидениях, обнаружилось, что существо, погибшее во время исполнения особого задания и принявшее для этого форму, привычную для землян и совершенно необычную для агентов, превращается в привидение именно такого, чуждого вида. Не бывает привидений и быть не может, но возможны привидения лимонов, ромашек (очень нежное и трогательное привидение), куриных яиц или летучих мышей (одна жила на школьном чердаке и занималась наблюдениями, пока её не сожрала кошка). И неудивительно, что в ночь под Рождество, ёлка, стоявшая посреди площади в Великом Гусляре, начала передвигаться вдоль гостиного двора, а потом попыталась взлететь к звёздам, отчего сорвались и пропали в снегу блестящие гирлянды и шары. Правда, свидетели этого были пьяны, и никто им не поверил.

Когда на планете Икссигреком соскучились по новостям от разведэкспедиции, то сначала пропажу своих товарищей объяснили обычными происками соперников и завистников. И не стали объявлять о пропаже.

Через месяц послали секретную группу, которая полетала вокруг Земли, но никого не нашла.

Когда же прошло ещё полгода и не осталось никаких сомнений в гибели экспедиции, новая спасательная группа принялась шарить по Земле и сконцентрировала усилия в районе Великого Гусляра. Сначала им ничего не удавалось найти, а потом один из спасателей, прибывший на Землю в своём обычном облике, отправился в гости к Корнелию Удалову, к которому имел рекомендательные емэйлы от высших чинов в Галактическом центре.

Утром, когда Удалов вышел делать зарядку во двор, к нему обратился голос из кустов:

— Простите за беспокойство, Корнелий Иванович, не хотели мы тебя тревожить, да нужда заставила.

— Да вы выходите, выходите, — ободрил гостя Удалов. — Может, чайку с дороги или чего покрепче?

— Не сейчас, — возразил инопланетянин. — У нас беда. Пропала целая экспедиция. Бесследно. Должна была скрытно и деликатно изучать жителей вашей планеты. И пропала.

— А как она выглядела?

— Точно сказать не сможем, но её члены должны были изображать из себя живых существ, которые близки и привычны вам, людям.

— А почему нельзя в обычном виде? Мы же не кусаемся.

— Ну, как вам объяснить? Некоторые люди думают, что мы кусаемся.

Ветви сиреневого куста немного разошлись, и показался полупрозрачный паук двухметрового роста, настолько страшный и ядовитый на вид, что Удалов зажмурился и отскочил метра на три.

— Понимаешь теперь? — спросил паук.

— Понимаю, — Удалов пришёл в себя и задумался.

Не то чтобы он испугался паукообразного гостя — и не таких приходилось встречать, — но странная мысль посетила его.

— Ты не очень спешишь? — спросил он пришельца.

— У меня впереди вечность, — признался пришелец.

— Тогда ты затаись до ночи, я тебе кое-что покажу.

Паук провёл остаток дня, прилепившись к потолку на лестнице. Слава Богу, никому не пришло в голову смотреть на этот потолок.

Ночью, как раз когда в Гусляре появлялись странные привидения, Удалов вышел на лестницу и предупредил:

— Сейчас начнётся.

— Чего начнётся? — спросил паук.

— Ты смотри, только не шуми. Мне неохота из-за тебя с соседями цапаться.

И в этот момент, распространяя вокруг себя сиреневое сияние, на лестничную площадку вышло надбитое с макушки куриное яйцо. За ним появился тот самый лимон. Шурша крыльями, прилетел попугайчик, которого сожрала кошка Ложкиных, и затем летучая мышь, которую слопала кошка Гавриловых…

На этом наблюдение закончилось, потому что с лёгким треском и негромким шумом на лестницу рухнул с потолка гигантский полупрозрачный паук.

Это упал от страха в обморок бригадир второго ранга, герой многих галактических сражений с непроизносимым именем.

И, увидев его, все привидения Великого Гусляра, включая почти невидное привидение горохового стручка, кинулись к пауку с криками:

— Так вот ты где скрывался! Мы погибаем, а помощь не идёт! Где был наш Чапаев на белом коне?

Последние слова показывают, как глубоко и серьёзно готовились агенты к работе в Великом Гусляре.

К счастью, паук не помер. И увёз с собой целый корабль привидений, которые хотели одного — загробного успокоения, что свойственно любому призраку.

© Кир Булычёв

Кир БУЛЫЧЁВ

ПЛЕННИКИ ДОЛГА

По изначальному замыслу «Пленники долга» должны были войти в знаменитый роман «Посёлок». Но когда Булычёв через год после публикации первой части романа («Перевал») приступил ко второй («За перевалом»), в которой и появляется Павлыш, «Пленники долга» включены в неё не были: сюжет пошёл по другому пути. Так и пролежала эта вполне самостоятельная история несколько десятилетий и только недавно, наконец, была открыта для читателей.

1

Одиночество не пугало Павлыша. Одиночество редко пугает, если оно добровольное, если знаешь, когда и как оно кончится.

Кораблик Павлыша был тесен. Планетарный катер должен садиться на планеты, и потому большая его часть отведена под топливо для посадочных двигателей, а почти всё остальное пространство занято измерительной и контрольной аппаратурой. Так что каютки и пульт управления невелики. Кораблик звался «Оводом». Сначала Павлыш решил, что виной тому литературные реминисценции, но на пятый день полез от нечего делать в регистр и обнаружил, что в Дальнем флоте кто-то окрестил именами кусачих насекомых всю серию обтекаемых и остроносых планетарных катеров. К «Пушкину» был приписан «Комар», к «Надежде» «Москит» и так далее.

После преувеличенной грандиозности «Титана», который мог позволить себе быть грандиозным, потому что ни разу за всю свою жизнь не спускался ни на одну планету, а гордо парил в открытом космосе, оставляя чёрную работу на долю челноков и катеров, после его громадных шаров, замысловато соединённых жилами переходов, «Овод» показался Павлышу уютным, словно избушка, огонёк которой манит путника в дремучем лесу.

Видно, те, кому до Павлыша приходилось проводить здесь недели, также относились к «Оводу» как к избушке. И оставили будущему путнику нужные вещи. Павлыш обнаружил в миниатюрной душевой замечательный яблочный шампунь, в ящике стола — потрёпанную колоду пасьянсных карт, а в камбузе — дюжину банок пива.

Утром, позавтракав, Павлыш брал диктофон, включал экран, гонял микрофильмы, наговаривал статью, которую уже второй год собирался написать. Он много читал, несколько раз выбирался наружу — просто так, погулять. Можно было убедить себя, что сидишь у порога избушки и любуешься звёздами.

Двенадцать дней пути. Две недели на Хроносе. Ещё двенадцать дней пути до рандеву с «Титаном». Такой выдался Павлышу отпуск, который официально называется инспекционной поездкой.

Павлыш ощутил беду за два дня до посадки на Хронос. Вообще-то следовало осознать это раньше, но Павлыш, не будучи профессиональным навигатором, слишком доверялся автоматике. «Овод», умный кораблик, должен был доставить его на Хронос без подсказок со стороны несовершенного человеческого мозга.

Планета должна была появиться не только на экране радара, но и в иллюминаторе прямого видения. Планеты не было.

Когда Павлыш убедился в этом, он спросил компьютер корабля, что произошло. Может, неверен курс?

Компьютер сообщил, что курс совершенно верен и что планета требуемой массы, находящаяся на требуемом расстоянии, теоретически существует, однако реально её нет.

Если бы Павлыш мог допустить, что у компьютеров бывает чувство юмора, он бы засмеялся.

К сожалению, он не мог запросить инструкции с «Титана». Тот шёл с околосветовой скоростью, и сигнал достиг бы его не скоро.

Милое ощущение безмятежности мгновенно покинуло Павлыша. Одиночество, что обрушилось на него в тот момент, когда пропала планета, было одиночеством особого рода. Оно понятно альпинистам и космонавтам. Ты вдруг превращаешься в беспомощную песчинку, окружённую равнодушным безмолвием, масштабы которого настолько превышают способности человеческих ощущений, что бороться с ним невозможно. А покориться страшно, потому что потеряешь эту песчинку — себя.

Павлыш заподозрил компьютер в логической уловке. С планетой, к которой он подлетал, случилось нечто, выходящее за пределы понимания компьютера. Либо за пределы понимания человека. И тогда, дабы довести свою растерянность до человека, компьютер постарался выразить её в языковых категориях. И, разумеется, не смог.

Положение усугублялось тем, что Хронос — бродячая планета. Миллионы лет назад, в результате неизвестного катаклизма, она потеряла свою звезду и стала системой «в себе». Она двигалась в витке Галактики по тем же путям, что и ближайшие к ней звезды. Именно поэтому Хронос был избран для экспериментов Варнавского.

Берём пустую, безжизненную или почти безжизненную планету, события на которой никак не могут отразиться на судьбе других планет, и забрасываем туда группу Варнавского с её оборудованием. В крайнем случае планетой можно пожертвовать — возможные результаты окупят подобную потерю...

В ходе подготовки к эксперименту планета лишилась стандартного цифрового кода и получила название «Хронос». И это было понятно, потому что Варнавский занимался временем.

Путешествия во времени всегда были излюбленной темой фантастов и утопистов. Темой, выдержавшей испытания научным прогрессом. Фантастика постепенно отступала, теряя позиции и покорно отводя свои легионы. Когда-то давно оказалось, что из пушки на Луну летать не следует, потому что есть другие реальные способы добраться до Луны. Затем Венера потеряла очарование утренней зари, а марсианские каналы и извечная мудрость древних марсиан испарились с первыми же марсианскими станциями. И так шаг за шагом... Везде фантасты отступали, кроме темы времени. И чем упорнее учёные доказывали невозможность хроноэффектов, тем упорнее фантасты описывали машину времени, как будто надеялись изобрести её сами. Какое бесчисленное множество парадоксов рождали эти сюжеты! Какие философские глубины открывались перед смелыми путешественниками! И даже окончательный вердикт науки, доказавший, что одно только теоретическое допущение перемещения во времени вызовет катаклизмы в масштабе всей планеты, ничему писателей не научил, ведь чем невозможнее была задача, тем сладостней она становилась для литературы. В конце концов, всё было логично (логика эта была невыгодна фантастам и потому отбрасывалась): вы не можете изменить объективный ход времени для какой-то части системы (несмотря на то, что время — физическая величина, тесно связанная со всеми иными физическими реалиями), не сдвинув во времени всю систему. Не может один человек отправиться в прошлое, не отправив туда всю Землю, а также и всю Солнечную систему, представляющую собой именно физическую систему, единство гравитационного характера.

Но, ударив с размаху по писателям и мечтателям, учёные оставили открытой любопытную сторону проблемы: а если мы отыщем тело, не связанное гравитационно с прочими галактическими телами либо связанное настолько слабо, что для удобства эксперимента мы можем этими связями пренебречь, — что тогда? Вопрос был скорее абстрактным, чем практическим, но весьма любопытным.

Группа Варнавского теоретически обосновала модель перемещения во времени для изолированного тела. Варнавский повторил и во многом развил теории, существовавшие и раньше. Но модель стала называться именно парадоксом Варнавского. Случилось то, что было в своё время с паровозом. Его изобретали множество раз, но так как особой нужды в нём не было, то образцы самоходных колясок увенчивали собой свалки, а их изобретатели — списки великих неудачников. Зато, когда паровоз понадобился, все лавры достались Стефенсону.

Варнавский также получил свою долю лавров. Скорее авансом. Но возможности галактического человечества уже были таковы, что оно могло отыскать нужное для экспериментов изолированное тело — планету, получившую название Хронос, доставить туда группу Варнавского, а также отправить туда приборы и устройства, с помощью которых Варнавский (в случае, если он был прав) мог доказать свой парадокс. Варнавский попросту вовремя родился.

Теперь же доктор Павлыш, который должен был проверить санитарное состояние станции на Хроносе и выяснить, как себя чувствуют сотрудники Варнавского, обнаружил, что Хроноса нет.

У Павлыша было достаточно времени, чтобы рассуждать. И он принялся за дело. И довольно скоро пришёл к простому выводу: отсутствие планеты, скорее всего, означает успех Варнавского. Если она существует потенциально, но её не видно, то, весьма возможно, она сдвинулась во времени… И тут Павлыш прервал ход своих рассуждений. Ведь в каком угодно времени — вчера, сегодня, завтра — планета как таковая всё равно реально существует. Разумеется, можно допустить, что несколько миллионов лет назад её не существовало в том виде, в каком она есть. Но, насколько Павлыш был знаком с теорией Варнавского, возможности перемещения во времени исчислялись часами, может, днями. Перемещение такой массы, как масса планеты, на год вызвало бы катастрофу во Вселенной. И было невозможно даже теоретически.

