

Мир Фантастики

WWW.MIRF.RU

16+



МЕЖДУ
СМЕХОМ И СТРАХОМ
КЛОУНОФОБИЯ

**STAR WARS
CELEBRATION**
«ЧУИ, МЫ ДОМА!»

**ЛИФТ КОРОЛЯ
ЛЮДОВИКА XV**

ПОДЪЕМНЫЕ МЕХАНИЗМЫ
ОТ АНТИЧНОСТИ
ДО НАШИХ ДНЕЙ

**НАПИСАННЫЕ
ПИСАТЕЛИ**

10 ВЫМЫШЛЕННЫХ
МАСТЕРОВ ПЕРА

КОНКУРС!

ВЫИГРАЙ ПЛАНШЕТ
ОТ ARCHOS!



**РОБЕРТ
СИЛВЕРБЕРГ**

«СОЧИНЯТЬ РАДИ ДЕНЕГ
НЕ СТЫДНО!»

**АНДЖЕЙ
САПКОВСКИЙ**

«ХОЧУ НАПИСАТЬ
ГОРОДСКОЕ ФЭНТЕЗИ»

ПОЛТЕРГЕЙСТ

ВСЕ ЖЕРТВЫ ПРОКЛЯТОГО ФИЛЬМА

ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКА ВО ВСЕХ ПРОЯВЛЕНИЯХ



9 771810 224009



15006

РЕДАКЦИЯ

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

НАД НОМЕРОМ РАБОТАЛИ

Роман Арбитман, Пётр Бормор,
Василий Владимировский, Александра Давыдова,
Андрей Зильберштейн, Сергей Канунников,
Трифон Кафтанов, Юлий Ким младший, Александр Киселев,
Антон Корбут, Александра Королёва, Игорь Край,
Денис Майоров, Ирина Нечаева, Евгений Пекло,
Генри Лайон Олди, Тим Скоренко, Ян Трифонов, Игорь Чёрный

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.mif.ru • e-mail: pochto@mif.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 Lobariev (lin@mif.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 Пезасовым

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 (mif.ru)

Фантассамблея • 2013
специальная премия «За стойкость»



ЗДРАВСТВУЙТЕ, УВАЖАЕМЫЙ ЧИТАТЕЛЬ!

Давайте поговорим об эволюции и деградации. Мы знаем, что всё течёт, всё меняется. Но, поскольку любое изменение неизбежно привязано к той или иной системе координат, его можно охарактеризовать как смещение в определённую сторону. То есть эволюцию или деградацию. Если изменение невозможно определить в этих терминах, значит, мы просто не выбрали нужную систему координат.

Но есть и ещё один момент, влияющий на наше определение. Это масштаб. Если рассматривать явление в частностях или в целом, результаты будут разные. Возьмём развитие электронных книг. Оно привело к кризису книгопечатной индустрии. Это плохо. Но оно привело и к тому, что люди стали больше читать. Это хорошо. Оно привело к тому, что многие авторы потеряли возможность получать плату за свой труд. Это плохо. Но оно привело и к тому, что многие авторы получили возможность добраться до читателя. Это хорошо. А в целом — эволюция или деградация? А пока что фиг разберёт, нужный масштаб для нас ещё недостижим.

Или вот возьмём клоунов. Им сейчас вообще тяжело живётся. Фактически один человек умудрился подкосить целую индустрию. Появился убийца, на досуге подрабатывающий клоуном. Это плохо. Его поймали. Это хорошо. СМИ подали дело так, что вместо «убийцы, который на досуге подрабатывал клоуном» появился «клоун-убийца». Это, наверное, плохо, потому что неправда, но хорошо, потому что получилась интересная история. Потом Стивен Кинг написал роман «Оно». Это определённо хорошо. И в результате он создал тренд, в рамках которого кровавый клоун-убийца стал таким же неотъемлемым персонажем хоррора, как мёртвая японская девочка. Это, в принципе, тоже хорошо, как и всё, что будит фантазию и приводит к созданию произведений искусства. Но ещё это очень плохо, потому что за несколько десятилетий количество членов Профессиональной ассоциации клоунов США уменьшилось на треть, программа «Больничный клоун» несколько раз была на грани свёртывания, а сеть «Макдональдс» периодически задумывается о ребрендинге. Это эволюция цирковой индустрии или деградация?

Но же и с нашей любимой фантастикой. Жили-были хорошие клоуны — хорошие и талантливые писатели-фантасты, которые тщательно работали над текстом, ставили в произведениях серьёзные вопросы, уважали своего читателя. Их книги не стыдно было переиздавать хоть через десять лет. В какой-то момент фантастика даже начала преодолевать наследие советского прошлого: её всё чаще стали называть не «литературой для подростков», а «серьёзным жанром». Но потом ситуация поменялась и на книжные полки высыпали полчища злых клоунов — авторов-однодневок, «килобайтников», умеющих писать одной левой (преимущественно задней), нацеленных на развлечение самого невзыскательного (правда, в силу этого и самого массового) читателя. И со стороны фантастики теперь воспринимается не как серьёзная литература и даже не как образовательно-воспитательный жанр, а всё больше как развлечение недалёких переростков.

Всё это, конечно, объективные процессы, но всё же клоунам, которые привыкли дарить радость, как-то не хочется остаться в коллективной памяти персонажами паноптикума чудовищ. Члены американской Профессиональной ассоциации не сдаются и устраивают бесплатные выступления, на которых неустанно показывают, что клоуны — это весёлые, доброжелательные люди, приносящие радость и смех. С одной стороны, им противостоит вся голливудская машина, так что плетью обуха не перешибёшь. Но, с другой стороны, в их ситуации каждый засмеявшийся ребёнок — это уже победа.

Казалось бы, ну при чём здесь фантастика?

Приятного чтения!

Лин Лобарёв
Главный редактор

Следующий номер МФ ищите в продаже с 23 июня



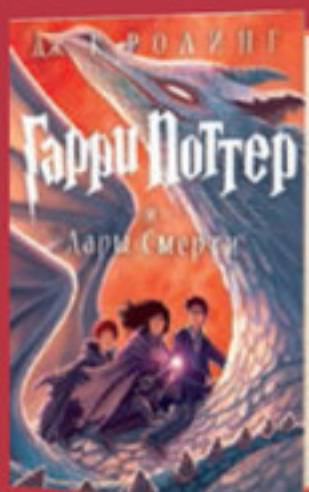
PEKJAMA

16+



GHOST HOUSE
PICTURES





Лучшая фантастика месяца

«22»

ИЮНЬ 2015

7 Эпиграф

Пётр Бормор

«Праздник, который всегда с тобой»

Спецматериалы

8 Клоунофобия

Как получилось, что весёлый клоун, призванный радовать детей, стал одним из воплощений тёмного ужаса? Виноват ли в этом Стивен Кинг с его буйной фантазией или реальный клоун-убийца Джон Гейси? Или же клоун никогда не был забавной фигурой и зло — его естественное состояние?

Книжный ряд

14 Слово редактора

Новости литературы

Разнообразные премии, раскрытая тайна одного псевдонима, «Еврокон», а также люди в берлоге, неурядицы звёздной экспансии, альтернативная утопия, незадачливый принц и самый последний Бонд.

16 Контакт

Анджей Сапковский

В преддверии выхода одной из самых ожидаемых игр нынешнего года — «Ведьмак 3: Дикая охота» — мы пообщались с Анджеем Сапковским, автором знаменитого книжного цикла о ведьмаке Геральте и многих других замечательных книг.

18 Серил

«Сага о Рейневане»

Многим известным авторам сложно расстаться со своими мирами и героями, уже завоевавшими читательскую любовь. Но Анджей Сапковский не таков. После громадного успеха книг о Ведьмаке польский писатель, проигнорировав мольбы фанатов, сочинил абсолютно новый для себя цикл исторического фэнтези, события которого разворачиваются во времена гуситских войн.

22 Книги номера

Генри Лайон Олди «Побег на рывок». Книга 2. Призраки Ойкумены • Елена Хаецкая «Озеро туманов» • Ник Перумов «Гибель



богов 2. Книга 4. Асгард Возрождённый» • Энн Леки «Слуги правосудия» • Дэвид Брин «Бытие» • Станислав Лем «Чёрное и белое» и другие книги, а также советы читателям.

36 Конвент

Еврокон 2015

За кулисами главного европейского конвента, который прошёл в этом году в Санкт-Петербурге.

37 Мастер-класс

«Олди и компания», часть 1

Как работать с соавтором? Как управлять умным читателем? Может ли персонаж диктовать условия писателю? На такие вопросы довелось отвечать Олегу Ладыженскому и Дмитрию Громову в ходе литстудии «Олди и компания» на фестивале «Роскон 2014».

42 Современники

Роберт Силверберг

Немногие из фантастов способны радикально измениться за время своей карьеры — особенно в лучшую сторону. Но именно это произошло с Робертом Силвербергом. Невероятно плодовитый ремесленник неожиданно перевоплотился в классика жанра.

46 Комиксы

Рецензии: Дэвид Мишлени, Боб Лейтон «Железный человек: Демон в бутылке», Грант Моррисон «Супермен: Все звёзды», Алан Мур «V — значит Вендетта. Абсолютное издание», Джерард Уэй «Академия Амбрелла», Пол Тобин «Прометей: Огонь и камень», Роберт Киркман «Ходячие мертвецы. Том 3: В безопасности за решёткой»



РАССКАЗЫ И РИСУНКИ В «МИРЕ ФАНТАСТИКИ»

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

Посылая произведение в редакцию, пожалуйста, следуйте требованиям:

- Отсылайте тексты по электронной почте story@mirf.ru, а рисунки на art@mirf.ru.
- Текст сохраняйте в формате .rtf, а рисунок — в .jpg.
- Обязательно указывайте автора, название произведения и контакты (минимум — e-mail) в начале произведения.
- Рассказ или рисунок, 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 экспедицию (доставку). В разных каталогах (а всего их три) один и тот же журнал проходит под разными индексами. Дальше нужно заполнить квиток и оплатить его. Журналы будут приходить вам в соответствии с тем, какая оформлена подписка: на дом (до почтового ящика), до квартиры (отдавать будут в руки) или до востребования (забирать надо на почте). По всем вопросам, связанным с доставкой журнала, обращайтесь в агентство, через которое оформляли подписку.

КАТАЛОГ «РОСПЕЧАТЬ»

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

КАТАЛОГ «ПРЕССА РОССИИ»

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

КАТАЛОГ «ПОЧТА РОССИИ»

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

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

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



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



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

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

Выпускается ООО «Игромедиа».

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

Цена свободная. Тираж 22 000

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

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

Импортер в Республике Беларусь ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, 57 Б, офис 123 Тел. +375-17-331-94-27 (41)

© Издание эффицировано

© «Мир фантастики», 2003–2015 год

«МИР ФАНТАСТИКИ» В СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЯХ

- vk.com/mirfantastiki
- facebook.com/Mirfantastiki
- [twitter: @Mir_fantastiki](https://twitter.com/Mir_fantastiki)
- instagram.com/MirFantastiki
- youtube.com/user/MirFantastiki
- google.com/+MirRus

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Archos вторая обложка

ООО «Игромедиа» третья обложка

Издательство «Альфа-книга» четвёртая обложка

Двадцатый Век Фокс СНГ 2



Съёмочная площадка

Полтергейст

« 54

Видеодром

50 Слово редактора

Новости кино

О новом Джокере, слухах про «Звёздные войны», экранизациях фантастической классики, а также о проблеме перепроизводства супергеройского кино.

52 Съёмочная площадка

Мир юрского периода • Полтергейст

56 Контакт

Сэм Рэйми и Гил Кенан

Новую версию ужастика «Полтергейст» создают прославленный продюсер Сэм Рэйми и молодой режиссёр Гил Кенан. Вместе они рассказали о том, как создавался фильм, почему они не считают его обычным ремейком и чем нужно пугать современного человека.

58 Ретроспектива

Кинотрилогия «Полтергейст»

Серию «Полтергейст» считают проклятой: после каждого фильма умирал как минимум один актёр. МирФ расскажет, откуда пошла легенда о проклятии и как из фантазии Стивена Спилберга родился один из самых страшных фильмов в истории.

63 После финальных титров

Мстители: Эра Альтрона • Головоломка • Дом • Эффект Лазаря

66 Ретро-обзор

Тёмный город (1998)

Фильму Алекса Пройаса не повезло остаться в тени «Матрицы». Этот стильный и умный фантастический неонуар недооценили при выходе, но с годами он стал, что называется, культовым кино.

68 Сериалы

О возрождении «Красного карлика», телеверсии «В поисках галактики», экранизациях Воннегута и Зиммер Брэдли и первом трейлере «Стрейнджа и Норрелла».

Рецензии: Готэм (1 сезон), Сорвиголовы (1 сезон), Звёздные войны: Повстанцы (1 сезон), 12 обезьян (1 сезон), Ходячие мертвецы (5 сезон).

74 Аниме

Ремейк «Девилмена» и оригинальное фэнтези от международной команды художников, анонс аниме о боевых искусствах и свежие сериалы про отважных школьников, ломающихся роботов и искателей приключений.

Рецензия: Наруто: Последний фильм

ПОЛТЕРГЕЙСТ



«78» Игровой клуб Лучшие видеоигры

Игровой клуб

76 Новости видеоигр

Новые платформеры от создателей Mega Man и Banjo-Kazooie, ролевые игры в фантастическом антураже, кооперативный Overlord, командный шутер по комиксу Walking Dead и ремейк древнего экшена Shadow of the Beast.

78 Лучшие видеоигры

Mortal Kombat X • Broken Age Act 2 • Assassin's Creed Chronicles: China • Ori and the Blind Forest • Resident Evil Revelations 2 • Final Fantasy Type-0 HD

82 Косплей месяца

Джокер (Алексей Зуйков)

84 Фантастика из пластика

Guilty Gear Xrd -Sign- Sol Badguy

Музыкальный центр

86 Фантастическая музыка

4 наиболее известных концерта игровой музыки

Видеоигровая музыка ещё молода, но уже успела выбраться за пределы аудиофайлов. Музыку из видеоигр исполняют оркестры в пышных концертных залах, записи симфонических аранжировок Final Fantasy возглавляют чарты iTunes, а игровые композиторы становятся рок-звездами. МирФ рассказывает о самых знаменитых концертных шоу, вдохновлённых видеоиграми.

88 Лучшая музыка

Nightwish *Endless Forms Most Beautiful* • Нейро-монах Феофан *В душе драм, в сердце светлая Русь!* • Arida Vortex *The Illustrated Man* • Finsterforst *Mach Dich Frei* • Careless Juja *Legend of the Boar Knight* • Video Games Live Level 4 • Distant Worlds *Distant Worlds III: more music from FINAL FANTASY* • Arcturus *Arcturian* • Dope Stars Inc. *Terapunk* • Mind.in.a.box *Memories*

Врата миров

92 Слово редактора

Фантастический туризм

Грифоны стали известны человечеству в Мinoйский период, о них много писали античные авторы, а христиане вообще каким-то образом связали грифонов с вознесением Иисуса Христа. И всё это время изображения грифонов активно использовали в архитектуре и монументальном искусстве.

94



94 Доска почёта

Самые-самые...

писатели, созданные писателями

Писатели, а в особенности авторы фантастики обожают умножать реальности и сущности. Создавать всякие альтер эго внутри выдуманного мира, потешаться над ними, заставляя их выдумывать собственные новые миры. МирФ вспоминает десять писателей, которые на самом деле были лишь марионетками в руках других авторов.

100 Храм джедаев

Фестиваль Star Wars Celebration Anaheim

Репортаж с фестиваля поклонников «Звёздных войн», где прозвучало немало интересных новостей о грядущем седьмом эпизоде и не только.

104 Конвент

Городской Роскон 2015

Уже второй год вместе с закрытым конвентом писателей «Роскон» проводится большой фестиваль фантастики «Городской Роскон». Чем он запомнился простым любителям фантастики в этом году?

Машина времени

106 Слово редактора

Новости науки

Разнообразные открытия о жизни и смерти приматов, очередная порция космических событий, три



неуютных места, а также размышления на тему, зачем нам знать о взрыве очередной сверхновой.

108 Вперёд в прошлое

Русские дореволюционные изобретения

В интернете регулярно появляются красивые списки русских изобретений. Примерно треть фактов из этих списков обычно ошибочна, а оставшиеся две трети неточны. Мы решили сделать небольшой обзор дореволюционных изобретений, которые не просто появились в России, но и были переняты у нас другими государствами.

113 Если бы

Полтергейст

Мир Неведомого тонок. Его не видно, но он есть. Он всегда рядом. Он существует в древних мифах и городских легендах. Но сказки не появляются просто так.

118 Эволюция

Лифт

Современный мир трудно представить себе без лифтов. При этом мало кто задумывается, когда появилось это устройство. МирФ предлагает спуститься на нижний этаж истории, чтобы узнать, с чего начали свой путь подъёмники для груза и людей.

Зона развлечений

120 Рассказы

Марина Ясинская

«Красавица и спящее чудовище»

126 Конкурсная площадка

Призы этого номера — стильный и мощный Android-планшет, а также диски с лучшим мультфильмом 2014 года.

128 Зона комикса

Александр Ремизов «Я — легенда!»

Постеры

Полтергейст

Головоломка



Праздник, который всегда с тобой

Иван Петрович провёл карточкой над кодовым замком, толкнул дверь и зашёл в кабинет.

— Всем привет! — жизнерадостно поздоровался он. — Всех с праздником!

Он повесил шляпу на крючок и обернулся к сотрудникам.

— А что это вы в угол забились? — удивился Иван Петрович, заметив, как странно его сегодня встречают. — Девушки, что вы трясётесь? Коля, поставь стул на место. А, понимаю, кто-то запустил в комнату мышь? Помню, как же, мы в детстве тоже так развлекались. А что, святое дело: первое апреля и всё такое.

Иван Петрович прошёл к своему столу у окна, раздвинул занавески и выглянул на улицу.

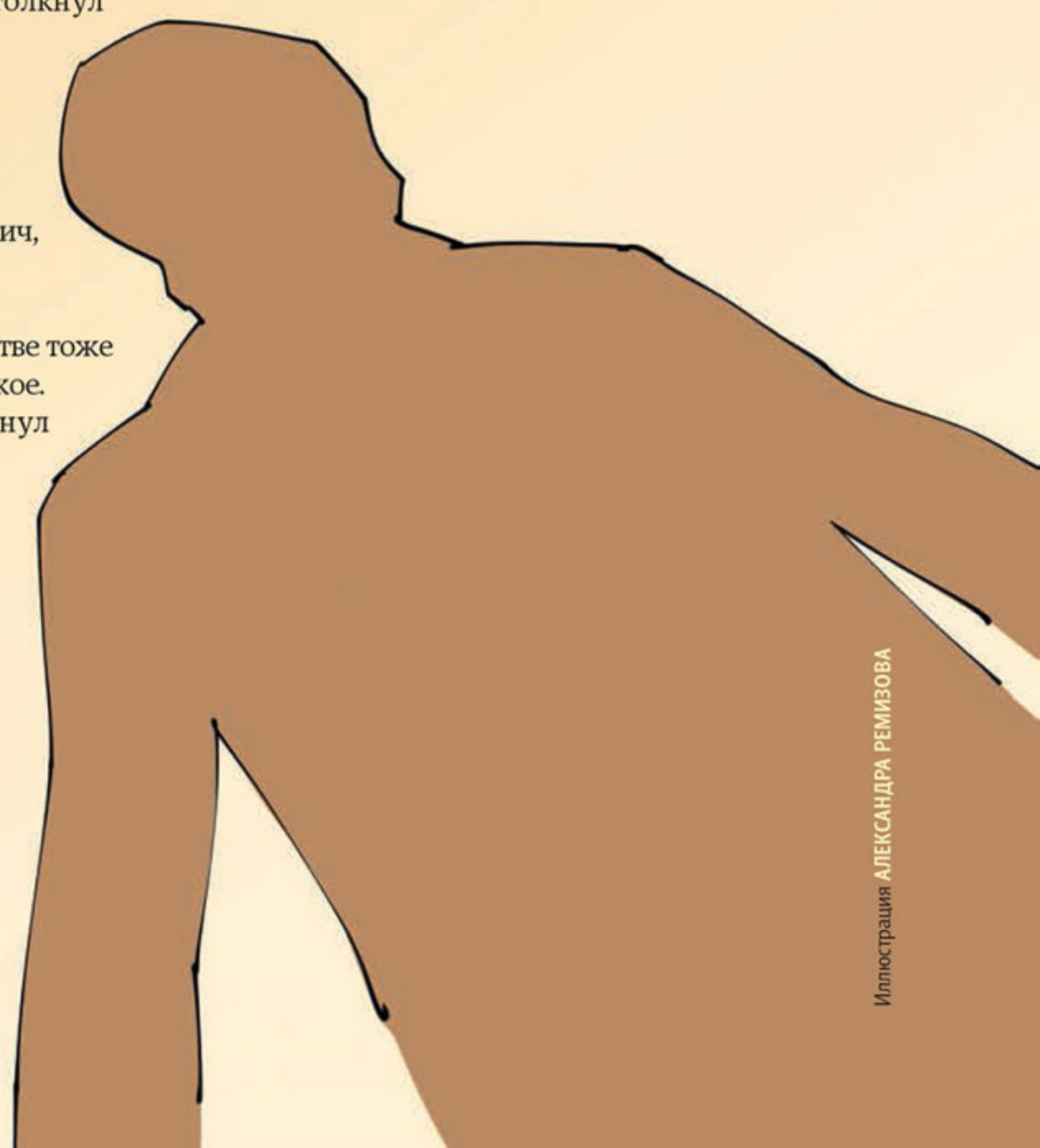
— Вон как народ веселится, — довольно хмыкнул он. — Карнавал, костры, гуляния... Правда, костюмы подкачали. Что, была распродажа уценённых масок? Сплошные зомби... А впрочем, ничего так получилось, атмосферно. Хм, а это что такое?

Иван Петрович взял со стола свою фотографию, которой там раньше не было.

— Почему в чёрной рамочке? — мрачно спросил он. — Не смешно. Глупая шутка, даже для первого апреля.

— Иван Петрович, — робко пискнула секретарша, — сегодня не первое, а двадцать девятое. И не апреля, а мая...

— А в-вас, — добавил, заикаясь, Коля, — полтора месяца н-назад сбил грузовик... 🚚



ТЕКСТ: ПАВЕЛ ГРЕМЛЁВ

Страх сквозь смех

ЗЛЫЕ КЛОУНЫ

Порой случается, что какое-то явление с течением времени искажается до полной неузнаваемости. И чаще всего это можно объяснить эволюцией культурных представлений, изменившимся образом жизни или чем-то ещё столь же объективным. Но некоторые трансформации просто ставят в тупик.

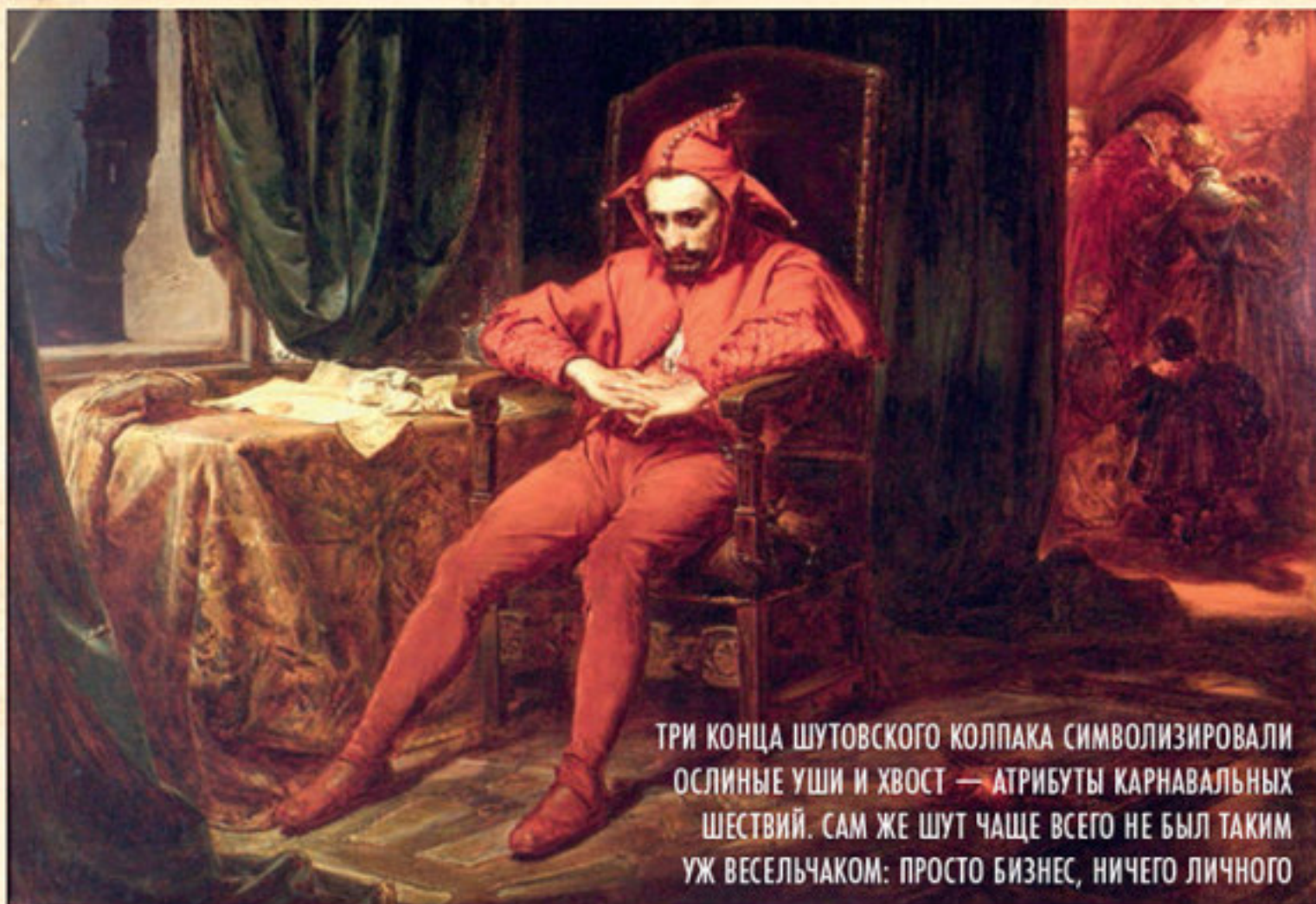
Например, как весёлый клоун в ярком и нелепом костюме, забавно путающийся в собственных штанах и уморительно шлёпающийся на задницу, превратился в чудовище-убийцу, при виде которого дети начинают плакать, а у взрослых руки сами собой тянутся к пистолету?

А может, клоун вовсе не превращается в монстра? Может, наоборот, древнему чудовищу просто-напросто не удалась весёленькая маскировка?

ТЕНЬ ЗА СПИНОЙ

*Бросает клоун тень,
Голодную до смеха...
Андрей Князев*

Если проследить в прошлое историю эксцентриков, коверных, мимов и прочих любимцев публики, то на вершине этого своеобразного генеалогического древа восседает не кто иной, как Шут — собеседник королей, завсегдатай тронных залов, кукловод придворных интриг, трагический герой эпохи романтизма. Конечно, к реальным шутам весь вышесказанный пафос имеет мало отношения: профессия эта отличалась высокой смертностью, а давать молоко за вредность тогда ещё не придумали. Но сам по себе момент примечательный: в литературный канон (который, как известно, есть один из вариантов проявления общественного подсознания) шут вошёл как хозяин положения, стоящий за спиной властителя. Или, по крайней мере, как опытный манипулятор,



ТРИ КОНЦА ШУТОВСКОГО КОЛПАКА СИМВОЛИЗИРОВАЛИ ОСЛИНЫЕ УШИ И ХВОСТ — АТРИБУТЫ КАРНАВАЛЬНЫХ ШЕСТВИЙ. САМ ЖЕ ШУТ ЧАЩЕ ВСЕГО НЕ БЫЛ ТАКИМ УЖ ВЕСЕЛЬЧАКОМ: ПРОСТО БИЗНЕС, НИЧЕГО ЛИЧНОГО



ПОСЛЕ СТОЛКНОВЕНИЯ С ПЕТРУШКОЙ
ЦЫГАН-БАРЫШНИК, КАК ПРАВИЛО, УМИРАЛ

способный управлять настроением и решениями своего сюзерена так, что тот ничего и не поймёт. Или поймёт тогда, когда уже поздно пить боржоми.

Где-то неподалёку (хотя и поближе к нынешним временам) оседлал ветку семейного древа Петрушка, весёлый хулиган с улыбкой во весь рот, с препотешными шутками и курьёзным колпачком. Правда, с ним история прямо противоположная: исторический Петрушка куда менее мил, чем его образ, прописавшийся в современных детских сказочках. Если присмотреться, то выяснится, что на деревянной кукольной рожице вырезана не улыбка, а довольно-таки злобный оскал, а если поднапрячь память, то окажется, что классическое взаимодействие Петрушки с собеседником (будь то барышник, лекарь или околоточный) заканчивается смертью последнего и унять куклу-убийцу выходит лишь у чёрта.

На прочих ветках сего древа обильно развешаны жонглёры, потешники и скоморохи, традиционно любимые народом и ненавидимые властями, как светскими, так и церковными («Бог дал попа, да чёрт — скомороха»). Веселить толпу, надо сказать, им приходилось не то чтобы изысканными мадригалами: о грубости «скоморошьего» искусства в один голос писали как европейские туристы (взять хоть немца Адама Олеария с его «Описанием путешествия в Московию»), так и отечественные исследователи (к примеру, Александр Фаминцын в книге «Скоморохи на Руси»). Так что скоморохи были виртуозами кондовой работы:

РОЛАН БЫКОВ РАССКАЗЫВАЛ, ЧТО, КОГДА ОН ГОТОВИЛСЯ
К РОЛИ СКОМОРОХА В «АНДРЕЕ РУБЛЁВЕ», ТО БЫЛ ИЗЯДНО УДИВЛЁН,
ОБНАРУЖИВ, ЧТО ОРИГИНАЛЬНЫЕ СКОМОРОШЬИ ПЕСНИ —
ЭТО СПЛОШНОЙ МАТ, ПРИЧЁМ СТРАШНОВАТЫЙ, А НЕ СМЕШНОЙ



НЕКОТОРЫЕ НЕОБЫЧНЫЕ ФОБИИ

авидсофобия — боязнь быть превращённым в птицу
аддидерофобия — боязнь дурной привычки
аибофобия — боязнь палиндромов
алекторофобия — боязнь петухов
аллиумофобия — боязнь чеснока
альтокальцифобия — боязнь туфель, обуви на каблук
амбулафобия — боязнь движения тела
анаблепофобия — боязнь смотреть вверх
анастезмофобия — боязнь разницы в росте
андротиколобомассофобия — боязнь мужских ушей
аниматофобия — боязнь мультипликационных персонажей
антикофобия — боязнь антиквариата
антофобия — боязнь цветов
аппробарефобия — боязнь одобрения
арипофобия — боязнь чистоты
арканофобия — боязнь магии
арктофобия — боязнь плюшевых игрушек
атаксиофобия — боязнь беспорядка
аулофобия — боязнь духовых инструментов

аутофобия — боязнь самого себя
афрофобия — боязнь всего африканского
азсофобия — боязнь меди
вербофобия — страх отдельных слов
гексаксиейгексеконтагексафобия — страх числа 666
земмифобия — боязнь крыс и кротов
климакофобия (климактофобия) — боязнь лестниц
номофобия — боязнь остаться без мобильного телефона, без связи
педифобия — боязнь предметов, имитирующих человеческий облик (кукол, восковых фигур)
сомнифобия — боязнь спать
тафофобия — боязнь быть погребённым заживо, похорон
тетрафобия — боязнь числа 4
филофобия — боязнь влюбиться
фобифобия (фобифобия) — боязнь фобий (страхов), появления симптомов страха, боязнь испытать испуг
эйсоптрофобия (спектрофобия) — боязнь собственного отражения в зеркале



КАРНАВАЛ
ИЕРОНИМА БОСХА

КАРНАВАЛ
БРЕЙГЕЛЯ-СТАРШЕГО





КАРНАВАЛЬНЫЕ МАСКИ ИЗНАЧАЛЬНО БЫЛИ СПОСОБОМ ОБЕЗЛИЧИТЬ СЕБЯ, ЧТОБЫ ГРЕШИТЬ ВСЛАСТЬ И БЕЗ ОГЛЯДКИ

БРОДЯЧИЙ ЦИРК ЖДЁТ ВАС НА ПРЕДСТАВЛЕНИИ (КАДР ИЗ СЕРИАЛА «КАРНАВАЛ»)



с одной стороны, народ следовало пронять, а с другой — всё же не спровоцировать на мордобой...