Поэтому, пока суд да дело, Павлыш решил не менять курса. В худшем случае, если Варнавский со своей планетой не объявится, можно будет не спеша направиться к точке рандеву с «Титаном» и там подождать, пока корабль его подберёт.

И в этот момент планета появилась яркой точкой на экране радара и с опозданием на восемь секунд — в иллюминаторе. Павлыш дал максимальное увеличение и успел разглядеть изъеденное кратерами, схожее с земной Луной тело планеты в инфракрасной зоне спектра. Не совсем погасшее нутро планеты согревало её оболочку. В абсолютных цифрах разогрев был невелик — до восемнадцати градусов по шкале Кельвина, но этого было достаточно, чтобы её можно было увидеть на экранах.

Над пультом заплясали огоньки, сообщая Павлышу, что его «Овод» решил начать торможение, достаточно плавное, чтобы можно было не встегиваться в кресло, но вернувшее Павлыша в мир тяжести, направление которой, правда, было не очень удобным. В этом недостаток катера, который не может развернуть жилые отсеки так, чтобы пол оставался полом.

Павлыш включил канал связи с базой на Хроносе, но услышал лишь сухие разряды и занудный вой. Его передатчик работал нормально, сигнал к Хроносу шёл непрерывно, и, даже если они там не любили заглядывать в радиорубку, запись сигналов «Овода» должна была дойти до слуха робинзонов. Павлышу так и не удалось добиться связи со станцией, и постепенное накопление странностей начало его раздражать. Он стал уставать от тайн и загадок. Когда едешь в инспекторскую поездку, чем меньше странностей, тем лучше для дела.

К тому же приборы зарегистрировали непонятное мерцание планеты, словно ей не терпелось вновь исчезнуть с экранов, чего Павлыш совсем не хотел. Оставалась теоретическая возможность, а может, и невозможность, что, преуспев в своих экспериментах, Варнавский решил пойти дальше и планета, а может, и само время, вышли из-под контроля. А что случается с планетами, на которых выходит из-под контроля время, Павлыш не знал. Но вряд ли это приводит к чему-то хорошему.

Воображению Павлыша уже стали представляться нерадостные картины, навеянные литературой, — возвращаться в мир динозавров не хотелось, перелететь на миллион лет в будущее также не казалось желательным. Не исключено было и то, что в ходе этих прыжков люди могли умирать от старости. Вообразите (а Павлыш это вообразил), что в считаные минуты он превращается в немощного старичка и рассыпается в прах.

И вот тогда приборы «Овода» довели до сведения Павлыша, что планета не хочет его принимать.

В те минуты Павлыш как раз глядел на экран, тщетно стараясь разглядеть в кратере точку станции. По каким-то своим причинам преобразователи «Овода» развернули планету во весь экран, раскрасив её в различные оттенки фиолетового цвета. Зрелище было не очень приятным.

Если верить показаниям приборов, то «Овод», который, гася скорость, приближался к Хроносу, на самом деле к Хроносу не приближался, а оставлял его справа по борту на значительном расстоянии. У Павлыша был большой соблазн скорректировать курс, но благоразумие удержало его от того, чтобы перейти на ручное управление. Вернее всего, кораблик лучше него знает, куда и как лететь, и причина недоразумения не в «Оводе», а в чёртовой планете.

В последующие часы планета с экранов не исчезала, однако приборы «Овода» упорно показывали изменения в её массе, причём изменения многократные, которые не сопровождались, как ни парадоксально, изменением гравитационного поля Хроноса.

Три попытки снизиться закончились примерно одинаково. Планета постепенно вырастала на экране, приближаясь и ничем не показывая, что готовит Павлышу подвох. Затем — на это, правда, уходили часы напряжённого ожидания, диск начинал смещаться к краям экранов, а приборы «Овода» продолжали сообщать, что сближение происходит нормально. На расстоянии примерно сорока тысяч километров от поверхности планеты, на границе, крайне разрежённой, уловимой лишь приборами, атмосферы Хроноса, планета окончательно пропадала с передних экранов, и обнаружить её можно было лишь на боковых. То есть получалось, что, летя к ней, «Овод» неизбежно промахивался. Именно на этом расстоянии от планеты компьютер «Овода» доводил до сведения Павлыша, что планеты по курсу нет. Это Павлыш знал и без компьютера.

После третьей безуспешной попытки прорваться к планете, установив предел приближения — сорок тысяч километров, Павлыш впервые вмешался в действия компьютера и перевёл корабль на круговую орбиту. Павлыш надеялся обмануть планету и войти в её атмосферу по касательной. Что ему также не удалось.

Тогда он пошёл ещё на одну уловку. Пройдя примерно половину орбиты на том пределе, до которого планета допускала корабль, он взял управление на себя и резко повёл корабль вниз. Если можно проводить поверхностные, а потому сомнительные аналогии, «Овод» вёл себя как прыгун в воду. В первые мгновения, когда ты врезаешься в неё, она будто и не оказывает сопротивления, но чем дальше, тем упрямее вода тормозит движение, и вдруг ты замечаешь — а момент этот условен, — что ты уже не идёшь вглубь, а несёшься, всё быстрее, к поверхности.

Через двадцать минут после начала манёвра Павлыш понял, что «Овод» удаляется от Хроноса, хотя силу, оттолкнувшую корабль от планеты, приборы не регистрировали — они обратили внимание лишь на её следствие. Павлыш даже не смог установить, насколько ему удалось приблизиться к планете. Если верить компьютеру, то он не сходил с орбиты.

Ещё один оборот вокруг Хроноса помог убить время, но не привёл ни к какому решению. Планета не желала пропускать Павлыша, связи с лабораторией Варнавского по-прежнему не было. Оставалось лишь сделать вид, что ты и не намеревался сюда спускаться, и возвращаться к «Титану». Но так как возвращаться было рано, Павлыш решил не отступать.

В общем, его гипотеза по поводу этой загадки сводилась к следующему: Варнавскому удалось добиться практических результатов. Планета в данный момент подвержена хронофлюктуациям. В таком случае она как физическая система отрезана от остальной галактики временным барьером. Существуя для глаз Павлыша, ибо она будет существовать и завтра, и послезавтра, на самом деле она существует в другом временном отрезке. И то, что видит Павлыш, может быть планетой сегодняшней, а может быть и вчерашней. Или завтрашней. Следовательно, отказ приборов понять, с чем они столкнулись, объясняется просто: все они привыкли иметь дело с величина-

ми, которые не учитывают время как произвольно изменяемую функцию. А что из этого следует? Из этого следует только одно — Павлыш не потерял шансов увидеть Варнавского в случае, если его эксперимент проходит успешно. И как только планета вернётся в точку времени, в которой находится «Овод», она станет доступной. Об ином исходе эксперимента думать не хотелось. Предел же ушедшей в иное время системы — верхняя граница атмосферы планеты. И пусть на такой высоте атмосфера состоит из долек разбросанных атомов, практически и не существует, — все это часть системы. В любом случае, Павлыш решил не прекращать попыток в надежде на то, что эксперимент Варнавского займёт не очень много времени. В распоряжении Павлыша оставалось ещё несколько дней. В конце концов, его попытки должны представлять интерес для Варнавского. Он тот самый нужный в любом опыте посторонний наблюдатель, который может фиксировать последствия опыта с точки, для остальных экспериментаторов недоступной.

Следующие три дня, наиболее драматические для тех, кто был внизу, на планете, о чём Павлыш тогда не подозревал, он провёл на орбите вокруг Хроноса, занимаясь съёмками планеты, измерениями, которые он мог сделать с высоты в сорок тысяч километров, и периодически пытаясь войти в атмосферу Хроноса.

Каждый раз повторялся эффект ныряльщика. Павлыш уже привык к нему и заставил привыкнуть и компьютер, который, будучи в определённых отношениях куда умнее, логичнее и образованней доктора Павлыша, внёс свою лепту в эти попытки, варьируя угол снижения, скорость и ускорение.

Можно сказать, что Павлыш в своём планомерном упрямстве сам себя перехитрил и убаюкал. Он нырял, словно выполняя занудную, обязательную работу, которая должна была продолжаться ещё несколько дней. Если он спал или готовил пищу или зачитывался книгой, то прыжки в воду совершал за него компьютер, и Павлыш даже во сне отмечал их, а проснувшись, знал, сколько раз «Овод» пытался прорваться к Варнавскому.

Но когда пятьдесят первая попытка удалась, Павлыш оказался к этому не готов.

Он просто ничего не успел понять. Начало попытки он заметил, потому что в этот момент стоял у плиты и раздумывал, хочется ли ему супа из консервированных шампиньонов или этот суп ему бесконечно надоел. Решив, что суп надоел, но не бесконечно, Павлыш вскрыл пакет и опрокинул его над кастрюлей.

Он ощутил начало ускорения и даже услышал сигнал на пульте, которым «Овод» предупреждал своего хозяина, что начинает снижение. Но так как Павлыш знал, что в его распоряжении ещё минуты две, чтобы загерметизировать всё в камбузе, то продолжал сыпать порошок, жалея, что не отменил попытку, потому что сейчас придётся уйти от плиты.

И тут ускорение начало нарастать куда быстрее, чем привычно.

Павлыш автоматически закрыл кастрюлю, включил колпак, который изолировал плиту, но больше ничего сделать не успел, потому что его отбросило на стену и в последующие две или три минуты все мысли Павлыша были заняты лишь одним: как доползти до акселерационного кресла и притом не сломать шею.

До кресла он не дополз и потерял сознание от перегрузок, к которым не был готов, за несколько секунд до того, как «Оводу» удалось с ними справиться. И когда потом Павлыш старался вспомнить, что же было в те минуты, пока он лежал, скорчившись, в углу штурманской, ему казалось, что «Овод» со всё нарастающей частотой ныряет в атмосферу Хроноса и вылетает обратно... Что, впрочем, было недалеко от действительности, так как вторжение «Овода» в мир временного сумасшествия проходило не последовательным движением, а отдельными толчками, и кораблик Павлыша старался и прорваться, по ступенькам, по километрам, проваливаясь, как самолёт, в воздушные ямы, и в то же время удержаться, не разогнаться до смертельной скорости и не врезаться в планету. Если бы у обитателей планеты была возможность увидеть «Овод» в эти минуты, им показалось бы, что кораблик, подобно былинке в бешеном горном потоке, выполняет замысловатый танец, сверхфигуры высшего пилотажа. Но люди на планете ничего не видели. Пото-

му что их в то время не существовало — они рвались сквозь время вместе с планетой и её атмосферой, но не вперёд, а назад. Ибо движение вперёд вряд ли возможно: вперёд — это значит туда, в мир, которого ещё не было.

2

— Ваш прорыв к нам, — сказал Варнавский за чаем, — парадокс, который потребует серьёзного изучения. В принципе, он подтверждает спиральность времени. В какое-то мгновение нашего движения назад по хронооси, а вернее, хроноспирали, физические характеристики внешнего мира и нашей системы совпали настолько, что образовался канал, по которому вы снизились.

Людмила Варнавская еле дождалась, пока её брат кончит фразу.

— Вот именно, — сказала она. — Значит, в этот момент можно и покинуть систему. Понимаешь?

— Это не решает наших проблем. — Заместитель Варнавского, полный, мягкий, добрый Штромбергер, отложил в сторону листочек, на котором только что быстро писал. Вся станция была завалена его листочками, исписанными так мелко и непонятно, что строчки казались орнаментом, который рука выводит в задумчивости.

— Карл, — сказала Людмила. — Мы обязаны попробовать. У нас появился новый шанс.

— Теория этого не допускает, — сказал Штромбергер виновато. — Можно построить модель вторжения инородного тела, но избавиться от него таким способом мы не сможем. Там, снаружи, время уже ушло.

— Но мы попробуем, правда, попробуем? — в голосе Людмилы была нервная настойчивость. — Ведь никто не верил, что к нам можно проникнуть. Даже не думали об этом.

Людмила Варнавская Павлышу не понравилась. В первую очередь как врачу. Она производила впечатление человека, не спавшего несколько суток и находящегося на грани нервного срыва. Правда, и в этом состоянии она была хороша, может, даже красивее, чем обычно, — отчаянной красотой истерики: ты видишь горящие, синие глаза, а всё лицо, кроме заострённого, чёткого носа, куда-то впало, исчезло, чтобы не мешать глазам сверкать в лихорадке.