Ну и само клоунское генеалогическое древо разукрашено как майское дерево. Впрочем, почему «как»? Ведь именно из Сатурналий и прочих божественных оргий вырос клоунский Карнавал.

Кстати, Карнавал — это тоже разговор отдельный.

Веселье в нём не способ праздности, не приятный бонус к повседневному благополучию, а шанс выплеснуть ежедневное чудовищное напряжение. Причём чудовищное не только по современным понятиям. Конечно, многое из того, что кажется нам невыносимым сейчас, в прошлом воспринималось как нечто само собой разумеющееся. Обыденное. Но если бы всё было так просто, Босх рисовал бы исключительно ангелов. То, что люди средневековья не мыслили иной жизни, не значит, что жилось им легко. А у любой пружины есть запас прочности: свидетельством тому почти непрерывные крестьянские войны и восстания.

Способом ослабить напряжение, спустить пар — конечно, не в масштабах страны, но хотя бы в масштабах города — и стал Карнавал. Надев маску, человек получал возможность творить то, что в обычной жизни было ему недоступно. Слуги садились за один стол с хозяевами, монахи блудодействовали, приличные отцы семейств плясали и кривлялись... Исподволь копившаяся агрессия выплёскивалась в отчаянном веселье, невозможном в остальные дни. На Карнавале человек был не подчинён общественному мнению, правилам и нормам, а значит — свободен. Пусть и всего пару дней в году.

Вот такие тени встают за плечами клоунов. Согласитесь, подобный бэкграунд не слишком располагает к доброте и человеколюбию.

Но и это ещё не всё.

ЧУЖИЕ СРЕДИ ЧУЖИХ

Все знают, что если приехал цирк, То позже придёт чума.

Дана Сидерос

В эпоху Возрождения странствующие артисты всё чаще стали объединяться в труппы. До появления стационарных цирков оставалось ещё несколько столетий (эта мода началась в конце XVIII века, а первый российский цирк был отстроен только в 1872 году), так что узнаваемым образом надолго

ЛЯГУШОНОК НА БАЛУ

28 января 1393 года на одном из роскошных балов-маскарадов при дворе французского короля Карла VI случилась трагедия: от свечей занялись пеньковые костюмы «дикарей», в которые были наряжены некоторые придворные. Возник пожар, началась давка, сам король спасся чудом, а вот остальным «ряженным» не повезло: несколько человек даже умерли от ожогов.

В 1849 году Эдгар По взял этот случай за основу своего знаменитого рассказа «Прыг-скок, или Восемь скованных orangutanов». С одним маленьким отличием: в рассказе пожар устроил королевский шут по имени Лягушонок, охваченный жаждой мести за унижения. Да и финал в рассказе был более жёстким: если в реальности всё закончилось лишь парой смертей да помрачением королевского рассудка (и немножко еврейскими погромами), то в рассказе злобный карлик опутал своих обидчиков

цепями и поднял в воздух, так что остальные придворные могли лишь бессильно наблюдать, как монарх и министры сгорают заживо. И это стало одним из первых примеров «злого клоуна» в литературе.



ИЛЛЮСТРАЦИЯ ДЖЕЙМСА ЭНСОРА, 1898 ГОД

ДЕВУШКА С ЛЬВИНОЙ ГРИВОЙ, ДИАГНОЗ — ГИПЕРТРИХОЗ



БОЛЬНОЙ ПРОГЕРИЕЙ «ЧЕЛОВЕК-ПТИЦА»



КЛОУНОФОБИЯ



«ЧЕЛОВЕК-ГУСЕНИЦА»
С СИНДРОМОМ ТЕТРАМЕЛИИ

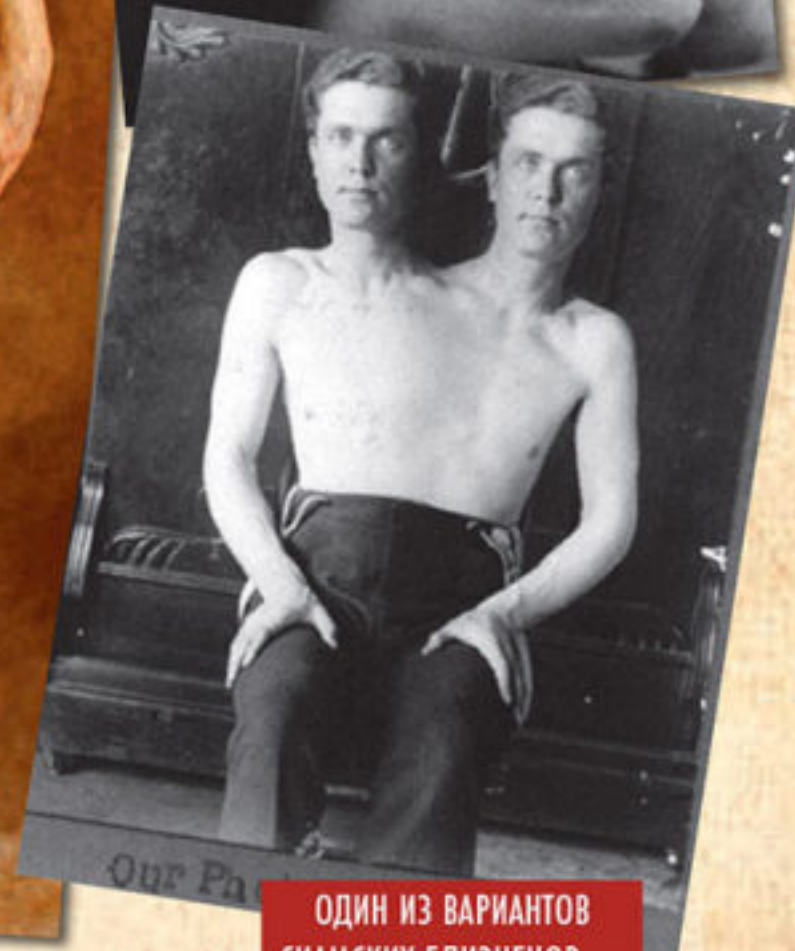
ЖЕНЩИНА
С СИНДРОМОМ ПРОТЕЯ



МИКРОЦЕФАЛ ШЛИТЦИ
СЮРТИС, СЫГРАВШИЙ
В ЗНАМЕНИТОМ ФИЛЬМЕ
«УРОДЦЫ» 1932 ГОДА,
ДЕЙСТВИТЕЛЬНО
БЫЛ АРТИСТОМ
СТРАНСТВУЮЩЕГО
«ШОУ УРОДОВ»



«ЧЕЛОВЕК С РЕЗИНОВОЙ
КОЖЕЙ» — БОЛЬНОЙ
ДЕСМОГЕНЕЗОМ



ОДИН ИЗ ВАРИАНТОВ
СИАМСКИХ БЛИЗНЕЦОВ —
ДУХГОЛОВЫЙ ЧЕЛОВЕК

стала череда разукрашенных фургонов, уныло плетущихся по пустынной дороге.

Чем мог порадовать бродячий балаган своего невзыскательного зрителя?

Во-первых — звери, экзотические сами по себе или знакомые, но вытворяющие под руководством дрессировщика невиданные трюки.

Во-вторых — силачи, акробаты, жонглеры, эквилибристы и прочие искусники, демонстрирующие запредельные способности человеческого организма.

И искусству дрессировщика, и гибкости, и жонглированию при желании мог выучиться любой.

Но в программе балаганов была и ещё одна часть, вызывающая совершенно иные чувства.

Речь идёт о знаменитом «шоу фриков». Или, перевода на русский, цирке уродов.

Большая часть экспонатов этой выставки — совершенно нормальные люди, имеющие редкие врождённые заболевания. Можно перечислить самые известные варианты.

Лилипуты и карлики — люди с гипофизарной недостаточностью. Не все знают, но это разные виды заболевания: малыши-лилипуты — пропорционально сложенные крохи ростом 50-70 сантиметров, их сейчас на планете живёт меньше тысячи, а гораздо чаще встречающиеся карлики — крупноголовые и коротконогие, с почти обычным торсом и недоразвитыми конечностями.

Гиганты с огромными ладонями и обезьяньими надбровными дугами — больные акромегалией. Зачастую у них встречались ещё и нарушения мозгового развития, что делало их особенно забавными. Кроме того, встречались варианты, когда непропорционально большой становилась только какая-то одна часть тела.

Человек-слон — человек с синдромом Протея, который приводит к появлению костных и кожных наростов в самых разных местах и к неравномерному разрастанию жировой ткани.

Сиамские близнецы — жертвы патологии развития плода, которая приводит к наличию у людей общих частей тела или внутренних органов. Внешне сиамские близнецы могут быть очень разнообраз-

ными: общими бывают бок, или спина, или часть черепа, а порой сиамские близнецы могут выглядеть как «нормальный» двухголовый человек.

Болезней, которые могут обеспечить человеку карьеру в цирке уродов, много. Человек-волк, человек-обезьяна, бородатая женщина и другие «экспонаты» с нарушениями волосяного покрова — люди, больные гипертрихозом, «булавочные головки» — микроцефалы, «люди-гусеницы» — люди с синдромом тетраамелии, люди-скелеты, больные синдромом Видемана-Раутенштрауха, люди-птицы,

СУПЕРЗЛЫЕ КЛОУНЫ

Если в литературе кинговский Пеннивайз уверенно держит первенство, то в комиксах у него есть серьёзные конкуренты. К примеру, суперзлодей Джокер из комиксов DC и его напарница Харли Квинн. Джокер — величайший интеллект, хотя не все его шутки отличаются изысканным вкусом. Своим жертвам разрезает щёки, «рисует» на их лицах «улыбку Глазго». Оружие маскирует под клоунский реквизит — чисто для полноты образа. Харли Квинн — бывшая гимнастка и бывшая медсестра в психушке, влюблённая женщина, нацепившая костюм Арлекина, чтобы лучше гармонировать со своим сумасшедшим возлюбленным. В кино Джокера играли Сесар Ромеро (1966, хорошо), Джек Николсон (1989, отлично) и Хит Леджер (2008, великолепно). Другой рисованный клоун — демон Осквернитель из комиксов о Спауне. Для главного героя он выполняет роль искusstеля, склоняя того ко злу.



ТРИ КИНОШНЫХ ВОПЛОЩЕНИЯ ОДНОГО КОМИКОВОГО СУПЕРЗЛОДЕЯ

ТЫ ЕСТЬ ТО, ЧТО ТЫ ЕШЬ

Клоун Рональд Макдональд, конечно, ни в чём предосудительном формально не замечен, но его кампанию по ожирению всего мира вполне можно считать особо изощрённым суперзлодейским планом. Клоун Красти из мультсериала «Симпсоны» тоже никого не убивает, однако грубость, алкоголизм и общая мизантропия приводят к тому, что назвать его добрым языком не поворачивается. Да и коммерческая деятельность Красти по открытию сети «Красти-бургер» явно отсылает к его коллеге из реального мира.



ПАНИКУ У УМНОГО РЕБЁНКА
МОЖЕТ ВЫЗВАТЬ ДАЖЕ СРАВНИТЕЛЬНО
БЕЗОБИДНЫЙ ДЯДЮШКА РОНАЛЬД



ИГРУШКА «ДЖЕК
ИЗ КОРОБОЧКИ»
С САМОГО НАЧАЛА
БЫЛА ПРЕДНАЗНАЧЕНА
ПУГАТЬ, А НЕ ВЕСЕЛИТЬ

больные прогерией, альбиносы, а до определённого момента и обычные чернокожие... Любое серьёзное отклонение внешнего вида годилось для того, чтобы быть продемонстрированным на фрик-шоу.

И нетрудно догадаться, что эмоции, которые испытывали зрители, глядя на этот балаган чудовищ (до мнений типа «это просто несчастные больные люди» было ещё довольно далеко), имели мало общего с радостью и весельем. Главными были любопытство, изумление и — правильно — страх.

Причём не тот весёлый страх, который приводит к выбросу адреналина на американских горках. Это был страх, густо замешанный на ксенофобии, страх чужих. Пожалуй, именно в цирке уродов здравомыслящий американский фермер или русский приказчик приходили к мысли, что чудовища действительно существуют. Никакая горилла, никакой крокодил не могли произвести такого впечатления, как микроцефал или человек-слон — именно потому, что последние сохраняли нечто общее с человеком. Недаром самые жуткие страхи в человеческом сознании неизменно антропоморфны.

Этот ужас перед чужими вполне гармонично увязывался с подсознательным опасением, которое вызывал и весь балаган в целом. Ведь как бы радостно ни встречали жители маленьких городков ярмарочные фургоны («Ура! Цирк приехал!»), древнее отношение к ним как к чему-то опасному, пришедшему из внешнего мира, никуда не исчезало. Человек из первобытного общества не мог быть уверен в том, что под видом путника в племя не проник страшный демон, крадущий детей, или колдун, способный сглазить посевы. Зло всегда приходит извне. Это инстинктивное знание только укреплялось в зрителях фрик-шоу — и, разумеется, переносилось и на остальных участников представления.

В том числе на акробатов и эксцентриков в весёлых улыбающихся масках. Ведь они тоже очень похожи на людей, очень... но всё-таки не совсем.

КАРИКАТУРА КЕЛЛИ ХАТЧИСОНА
«ТАЙНАЯ ВЕЧЕРЯ КЛОУНОВ».
СЛЕВА НАПРАВО: ТРИ
ДЖОКЕРА, КЛОУН КРАСТИ,
МАСКА МАЙКЛА МАЙЕРСА,
КАПИТАН СПОЛДИНГ,
ПЕННИВАЙЗ, КУКЛА БИЛЛИ,
ДВА ДЖЕКА-ИЗ-КОРОБКИ,
ХОМИ Д., ПОГО, РОНАЛЬД
МАКДОНАЛЬД



ФОТОГРАФ ЭОЛО ПЕРФИДО
СНИМАЕТ РЕАЛЬНЫХ КЛОУНОВ.
ДЖОКЕР ОТДЫХАЕТ

МАСКА, Я ТЕБЯ НЕ ЗНАЮ!

*Клоун не зря помнит эти лица,
Вечером шут, а теперь убийца,
В душном трактире он отрешится
С пьяною ордой...*

Вадим Самойлов

Сейчас считается, что основная причина страха перед клоунами — их закрытость и непредсказуемость. Грим, преувеличенное выражение эмоций, дёрганные движения делают клоуна «непрозрачным» для наблюдателя. Его истинное настроение невозможно считать. «Эффект маски» достигает максимума ещё и потому, что клоун, как правило, активно действует — двигается, шумит, вовлекает зрителя во взаимодействие.