Остальные выглядели очень уставшими. Настолько, что перестали прибирать станцию. Как будто станция была обиталищем беспечных холостяков. Немытая посуда забыта на столе, клочки бумаги на полу… Павлышу казалось, что на станции пыльно, хотя пыли здесь неоткуда было взяться.

Варнавский был похож на сестру. Его главной чертой, как её сформулировал для себя Павлыш, была пропорциональность. Анатомический идеал, натурщик, о котором мечтают художественные училища. И он знал о своей атлетичности, подчёркивал её одеждой. Он был в шортах и обтягивающей мышцы фуфайке. У него были тёмные волосы до плеч и такие же синие, как у сестры, глаза. Но если у той они горели, сжигая все вокруг, то в глазах Варнавского была настороженность, ожидание; порой Павлышу казалось, будто он не слушает, что говорят вокруг, а смотрит внутрь себя, словно ждёт сигнала оттуда.

— Я, разумеется, буду считать, — сказал Штромбергер и начал шарить по карманам мешковатого комбинезона. Вытащил один блокнотик, поглядел на него, сунул обратно, нашёл ещё один, поменьше. Этот его устроил. Штромбергер оторвал листочек, наклонил голову и стал быстро покрывать его миниатюрными значками.

Четвёртая обитательница базы, Светлана Цава, принесла поднос с гренками и тихо села у края стола. Она тоже устала, подумал Павлыш. Иначе, чем остальные, но устала. Светлана закрыла глаза на несколько секунд, а когда открыла их, то заметила взгляд Павлыша и робко улыбнулась, словно тот поймал её врасплох, увидел то, чего она не хотела показывать.

— Значит, вы должны нас инспектировать, — сказал Варнавский. — Что ж, вам и карты в руки. И боюсь, вам будет что делать.

— Павел, — сказала Варнавская. — Мы не можем тратить ни минуты на экивоки. Павлыш медик, его опыт нам поможет.

— Может, отложим разговор на завтра? — спросил Штромбергер. — Павлыш устал, ему надо поспать.

— Я не устал, — сказал Павлыш.

— С каждым разом у нас всё меньше времени! — сказала Варнавская. — На этот раз четыре дня. Может, три с половиной! Я вообще не понимаю, как можно гонять чаи… — она резко отодвинула недопитую чашку, чай плеснул на стол.

— Надо поспать, — сказал Штромбергер. — Всё равно надо поспать. Поглядите, какую чепуху я пишу, — он подвинул Павлышу листок, на котором Павлыш ничего не смог разобрать, но вежливо кивнул.

— Вот так, — сказал Варнавский, — после чая всем спать. И тебе, Людмила, в первую очередь. Ты напичкана лекарствами.

— Не говори глупостей.

— Это приказ.

— Сомневаюсь, что ты можешь приказывать! — вдруг Людмила захохотала. — Ты не можешь! Уже не можешь! — причитала она, и её пальцы стали суетливо отбивать дробь по скатерти. — Не можешь! — она ударила по столу кулаком, чашки подскочили.

Цава наклонилась к ней.

— Люда, — сказала она, — Людочка, возьми себя в руки. Всем трудно… надо поспать…

— Простите, — сказал Варнавский. — Она не виновата. Это я во всём виноват.

— Никто не виноват, Павел, — сказал Штромбергер. — Ну как можно кого-то винить! Все стараются.

— Надо ли? — Варнавский поднялся и первым вышел из комнаты.

— Я отведу Люду? — Светлана Цава обернулась к Штромбергеру.

— Конечно, конечно…

И Павлыш остался вдвоём с толстым математиком.

— Я не хочу! — донёсся из коридора голос Людмилы. В ответ невнятно загудел низкий голос Варнавского.

— Вот видите, — сказал Штромбергер. — Так неудачно вы прилетели.

Павлыш хотел продолжить разговор, но глаза слипались. После всех пертурбаций со спуском он потратил ещё часа четыре, пока снова поднял «Овод» и отыскал базу — при посадке кораблик промахнулся на полторы тысячи километров.

— Вы отдыхайте, я вам покажу вашу каюту. Она не очень уютная, там никто не жил, но Светлана принесла вам бельё, так что отдыхайте, — сказал Штромбергер.

Каютка оказалась и в самом деле неуютной. В ней раньше хранили какое-то экспедиционное добро. Ящики отодвинули в сторону, накрыли одеялом. Осталось только место для койки.

Но Павлыш и не рассматривал каюту. Он разложил простыни, затем вышел в коридор, к туалету. Пока мылся — вода текла тонкой струйкой, на станции воду экономили, ведь её приходилось регенерировать, — казалось, что вокруг царит тишина. Но потом, выключив воду, Павлыш услышал доносящиеся сквозь стены голоса. Казалось, что никто на станции не спит. Все говорят… говорят… говорят…

Потом Павлыш вернулся к себе и с наслаждением вытянулся на узкой койке. И заснул.

3

Проснулся он в середине интересного сна, потому что его звали. Сначала ему показалось, что зовут там, во сне, и он уже поспешил к голосу, но голос настойчиво тащил его из сна, и, просыпаясь и ещё цепляясь за сон, Павлыш уже понимал, что он на станции, что его зовут.

— Кто здесь? — спросил он, открывая глаза. Было темно.

— Это я, Людмила, — послышалось в ответ. — Тихо, все спят.

— Да? — Павлыш сразу сел на постели, натягивая одеяло на плечи. В тишине было слышно, как Людмила водит руками по стене, приближаясь.

— Я сяду на край, — сказала она. Койка скрипнула. — Вы лежите, лежите. Я ненадолго. Мне надо сказать несколько слов.

— Сколько времени?

— Третий час, вы уже четыре часа поспали. Я раньше не стала вас будить. Но вы поспали четыре часа.

Голос срывался, был быстрым, нервным. Павлышу показалось, что он видит, как в темноте лихорадочно горят глаза Людмилы. Её Голос отражался от близких стенок каюты. Павлышу стало душно от горячих толчков этого голоса, он хотел зажечь свет, но не помнил, где выключатель. Забыл, хотя перед сном тушил свет.

— Зажгите свет, — попросил он.

— Не надо. Брат увидит. Он не спит. Он всё будет преуменьшать. У вас создастся ложное представление, а каждая минута на счету.

— Что же случилось? — Павлыш понял, что тоже говорит шёпотом.

— Павел скоро умрёт, вы понимаете, он болен, только не показывает вам. И болен безнадёжно.

— Почему вы так решили?

— Не надо. Только не надо успокаивать. Я лучше знаю. Это случилось не здесь, а когда мы искали площадку. В прошлом году.

— Вирус Власса?

Павлыш не хотел произносить этих слов. Редкость болезни не уменьшала её известности. Большинство вирусов и микробов космоса безвредны для людей — уж очень различен метаболизм существ, населяющих другие планеты. Но были и исключения. Вирус Власса был самым коварным и опасным из них. Онтогенез его не был до конца ясен. Почему он попал на безжизненные миры, разбросанные по всей Галактике, какова его первоначальная среда обитания, почему он так редок и в то же время вездесущ? В литературе было описано сорок с небольшим случаев поражения. Описал симптомы и ход заболевания доктор Власс. На базе, где он работал, была лаборатория. Так что у доктора Власса до того дня, когда он умер, была возможность заниматься исследованием вируса. Ему удалось выделить его и даже определить инкубационный период. Правда, впоследствии его пришлось уточнить. Доктор Власс умер через восемь месяцев и шесть дней после заражения (заболел он за шесть дней до смерти), в других случаях инкубационный период затягивался до года. А на станции Проект-4 два гидролога умерли через четыре месяца после заражения. Видно, вирусу, чтобы начать разрушительную деятельность, требовалось приспособиться к приютившему его организму. Затем он брался за дело. Пока что противодействия ему не было найдено. И причиной тому были не только его удивительные стойкость и изворотливость, но и тот факт, что в Солнечной системе он ещё не встречался и активный период его деятельности начинался всего за неделю до гибели человека. До этого угадать, что человек уже болен, заражён, обречён, было практически невозможно. Когда же маленькие синие пятна, словно брызги чернил, появлялись на шее и в нижней части живота жертвы, больному оставались считаные дни. Даже довезти его до Земли или планеты, где был бы большой госпиталь, не удавалось. Павлыш знал, что с будущего года все улетающие в дальний космос будут проходить тест на вирус Власса. Но это будет нелегко — ведь тысячи и тысячи специалистов годами не бывают на Земле…

— Вирус Власса, — прошептала Людмила. — Вы заметили брызги?

— Я ничего не заметил, — сказал Павлыш. — Предположил. Методом исключения.

— Он умрёт, — сказала Людмила. — Вы должны помочь.

— Как?

— Вы врач! Вы не имеете права спать. Я всё время в лаборатории. Мы должны найти противоядие. У нас ещё три или четыре дня.

— Когда появились брызги?

— Появляются каждый раз, — сказала Людмила, — и каждый раз всё быстрее.

— Не понял.

— Одевайтесь, только тихо. Я вас жду в коридоре.

4

Лаборатория на базе была маленькой, чуть больше каюты. Да и приборы там были только самые необходимые, что положены в комплекте — в стандартном контейнере, который включает сам купол станции, хозяйственное барахло, регенерационные установки… При виде лаборатории Павлыш понял, что ничего путного они здесь не добьются. Большие институты на Земле и на Кроне пытались расколоть тайну вируса Власса, сотни учёных охотились за вирусом во всех концах Галактики, а Павлыш глядел на несколько мензурок, маленький микроскоп, чайные стаканы и массу хозяйственных сосудов и банок, словно кто-то перетащил сюда все, что можно, из камбуза и столовой.

— Бедность, да? — агрессивно спросила Варнавская. — Руки опускаются? Я не могу вам предложить института. И, в конце концов, это всё не важно — у меня живая культура вируса, понимаете? Вот здесь.

Она показала на серое пятнышко на предметном стекле под микроскопом. Разумеется, в этот микроскоп не увидишь вирус.

— Я не понял, — сказал Павлыш. — И если это живая культура, как вы говорите, разве можно с ней так работать? Как вы неосторожны…

— Испугались? Он не заразный. Я читала.

— Испугался, в первую очередь за вас, — сказал Павлыш.

В лаборатории было очень светло. В трёх пробирках была свернувшаяся кровь. Что эта дура увидит в свой детский микроскоп? Павлыш заметил, что у Людмилы дрожат руки.

— За себя, за себя, — упрямо сказала Варнавская и закусила нижнюю губу, чтобы не заплакать. — Но вы не имеете права бояться! Вы должны быть готовы пожертвовать жизнью ради Павла. Как медик и как человек. Неужели вы не понимаете, что все мы ничего не стоим рядом с ним? Пальца его не стоим! Пускай мы умрём — ведь не сейчас же, мы-то успеем долететь до Земли. А он — нет! Если вы так боитесь, надевайте скафандр — ничего с вами не случится. Ну идите, надевайте!

Сейчас она захохочет, подумал Павлыш. Начнётся истерика.

— Людмила, прекрати! — в двери лаборатории стоял Варнавский. — Прекрати истерику.

— Но ведь осталось три дня!

— Павлыш, — сказал Варнавский, не глядя на Людмилу. — Пойдёмте ко мне.

— Я его не отдам! — закричала Людмила. — Он медик, он поможет.

— Он тебе не поможет, — сказал Варнавский. — Пойдёмте, Павлыш.

Каюта Варнавского была такая же, как у Павлыша.

Койка не заправлена. На столике исписанные листы бумаги, рядом диктофон и куча кассет.

Варнавский сел на койку. Павлыш увидел синие брызги на его шее. Варнавский перехватил его взгляд.

— Никаких сомнений, — улыбнулся он. — Даже не надо квалифицированных подтверждений диагноза. Я все знаю.

Павлыш отвёл глаза от шеи Варнавского. На столике, рядом с диктофоном, валялись полоски из-под таблеток. Большей частью использованные. Павлыш по цвету понял — обезболивающие. Сильные обезболивающие. Почему он их принимает? Сейчас он ещё ничего не должен чувствовать. Кроме страха. Восемнадцать полосок и там ещё двенадцать… Боли начинаются за тридцать часов до конца. Это, к сожалению, установлено совершенно точно. Взгляд Павлыша скользнул дальше. К стене был прикреплён аппаратик для переливания плазмы. Павлыш подумал было, что Людмила заранее приготовила его. Переливания облегчали состояние и продлевали мучения. На часы. Не больше. Но аппаратик уже использовали — баллон почти пуст. Зачем они делают это заранее? Отчаяние Людмилы? Варнавский, кажется, держит себя в руках.

Варнавский накрыл ладонью пустые полоски, смахнул их со стола.

Павлыш ничего не сказал.

— Простите Людмилу, — сказал Варнавский. — Она вам не дала выспаться. Мне надо было догадаться, что не даст.

— Ничего, — сказал Павлыш. — Я не знал, что вы больны.

— Очень обидно, — сказал Варнавский. — Но я стараюсь не терять времени даром, — он показал на стол. — Знаете, всё как-то откладывал. Думал, вернёмся на Землю и займусь обобщениями. А вот пришлось сейчас.

Он тоже устал, все они устали, думал Павлыш. Даже удивительно. По виду брызг можно предположить, что они догадались, чем болен Варнавский, самое большее два дня назад. Может, меньше. Да, меньше, сутки назад. Как они успели довести себя до такого состояния?

— Вы видели так называемую лабораторию, — сказал Варнавский. — Там Людмила колдует. Даже стаканы отобрала. Компот не из чего пить. Но ведь у неё ничего не получится? Правда? Она же его даже увидеть не сможет?

Варнавский все понимал, но хотел, чтобы его разубедили. Чтобы именно Павлыш разубедил. Это не имеет отношения к разуму или образованию. Если бы сейчас на станцию прилетел колдун или экстрасенс, любой шарлатан — на него бы тоже смотрели с надеждой. Это неизбежно.

— Трудно что-нибудь сказать, — ответил Павлыш осторожно. — Я не успел посмотреть…

— Ясно. И не надо, — сказал Варнавский. Словно рассердился на Павлыша. — Знаете, что самое грустное? Я не успею дописать общую теорию. Я понимаю, пройдёт ещё год-два, на наших же материалах или на своих, но кто-то обязательно напишет её. Она вот здесь, рядом… Если бы я не боялся, я бы успел. Но я очень боюсь.

— Но известны случаи, — соврал Павлыш, — регрессии…

— Не известны, — отрезал Варнавский. — Я все прочёл.

Без стука вошёл Штромбергер.

— Простите, — сказал он, — я все равно не спал. А вы разговариваете. Я считал. — Он показал им листочек бумаги, положил на стол. — Ничего не выходит. Но можно попробовать.

— Ты о чём, Карл? — спросил Варнавский.

— Попытаться вырваться с планеты.

— Ты думаешь, мне приятнее умереть в открытом космосе?

— Если вырвемся и выйдем на рандеву с «Титаном»... там же хорошая лаборатория, да?

— На «Титане» нет специальной лаборатории, — сказал правду Павлыш.

— Но там другие врачи... У нас кончилась плазма.

Вдруг Павлышу показалось — нелепая мысль, — что Варнавский не единственный больной на станции. Кто-то был болен раньше, кто-то раньше занимал эту каюту, кому-то были нужны обезболивающие и плазма. И он уже умер. Но этого быть не могло, потому что по спискам на станции четыре человека. И всех Павлыш видел.

— Я могу поднять «Овод», — сказал Павлыш. — Но «Титана» здесь нет. Он улетел.

— Понятно, — сокрушённо произнёс Штромбергер.

Павлыш заметил, что он смотрит на шею Варнавского. Непроизвольно.

Синее пятнышко появилось на лбу Варнавского. Может, Павлыш не заметил его раньше?

— Тогда идите, — сказал Варнавский. — Я немного посплю. А потом буду наговаривать на диктофон. Мне некогда. На этот раз я хочу успеть...

— Надо считать, — сказал Штромбергер. — Я займу компьютер. Он тебе не понадобится?

— Посплю часа два-три, — сказал Варнавский.

— Я управлюсь.

В коридоре Штромбергер прижал Павлыша к стене животом.

— Вы были в лаборатории? — прошептал он. Все здесь шептали. Все таились. Все устали.

Павлыш кивнул.

— Она же даже не сможет его увидеть, — шептал Штромбергер. — Это какое-то сумасшествие.

— Но её можно понять, — сказал Павлыш.

— Я всё понимаю, иначе не согласился бы. Вы не представляете, какой он человек. Я имею в виду Павла. Но сколько это будет продолжаться?

— Вы думаете, мы сможем подняться?

— Но вы не верите, что это что-то изменит?

— Я только знаю, что перегрузки на «Оводе» ему вредны. Ход болезни ускорится.

— Но мы ещё посчитаем? Главное, чтобы брезжила надежда. Врачи ведь не говорят: «Вы умрёте». Они говорят: «Положение серьёзно». Мы все теряем связь с действительностью. Вы же понимаете, что магнитные записи стираются. А он говорит в диктофон. Значит, верит?

Надо бы спросить, причём тут магнитная запись, подумал Павлыш, но Штромбергер быстро ушёл.

В лаборатории с Людмилой работала Светлана Цава. Цава была у микроскопа.

— Вернулись? — Людмила была рада. — Только вы его не слушайте. Он пал духом. Нельзя падать духом. Мы обязательно что-нибудь сделаем. Вы думаете, что я наивная дура? Я как троглодит, который старается камнем разбить радиоприёмник, чтобы он заработал. Но сколько открытий в истории медицины было сделано случайно!

— Расскажите, что вы делаете, — сказал Павлыш.

— Очень просто, — Цава оторвалась от микроскопа. — Мы не видим вирус Власса, но видим последствия его деятельности. Изменения в структуре лейкоцитов и костного мозга. И мы ищем и ищем те средства, которые могли бы остановить процесс.

— Я согласна испробовать всё, что есть на станции. Даже чай, даже серную кислоту, — сказала Людмила.

— Вот эту кровь мы взяли у него сегодня, — сказала Цава. — Я воздействую на неё щелочами.

Павлыш внутренне вздохнул. Когда-то Свифт об этом писал. Вроде бы в описании лапутянской академии. Те академики складывали все слова языка в надежде, что когда-нибудь случайно возникнет гениальная фраза.

— Дайте мне записи ваших опытов, — сказал Павлыш. — Я погляжу, что вы сделали за вчерашний день.

— Вот, — Людмила бросилась к шкафу, вытащила пачку листов. — У меня всё зарегистрировано. Каждый эксперимент. Вот вчерашние, вот позавчерашние... — Быстрыми пальцами она разбирала стопку записей на тонкие стопочки и раскладывала перед Павлышем. — Смотрите, вот это мы пробовали — начинали с лекарств, которые есть в аптечке... Это ещё на той неделе. А это в позапрошлый раз.

Павлыш в растерянности глядел на стопки листков.

— Когда Варнавский заболел? — спросил он.

— В позапрошлый раз, — сказала Людмила нетерпеливо.

— Но вы же говорили...

— Ах, это неважно!

— Людмила, прекрати! — закричала вдруг Цава. Павлыш и не предполагал, что Светлана может так кричать. — Что теперь от этого изменится? У нас же есть оправдание! Сколько угодно оправданий!

— Я ничего не скрываю. Просто, если я сейчас буду объяснять, мы потеряем время. Неужели ты не видишь, как оно убегает?

Светлана поднялась, подошла к Людмиле. Словно не кричала только что. Людмила беззвучно рыдала. Маленькая Светлана обняла Людмилу за плечи.

— Вы только поймите нас, — сказала Светлана. — Наверное, тогда не будет ничего странного. У нас не было выхода. Павел заболел не вчера. И в то же время вчера. Людмила, сядь, успокойся. Павлыш, дайте ей воды. Вон там чистый стакан.

Светлана усадила Людмилу на стул, накапала в стакан из жёлтой бутылочки.

— Только чтобы я не заснула. Я тебе никогда не прощу, — говорила быстро Людмила. — Я не засну?

— Нет, не заснёшь.

Светлана смотрела, как Людмила выпила лекарство.

— Посиди спокойно, — сказала она. И тут же продолжала, глядя на Павлыша. — В общем, какое-то время назад, я потом объясню... Какое-то время назад Людмила увидела на шее Павла голубые точки. Она сначала подумала, что он просто испачкался. А точки не отмывались. И тогда Карл — он ходячая энциклопедия — отозвал меня и сказал, что это похоже на вирус Власса. Все о нём слышали. Всякие драматические истории. Но разве можно было подумать, что это коснётся и нас?

— Нет, — согласился Павлыш.

— Я тоже думала, что случайное совпадение. Ведь бывают совпадения. Пигментация, совершенно безвредная пигментация...

— Светлана, перестань, — сказала Варнавская.

— А Павел сам догадался. Тогда же, ночью. Он пришёл к Карлу и спросил, не кажется ли ему, что это вирус Власса.

Светлана, говоря, всё время оглядывалась на Людмилу, словно ища подтверждения своим словам.

— Мы очень испугались, — продолжала Светлана. — Потому что мы далеко, совсем в стороне, и нет даже маленького кораблика, ничего нет. И связь, сами понимаете, сколько надо ждать ответа. Значит, остались только мы. И вот эта лаборатория... Павел очень хорошо держался...

— Светлана, не надо, — сказала Людмила.

— А почему? Павлыш может сам проверить. Но вы поймите, если бы это было на Земле, то можно было бы уйти, я честно говорю, а тут нас всего четверо, это больше чем семья, это как будто ты сам. И мы все поняли, что через неделю, может, меньше, Павла не будет. Вот он ещё говорит и как будто здоров, а его не будет.

Людмила поднялась, налила себе воды, выпила, не глядя на Светлану.

— Мы все старались что-то сделать. Буквально не спали все эти дни. А Павел думал только о том, чтобы надиктовать общую теорию. Я его понимаю, наверное, на его месте я вела бы себя также. Мы все хотим жить не зря...

— Павел жил не зря! — сказала Людмила. — Мы все вместе не стоим его мизинца.

— Не в этом дело, ты же понимаешь, что не в этом дело. А если бы это случилось с Карлом, ты бы думала иначе?

— Я бы тоже всё сделала. Но Павел особенный человек. И Карл жив, здоров, и он даже спит. Он вообще не переживает. Он был бы рад, чтобы все закончилось.

— Ты не права, — сказала Цава. — И давай не будем сейчас...

— Молчи!

Людмила выбежала из лаборатории, хлопнула дверью.

— Вернётся, — сказала Цава. — Вы поймите её. Помимо всего, она безумно любит брата.

— И что было дальше? — спросил Павлыш.

— Прошло три дня. Я бы сказала, что мне страшно вспоминать о них. Но не могу, потому что все продолжается... Павлу стало хуже. Вы знаете, синие пятна стали больше, кровь начала перерождаться. Очень сильные боли...

Павлыш подумал, что понял, почему на столике у Варнавского было столько пустых полосок. Они были использованы тогда... когда?

— Штромбергер сказал, что положение Варнавского безнадёжно. Вот если бы можно повернуть время вспять... И тут он схватился за свои листочки и стал писать, считать. Он всегда достаёт листочки, а потом их теряет. У нас есть программа: изучение малых сдвигов. До часа. Даже на изолированной системе это может грозить катаклизмами. А Штромбергер подсчитал, что наших ресурсов хватит, чтобы увеличить сдвиг. Этого ещё никогда никто не делал. И не должен был делать. Мы понимали, что нельзя, но если есть шанс, понимаете, если есть шанс, то мы должны были его использовать. И мы вернули время, повернули вспять. На максимум. На неделю. Это было очень трудно — физически трудно. Время раскручивалось назад с дикой скоростью, и все процессы шли обратно... Как на плёнке, которую вы крутите задом наперёд. Никто из нас не смог запомнить, как это происходило. И приборы тоже отказались зарегистрировать этот переход. Может, просто ещё нет таких приборов.

Вошла Людмила. Она прошла к столу, села к микроскопу. Как будто остальных в комнате не было.

— И вы хотите сказать, что вы сдвинули время на неделю и Варнавский выздоровел?

— Я понимаю, это невероятно. Этого не должно было случиться. Время не должно оказывать влияния на физическое состояние организма. Но так предсказал Штромбергер. И когда Павел пришёл в себя — и был здоров, — он согласился, что теоретически такую модель построить можно, но объяснить это даже он не смог. Как вы объясните человеку, что электрон сразу и частица, и волна?

— И он всё помнил?