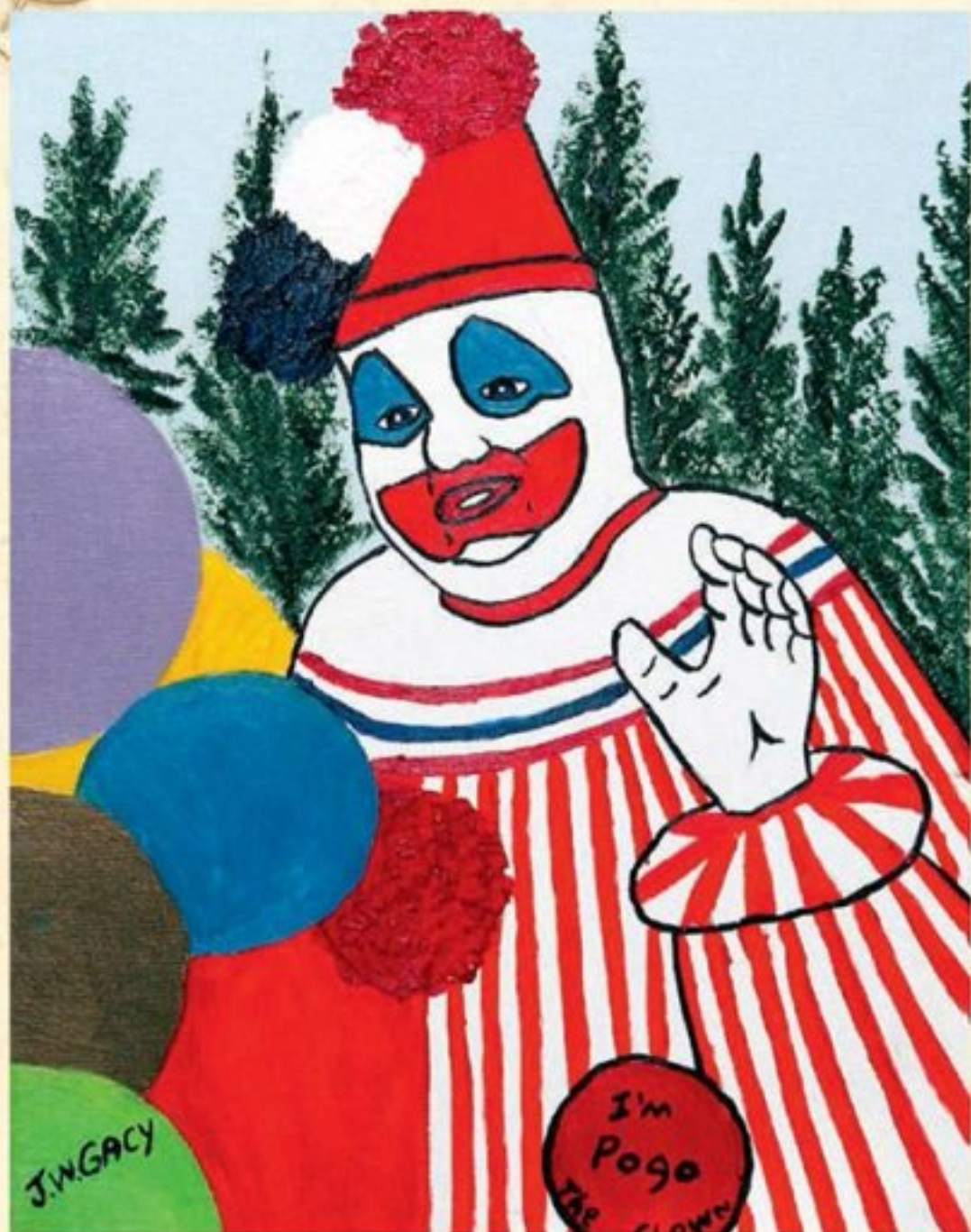
Мы привыкли просчитывать своего собеседника. У обычного человека перед возможной агрессией про-

СДЕЛАЙ САМ

Одну из самых жутких историй о цирке уродов рассказал Виктор Гюго в романе «Человек, который смеётся». Там описаны компрачкосы — похитители детей, которые «создавали» уродов из подручного материала. Маленьких детей с ещё пластичными организмами уродовали в течение нескольких лет, искажая пропорции тела и черты лица. Одних раскармливали, замкнув торс в «доспех» определённой формы, другим выворачивали суставы конечностей, третьим оттягивали кожу на лице, четвёртых ежедневно растягивали на подобии дыбы... К счастью, документальных свидетельств о подобных «рукотворных» цирках уродов, кажется, всё же не найдено.



ЗАДОЛГО ДО ДЖОКЕРА



Одна из картин Джона Гейси, написанная им в камере смертников

являются какие-то признаки злости и недовольства, давая нам возможность подготовиться. У клоуна всё это закрыто маской. Сходные причины заставляют людей опасаться сумасшедших: они непредсказуемы, по их поведению нельзя просчитать их следующий шаг, поэтому даже тихие сумасшедшие вызывают опаску. Вот так же и клоуны: улыбка у него нарисованная, а какое выражение лица настоящее — мы не знаем.

Надо сказать, что грим клоуна довольно легко проассоциировать с расписными масками демонов из множества древних культур: даже красный огромный рот легче соотнести с хищной пастью ракшаса, чем с человеческой улыбкой.

Итак, поведение клоуна невозможно просчитать. А что это, собственно, за поведение? Один из методов работы клоуна — вызывать смех на себя. Падать, получать удары, непрерывно оказываться в комических ситуациях... У подавляющего большинства людей это вызывает ассоциации с унижением, и мысленно (вольно или невольно) ставя себя на место артиста, они понимают, что сами сочли бы реакцию зрителей оскорбительной. Человеку, который смеётся над тобой, хочется отомстить. И мы переносим свою реакцию на клоуна: понимая, что сами возненавидели бы издевающихся над нами негодяев, ждём от него агрессии. А клоун зачастую ещё и ведёт себя так, что это ожидание только крепнет, — ведь активные телодвижения, яркие цвета и шум вызывают напряжение наших органов чувств и дезориентацию. Вспомните, как ведут себя спецназовцы, «укладывая» подозреваемого на землю: слепящие фонари, мельтешение тел, громкие крики... А цыганки, стремящиеся облапошить простофилю? Яркие юбки, мельтешение рук, непрерывный говор, звон украшений... По принципу — то же самое.

В меньшей степени может срабатывать и более простое опасение: если над клоуном смеются, то он изгой, «прокажённый». А поскольку зачастую во время работы клоуны пытаются взаимодействовать со зрителями, человек начинает бояться, что он «заразится» от клоуна и смеяться станут уже над ним. Более того — и сам клоун выставит его в смешном свете, поместив в самый низ этой иерархии. А страх стать посмешищем существует у большинства людей совершенно независимо от клоунов!

Не совсем понятно, мстил ли за насмешки над собой клоун Пого — серийный убийца Джон Уэйн Гейси-мл., — или просто реализовывал свои тёмные фантазии. Однако факт остаётся фактом:



Джон Гейси в двух ипостасях



несчастный Джон, болезненный, подвергнувшийся в детстве насилию, склонный к потерям сознания, практиковавший некрофилию, растлевавший мальчиков-подростков (и отсидевший за это), занимавшийся благотворительностью, бывший членом масонской ложи, художник и писатель, убийца тридцати трёх человек, с охотой носил клоунский костюм, развлекал детишек на праздниках.

В 1986 году, через шесть лет после начала суда над маньяком, но ещё задолго до его казни, Стивен Кинг написал свой знаменитый роман «Оно». Прототипом клоуна Пеннивайза был именно Джон Гейси. Четыре года спустя (всё ещё при жизни Гейси) роман был экранизирован. И хотя фильмы про злых клоунов появлялись и раньше (в одном только 1988 году их вышла целая обойма — «Клоуны-убийцы из космоса», «Дом клоунов», «Из тьмы»), с момента воцарения Пеннивайза на большом экране чудовища в клоунских масках получили постоянную прописку в Голливуде, а клоунофобия (точнее, коулрофобия, от греческого слова «ходули») — непрерывную подпитку.

Конечно, спокойный и благополучный человек, прочитав всё вышенаписанное, просто пожмёт плечами. Но стоит в сознании зародиться неуверенности и тревожности, как клоун найдёт дырочку в броне и надолго поселится во мраке ваших фантазий.

Как сказал один из самых знаменитых клоунофобов (ещё бы, при его-то количестве грима в каждой второй роли!) Джонни Депп, «из-за их раскрашенных физиономий невозможно понять, что у них на уме — счастливы ли они или собираются откусить вам лицо».

ЕСЛИ ВАС ИНТЕРЕСУЕТ ТЕМА ЗЛЫХ КЛОУНОВ — ВКЛЮЧАЙТЕ ТЕЛЕВИЗОР И ЗАПАСАЙТЕСЬ ПОПКОРНОМ. ГОЛЛИВУД НАШТАМПОВАЛ ДЕСЯТКИ КАРТИН, В КОТОРЫХ ПЕРЕД ЗРИТЕЛЕМ ПРОХОДИТ МНОЖЕСТВО ЗЛОВЕЩИХ КЛОУНОВ, ИЛИ УБИЙЦ В МАСКАХ КЛОУНОВ, ИЛИ, НА ХУДОЙ КОНЕЦ, ЗАГАДОЧНЫХ КУКОЛ-КЛОУНОВ. ДАЖЕ ПРОСТО ПЕРЕЧИСЛИТЬ ЗДЕСЬ ВСЕ ЭТИ ФИЛЬМЫ У НАС НЕТ НИКАКОЙ ВОЗМОЖНОСТИ. ДА И СМОТРЕТЬ ИХ ВСЕ, ПО НАШЕМУ МНЕНИЮ, НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО. ИНОГДА ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ ОБЕСПЕЧИТЬ СЕБЕ КОШАРЫ, ДОСТАТОЧНО ПОРАЗГЛЯДЫВАТЬ ПОСТЕРЫ.





Редактор: Борис Невский

ЗА МЕСЯЦ ПОСМОТРЕЛ:

Аниме-сериал «Паразит» (Kiseijuu: Sei no Kakuritsu, 2014)

Неплохо сконструированная история о вынужденном симбиозе обычного японского школьника и инопланетного разумного паразита, который вселился в руку героя. Немного хоррора и триллера, толика боевика и юмора, довольно много драмы, иногда, увы, чрезмерной. Не шедевр, конечно, но смотрится с интересом.

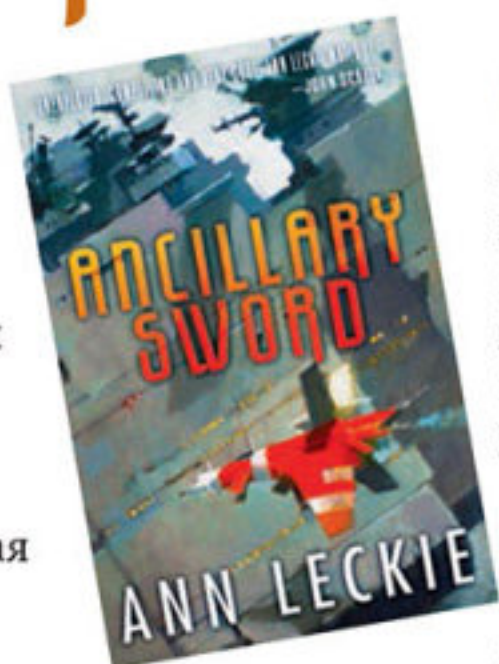
КНИЖНЫЙ РЯД

Писатели-фантасты довольно часто пользуются псевдонимами — по разным причинам. Одни слишком быстро и много сочиняют и, чтобы читатели не уставали от их писанины, прикрываются другими именами — как Роберт Силверберг. Другие, добившись успеха в каком-либо жанре, решают попробовать себя в новом качестве и для чистоты эксперимента скрывают не только имя, но даже пол — как Джоан Ролинг. Третьи просто деньги зарабатывают, кропая под маской штамповку, — ах, Гай Юлий Орловский! Ну, а некоторые чувствуют в себе совершенно разных личностей, которые и думают неодинаково, и пишут каждый сам по себе. Эти обычно самые скрытные и за свои личины держатся всерьёз. Хотя идеальных прикрытий не бывает...

Недавно случилось очередное достаточно громкое разоблачение — открылась личность британского писателя К. Дж. Паркера, который скрывался под маской семнадцать лет. У нас он не слишком известен — на русском выходила только трилогия «Фехтовальщик». А так на счету писателя полтора десятка романов довольно серьёзного фэнтези с интригами, сражениями и изрядной долей психологизма (две Всемирные премии ему дали не просто так!). Подлинная личность писателя тщательно скрывалась — большинство поклонников считало, что это женщина. Но ныне секрет раскрыт: К. Дж. Паркер — это Том Холт, мастер юмористического фэнтези, абсолютно непохожего на книги своего альтер эго. Вообще-то, в 2004 году имя Холта в этом контексте уже всплывало из-за утечки в издательстве. Но Холт тогда так упорно отбрыкивался, что ему поверили. Теперь же автор «Граальщиков» сдался, признав, что «невероятно весело одновременно быть двумя совершенно разными людьми». Но любое веселье когда-нибудь заканчивается. И, возможно, Холт просто приревновал к Паркеру? Ведь тот стал гораздо более знаменитым...

С мира по факту

Лауреатами главного британской НФ-награды BSFA Awards стали космоперный роман *Ancillary Sword* («Слуги меча») Энн Леки и рассказ *The Honey Trap* («Медовая ловушка») Рут Бут.

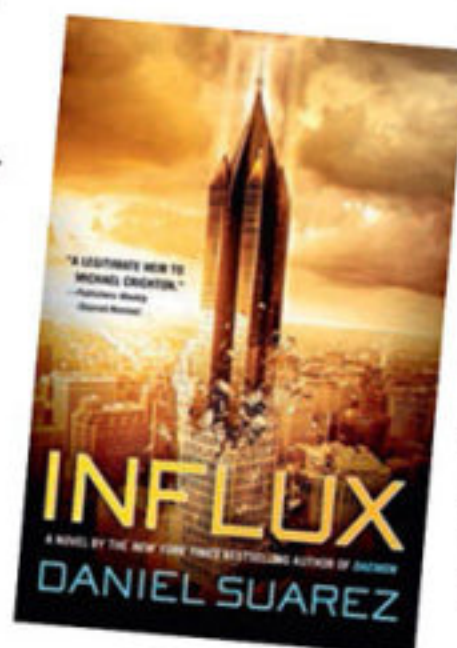
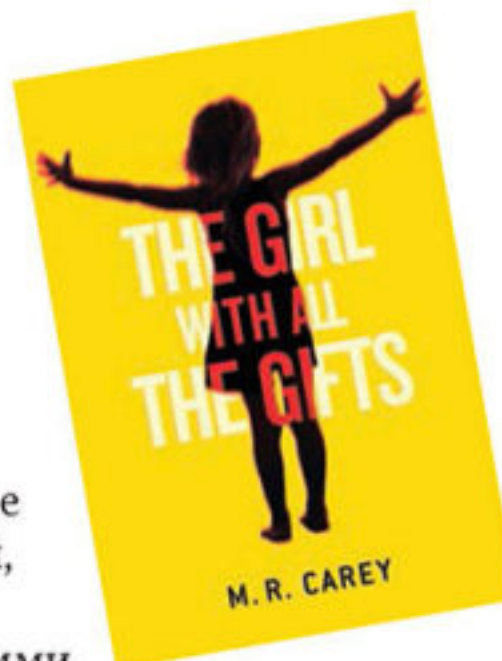


Лауреатами премии «Интерпресскона» стали: роман Виктора Пелевина «Любовь к трём цукербринам», повесть Дмитрия Колодана «Жестяная собака майора Хоппа», рассказ Святослава Логинова «Вернись в Сорренто». За лучший дебют отмечена книга Светланы Тулиной «Котдог». Премию в области нон-фикшн получил Антон Первушин за очерк «Итерация мечты». Отмечено также издательство «Азбука-Аттикус». Специальную премию «Малая улитка» за творческие заслуги получил Борис Долинго.

Названы лауреаты австралийской премии «Дитмар». Премию за лучший роман поделили фэнтезийно-морская авантюра *The Lascar's Dagger* («Кинжал Ласкара») Гленды Ларк и эпическое технофэнтези *Thief's Magic* («Воровская магия») Труди Канаван. Наградами также отмечены повесть *The Legend Trap* («Легендарная ловушка») Шона Уильямса, рассказ *The Seventh Relic* («Седьмой реликт») Кэт Спаркс, антология Эллис Красноштейн и Джулии Риос *Kaleidoscope* («Калейдоскоп»).



Объявлены номинанты британской премии имени Артура Кларка. На награду претендуют романы: футуристическая НФ о мире, где доминирует Китай, *Memory of Water* («Память воды») Эмми Итяранты, дистопия про зомби-эпидемию *The Girl with All the Gifts* («Девушка с подарками») М. Р. Кэри, фантазия о бесконечном существовании человека *The First Fifteen Lives of Harry August* («Первые пятнадцать жизней Гарри Августа») Клэр Норт, триллер о раздробленном Евросоюзе *Europe in Autumn* («Осень Европы») Дэйва Хатчинсона, НФ на гра-



ЛЕОНИД ВИКТОРОВИЧ ВЛАДИМИРСКИЙ

21 сентября 1920 — 18 апреля 2015

Советский и российский график и иллюстратор. Работал главным художником на студии «Диалог». В 1953 году для диафильма «Приключения Буратино» по сказке Алексея Толстого создал образ деревянного героя, ставший классическим. После выхода оформленных художником «Приключений Буратино» (издание 1956 года) Владимирский целиком посвятил себя иллюстрированию книг для детей. Наиболее известные его работы — оформление сказочного цикла Александра Волкова, иллюстрации к поэме Пушкина «Руслан и Людмила», повести Юрия Олеши «Три толстяка», сказке Джанни Родари «Путешествие Голубой стрелы», сборнику «Русские сказки». Владимирский также сочинил книги «Буратино ищет клад» и «Буратино в Изумрудном городе».