— Мы боялись, что если опыт удастся, то мы всё забудем. Мы даже записали всё, что произошло, и надиктовали тоже. Думали, что, если забудем, то достаточно будет включить магнитофон.

— И что же?

— Я могу наверняка говорить только о себе. Я помню, как очнулась. Знаете, так бывает после глубокого сна. Сначала ты вспоминаешь что-то приятное, думаешь, что вот птица поёт за окном... И только потом вспоминаешь, что сегодня идти на экзамен. Вы понимаете?

— Конечно.

— Очень трудно было вспомнить, что произошло раньше, то есть потом. Было общее ощущение неудобства, боли, моральной боли, и необходимости вспомнить. По-моему, больше всех был растерян Варнавский. Ведь прыжок назад происходил без него. Он был очень плох, практически без сознания. Я помню, что отстегнулась от кресла — у нас есть акселерационные кресла, специально привезли для опытов со временем. Отстегнулась и вижу: рядом отстёгивается Павел. Я смотрю на него и понимаю, что должна что-то вспомнить. А он меня спрашивает: «Что ты мне на шею смотришь?»

Светлана горько улыбнулась. Людмила не поднимала головы от микроскопа, но плечи её вздрогнули.

— И помогли записи? — спросил Павлыш.

— Оказалось, что магнитофонные плёнки — пусты. А бумажки целы. Этого даже Карл не смог объяснить. Он вбежал тогда к нам — его кресло в другом отсеке стояло — потрясает бумажками и кричит: «Неделя! Ровно неделя!» В тот момент он был рад эксперименту, рад, что все удалось. Он тоже не помнил, почему мы это сделали. А Варнавский почти сразу спросил: «Почему мы это сделали? Мы не должны были этого делать».

Светлана замолчала.

— А потом? — спрашивать и не надо было. Ответ был Павлышу известен. Но ему хотелось, чтобы в комнате не было молчания.

— К вечеру того же дня все началось снова.

— Нет, — сказала Людмила. Откашлялась. — Ты же знаешь, что нет. Позже.

— Я забыла, — сказала Светлана. — Ты права.

— Нам надо было сразу бросаться в лабораторию, — сказала Людмила. — Не терять ни минуты. А мы сдуру решили, что, может быть, снова это не повторится.

— Нам очень хотелось верить, что не повторится, — сказала Светлана. — И Павлу очень хотелось. Мы даже не говорили об этом в тот день. А на следующий день, перед обедом, ко мне пришёл Павел и сказал, что у него синие точки на шее.

— И все повторилось?

— Да! — Людмила резко отодвинула микроскоп. Он чуть не упал. — И вчера повторилось в третий раз. И пускай Павел против, и вы все в душе считаете меня сумасшедшей, но я не могу и не хочу мириться с очевидностью, понимаете? Я уже близко, ты же знаешь. Жидкий азот блокирует...

— Людмила, опомнись, — сказала Цава. — Ты можешь локально блокировать что-то жидким азотом. Но у Павла поражён костный мозг.

— Третий раз... — повторил Павлыш. Теперь ясно, почему они все на пределе. Это не один день, не два, это две недели. Без сна, в поисках выхода, которого нет. И никто не может остановиться, потому что есть возможность вернуть время назад, проснуться утром и увидеть, что все здоровы, что впереди ещё осталось время и можно надеяться.

— Меньше двух недель, — сказала Светлана, как будто подслушав мысли Павлыша. — Потому что происходит компенсация времени.

— Я не понимаю.

— Мы отбрасываем планету назад. На неделю. Значит, время на ней идёт на неделю сзади всего времени Галактики. Планета не может остаться вне времени. Поэтому объективное время на планете начинает двигаться несколько быстрее, чем время вокруг неё, так, чтобы догнать остальной мир. И этим мы управлять не можем. За каждую минуту, которую проживает сейчас Земля, мы проживаем полторы. Наше время ускоряется. Оно как сжатая пружина. Варнавский говорит, что это великое открытие. Что оно стоит его смерти. Такого не могли представить даже теоретически. Это так и называется — пружинный эффект.

— Эффект Варнавского, — тихо поправила её Людмила.

— Во второй раз болезнь прогрессировала быстрее, — сказала Светлана. — И сейчас мы думаем, что осталось три дня. Или, возможно, меньше.

5

Штромбергер сказал Павлышу, что для того, чтобы в накопителях образовался достаточный резерв энергии для очередного броска назад, потребуется ещё два дня. Может, чуть больше. Тогда стоит попробовать выйти за пределы системы на «Оводе».

Варнавский слышал этот разговор. Они сидели в столовой перед чашками стынувшего чая. Синева пятнами наползала на щёки Варнавского. Его знобило.

— Чепуха, — сказал Варнавский. — Зачем это?

— Если дотянуть до четвёртого дня, — сказал Карл, крутя в пальцах листочек, — то резервов энергии должно хватить, чтобы уйти дальше в прошлое. Павлыш с вами на борту вырывается в пространство и идёт на рандеву с «Титаном» в той примерно точке, в которой он отделился от корабля.

— Вы математик, Карл, — сказал Варнавский. — Вы должны понимать. Во-первых, у нас никогда не хватит энергии, чтобы вернуться настолько назад. Во-вторых, планета не пропустит Павлыша...

— Но один раз это случилось.

— Мы не знаем почему. К счастью, Павлыш остался жив. Шансов на то, что он останется жив ещё раз, практически нет.

Варнавский потёр указательным пальцем синее пятнышко на тыльной стороне ладони другой руки. У него были красивые пальцы с крепкими квадратными ногтями. Он заметил взгляд Павлыша и отдёрнул руку.

— Но если вы выйдете, — настаивал Карл, — то сможете дать сигнал. Не исключено, что какой-то другой корабль проходит в непосредственной близости...

— Каковы шансы?

Карл промолчал. Павлыш тоже. Оба знали, что шансы приближаются к нулю.

— Энергия накопится за день, в лучшем случае за день до моей смерти. Даже если корабль и вырвется отсюда, Павлыш будет вынужден провести несколько недель с моим трупом на борту. Мы полагаем, что вирус не передаётся, а вирус с трупа?

Варнавский говорил теперь о своей смерти как о свершившемся факте. Как будто таким образом ему было легче смириться с ней.

Павлыш понимал, что Варнавский несколько преувеличивает. Если бы он умер на борту, Павлыш вынес бы тело и укрепил его снаружи. Но он не мог говорить о том, что будет после смерти с человеком, не желавшим умирать в космосе и причинять этим ему, Павлышу, неудобства. Всё это было абсурдно, и, может, этот трезвый разговор был даже абсурднее, чем постоянная истерика Людмилы.

— Но мы должны попытаться! — сказал Карл. Может, излишне горячо. Как будто не был до конца уверен. И Варнавский уловил эту неуверенность.

— Допусти простую вещь, — сказал он. — Что мы не временщики, а геологи. Это уже случалось. Я заболеваю здесь, на планете. Это плохо. Я хотел бы пожить. И вы хотели бы, чтобы я жил. Каждую секунду на земле и в космосе умирают люди. Это тоже плохо. Они все хотят жить. И их близкие хотят того же.

— Но мы не геологи! — сказала Людмила, которая незаметно вошла в столовую. — То, что мы смогли отсрочить твою гибель и, может быть, если не сейчас, то на следующий раз, ещё через раз мы всё-таки найдём противоядие, это не наша — это твоя заслуга! Это твои идеи! И мы не остановимся, пока не докажем, что достойны тебя. Если не в таланте, то в настойчивости.

— Людмила, шла бы ты спать, — сказал Варнавский. — Ты уже не владеешь собой. Сама сходишь с ума и доводишь меня до безумия.

— Как ты можешь так говорить!

— А не кажется тебе, что в происходящем есть определённый эгоизм жертвенности? Ты считаешь, что меня спасают. А ты знаешь, что я умирал три раза и умирал достаточно тяжело — не дай бог никому так умирать. И завтра-послезавтра умру ещё раз — погоди, не перебивай меня! Я знаю, как тебе трудно, как всем трудно, я понимаю, что вами руководит, — вы хотите спасти меня. А я давно мёртв. А кончится это тем, что погибнет вся станция. А я не хочу быть скифским царём, с которым хоронили друзей и любимых жён, — Варнавский вдруг улыбнулся. И Павлыш понял, что раньше он был очень весёлым человеком. — Хотя история не знает случаев, чтобы в жертву приносили медицинских инспекторов.

— Мы-то здоровы! — Людмила разозлилась на брата.

Интересно, кто из них старше? Обоим за тридцать. Но Павлыш не видел их в нормальной жизни. Ведь если Людмила старше, то она наверняка лупила любимого брата в детстве, лупила и всех, кто посмел его обидеть.

— Неужели вы не видите, как ускоряется пружинный эффект? А где предел ускорения времени и предел выносливости человеческого организма? Кстати, частично состояние всех нас объясняется тем, что мы живём в ускоряющемся времени. Павлыш, как вы себя чувствуете?

— Так себе. Но, возможно, я плохо выспался…

— Дело не в этом. Пора бы догадаться.

— И что же? Нам всё бросить? И ждать? Ты бы ждал, если бы это случилось со мной? Или с Карлом?

— Нет, — сказал Варнавский.

— Ты непоследователен. Павлыш, я пришла за вами. Вы мне нужны.

— Пойдёмте, — сказал Павлыш.

Варнавский только махнул рукой.

6

В лаборатории Людмила спросила:

— Лететь он отказался?

— Я думаю, он прав, — сказал Павлыш. — Он попросту умрёт в космосе. И в корабле ему будет труднее, чем здесь.

Павлыш не думал, что Людмила так быстро смирится с этим. Потом догадался, что ей страшно расставаться с братом. Если здесь, на станции, она могла на что-то надеяться, то чудо за пределами планеты, чудо вдали от неё было немыслимо. «Эгоизм жертвенности», — повторил Павлыш слова Варнавского.

Павлыш и в самом деле паршиво себя чувствовал. И он видел, как трудно Светлане. Но если они были больны — больны временем, то он, доктор Павлыш, не знал, что от этого помогает. Он украдкой пощупал пульс. Пульс был учащённым. Но от усталости — или так организм отзывался на ускоренный бег минут, нарушающий биологические часы, тикающие в каждом организме?

— Я полежу, — вдруг сказала Светлана. — Я немного полежу и вернусь.

— Иди, — сказала Людмила. Она не смотрела на Светлану. Она обвиняла её в слабости, — а может, собственная выдержка Людмилы ещё ярче высвечивалась на фоне слабостей окружающих?

Павлыш проверял результаты лапутянских, как он называл их для себя, опытов Людмилы. Но и сам ничего лучше придумать не мог. Он привык к системе, к последовательности, к послушной последовательности причин и следствий. Ему не приходилось соревноваться со временем, причём выходить на этот бой безоружным. Одной настойчивости и веры, как у древних христиан, выходивших с крестом в руке на арену Колизея против разъярённых львов, было мало. Львы, если против них не вооружиться, побеждают.

Пожалуй, это была первая воистину трагическая ситуация, в которую попал Павлыш. В ней была предопределённость. За тонкими перегородками лежал человек, который умирал в четвёртый раз. И старался уменьшить боль лишь для того, чтобы успеть написать, оставить после себя то, что ещё было живо в его мозгу. Осуждать Варнавского или восторгаться им? Кто здесь герой, кто жертва? Павлыш поймал себя на том, что рассуждает высокопарно, как в высоком жанре.

В этой трагедии Павлыш не только зритель. Он и участник. Пульсирующая головная боль напоминает, что в конце пути спасение одного может обернуться гибелью остальных. Но ни он, ни толстый добряк Штромбергер, ни маленькая Цава, ни отчаянная Людмила, ни даже Варнавский не в состоянии остановить эту всё ускоряющуюся карусель.

Вошла Светлана. Значит, она так и не смогла заснуть.

— Карлу кажется, — сказала она деловито, — что его стул лучше, чем в прошлый раз.

Людмила сразу убежала.

Они пробовали на Варнавском всевозможные препараты. Весь день Павлыш старался остановить их, он допускал лишь те средства, что были заведомо безвредны. Хотя как докажешь, что они безвредны для организма в таком состоянии. Смертельной может стать даже валерьянка.

Примерно через час Павлыш понял, что больше не в состоянии сидеть в лаборатории, и пошёл к себе отдохнуть. Людмила, вроде, и не заметила его ухода.

Павлыш лёг на койку, заложив руки за голову. Он не стал раздеваться. Голова раскалывалась так, что все становилось безразлично — лишь бы боль прошла. Он понимал, что надо встать и думать, что-то делать… И лежал. За иллюминатором была чернота. Без звёзд.

Если они не улетят, то следующий виток отступления будет ещё короче. Потом ещё короче… Наверное, все же надо попытаться взлететь. У них в случае удачи будет три дня. Три дня полёта, может, связь с проходящим кораблём… Мало ли бывает случайностей… Взлететь, взлететь, убежать отсюда…

Послышался стук в перегородку. За перегородкой была каюта Варнавского. Стук повторился. Он был тихим, осторожным. Павлыш заставил себя подняться. Больше всего хотелось остаться лежать.

Павлыш вышел в коридор. Никого.

Он заглянул в каюту.

Варнавский лежал. Лицо его было синим.

— Павлыш, — сказал он, — у нас всего несколько минут. Слушайте.

Варнавский старался говорить быстро, но губы плохо слушались его.

— Я почти кончил, — продолжал Варнавский. — Времени не хватило. Сами понимаете. Да закройте дверь, они могут услышать! Если они снова сделают прыжок обратно, плёнки погибнут. Я наговорил на плёнки, понимаете, и плёнки погибнут, потому что я уже не могу писать.

Варнавский повторял фразы, словно хотел вдолбить их в голову Павлышу:

— При обратном переходе плёнки стираются. А мне в следующий раз уже не вспомнить. Пружинный эффект снижает деятельность мозга. Снова мне не сделать. Возьмите плёнки.

— Вы думаете, что я взлечу?

— Нет. Вы не взлетите. Это невозможно. Вы должны взять плёнки. Никому ни слова. Они пленники чувства долга. Если можно что-то сделать, надо делать. Это парадокс. Он никуда не ведёт. Если они ещё раз сделают прыжок, то я уже не сделаю теории. Понимаете? Тогда я зря жил. Мне легче умереть, если я жил не зря. Мне нужно умереть, чтобы жить не зря. Всё очень просто, вы возьмёте плёнки, и пока никому ни слова. И потом сделаете ещё одну вещь. Очень просто. Я знаю. Пульт управления компьютером, который высчитывает и производит прыжок, под станцией. Там люк, вы видели. Вам нужно спуститься туда сейчас. Это просто. Вам надо взять что-то тяжёлое и спуститься. Возьмите этот камень. Сувенир, я его взял как сувенир. В день прилёта. Я думал увезти его на Землю. Камень, который путешествовал во времени. Возьмите его. В правой части пульта под стеклом контакты подачи энергии на установку. Разбейте стекло. Разбейте стекло и контакты. Вы поняли? Они не смогут вернуться во времени. И тогда моя работа будет цела. Это самое главное. От человека остаётся только работа, вы понимаете? Вы должны это сделать…

Варнавский закрыл глаза. Павлыш увидел, как его рука, вся в синей сыпи, тянется к камню, лежащему на столе.

— Ну! — сказал Варнавский хрипло.

Павлыш подошёл к столу. Кассеты лежали аккуратной стопкой.

— Три верхних, — сказал Варнавский, не открывая глаз.

Павлыш взял кассеты.

— Теперь идите. Камень! Камень!

Павлыш стоял.

— Я не могу, — сказал он.

— Идиот. Вы убийца…

В словах не было чувств. Была только усталость.

— Я понимаю, — сказал Павлыш. — Но, может быть, не сотрётся?

— Сотрётся. Обязательно сотрётся. Вы же видите, что я не могу подняться. Я прошу вас! Не только ради меня. Ради Людмилы, Светланы, ради вас самого! Вы же не перенесёте ускорения времени. Никто не перенесёт. Жертвенность — это плен.

То, что просил сделать Варнавский, было самым простым, разумным, и, вернее всего, Варнавский был прав — выход один. Павлыш мысленно уже спустился к компьютеру и разбил стекло. И тогда ещё через день, задыхаясь от боли, Варнавский умрёт. Инвариантно. Как если бы это была станция геологов. Но оставался маленький шанс, оставалась надежда на чудо — ещё три дня, послезавтра Варнавский проснётся здоровым, у него и у них будет ещё три дня. И что-то получится. Ничего не получится, понимал Павлыш, но послушаться Варнавского — означало убить его.

— Ну как вы не понимаете, — повторял Варнавский. — Я сам не могу дойти. Я опоздал. Я хотел кончить и опоздал.

Голова Павлыша раскалывалась. Он протянул руку к камню. Но рука не послушалась его.

Вошёл Карл.

— Вы здесь? — он ничуть не удивился. — Людмила говорит, что есть надежда. Она говорит про какие-то квасцы. Она просит вас прийти. Как ты, Павел?

— Он тоже трус, — сказал Варнавский. — Как и ты.

Штромбергер взглянул на Павлыша.

— Я вас понимаю, — сказал он.

7

С квасцами ничего не получилось. Людмила просто очень хотела, чтобы получилось. Но прошёл час, прежде чем Павлышу удалось её разубедить. Павлыш понимал, что уходить нельзя. Прошли ещё минуты. Потом Светлана упала в обморок. Тихо съехала на пол.

— Ну вот! — Людмила сказала это так, словно Светлана притворялась.

Павлыш наклонился над Светланой, расстегнул ей ворот.

— Вам помочь? — спросила Людмила.

— Нет, сейчас я сам всё сделаю. В этом, по крайней мере, я разбираюсь.

Он с трудом поднялся, подошёл к медицинскому шкафу.

Людмила тоже поднялась.

— Я пойду к Павлу, — сказала она. — Карл забудет сделать ему укол.

Карл не дал ей уйти — он вошёл в лабораторию.

— Я сделал укол. Он спит. Не ходи. Что со Светланой? Ей плохо?

— Ему не лучше? — спросила Людмила.

Павлыш дал Светлане понюхать старого доброго нашатыря. Когда она пришла в себя, заставил выпить фирменную смесь — её Павлыш изобрёл на четвёртом курсе. Весь институт принимал перед экзаменами. Целый месяц Павлыш был самым популярным человеком на курсе.

— Как накопители? — спросила Людмила.

— Завтра, — сказал Карл. — Боюсь, что сегодня ещё не хватит энергии.

— В прошлый раз хватило четырёх дней.

Карл развёл руками.

— Ночью я буду сидеть у него сама, — сказала Людмила. — Вы спите. Все спите. Завтра переход. Мне нужно, чтобы все были бодрые.

— Прости, — сказала Светлана.

И в этот момент мигнул свет. Раз, два.

— Что такое? — спросила Людмила. — Ещё этого не хватало!

Павлышу показалось, что станция вздрогнула. Чуть-чуть.

— Что случилось? — закричала Людмила. Она первой побежала к двери. Остальные за ней. Павлышу пришлось подхватить Светлану — ноги её плохо держали.

Со стороны они, наверное, выглядели смешно. Им казалось, что они бегут, а они плелись, держась за стены.

Дверь к Варнавскому была открыта.

Кровать пуста.

— Где он? — Людмила готова была вцепиться в Карла ногтями. Павлыш оставил Светлану, она сразу прислонилась к стене, и попытался встать между Карлом и Людмилой. — Почему ты ушёл?

— Он не мог встать, — сказал Карл. — Я знаю, в таком состоянии он не мог встать. Он спал.

Людмила уже не видела их, она смотрела вдоль коридора. Потом бросилась в его конец. Павлыш не сразу понял, почему. Потом увидел, что Людмила рванула дверь в переходник — шлюзовую камеру. Она решила, понял Павлыш, что Варнавский вышел наружу. Чтобы погибнуть.

— Нет, — сказал Карл. — Этого быть не может. Ты же знаешь, если человек выходит в шлюзовую, раздаётся сигнал по всей станции. Ты же знаешь.

И всё же Людмила начала набирать код на двери, потом потянула её на себя. Дверь отошла с трудом.

Внутри загорелся свет. Зазвенел резкий сигнал. Внешний люк был заперт.

— Где же? Где же, где же? — как заклинание, повторяла Людмила.

Светлана, перебирая руками по стене, дошла до трапа вниз, к компьютеру. У трапа валялась пустая полоска от таблеток.

Людмила тоже увидела её.

Она первой спустилась по трапу.

Варнавский лежал головой на пульте. В руке, среди осколков стекла виднелся камень. Варнавский не выпустил его.

Он был мёртв. Павлыш почему-то подумал, что он был мёртв, уже когда разбивал стекло. Разумеется, в его состоянии невозможно было добраться до пульта. Он не мог спуститься по трапу, он просто упал вниз. Уже потом Павлыш узнал, что у Варнавского была сломана рука. Не та, конечно, что с камнем.

Людмила молчала, пока они поднимали Варнавского. Лицо его было спокойно.

Потом Павлыш пошёл спать. Время на планете спешило, и надо было выдержать, пока оно успокоится, догнав вселенную.

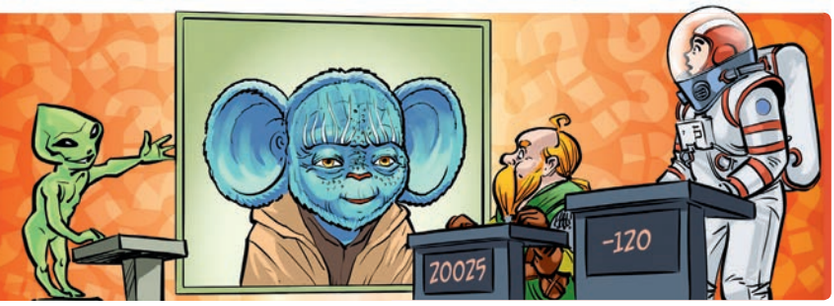
Ложась, Павлыш вынул из кармана кассеты Варнавского. И спрятал их к себе в сумку, на самое дно. Он отдаст их Людмиле потом, когда она придёт в себя.

Он заснул быстро, проваливаясь в бесконечную пропасть, словно под наркозом. Последней его сознательной мыслью было: «А всё-таки Карл дал себя уговорить. Не до конца. Но дал. Он ушёл и не пустил Людмилу…»

Несколько раз Павлыш просыпался. После коротких, бегущих кошмаров. Часы его тела никак не могли смириться с тем, что время вокруг движется неправильно.

© *Кир Булычёв*

Конкурсная площадка



Большое иллюстрированное собрание сочинений Кира Булычёва

Последние двадцать лет книги Булычёва вроде бы издают все кому не лень, однако большинство изданий не отличается качеством. И если обычному школьнику сгодится включённая в школьную программу «Девочка с Земли» на газетной бумаге и с негуманоидной Алисой на обложке, то истиному любителю фантастики ставить такое на полку точно не захочется. Так что серия БИСС («Большое иллюстрированное собрание сочинений») стала для читателей настоящим подарком. Множество иллюстраций, заново восстановленных из архива художника, отличная печать и, конечно, с детства знакомые и любимые повести.

Условия конкурса:

1) Перед вами три отрывка из книг советских фантастов, но все имена собственные мы подменили. Ваша задача — установить настоящие имена героев, значимые реалии, а также авторов и названия произведений, откуда были взяты отрывки.

2) Ответы в виде *«1. Кристофер Робин — Дзирт До'Урден, Пухова опушка — Мензоберранзан, книга — «Тёмный эльф», автор — Роберт Сальваторе»* присылайте на адрес редакции с пометкой **«Булычёв — октябрь»** на конверте или в теме письма.

3) Среди всех читателей, правильно выполнивших задание, случайным образом будет выбрано десять победителей, каждый из которых получит **один из томов серии «БИСС Кира Булычёва»**, выпущенный в Издательском доме Мещерякова.

4) Укажите в письме полностью свои **фамилию, имя, отчество и контактные данные** (адрес, электронную почту и телефон), чтобы мы могли связаться с вами в случае выигрыша. Если вы не сможете получить приз сами, указывайте данные того человека, который получит его за вас.

5) Итоги конкурса мы подведём **в ноябрьском номере** МФ за 2014 год.