ни с магическим реализмом *The Book of Strange New Things* («Книга странных новых вещей») Мишеля Фейбера, постапокалиптический «роман дороги» *Station Eleven* («Одиннадцатая станция») Эмили Сент-Джон Мэндел.

Номинантами ежегодной премии «Прометей», которую присуждает Либертарианское общество, названы НФ-технотриллер *The Three-Body Problem* («Проблема трёх тел») китайца Лю Цысиня, история о плоскомирной НТП *Raising Steam* («На всех парах») Терри Пратчетта, книга про альтернативную Землю, где один процент людей рождается со сверхспособностями, *A Better World* («Лучший мир») Маркуса Сэки и детективный посткиберпанк *Influx* («Влияние») Даниэля Суареса.



НАГРАДЫ «ЕВРОКОНА»

С 23 по 26 апреля в Санкт-Петербурге проходил международный конвент фантастики Eurocon, совмещённый с местным «Интерпрессконом». В рамках конвента вручались разнообразные премии. Почётной наградой Еврокона «Гранд Мастер» отмечен Евгений Лукин (Россия). Премии как лучшие в своих категориях получили: писатель Чайна Мьевиль (Великобритания), переводчик Екатерина Доброхотова-Майкова (Россия), промоутер Михаэла Мария Перкович (Хорватия), журнал *FantAstica* (Болгария), издательство Gollancz (Великобритания), художник Маншу (Франция). Лучшим фэнзином признано «Притяжение» (Россия). Кроме того, специальные премии «Дух верности» достались художнику Сергею Крикуну (Украина), а также детскому писателю Рут Лонг (Ирландия) и художнику Антону Ломаеву (Россия). Подробнее о конвенте можно прочесть в нашем репортаже на странице 41.

НОВЫЕ ПЕРЕВОДЫ

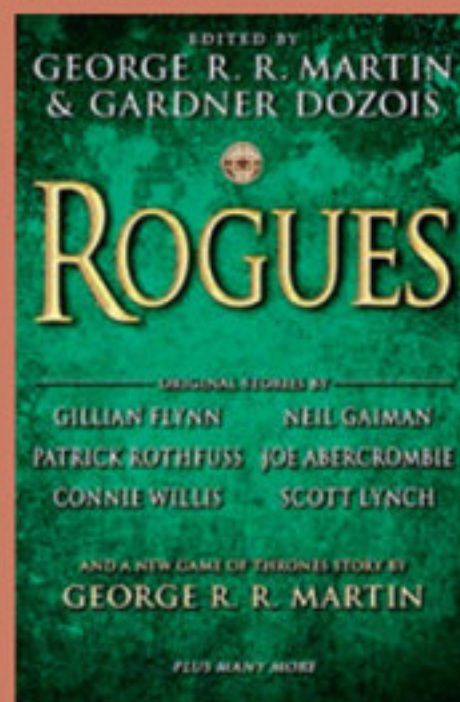
Джо Аберкромби Полмира

Второй роман в серии юношеского фэнтези «Море осколков». Действие развивается спустя несколько лет после событий первого тома. Причём герой предыдущей книги «Полкороля», принц Ярви, на сей раз лишь второстепенный персонаж. А в центре событий — жаждущая возмездия девушка и сопровождающий её молодой воин. Роман выйдет в «Эксмо».



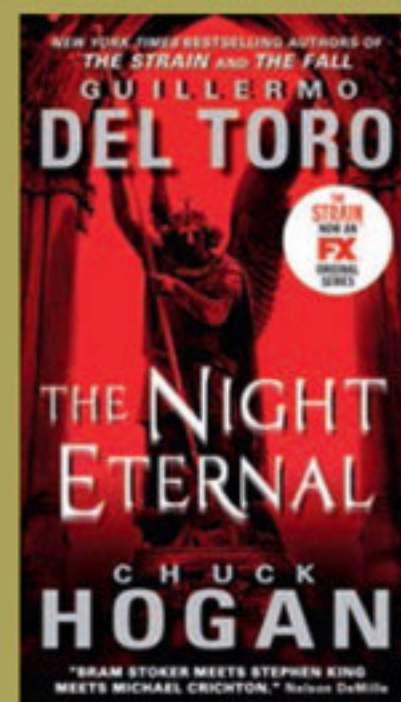
Антология Негодяи

Очередная антология, совместно составленная Джорджем Мартином и Гарднером Дозуа. Как ясно из названия, герои рассказов — разнообразные злодеи. Среди авторов антологии — Джо Аберкромби, Майкл Суэнвик, Скотт Линч, Чери Прист, Дэниел Абрахам, Гарт Никс, Уолтер Йон Уильямс, Нил Гейман, Конни Уиллис, Патрик Ротфусс и сам Джордж Мартин. Сборник выпустит «Эксмо».



Гильермо дель Торо, Чак Хоган Штамм. Вечная ночь

Заключительный роман трилогии «Штамм», изначально написанной как сценарий телесериала для канала FX. Человечество стало жертвой глобальной эпидемии, инспирированной вампирами, и находится на грани уничтожения. Ночь ядерной зимы окутала землю, создав идеальные условия для упырей, которые стали новыми хозяевами планеты. Но люди ещё не сдались — герои трилогии готовят ответный удар. Роман выйдет в «Азбуке».



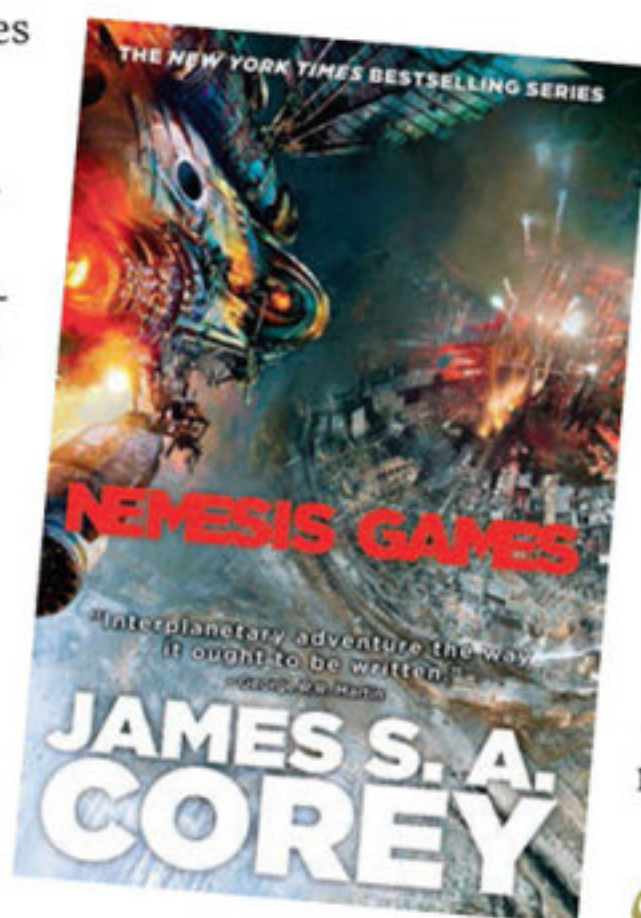
Новинки книжного рынка

Известный мастер оригинальной юмористической фантастики, британец Джаспер Ффорде, романом *Early Riser* («Раннее пробуждение») открывает свой новый цикл. Действие происходит в альтернативном мире, обитатели которого живут подобно медведям, зимой впадая в спячку. Правда, небольшой процент людей обладает способностью бодрствовать даже в зимний период — их называют Стражами Сна. Главный герой — один из таких Стражей. И вот однажды во время дежурства героя случается чрезвычайное происшествие, которое необходимо расследовать как можно быстрее, ибо от этого зависит судьба всего человечества...

Роман Джеймса Кори *Nemesis Games* («Игры Немезиды») — пятый том космооперы «Пространство», причём четыре предыдущих уже изданы на русском. В «Играх» человечество, наконец, приступило к освоению дальнего космоса, что привело к обострению конкуренции между различными государственными альянсами.

Силовые структуры Солнечной системы не могут справиться с растущей волной массовой колонизации. Всё чаще случаются кровавые инциденты, когда караваны звездолётов исчезают без следа, явно кем-то уничтоженные. Потому формируются целые армии — частные и корпоративные. А тут ещё некто похищает прототип протомолекулы, которая и сделала возможной звёздную экспансию. В общем, героям цикла, капитану Холдену и экипажу его корабля «Росинант», придётся вмешаться, чтобы в очередной раз всех спасти.

Учитывая недавнее печальное событие, роман Терри Пратчетта и Стивена Бакстера *The Long Utopia* («Бесконечная утопия») имеет дополнительные шансы стать бестселлером. Хотя четвёртый том НФ-цикла «Бесконечная Земля» вряд ли написан демиургом Плоского мира — даже частично. В лучшем случае Пратчетт просмотрел текст, а всю работу сделал Бакстер. Но что поделать, знаменитое имя — это касса... Что до самой книги,

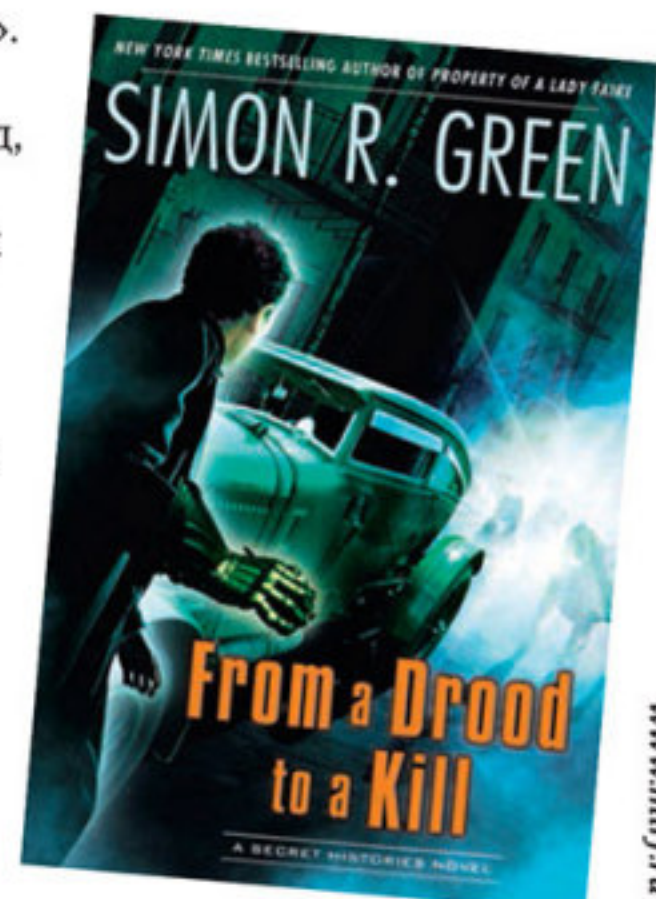


то она рассказывает о дальнейшей экспансии человечества, которое получило в своё распоряжение бесчисленные альтернативные миры. И, естественно, в других мирах экспансия то и дело спотыкается о подводные камни. Очередная угроза обретает настолько глобальный характер, что ради её устранения необходим маловероятный союз человечества, Машины и Сверхразумных. Причём кто-то должен принести себя в жертву...

Начальный том цикла Марка Лоуренса о войне Красной королевы «Принц шутов» совсем недавно увидел свет на русском языке. На Западе же выходит второй роман, *The Liar's Key* («Ключ лжецов»). Действие происходит в том же мире Разрушенной империи, что и трилогия о «принце терний» Йорге Анкрате. Только в центре сюжета другая сиятельная особа — принц с Юга Ялан Кендет, лишённый политических амбиций игрок, распутник и гуляка. Волею случая Ялан оказался в самой гуще сражений вместе с викингом Снорри, который магическим образом связан с незадачливым принцем... Именно эта парочка оказывается на пути Мёртвого короля и его орды живых трупов.



Новый роман Саймона Грина *From a Droid to a Kill* («С Друдом на убийство») — уже девятая книга в серии ироничных фэнтезийных боевиков «Тайная история». Цикл напоминает бондиану, только главный герой Эдди Друд, который в честь легендарного агента 007 называет себя Шаман Бонд (он ведь маг), сражается не с обычными террористами и злодеями, а со всякой нечистью. Грин анонсирует книгу как финальный том, где будут подведены итоги Большой Игры — проигравшие в ней потеряют не только жизнь, но и душу. Чтобы спасти своих родных и друзей, Шаман Бонд должен обязательно одолеть невероятно могущественного врага...





«Моя лучшая книга ещё не написана»

БЕСЕДА С АНДЖЕЕМ САПКОВСКИМ

Наш журнал уже не раз брал интервью у Анджея Сапковского. Однако каждый раз, когда мы встречаем мэтра польского фэнтези, сложно избежать соблазна и не задать ему ещё несколько вопросов. Тем более что поводов для нового разговора с нашей последней беседы накопилось достаточно — это и выход нового романа о Геральте, и публикация сборника-трибьюта «Ведьмачьи легенды» от российских авторов, и релиз очередной игры по мотивам цикла.



■ Американский издатель использует в оформлении книг Сапковского арты из игры

«НАСТОЯЩЕЕ МАСТЕРСТВО ПИСАТЕЛЯ ПРОЯВЛЯЕТСЯ В РАССКАЗЕ»

Тяжело ли было после многолетнего перерыва вновь вернуться в мир ведьмака?

Совсем нет. Вы знаете, меня муза посетила. Пролетала, взмахнула волшебной палочкой, и я написал роман.

Когда вы объявили, что пишете «Сезон гроз», то многие были удивлены, ведь прежде вы говорили, что не собираетесь писать продолжение цикла...

Я говорил, что не буду продолжать историю ведьмака. Я её и не продолжил. Но я никогда не исключал возможности вернуться в мир ведьмака с самостоятельной историей — сайдквелом, как это называют на английском. «Сезон гроз» и стал такой историей.

А писать сиквелы я действительно не собираюсь. Не будет новых пяти книжек, а потом ещё «Сына ведьмака» и «Дочери ведьмака» в придачу.



■ В последнее время произведения Сапковского переиздаются в России преимущественно в омнибусах

Ещё до публикации «Сезона гроз» в Рунете появился любительский перевод романа. Как вы относитесь к тому, что фанаты переводят ваши книги и бесплатно распространяют их в Сети?

Бороться с этим невозможно. Да и бывает так, что любительский перевод получается лучше официального. Но для меня, конечно, официальный перевод остаётся самым важным.

Как вы сами отметили, официальные переводы подчас оставляют желать лучшего. Нет ли у вас возможности как-то на это повлиять?

Не бывает таких договоров между издательством и писателем, которые позволяли бы последнему влиять на перевод. Когда переводчик задаёт мне вопросы по тексту, если чего-то не понимает или хочет уточнить какой-то момент, я всегда, как могу, помогаю. Но, если переводчик этого не делает и работает с текстом так, как сам считает правильным, я не могу ничего с этим поделать. Нет у меня такого права.

Известность вам принесли произведения в короткой форме, но со временем вы практически перестали их писать. С чем это связано и нет ли желания вернуться к сочинению рассказов?

За романы платят больше! Чтобы написать хороший рассказ, нужно полгода работы. А денег я на нём зарабатываю не очень много. На книгу надо потратить год или два, но заплатят за неё очень хорошо. Вот и получается, что нет смысла возвращаться к рассказам. Невыгодно.

Но, конечно, настоящее мастерство писателя проявляется именно в рассказе. В нём путь от начала до конца — это короткая прямая линия, и надо суметь уложить в него всё, что задумано. Повесть и книга больше, поэтому с ними проще.

Вы сказали, что не считаете сагу о ведьмаке работой своей жизни. А какое произведение можете таковым назвать или оно ещё впереди?

Не так уж просто ответить на этот вопрос. Пожалуй, я бы назвал своим *tour de force* «Сагу о Рейневане». Недавно по ней выпустили аудиороманы. Я их послушал и сказал себе: «Нет, лучше написать я не смогу, это мой потолок». Но, как знать, может, я ошибаюсь. Всегда надо стремиться к большему, поэтому я надеюсь, что моя лучшая книга ещё не написана.

Вы начинали писательскую карьеру с фэнтези о вторичном мире. Как появилась идея перейти от него к саге, действие которой разворачивается в декорациях реального средневековья?

Не забывайте про время, когда я начал писать. Первые рассказы о ведьмаке вышли в 1980-е годы, когда о жанре фэнтези практически никто в Польше не знал. Я пошёл именно в классическое фэнтези, потому что понимал: читатели этим обязательно заинтересуются.

Потом, когда я начал читать больше зарубежного фэнтези, мне очень понравились романы, основанные на реальной истории, где действие происходит в нашем мире, но при этом есть элементы мистики и магии. И тогда я придумал свою трилогию о Гуситских войнах.

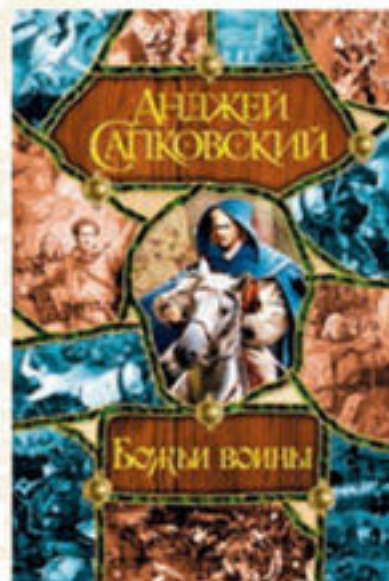
В Польше мне нередко говорят, что из «Саги о Рейневане» получилось бы замечательное чисто историческое произведение, и удивляются, зачем там мистика, колдуны и ведьмы. Мол, без всего этого получился бы настоящий исторический цикл, который вполне мог бы завоевать литературные награды. Не то что фантастика.

Нет ли желания попробовать себя в каком-нибудь ещё новом жанре?

Да, есть такое желание. Из фантастики я сейчас читаю преимущественно городское фэнтези, например «Досье Дрездена» Джима Батчера. Не исключено, что я возьмусь написать что-то в этом направлении.

В последнее время на русском языке выходит достаточно много переводного польского фэнтези от таких авторов, как Дукай, Крес, Пекара... Могли бы вы кого-нибудь из них порекомендовать своим поклонникам?

Что я буду конкурентов рекламировать? Ни за что, это как змею на груди пригреть! Конечно, я шучу. Я прекрасно знаю, что польская фантастика всегда была близка людям, читающим по-русски. Начиная с Лема, продолжая Сапковским и переходя к тем авторам, чьи имена вы назвали. Дукай, Крес, Баранецкий — всё это действительно хорошие писатели, и их я бы советовал.



■ Вся «Сага о Рейневане» уместилась под обложкой одной книги объёмом без малого в тысячу страниц

Скажите, а востребована ли российская фантастика в Польше?

Да, разумеется. Спросите любого поляка, любящего фантастику, и он вам скажет, что читал русских авторов. Но вот беда — нет хороших переводчиков.

Не секрет, что Сапковский не принимает участие в создании игр о Ведьмаке, сам не играл в них и считает их просто адаптацией своих книг, а не их официальным продолжением. Но мы не могли не задать пану Анджею пару вопросов об играх, а заодно затронуть и другую работу по мотивам его книг — сборник «Ведьмачьи легенды».

«ПОКЛОННИКИ ДОЛЖНЫ ПОНИМАТЬ, ЧТО ВСЁ НАЧИНАЛОСЬ С КНИГ»

Обращаются ли к вам разработчики игровой серии «Ведьмак» за советами и консультациями?

Мои отношения с авторами игр получились крайне неловкими. Мы почти не общаемся. Они хорошо платят, и спасибо им за это, но ничего мне не говорят, ни о чём не спрашивают.

Когда CD Projekt делали первую игру, разработчики спросили, не буду ли я возражать, если они продолжат историю, которую я закончил в книгах. Я сказал: «Пожалуйста, не вижу в этом никакой проблемы». Лично я не собираюсь писать сиквелы, и, раз уж разработчикам для их игры нужно было сделать именно продолжение истории Геральта, я был совершенно не против.

Соответствует ли облик Геральта, Трисс, Лютика и других персонажей вашему представлению об их внешности?

Хотите верьте, хотите нет, но, когда я пишу, я не вижу своих героев. У меня перед глазами нет образов и картин, я просто в нужном порядке ставлю буквы на листе. Я не знаю, как выглядит Геральт, Йеннифер или Лютик. Для меня они — только буквы на бумаге. И читатель, когда берёт книги, видит именно чёрные буквы на белом фоне — всё остальное делает его воображение. Моя же задача — расставить эти буквы в таком порядке, чтобы читатель радовался и ему было интересно.

Игровые адаптации ведьмачьего цикла снискали нешуточную популярность. А сказало ли это на успехе ваших книг?

Да, без сомнения. Правда, уже появились люди, которые говорят, что Сапковский пишет книги по играм или что своей популярностью я обязан играм. А это абсолютно неверно. Я подобными заявлениями, конечно, недоволен, но бороться с ними тяжело.

Были игры по книгам Пратчетта, Мартина и многих других писателей. Но поклонники должны понимать, что всё начиналось с книг.

Именно после выхода игр на ваши книги обратили внимание англоязычные издатели. Не могли бы вы рассказать о судьбе ваших романов в США и Великобритании?

Мои книги были изданы в Китае, в Японии, в Испании, в Скандинавии... Но американцы и англичане всё равно их игнорировали, мол, нам своих авторов хватает. Что, писатель из Польши? Это вроде как из Зимбабве? Какая там может быть фантастика? Пусть поляки пишут себе, как они боролись с коммунизмом. Но польская фантастика? Не верим. Вот какова на протяжении долгого времени была реакция на мои книги от англоязычных издателей.

А знаете ли вы, как приняли ваши книги англоязычные читатели?

Пока не могу судить, какое впечатление романы произвели на англоязычную аудиторию. Я был

на многих конвентах в разных странах, но «Еврокон 2014» в Дублине стал моим первым конвентом, где все говорят на английском языке. Да, подходят читатели, хвалят мои книги, говорят, что восхищаются ими, но делать из этого далеко идущие выводы я не тороплюсь.

Несколько лет назад я получил премию имени Дэвида Геммела, но мой английский издатель Gollancz не счёл нужным пригласить меня на вручение. Вот вам и отношение. Если бы мне присудили награду в Чехии, России или Германии, подобного бы, конечно, не произошло — мой местный издатель абсолютно точно позвал бы меня на церемонию.

Относительно недавно вышел сборник «Ведьмачьи легенды», в который вошли рассказы российских авторов по мотивам вашего цикла. Довелось ли вам прочесть эту аналогию и как вы её оцениваете?

Приятно, что этот сборник вышел, и, конечно, я его читал. Я доволен, что мои идеи и мир, который я создал, влияют на других авторов. Меня просили написать предисловие, но я не успел. Забот много, работы много, вот и не успел.

А как вы относитесь к творчеству простых фанатов по мотивам ваших книг?

Раз есть фаны, то будут и фанфикшены. Я не возражаю. Как у нас в Польше говорят, этот тот груз, который ты получаешь и должен нести, если сделал что-то примечательное. Если есть люди, которые любят моё творчество, восхищаются книгами и хотят создавать что-то своё по мотивам, как можно этому противиться?

Но есть и проблема. Сам я с ней не сталкивался, но слышал. Например, один юный богатырь обвинил писательницу, по произведениям которой написал фанфикшен, что она затем украла его идеи. Хотя писательница никогда эти тексты не читала и вообще не знала об их существовании, теперь их автор требует у неё деньги.

И ведь вполне может быть, что, например, возьмусь я написать новую книгу о ведьмаке. И придумаю идею, которую уже использовал какой-нибудь поклонник в своём фанфикшене. Тут же начнутся разговоры, что это он придумал, а я позаимствовал, хотя на самом деле тот фанфикшен никогда не читал.

Что бы вы могли посоветовать начинающим писателям?

Я так скажу: если в вас есть писатель, то он всё равно вырвется наружу. А если его нет, то никакие советы не помогут. Выучиться невозможно, нужен талант, а он — от Бога.

В прошлом вы не раз посещали Россию, но в последнее годы к нам не заглядываете. Есть ли шанс в обозримом будущем увидеть вас в наших краях?

Давно, давно не заглядывал. Когда я ещё занимался бизнесом, много путешествовал по России, и потом не раз приезжал на российские конвенты. Приятно вспомнить. Так что приглашайте, если получится, обязательно приеду. ✎

ВОЗВРАЩЕНИЕ ГЕРАЛЬТА НА КИНОЭКРАНЫ

Летом 2014 года анонсировали новую экранизацию «Ведьмака». Режиссёром фильма выступит Томаш Багиньский, который ставил великолепные вступительные ролики для игр ведьмачьей серии, что даёт все основания надеяться на очень зрелищную и атмосферную картину. К сожалению, никаких иных подробностей о проекте с момента анонса обнародовано не было. Неизвестно даже, ждёт ли нас прямая адаптация книг Сапковского или самостоятельный фильм по мотивам цикла.

Мы, конечно, задали пану Анджею вопрос о готовящейся экранизации. Однако писатель связан условиями контракта и пока не может обсуждать никакие детали проекта.



■ События «Сезона гроз» разворачиваются до начала «Крови эльфов»



■ Цикл о Геральте выходил во многих странах, но, пожалуй, больше всего ему повезло с оформлением в Испании



■ В антологию вошли восемь рассказов и повестей



О БЕДНОМ БРОДЯГЕ ЗАМОЛВИТЕ СЛОВО...

**«САГА О РЕЙНЕВАНЕ»
АНДЖЕЯ САПКОВСКОГО**

*«Вторжение политики превращает
плутовской роман в революционную трагедию».*
Борис Казарлицкий, критик

Многим известным авторам фантастики и фэнтези сложно расстаться со своими мирами и героями, уже завоевавшими читательскую любовь. Но Анджей Сапковский не таков. После оглушительного успеха книг о «Ведьмаке» польский писатель безжалостно проигнорировал мольбы фанатов, переключившись на сочинение абсолютно нового для себя цикла, в котором поначалу-то и фантастики как таковой было с гулькиным нос.

■ Первое польское издание цикла оформлено средневековой живописью



Пан Анджей всегда интересовался историей. Потому немудрено, что он взялся именно за историческое фэнтези, события которого разворачиваются во времена гуситских войн — одного из самых ожесточённых проявлений христианского раскола периода европейской Реформации. Тем более что чешские гуситы и в Польшу наведывались, да и многие события тех бурных лет вполне можно спроецировать на гораздо более близкие к нам времена.

Основное действие трилогии происходит в 1425–1430 годах, когда гуситы, отбившись от крепостеносцев, сами перешли в наступление, чтобы нести слово божье в сопредельные земли (ну, и пограбить их, конечно). В серию входят романы «Башня шутов» (Narrenturm, 2002), «Божьи воины» (Boży wojownicy, 2004) и «Свет вечный» (Lux perpetua, 2006). Цикл задуман и сюжетно построен как «плутовской роман», заставляя вспомнить такую покрытую пылью веков литературную классику, как «Похождения Симплициссимуса»*.

* «Похождения Симплициссимуса» (1668) немецкого писателя Ганса Якоба Кристоффеля фон Гриммельсгаузена — классика «плутовского романа», где рассказано о странствиях героя, попадающего в разные передряги, причём дело происходит во время Тридцатилетней войны.

ВРЕМЯ БОЛИ И НАДЕЖД

Сначала небольшая историческая справка — для тех, кому лень копаться в энциклопедиях, а полученные в школе сведения в одно ухо влетели, а из другого испарились без следа.

Вызванный многими причинами кризис римско-католической церкви породил в XV веке события, которые позже назвали эпохой Реформации. Европу охватило смущение умов, приведшее к религиозному расколу и рождению нового ответвления христианства — протестантизма, от умеренного до радикального. Естественно, Рим и его светские наместники вовсе не собирались мирно сосуществовать с «еретиками». Те в массе своей тоже были отнюдь не паиньками — немудрено, что большинство противоречий решались вовсе не теологическими диспутами, а банальной резнёй. В результате немалая часть европейских конфликтов в последующие два века носила характер религиозного противостояния — заключительные и весьма кровавые отголоски Реформации приписали на Тридцатилетнюю войну (1618–1648).

Чешские гуситы долгое время были радикальными протестантами. Конечно, среди них тоже имелось немало спокойных ребят, которые

не желали крайностей, но наибольшую славу обрели именно лихие головорезы. Справедливости ради стоит отметить, что радикалами гуситы стали вынужденно. Главного идеолога чешского протестантизма Яна Гуса католики сожгли на костре, его сторонников жестоко преследовали, потому ответная реакция не заставила себя ждать. Наиболее горячие головы стали ударной силой Пражского восстания 1419 года, после которого в Чехии начали повсеместно громить монастыри и резать глотки не успевшим сбежать святошам.

Радикальная часть гуситов создала на горе Табор в южной Чехии укрепленный лагерь. По взглядам таборитов вполне можно причислить к коммунарам — они мечтали об «обществе равных», земном варианте Царства Божьего. Естественно, такое общество можно было построить только насильем, потому крови табориты не жалели — ни своей, ни чужой. Самым знаменитым из них был мелкий дворянин, одноглазый Ян Жижка — участник битвы под Грюнвальдом, весьма талантливый вояка.

Более умеренные гуситы-«чашники» (их так называли из-за особых требований к принятию святого причастия) были не прочь договориться с католиками, надеясь лишь на некоторые религиозные уступки. Однако католики поначалу никаких компромиссов не желали, раз за разом организуя против гуситов крестовые походы. Для их отражения табориты и чашники были вынуждены объединиться. 14 июля 1420 года на Витковой горе под Прагой Жижка разбил первую армию крестоносцев императора Сигизмунда Габсбурга. После чего Рим и Вена организовали ещё четыре католических похода, которые все до единого закончились провалом — гуситы били крестоносных рыцарей в хвост и в гриву.

Более того, после смерти Яна Жижки в октябре 1424 года бывший священник Прокоп Голый, возглавивший военное руководство гуситов, решил заняться «экспортом революции» в надежде распространить свои идеи за пределами Чехии. Гуситские боевые возы-вагенбурги захватили по дорогам Силезии, Германии, Австрии, Моравии, Венгрии. Именно на этот период гуситских войн и приходятся бурные приключения Рейневана из Белявы, главного героя трилогии Анджея Сапковского.

ГЕРОЙ ПОНЕВОЛЕ

Хотя трилогия населена массой колоритных персонажей, которые активно влияют на сюжет, центральная фигура в цикле одна — Рейневан (это прозвище, игра слов — одновременно производное от имени и простонародное название растения пижмы). При этом роль протагониста весьма специфична — чаще всего он лишь щепка в бурных волнах океана житейского, которую швыряет то в одну, то в другую сторону. Впрочем, так часто бывает в классических плутовских романах.

С самого имени и происхождения Сапковский подчёркивает двойственность своего героя. На этом стоит остановиться чуть подробнее, ибо несоотечественникам польского писателя подобный расклад может быть непонятен — а роль он играет не последнюю.

Дело в том, что имеющий вроде как польское происхождение протагонист всё же не поляк, а силезец: для дворян и духовенства он Рейнмар фон Беляу, для людей попроще — Рейнмар из Белявы. Такое различие имеет большое значение. Это сейчас Силезия в основном входит в состав современной Польши (хотя некоторые районы — части Германии и Чехии), но так было не всегда. Если не вдаваться в особо тщательные исторические изыскания, то Силезия — это онемеченная часть славянских земель: на протяжении многих веков там жили люди, которые говорили на диалекте немецкого языка и считали себя отдельным народом. Особую драматичность история этого региона приобрела в годы Второй мировой войны, когда польские



■ Рейнмар из Белявы, идеалист с цветком пижмы (работа Kelebraen)

силезцы в основном поддержали Гитлера, став «пятой колонной» внутри страны. Это привело к тому, что после 1945-го польские власти прибегли в Силезии к массовым этническим чисткам, вынудив изрядную часть местного населения эмигрировать в Германию, после чего заселили Вроцлав с окрестностями непосредственно поляками. Анджей Сапковский, кстати, уже использовал эти исторические события в саге о Ведьмаке — помните эльфов-«белок» и гонения на них в землях нордлингов? В годы же действия гуситской трилогии Силезия, имея тесные культурные и политические связи с Польским королевством, была автономным княжеством в составе Священной Римской Империи германской нации.