Ответы присылайте на электронный почтовый ящик **otvet@mirf.ru** или по адресу **111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов 56, стр. 32**

Благодарим **Издательский дом Мещерякова** за предоставленные призы

Издательский Дом Мещерякова

1 В сплющенном сфероиде кабины управления, подвешенном в центре купола, были только командир корабля Шепард (1), Аленко (2) и Джокер (3). Отсчёт за отсчётом браковались варианты эффекта массы (4) — ориентации звездолёта, мгновенно перебираемые электронным мозгом курсового пульта. Ловкими, молниеносными поворотами рычажков Джокер (3) нарочно вводил помехи на дисторсию кривых тяготения и перебивки, имитируя случайности элемента зеро (5). Наконец слабое свечение озарило четыре жёлтые звёздочки в итоговом окошке, и вибрация звездолёта успокоилась. «Нормандия» (6) легла на курс. Инженер включил пилотную установку и замер над циферблатом устойчивости.

Аленко (2) и Шепард (1) молча встали на диск в полу кабины, спустивший их на вторую перегородку корабля. Здесь оба астронавигатора вместе с Лиарой (7) трудились над расчётами точки входа и точки выхода — обе должны были быть готовы одновременно, ибо звездолёт скользил на границе масс-ретранслятора (8) в нуль-пространстве лишь короткое время, затраченное на повороты после входа и на выходе. Для продвижения в нуль-пространстве времени эффекта массы (4) не существовало. Точность расчёта для навигации этого рода превосходила всякое воображение и не так давно ещё считалась недоступной. Первый ЗПЛ «Бореалис» (9) мог выходить лишь в приблизительно намеченные области пространства.

2 — Оби-ван (1), я хотел бы уточнить относительно световых мечей (2)...

— Световые мечи (2) в порядке очереди, — сказал Оби-ван (1).

Брюнетка томно вздохнула, зорко поглядела на Энакина (3) и с покорным видом присела на край кресла.

— Нам полагается вне очереди, — сказал человек в очках.

— Значит, вы получите вне очереди, — сказал Оби-ван (1). — Существует очередь внеочередников, и ты там восьмым...

Брюнетка, грациозно изогнувшись, принялась рассматривать дырку на шортах, затем, послюнив палец, стёрла сажу с локтя.

— Одну минуточку, Падме (4), — сказал Оби-ван (1) и наклонился к микрофону. — Внимание, Орден (5)! Говорит магистр (6). Распределение световых мечей (2), прибывших на звездолёте «Тысячелетний сокол» (7), будет производиться по спискам, утверждённым в Совете, и никаких исключений делаться не будет. Так вот, Падме (4)... Вызвал я тебя для того, чтобы сказать, что ты мне надоела. Я был мягок... Да, да, я был терпелив. Я сносил всё. Ты не можешь упрекнуть меня в жестокости. Но честная Сила (8)! Есть же предел всему! Одним словом, передай Йоде (9), что я отстранил тебя от работы и с первым же звездолётом отправляю тебя на Татуин (10).

3 Доктором оказалась Грейс (1).

Она выбрила Майлзу (2) волосы на затылке и обработала рану, потом залила её пластиком. Придётся походить денёк с этой заплатой. Но если Куорич (3) хочет, ему можно сделать причёску как у синекожего (4). Салли (5) тоже собирается.

— Зачем ему?

— Он гениальный дипломат (6). Вы бы послушали, какие беседы он ведёт с на'ви (7). Его приняли в стаю. Теперь испортят они нашего Салли (5). У них нет принципов, что хорошо, а что плохо. Готовы всю станцию ограбить. Нейтири (8), милейшее создание — я её очень люблю, — украла зеркало. И повесила на юбку, спереди, представляете? От их хохота мы всю ночь не спали. Вот и всё. Можете идти. А то у драконов (9) на зубах бывает трупный яд.

Новая история знаменитой злодейки

на видео

«Малефисента» — новейший фэнтезийный фильм студии Disney. В этой картине знаменитая народная сказка «Спящая красавица» показана нам с точки зрения злой колдуньи, которая оказывается не такой уж злодейкой. «Мир фантастики» и Disney предлагают вам выиграть диск с фильмом «Малефисента».

Условия конкурса:

1) У «Малефисенты» есть целый ряд собратьев по жанру. Перед вами — кадры из шести «сказок наоборот». Вам нужно угадать, к каким фильмам они относятся. Будьте внимательны — мы подбирали не самые очевидные кадры!

2) Ответы в виде *«1 — Дед Мороз и семь Снегурочек, 2 — Оззи Осборн, ужасный, просто ужасный»* присылайте на адрес редакции с пометкой **«Малефисента — октябрь»** в теме письма или на конверте.

3) Среди всех правильно ответивших будут разыграны 5 DVD и 5 BD с фильмом Disney «Малефисента».

4) Укажите в теле письма полностью свои **фамилию, имя, отчество и контактные данные** (город, электронную почту и телефон), чтобы мы могли связаться с вами в случае выигрыша. Не забудьте также указать, какое именно издание, DVD или BD, вы хотели бы получить. Если вы не сможете получить приз сами, указывайте данные того человека, который получит его за вас.

5) Итоги конкурса мы подведём в декабрьском номере МФ за 2014 год.

Ответы присылайте на электронный почтовый ящик **otvet@mirf.ru** или по адресу **111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов 56, стр. 32**

Благодарим **компанию Disney** за предоставленные призы

1

2

3

4

5

6

Зона развлечений

Почтовая станция

Здравствуйте, уважаемый читатель!
Вопреки мрачным пророчествам, которые человечество слышит чуть ли не с того дня, как братья Люмьер устроили первый сеанс в парижском «Гран-кафе» на бульваре Капуцинок, кино отнюдь не уничтожило книги. Другой вопрос, что осенью порой хочется минимизировать собственные усилия и отдаться на волю фантазий, созданных режиссёрами, актёрами и операторами... В этом октябре, судя по всему, наши читатели так и сделали — предпочтя движущиеся картинки на экране кинотеатра (или мониторе компьютера) уютному шуршанию страниц. Все вопросы в нынешней «Почтовой станции» так или иначе касаются кинематографа. В котором нам, кстати, нравится отнюдь не всё. Печалят проблемы с финансовой стороной дела (из-за которой многие фильмы, что могли бы нас порадовать, вообще не выходят). Потихоньку растёт раздражение на режиссёров, предпочитающих накатанную колею оригинальным приёмам...

В общем, нынешняя осень — это не только пресловутые «горячий глинтвейн и тёплый клетчатый плед», сопровождающие просмотр любимых лент. Хотя, конечно, и они тоже.

Татьяна Луговская,
редактор

Здравствуйте, уважаемая редакция!

Не секрет, что в России на фильмы тратится куда меньше денег, чем в Голливуде. Да, тому есть много причин, анализировать их — явно выйти за пределы одного письма (хотя было бы интересно почитать об этом развёрнутую аналитическую статью в любимом журнале... это я так, исключительно тонко намекаю)... Но хорошо, допустим, что это просто так, потому что так. Однако почему же практически не выпускаются малобюджетные фильмы — типа упоминавшейся в прошлом номере «Осечки» из начала 1990-х или «Ведьмы из Блэр»?

Ведь для многих фантастических идей не требуются супер-пупер-мега-эффекты — не одним «Аватаром» живём. Более того — думаю, что в малобюджетные рамки при желании могут вписаться целые жанры, вы согласны? Понятное дело, что это не от хорошей жизни, — но поскольку, будем реалистами, серьёзных денег на фантастический кинематограф в ближайшее время (как и в предыдущие десятилетия) не предвидится — может, стоит принять это как данность и всё-таки попробовать что-нибудь снять, пусть и подзатянув пояса?

Наиля, Северобайкальск

Наиля, вы не поверите: редакция задаётся ровно тем же вопросом, что и вы!

Что любопытно, в девяностые такие фильмы действительно снимались в не таком уж малом количестве. «Осечка» тут даже не самый показательный пример: в этом случае скудный бюджет всё-таки несколько компенсировался привлечённым административным ресурсом (благодаря чему мы смогли увидеть и «конницу генерала Краснова», и сцены на «Авроре» и в Эрмитаже). Куда интереснее в этом смысле — «Искушение Б.», фильм, снятый в 1990 году режиссёром Аркадием Сиренко по повести Аркадия и Бориса Стругацких «Пять ложек эликсира». Там из условно «нереалистичного» — вообще только костюмы, а фильм получился замечательный. Или отличный фильм ужасов «Упырь», снятый в 1997 году режиссёром Сергеем Винокуровым.

Мы совершенно согласны и с тем, что определённые жанры не требуют больших затрат — например, бытовая или социальная фантастика, городская мистика, изрядное количество хоррора. В общем, все, где психология важнее собственно зрелищности.

Создаются ли подобные фильмы сегодня? Крайне редко. И основная проблема вот в чём: чтобы «зацепить» зрителя, нужен драйв, конфликт... Это можно сделать либо с помощью тех или иных спецэффектов, либо опираясь на высококлассную актёрскую игру, операторскую и режиссёрскую работу. Первое намного проще — но требует изрядных бюджетов. Так что, если режиссёр идёт по этому пути, все деньги уходят на спецэффекты — а отснята оказывается в лучшем случае половина материала. Таких проектов с большим потенциалом, но несчастливой судьбой в современном российском кинематографе довольно много.

Не кажется ли вам, что современные фильмы, в первую очередь фантастические, несколько перебарщивают с цветокоррекцией? Ну в самом деле: как какой-нибудь постапокалипсис — так ощущение, что, кроме чёрно-белого спектра, других красок вообще не осталось, как ужастики — так всё с трупно-синеватыми оттенками, как почти любая виртуальщина — так привет зелёной «Матрице»...

Milli

Кажется, конечно. Думаем, появляется это моноцветье из-за того, что режиссёры в хвост и в гриву пользуются теорией цвета — не всегда отдавая себе отчёт, где это уместно. Дескать, когда вокруг сплошь холодные цвета (сине-зелёная гамма), нам неуютно: подсознание даёт сигнал «мы либо ночью, либо под водой, и там, и там опасностей предостаточно». Когда «лица стёрты, краски тусклы» — мы, глядя на людей на экране, ощущаем определённое покушение и на нашу индивидуальность...

Да, когда это сделали в первый (второй, третий) раз — так и было. Но, естественно, когда цветокоррекция — да и что угодно другое — становится из оригинального приёма затёртым клише, она не работает так, как задумано.

Впрочем, чтобы уменьшить количество негативных эмоций, можно воспринимать такое вот разноцветье как условность того или иного жанра — примерно так же, как неестественно большие глаза у большинства героев аниме. Потому что непохоже, чтобы режиссёры собирались отказываться от любимого и вусмерть заезженного «давай покрасим всех героев в синий цвет»...

ПОБЕДИТЕЛИ: КОНКУРС «СТРАЖИ ГАЛАКТИКИ» (МФ №132, АВГУСТ 2014)

Правильные ответы. 1 — г (Натали Портман). 2 — а (1969). 3 — а (собака-телепат). 4 — г («Тор 2: Царство тьмы»). 5 — г (Артур Сампсон Дуглас). 6 — б (побрить голову). 7 — б («Колорадо»). 8 — б (The Beatles). 9 — в («Аннигиляторы»). 10 — в (Железный человек).

Нам пришло 389 правильных ответов. По результатам конкурса победили **Алёна Минина** (г. Москва), **Ильяс Валиев** (пос. Атепцево) и **Александр Палашев** (г. Москва). Они получает призы — **комплект сувенирной продукции по мотивам фильма «Стражи галактики»**.

Поздравляем победителей!

Почта

КАК НАПИСАТЬ ПИСЬМО В «ПОЧТОВУЮ СТАНЦИЮ»

Если вы хотите написать нам письмо, в вашем распоряжении есть два способа.

1. ЭЛЕКТРОННЫЙ АДРЕС: pochta@mirf.ru *В теме письма напишите: «Письмо в "Почтовую станцию"»!* Ваше послание обязательно будет прочитано, редакция оставляет за собой право ответить на него по электронной почте либо воздержаться от дискуссии.
2. РЕАЛЬНЫЙ АДРЕС: 111123, Москва, шоссе Энтузиастов, дом 56, строение 32, «Мир фантастики». Ваше письмо обязательно будет прочитано, но вступать в переписку по обычной почте редакция не будет никогда.

На страницах «Почтовой станции» публикуются самые интересные письма и сообщения с форума журнала, расположенного по адресу ***forum.mirf.ru****, с ответами редакции.*

Я вот задумался: а чего у нас сейчас так мало фантастических мультов? С фильмами тоже беда, но там понятно, что денег нет, Орландо Блума с Джонни Деппом не пригласить, «Звёздные войны. Эпизод стопятьсот» не снять. Но с мультиками-то чего? Нарисовал, раскрасил и на YouTube выложил. Даёшь фантастическую «Масяню», в общем!