По женской линии силезский дворянин Рейневан — самый настоящий Пяст, родич семьи древних польских королей, но в жилах героя также течёт немецкая и чешская кровь. Происхождение Рейневана очень важно. Протагонист, по Сапковскому, своеобразное олицетворение современного поляка, в душе и сознании которого постоянно ведут борьбу два начала — восточнославянское и западноевропейское. Этот дуализм раздирает и Рейневана, который так и не может окончательно выбрать одну сторону в кровавом конфликте двух миров — революционного и аристократического, славянского и западного, оставаясь в итоге прежде всего индивидуалистом... или просто человеком, близким по своему мироощущению к современному либеральному гуманизму.

Герой также неспроста, будучи дворянином, отнюдь не воин, хотя по ходу событий ему постоянно приходится принимать участие в многочисленных сражениях и стычках. Рейневан — интеллект, который учился в пражском Карловом университете, признанном рассаднике европейского вольнодумства. Открыто Рейневан известен как медик, и лишь немногим избранным ведомо о его тайной сущности алхимика и чернокнижника. И если алхимия в те времена была «почти» разрешена, то увлечение героя магией — верный путь в застенки инквизиции или прямо на костёр.

Рейневана часто именуют «тоledo» — так в цикле называют адептов магии, которые изучали её в учебных заведениях (не имея к волшебству врождённых способностей, подобно ведьмам). Название идёт от университета испанского города Толедо, который всегда считался пристанищем еретиков — а, согласно Сапковскому, там почти официально штудировали колдовское искусство.

В самом начале истории молодой медик и алхимик Рейнмар из Белявы вполне доволен своей жизнью. У него есть любимая работа (он практикует в августинском монастыре города Олесьницы) и возможность спокойно изучать алхимию, хорошие связи в лице влиятельных родичей, отсутствие финансовых проблем благодаря регулярной помощи состоятельного старшего брата... А ещё Рейневан влюбчив, по-юношески вспыльчив и легко поддаётся душевным порывам,

■ Гуситская чаша красовалась на их знамёнах



■ Эгоистичный забияка Шарлей способен быть верным товарищем (работа Ethicallychallenged)



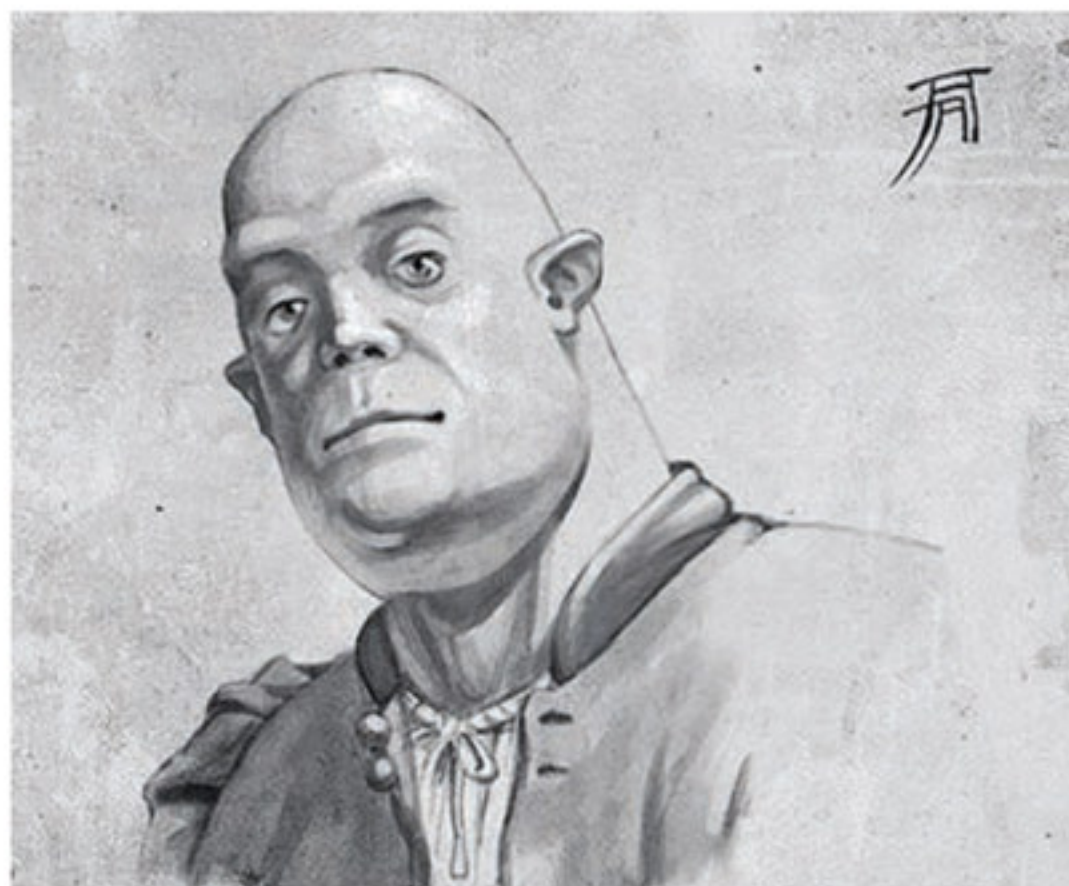
из-за чего, собственно, часто попадает в переделки. Волею случая оказавшись в положении беглеца, герой поначалу ведёт себя крайне легкомысленно — а если говорить прямо, как последний дурак. Однако с течением времени, пройдя череду испытаний (как-то язык не поворачивается называть их приключениями), потеряв дорогих для себя людей и изрядное количество иллюзий, заматеревший Рейневан становится более реалистичным в своих взглядах на окружающий мир, сохраняя, тем не менее, толику былых идеалов.

В книгах Сапковского герои вообще довольно часто проявляют качества типичных интеллигентов, привычных нам, к примеру, по произведениям братьев Стругацких. Подобное мировоззрение на фоне средневековой реальности выглядит совсем уж явным анахронизмом... И Рейневан — едва ли не самый неправдоподобный персонаж трилогии. Впрочем, все основные герои цикла не слишком соответствуют тому историческому периоду, в котором они обитают. Учитывая авторское умение создавать яркие, полнокровные образы, следует признать, что к подобному приёму Сапковский прибег намеренно. Рейневан и его друзья — своеобразные «пришельцы» (один так пришелец самый настоящий) в мире позднего средневековья со всей его кровью, грязью, невежеством и нетерпимостью. Колоритнейшую эпоху религиозных войн автор показывает глазами людей, более напоминающих наших современников, — и неспроста. Ведь Сапковского сочинил не просто историческое произведение с элементами сверхъестественного. Весь его цикл переполнен аллюзиями на гораздо более близкие к нам времена.

КОРОЛЯ ИГРАЕТ СВИТА?

Рядом с излишне простодушным и оттого несколько раздражающим здравомыслящего читателя Рейневаном на протяжении практически всего цикла найдутся другие интересные персонажи, иные из которых временами вчистую переигрывают протагониста.

■ Самсон Медок смотрит простодушным дурачком. Но в его нескладном теле скрывается подлинно ангельская душа! (работа LeValeur)



Авантюрист Шарлей поначалу играет роль своеобразной няньки при герое, превращаясь затем в его верного друга. Бывший участник народного восстания во Вроцлаве, сорвиголова, хороший боец Шарлей — эдакий здравомыслящий «солдат удачи», который в первую очередь заботится о своей выгоде. Вступив в сделку с каноником Отто Беессом, родичем Рейневана, Шарлей становится телохранителем молодого медикуса исключительно по принципу «баш на баш». Однако постепенно он начинает относиться к герою как к младшему брату, которого постоянно нужно вытягивать из разных передряг, — ну не бросать же дурачка на произвол судьбы? Наблюдать за взаимоотношениями этой парочки довольно забавно... Справедливости ради стоит отметить, что к финалу трилогии Рейневан сполна расплачивается с Шарлеем, не раз спасая тому жизнь.

Ещё более колоритен Самсон Медок — здоровенный монастырский прислужник с недоразвитым умишком, получивший своё прозвище за пристрастие к сладкому. Надеясь заработать, Рейнмар и Шарлей проводят экзорцизм в одном из монастырей бенедиктинцев. Начавшись как мошенничество, обряд, тем не менее, проходит успешно и с неожиданными последствиями. В тело амбала-идиота перемещается Странник, астральная сущность, которая обладает широчайшими лингвистическими, культурными и научными познаниями. Позже оказывается, что Странник — самый настоящий Ангел Господень, который становится истинным хранителем для Рейневана с Шарлем.

Ещё один друг Рейневана (везёт же этому простофиле на верных товарищей!) — довольно неоднозначный тип, доминиканский монах и папский инквизитор Гжегож Гейнче, некогда однокашник героя по Пражскому университету. Конечно, Гейнче преследует прежде всего собственные цели, но этот умный, хладнокровный и при необходимости довольно жестокий молодой человек оказывается при определённых обстоятельствах способным и на «души прекрасные порывы». Что ж, инквизиторы — тоже люди... Тем более, как выясняется, Гейнче и сам не без греха, ибо сотрудничает с Совершенными — тайными последователями еретиков-катаров.

Гуситский эмиссар в Силезии Урбан Горн (настоящее имя — Бернгард Рот) также поначалу лишь использует Рейневана как тайного агента или наживку для врагов. Но всё течёт, всё меняется, постепенно и Горн становится Рейневану другом...

Если подумать, Сапковский на протяжении всего цикла излишне потворствует своему герою — ну уж больно много встреченных Рейневаном людей неожиданно проникаются к нему горячим сочувствием и зачастую жизнью готовы ради него рискнуть (или даже пожертвовать)! Хотя, зная творческую манеру автора «Ведьмака», легко предположить его лукавый умысел в таких вот многочисленных «роялях в кустах», которые щедро разбросаны по трилогии. В конце концов, перед нами стилизация под классический «плутовской роман», где подобных кунштюков полно! Ведь, если бы не бесконечные счастливые случайности, герои-плуты вряд ли смогли бы дожить даже до середины объёмных историй о своих многочисленных похождениях...

Естественно, плутовской роман не может обойтись без прекрасных женщин. Их в трилогии немало, но наибольшее внимание автора, читателей и, естественно, героя приковано к двум леди. Главный романтический интерес Рейневана практически во всей трилогии — очаровательная Ютта де Апольда, дочь знатного вельможи Бертольда из Шёнау. Правда, любовного хэппи-энда сия куртуазная история не получила — ну так и Сапковский, чай, не лавбургер сочинял. Впрочем, в качестве поощрительного приза герою досталась дочь бедного рыцаря Эленча фон Штетенкорн, которая долгое

■ Очаровательная Николетта, она же Ютта де Апольда, — несбывшаяся мечта Рейневана (работа Sol_Angelica)



время была безответно влюблена в Рейневана. А истинную верность следует вознаграждать!

Ну, и, наконец, какое фэнтезийное приключение без злодеев? Врагов и неприятелей у Рейневана со товарищи немало — некоторые, кстати, вполне себе реальные исторические лица вроде бесчестного епископа вроцлавского Конрада Олесницкого. А чего стоит колоритнейшая семейка Стерча, с козней которых и начались все неприятности Рейневана? Или лицемерный и подлый князь Ян Зембицкий, которого герой всё-таки умудрился прикончить во время битвы при Велиславе?

Но самый страшный, самый жестокий враг — Биркарт фон Грелленорт (он же Стенолаз), алхимик, некромант и настоящий оборотень. Врагами они с героем становятся случайно: Грелленорт руками созданной им банды ассасинов, известных как Рота Смерти (или Чёрные Всадники), уничтожает старшего брата Рейневана Петра — агента гуситского подполья. Рейневану же поначалу достаётся за компанию, так, на всякий случай. А уж потом, на протяжении всей трилогии, персонажи враждуют не на шутку... Грелленорт приносит герою много горя и в конце вроде как полностью торжествует, реализовав свои политические амбиции на посту наместника Силезии. Но даже на неуязвимого оборотня находится управа.

МИР КРОВИ, ЖЕЛЕЗА И МАГИИ

Почти всё действие книг происходит в Силезии и Чехии. Хотя Польское королевство в трилогии упоминается часто и в разном контексте, на собственно великопольские земли Рейневан навдывается лишь под самый занавес цикла, когда пытается спасти от поругания Ченстоховскую икону Божьей Матери — главную национальную святыню. Эпизод, кстати, символический, знаменующий изрядные изменения в мировоззрении и личности героя.

Средневековый антураж трилогии прописан отлично — впрочем, как всегда у Сапковского: извилистые городские улочки и пыльные просёлочные шляхи, рыцарские замки и придорожные трактиры, кишмящие нечистью погосты и разудалые разбойничьи логова... Магия поначалу в глаза не бросается, на первом плане — вполне себе реальная жизнь. Разве только в диалогах персонажей, байках путников у ночного костра, пьяной трактирной болтовне нет-нет да и проскользнут упоминания о всякой нечисти, которая не перевелась ещё на земле. Однако волшебство пока живо в этом мире: ведьмы слетаются на шабаш, чтобы пображничать вместе с ко-




больдами и альпами, среди кладбищенских могил шастают гули, любознательные алхимики ставят рискованные эксперименты в поисках вожаденного философского камня, а зловещие некроманты творят самое чёрное колдовство... Причём сверхъестественное зачастую самым причудливым образом пересекается с актуальным. К примеру, политической интересуются даже весьма необычные существа вроде мамуна (болотного лешего) Малевольта, анархиста почище князя Кропоткина.

Я поддерживаю все революционные движения и вспяшки. Ибо цель — есть ничто, движение же — всё. Необходимо сдвинуть с оснований глыбу мира. Вызвать хаос и замешательство! Анархия — мать порядка, курва её мать. Да рухнет старый порядок, да сгорит он до основания. А под пеплом останется сияющий бриллиант, заря извечной победы.

Из романа «Божьи войны»

Лихо закрученный авантюрный, а временами и детективный сюжет не даёт заскучать. Рейневан мечется по городам и весям, страница за страницей попадая из огня да в полымя. Читатель просто не успевает перевести дух! Правда, самая авантюрная часть трилогии — первый роман, «Башня шутов». Когда во второй книге, «Божьи войны», Рейневан оказывается в Праге, на первый план выходит политика и мы становимся свидетелями исторических событий — сражений, осад, заговоров, казней. Кроме чисто авантюрных эскапад, характерных для плутовского романа, трилогия даёт возможность узнать массу интересных сведений о периоде гуситских войн и об эпохе Реформации в целом. Причём изрядную часть показанного автором в учебнике не прочитаешь — Сапковский обработал массу источников, малодоступных обычному читателю. Правда, иногда автор перебарщивает с фактологией — от обилия имён, названий и терминов голова идёт кругом. Тем не менее скрупулёзный подход пана Анджея даёт особенный эффект погружения в эпоху. Мало какому автору такое по плечу...

Гуситская трилогия — это не «Ведьмак». Временами романам не хватает присущей Сапковскому лёгкости и ироничности. И немудрено — уж слишком кровавые и мрачные страницы прошлого показывает автор. Выбрав формат исторического фэнтези, Сапковский при всей своей буйной фантазии решил придерживаться фактов. А факты — штука суровая... Однако в рамках избранного Анджеем Сапковским жанрового направления разве что Гай Гэвриел Кей может посоперничать с польским писателем на равных. Так что «Сага о Рейневане» — практически эталон подлинно исторического фэнтези и может понравиться как поклонникам приключений, так и тем, кто желает получше узнать прошлое Европы. 