И, кстати, в фильмах тоже можно мультяшные вставки делать, вроде как в «Кто подставил кролика Роджера?» — дешевле будет, сплошная экономия!

Валера Lis

Чтобы сделать «фантастическую Масяню», нужен «фантастический Куваев» — а реальный Куваев тяготеет к реализму. Впрочем, его сериал «Магазинчик БО» — как раз фантастический и в стиле «Масяни».

На самом деле съёмки хорошего мультфильма обойдутся недёшево. А если его ещё и бесплатно распространять, то потраченные деньги не окупятся. На таких условиях не раскошелится ни один серьёзный инвестор, да и сами художники не хотели бы оставаться голодными.

Что касается вставок — в современных фильмах хватает нарисованных сцен или деталей (правда, чаще всего не таких демонстративно мультипликационных, как в «Кролике Роджере»). Но они чаще всего не удешевляют производство фильма, а, наоборот, делают его более сложным и затратным. Кроме того, ведь существуют ещё расходы на озвучание, монтаж, маркетинг и многое-многое другое.

ПОБЕДИТЕЛИ: КОНКУРС «ВЕДЬМАК» (МФ №132, АВГУСТ 2014)

Правильные ответы. **I. Текст: Станислав Лем «Звёздные дневники Ийона Тихого».** 1. Эльфы — Бжуты. 2. Джинны — Дартриды. 3. Ривия — Эгилия. 4. Столица Тимерии — апостолическая столица. 5. Вызима — Ватикан. 6. Доррегай — отец Орибазий. 7. Цинтра — Уртама. 8. Низушки — мемноги. 9. Королевства Севера — Космос. 10. Придворный волшебник— епископ язычников.

II. Текст: Анджей Сапковский «Змея». 1. Количество повозок — машины колонны. 2. Поисковый отряд — разведрота. 3. Королевские войска— 345-ый гвардейский парашютно-десантный полк. 4. Каингорн — Баграм. 5. Геральт — Леварт. 6. В хвосте — только на прицепе. 7. Гвардия — десантура. 8. Повозка— БТР. 9. Ополчения — пополнения. 10. Вожжи — поручни. 11. Древками копий — мушками акаэмов. 12. Ярпен Зигрин — Жигунов. 13. Хижин — дувалов. 14. Маллеорским — афганским.

III. Текст: Яцек Дукай «Иные песни». 1. Весемир — пан Бербелек. 2. Лето — Ихмет. 3. Убийца королей — Нимрод. 4. Ведьмак — текнитес. 5. Знак — мороз. 6. Представитель Школы Змеи — Чернокнижник. 7. Магией — морфой. 8. Койон — Бруге. 9. Каэр Морхен — иберийскую виллу. 10. Предназначение — форму.

Нам пришло 324 правильных ответа. По результатам конкурса победил **Фёдор Тимофеев** (г. Воронеж). Он получает приз — **коллекционное издание игры «Ведьмак 2: Убийцы королей» для консоли Xbox 360**.

Поздравляем победителей!

ПОБЕДИТЕЛИ: КОНКУРС «ЧЕРЕПАШКИ-НИНДЗЯ» (МФ №132, АВГУСТ 2014)

Правильные ответы. 1 — а (Нью-Йорк). 2 — б (синяя). 3 — в (Ороку Саки). 4 — б (инопланетянами). 5 — б (клан ступни). 6 — г (Венус). 7 — в («Отпуск в Европе»). 8 — в (древнего скипетра). 9 — г (модули снабжения на МКС). 10 — а («А жареных гвоздей не хочешь?»).

Нам пришло 238 правильных ответов. По результатам конкурса победили **Николай Карасёв** (г. Тула), **Инна Баранова** (г. Санкт-Петербург) и **Андрей Вагин** (г. Сыктывкар). Они получают призы — **наушники с символикой фильма**. **Николай Карасёв** также получает специальный приз — **скейтборд**.

Поздравляем победителя!

ПОБЕДИТЕЛИ: КОНКУРС «ТЁМНАЯ БАШНЯ» (МФ №132, АВГУСТ 2014)

Правильные ответы. **I. Текст: Анджей Сапковский «Башня шутов».** 1. Фродо — Рейневан. 2. Рохан — Бургундия. 3. Эовин — Адель. 4. Фарамир — Гельфрад фон Стерча. 5. Гондор — Силезия. 6. Эльфийки — немки. 7. Хоббитки — польки. 8. Гномки — чешки. 9. Роханки — бургундки.

II. Текст: Стивен Кинг «Дьюма-Ки». 1. Уизли — Уайрман. 2. «Дырявый Котёл» — «Ритц». 3. Хогвартс — Миннесота. 4. Мальчик-который-выжил — парень-из-нашего-города. 5. «Трансфигурация сегодня» — «Сарасота геральд трибьюн». 6. «Придира» — «Венис гондольер». 7. Рита Скитер — Мэри Айр. 8. «Ежедневный Пророк» — «Тампа трибьюн». 9. «Нежелательное лицо №1» — «великий новый американский талант».

III. Текст: Аркадий и Борис Стругацкие «Трудно быть богом». 1. Роланд — Румата. 2. Джейка Чемберза — святого Мики. 3. Нью-йоркский — хамахарский. 4. Эдди Дина — дона Тамэо. 5. Тёмная башня — Икающий лес. 6. Портала Луча — времён Вторжения. 7. Западное море — Пролив. 8. Шпиля — сайвы.

Нам пришло 256 правильных ответов. По результатам конкурса победила **Марина Курбатова** (г. Калининград). Она получает приз — **три тома графического романа «Тёмная башня»**.

Поздравляем победителя!

2014

Читайте в

НОЯБРЕ

В продаже с 28 октября

СУПЕРГЕРОИ-ДЕТИ

СПАСАЮТ ЭТИХ ГЛУПЫХ ВЗРОСЛЫХ

ВПЕРЁД В ПРОШЛОЕ:

АР-БРЮТ

ИСКУССТВО АУТСАЙДЕРОВ

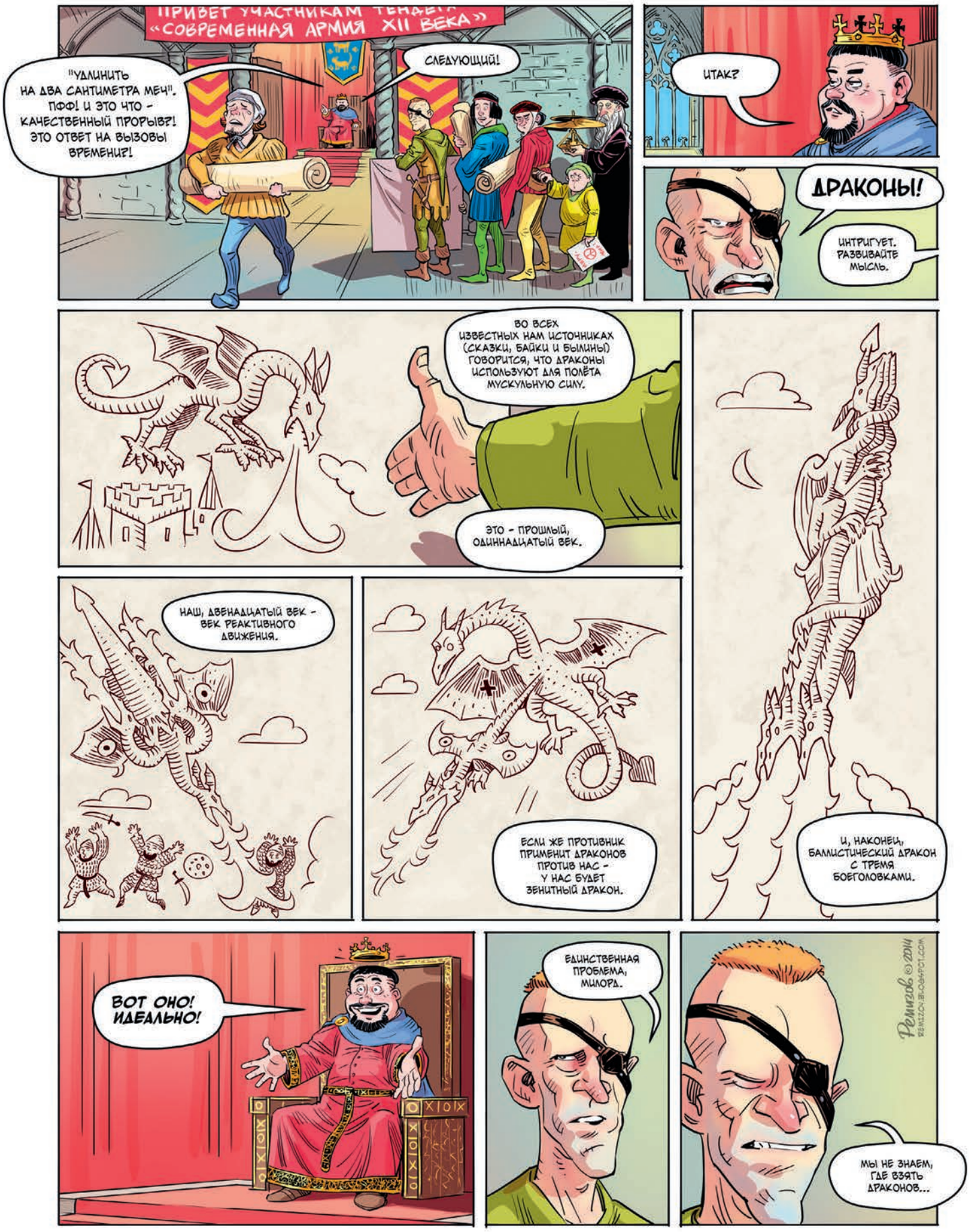
- КОНТАКТ
  Макс Фрай
- КЛАССИКИ
  Эдмонд Гамильтон
- СОВРЕМЕННИКИ
  Лоис Макмастер Буджолд
- МЕСТО ДЕЙСТВИЯ
  Мегаполис
- КОСМОС
  Космический мусор
- УДИВИТЕЛЬНЫЕ ВЕЩИ
  Странный спорт
- ПАЛОМНИЧЕСТВО НА ЗЕМЛЮ
  Япония
- КУЛЬТПРОСВЕТ
  Возвращение колонки

А ТАКЖЕ

более 100 книжных, музыкальных, игровых и кинорецензий и множество других материалов

Редакция может перенести анонсированные материалы в один из последующих номеров журнала.

ДРАКОНЫ!


ПРИВЕТ УЧАСТНИКАМ ТЕНДЕТА «СОВРЕМЕННАЯ АРМИЯ XII ВЕКА»
"УДЛИНИТЬ НА ДВА САНТИМЕТРА МЕЧ". ПФФ! И ЭТО ЧТО – КАЧЕСТВЕННЫЙ ПРОРЫВ?! ЭТО ОТВЕТ НА ВЫЗОВЫ ВРЕМЕНИ?!
СЛЕДУЮЩИЙ!
ИТАК?
ДРАКОНЫ!
ИНТРИГУЕТ. РАЗВИВАЙТЕ МЫСЛЬ.
ВО ВСЕХ ИЗВЕСТНЫХ НАМ ИСТОЧНИКАХ (СКАЗКИ, БАЙКИ И БЫЛИНЫ) ГОВОРИТСЯ, ЧТО ДРАКОНЫ ИСПОЛЬЗУЮТ ДЛЯ ПОЛЁТА МУСКУЛЬНУЮ СИЛУ.
ЭТО – ПРОШЛЫЙ, ОДИННАДЦАТЫЙ ВЕК.
НАШ, ДВЕНАДЦАТЫЙ ВЕК – ВЕК РЕАКТИВНОГО ДВИЖЕНИЯ.
ЕСЛИ ЖЕ ПРОТИВНИК ПРИМЕНИТ ДРАКОНОВ ПРОТИВ НАС – У НАС БУДЕТ ЗЕНИТНЫЙ ДРАКОН.
И, НАКОНЕЦ, БАЛЛИСТИЧЕСКИЙ ДРАКОН С ТРЕМЯ БОЕГОЛОВКАМИ.
ВОТ ОНО! ИДЕАЛЬНО!
ЕДИНСТВЕННАЯ ПРОБЛЕМА, МИЛОРД.
МЫ НЕ ЗНАЕМ, ГДЕ ВЗЯТЬ ДРАКОНОВ...
Ремизов © 2014
REMIZOV.BLOGSPOT.COM