■ В Биркарте фон Грелленорте есть нечто птичье. Ведь он умеет обращаться в огромного стенолаза, птицу семейства поползневых (работа Ellaine)



■ А вот так выглядит испанское издание трилогии

■ Впервые герой цикла увидел Ютту романтической амазонкой (работа Paula2206)



В оформлении статьи использованы рисунки и картины польских и российских художников-любителей, размещённые на сайте Deviantart (deviantart.com)

Книги номера



Текст: Александра Королёва



Роман

Жанр: космическая опера

Издательства: «Азбука», «Азбука-Аттикус», 2015

Серия: «Азбука-Фантастика»

384 стр., 7000 экз.

«Ойкумена», часть 4

Похожие произведения:

Дэн Симмонс

«Песни Гипериона»

Джеймс Кори

цикл «Пространство»



ШКАЛА ОЦЕНОК

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

КНИГА ЧИТАЕТСЯ ВЛЁТ И НЕ ОТПУСКАЕТ ЕЩЁ ДОЛГО ПОСЛЕ ТОГО, КАК ПЕРЕВЁРНУТА ПОСЛЕДНЯЯ СТРАНИЦА

Генри Лайон Олди

Побег на рывок. Книга 2. Призраки Ойкумены

Призрак убитой Энкарны де Кастельбро преследует пассажирский коллант, а за её горюющим супругом Диего Пералем охотятся спецслужбы Великой Помпилии, учёные гематров и сами потерявшие покой коллантари.

Первая часть «космической серенады», выстроенная по законам авантюрной пьесы, обрушила на голову главного героя Диего Пераль столько приключений и невзгод, что кажется, дальше уже некуда. Возможно, поэтому во второй части с нашим фехтовальщиком, по сути, ничего не происходит, кроме перемещений в космическом пространстве и нескольких дуэлей, причём не только на шпагах и не только в материальном мире. Характер персонажа, изначально словно бы отлитый из бронзы, немного подёрнулся патиной горя и жажды мести, но принципиальных изменений не претерпел.

Тем интереснее следить за тем, что происходит не с персонажем, а вокруг него. Вселенная теперь припасла для героя не новые проблемы, а загадки. Причём сам Диего Пераль, человек с рапирой, — самая большая загадка. Чтобы её разгадать, не хватает даже совокупного интеллекта гематра-коллантария Гиля Фриша (того самого, жизнь которого спас Пераль в начале первой книги) и варвара-профессора Штильнера, посвятившего жизнь изучению флуктуаций континуума. Здесь снова всплывает похороненная было в недрах самого первого тома «Ойкумены» идея о разумности флуктуаций и их желании установить контакт с людьми. Но все хитросплетения истории, связанной с флуктуациями, коллантами и мёртвой Энкарной, которая «под шелухой» снова оказывается живой, мы раскрывать не будем. Потому что это самое интересное и многообещающее — на третью книгу романа мы заранее возлагаем надежды.

Благодаря постоянному интересу к загадке «колланта с призраком» оторваться от книги сложно. А тут ещё и война спецслужб: помпилианцы против гематров, причём в стройных рядах как одних, так и других нет единства относительно того, кто такой или что такое Диего Пераль и что с ним делать. И намёк на романтическую линию, на странный кривоугольный треугольник с участием Перяля, Джессики и Фернана, чья драматическая история впечатляет не меньше истории главного героя. В общем, книга читается влёт и не отпускает ещё долго после того, как перевёрнута последняя страница.

Казалось бы, театральность и нарочитость первой части окончательно ушла на второй план под натиском шпионских и научных страстей. О дра-

«На Сечене говорят: «Лучше синица в руках, чем журавль в небе!» Метфоры у варваров бывают весьма точными. Яффе нравилось ёмкое слово «весьма». Он рассчитал, что в него укладываются вероятностные соответствия в диапазоне от пятидесяти трёх с половиной до восьмидесяти шести процентов.

ВСТРЕЧА СТАРЫХ ДРУЗЕЙ

В «Побеге на рывок» действуют несколько персонажей, знакомых читателям по предыдущим книгам «Ойкумены». Марк Кай Тумидус из «Дикарей Ойкумены», Давид и Джессика Штильнер (уже взрослые) из первой книги цикла, их отец профессор Штильнер, гематр-миллионер Лука Шармаль... А один из членов пассажирского колланта, помпилианец Спурий Децим Пробус, был эпизодическим персонажем «Дикарей...» — настолько эпизодическим, что о нём авторам пришлось напоминать устами Марка Тумидуса.

«Блестя огнистой чешуёй, шустрые змейки поползли от человека к человеку. Сегодня коллант выходил в большое тело быстрее обычного. Осознание того, что скоро коллантари из нелегальных перевозчиков превратятся в убийц, что кровь свяжет их круговой порукой, впрыскивало адреналин в жилы, и процесс ускорялся искусственным образом.

матургической стороне авторского дарования напоминают только контрапункты «космической серенады» — стихотворные отрывки из пьесы маэстро Перяля, отца Диего. Но не случайно метафора «Ойкумена — театр» как бы невзначай появляется в мыслях Перяля именно в этой книге. Авторы, сами себя называющие «театром, который начинается с вешалки», не могут удержаться от искушения выстроить красивую мизансцену, выписать хлёсткий сценический диалог, расставить фигуры на шахматной доске Ойкумены особенно изящным образом. Явно театральную пару составляют «закадычные враги» Диего и дон Фернан: первый после гибели возлюбленной носит только чёрное, второй ходит в белом. Неожиданно овеществляется метафора религиозного героя, называвшего флуктуации бесами, — действительно, что-то бесовское в их странном, но разумном поведении есть. Становится реальностью и другая метафора, которой любят описывать отношения бойца и его оружия: «они словно одно целое» или «рапира — продолжение его руки»... Но этот намёк мы тоже развивать не будем, ибо это был бы один из самых мощных спойлеров.

Ах да, вишенкой на торте красуется Сечень — роскошная, с любовью и иронией выписанная псевдославянская планета с культурой помещицкой России времён крепостничества и хруста французской булки. Фирменное чувство юмора Олди не потеряют никогда.



В этой книге цикла история об Ойкумене, коллантах и разумных флуктуациях континуума поднимается на принципиально новый уровень. С нетерпением ждём развязки.

УДАЧНО

- ДИНАМИЧНЫЙ СЮЖЕТ
- НОВЫЕ ТАЙНЫ МИРОЗДАНИЯ
- ЧЕКАННЫЙ СТИЛЬ

НЕУДАЧНО

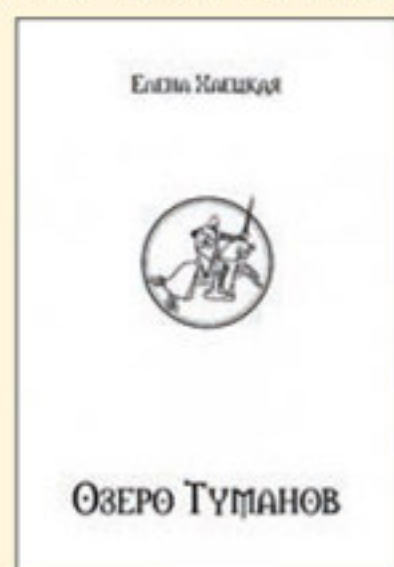
- СТАТИЧНОСТЬ ГЛАВНОГО ГЕРОЯ

ОЦЕНКА МФ

отлично

9

Текст: Василий Владимировский



Роман

Жанр: фэнтези, рыцарский роман

Издательство: «Шико-Севастополь», 2015

Серия: «Большая Фантастика»

572 стр., 1000 экз.

Похожие произведения:
Вальтер Скотт «Айвенго»
Франсуа Рабле
«Гаргантюа и Пантагрюэль»

Елена Хаецкая

Озеро Туманов

Месть — неотъемлемая часть жизни средневековой аристократии. Для писателя же это отменный материал, который скрепляет воедино кирпичики повествования. Именно так Елена Хаецкая использует историю фамильного проклятия, на которое обрёл свой род безумный барон сир Эрван де Керморван около тысячного года от Рождества Христова.

Семейная сага — один из древнейших жанров. Ещё долитературных, берущих начало в устной повествовательной традиции. Ну, помните: «От Мглы и Хаоса родились Никта, Эреб и Эрос...», «Авраам родил Исаака; Исаак родил Иакова; Иаков родил Иуду и братьев его...». Что любопытно, две трети семейных саг, от Ветхого Завета до телесериала «Тени исчезают в полдень» по роману Анатолия Иванова, строятся на архетипе родового проклятия. Брякнешь в сердцах: «Чтоб вам счастья не видать до седьмого колена!» — и всё, закрутилось. Проклятие, как чёрная дыра, засасывает всех, кого угораздило оказаться рядом: нашалил в мрачном средневековье какой-нибудь Хьюго Баскервиль, а отдуваться приходится мистеру Шерлоку Холмсу. А уж по прямым наследникам и вовсе лупит прямой наводкой, не разбирая чинов, званий и личных заслуг перед Отечеством.

ТРАГИКОМИЧЕСКИЙ РЫЦАРСКИЙ РОМАН, СО СТРАНИЦ КОТОРОГО НА НАС ГЛЯДЯТ МЭЛОРИ И РАБЛЕ, ЧОСЕР И ШЕКСПИР, СЕРВАНТЕС И СКОТТ

В новом своём романе петербургская писательница Елена Хаецкая решительно разыгрывает эту козырную карту. Бретонский барон сир де Керморван погубил невинную девушку — и был проклят её женихом вместе со всем своим родом. Без малого пятьсот лет де Керморванам суждено брать в жёны склочниц и развратниц, если же среди жён ненароком попадётся женщина добрая и любящая, ей придётся умереть сразу после рождения первенца мужского пола: духи злобы тщательно следят, чтобы проклятый род не прервался и испил чашу мести до дна. На эту шёлковую нить автор нанизывает разнокалиберные бусины — судьбы сеньоров замка Керморван, год за годом, поколение за поколением. Мудрых и легкомысленных, опрометчивых и осторожных, чёрствых и влюбчивых, знающих о проклятии — и даже не слышавших о нём... И все противоречивые черты предков удивительным образом переплетаются в характере главного героя этой книги, сира Ива де Керморван, благородного рыцаря, последнего из проклятого рода.

— Будь он проклят за то, что вы умираете, — сказал её муж. — Всё прочее я бы ему легко простил. Но, сколь уж духи злобы поднебесной приняли мою клятву, так пусть они примут и моё проклятие! Тысяча лет прошла с тех пор, как Спаситель приходил на землю; так вот, я хочу, чтобы половину от этого срока никто из владельцев Керморвана не был бы счастлив в браке! Я желаю, чтобы их жёны были уродливыми, или сварливыми, или неверными; но если уж кому-нибудь из них попадётся жена красивая и добрая — пусть она умрёт очень рано и оставит своего мужа безутешным вдовцом!

И снова раздался крик ворон, на сей раз уже в отдалении, как будто некто очень злой кричал с противоположного берега реки: «Да слышу я, слышу, слышу...»

СУДЬБА КНИГИ

В 2013 году роман «Озеро Туманов» был выложен автором в интернет для платного скачивания — и в том же году вошёл в шорт-лист премии «Книга года» по версии портала «Лаборатория фантастики» (номинация «Лучшая сетевая публикация. Крупная форма»). Елена Хаецкая не планировала выпускать книгу на бумаге, однако в 2014 году передала права издательству «Шико-Севастополь» для безгонорарного издания малым тиражом.

«Озеро Туманов» — трагикомический рыцарский роман, со страниц которого на нас, как из волшебного зеркала, глядят сэр Томас Мэлори и Франсуа Рабле, Чосер и Шекспир, Сервантес и Вальтер Скотт... Не говоря уж об армии безымянных труверов и столь же безымянных авторов преданий о житиях святых. Для Елены Хаецкой это в некотором смысле возвращение к истокам, во времена «Лангедокского цикла», если не «Меча и Радуги». История с карликами и великанами, чудовищами и праведниками, турнирами и осадой замков, благородством и предательством, подвигами во имя прекрасных дам и любовью, побеждающей время. С беседами на возвышенные темы, богословскими диспутами у разбойничьего коистра и афористичными суждениями о насущном. И, конечно, с корриганами, волшебным народцем Бретани, живущим, в отличие от своих английских кузенов, не в полых холмах, а на дне озера, давшего книге имя. Их нрав переменчив, намерения туманны, мысли спутаны — но именно эти фейри, говоря на английский лад, играют одну из главных ролей в истории благородного Ива де Керморвана и его предков. Видеть же корриганов способен только истинный уроженец Бретани — так же, как великого Мерлина, заточённого внутри дуба (который не совсем дуб), или местного святого, ведущего бесконечную церковную службу под толщей вод.

Порой кажется, что и само «Озеро Туманов» написано одним из таких корриганов: автор то начинает подробно рассказывать о бедах, свалившихся на каждого из проклятых баронов, то сосредотачивается на приключениях сира Ива, то увлекается персонажами, имеющими довольно слабое отношение к Керморванам. Обращается к народной волшебной сказке — и тут же переходит к рыцарскому роману или исторической хронике; апеллирует то к языческим преданиям, то к христианской традиции... Но именно благодаря этой композиционной несбалансированности, пестроте и внутренней неоднородности читатель может познакомиться со всем разнообразием повествовательных приёмов, которыми владеет Елена Хаецкая. Богатство красок и оттенков потрясает и кружит голову, хотя внезапная смена темпа и ритма порой изрядно сбивает с толку. Что ж, зато теперь читатель точно знает, чего ему ждать от Елены Владимировны. По крайней мере, от тех её романов, действие которых разворачивается в условном средневековье.

УДАЧНО

- ЯРКОСТЬ КРАСОК
- РАЗНООБРАЗИЕ ПРИЁМОВ
- ТРАГИКОМИЧНОСТЬ

НЕУДАЧНО

- НЕОДНОРОДНОСТЬ
- РЕЗКОСТЬ ПЕРЕХОДОВ
- КОМПОЗИЦИОННАЯ НЕСБАЛАНСИРОВАННОСТЬ

ОЦЕНКА МФ
очень хорошо

8



ИТОГ

«Озеро Туманов» — книга скорее для опытных поклонников таланта Хаецкой, чем для неопитов. Неподготовленному читателю будет нелегко уследить за причудливыми перипетиями сюжета, тем более что объём этого тома — более полутысячи страниц. Впрочем, скромный тираж и не предполагает, что роман будет стоять на полках каждого книжного магазина.

Текст: Александра Королёва



Екатерина Коути

Невеста Субботы

1870 год. Флоранс Фариваль, наследница сахарной плантации из Луизианы, и её сводная сестра Дезире приезжают в Лондон, чтобы найти мужей, — и привозят с собой жуткую тайну из своего прошлого.

УДАЧНО

- УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ ДЕТЕКТИВНЫЙ СЮЖЕТ
- ОТЛИЧНО ПРОРАБОТАННАЯ «МАТЧАСТЬ»
- ИНТЕРЕСНАЯ «ДВОЙНАЯ РАЗВЯЗКА»

НЕУДАЧНО

- ОБИЛИЕ НЕЗНАЧИТЕЛЬНЫХ ДЕТАЛЕЙ
- ИЗЛИШНЕ ЭНЦИКЛОПЕДИЧЕСКИЕ ОТСТУПЛЕНИЯ
- «МЭРИСЬЮШНОСТЬ» ГЛАВНОЙ ГЕРОИНИ

ОЦЕНКА МФ

очень хорошо

8

Нина Хеймец

Клуб любителей диафильмов

Первый авторский сборник пишущей по-русски израильтянки Нины Хеймец, завсегда антологий проекта ФРАМ.

«Ещё одна книга для таких, как я», — под этим слоганом выходят книги в «фраевской» серии «Лабиринты». Их трудно сравнить с книгами самого Макса. Зато они помогают понять его взгляд на мир — как на вместилище настоящей, нефэнтезийной магии.

В рассказах Хеймец нет сверхъестественного в привычном смысле — напротив, она пишет, что любой опыт может стать сверхъестественным. Чтобы выйти за пределы представлений о себе и мире, можно, например, отправлять дорогие тебе вещи по случайным адресам («Черепашки»), делать калейдоскопы про тот или иной прожитый день («Стёклышки»), искать подругу в тёмной комнате с завязанными глазами и заткнутыми ушами («Шумы»), пытаться всю жизнь нарисовать лицо позабытого художника («Набережная нищих»)...

Даже встреча с летающей тарелкой («НЛО») важна лишь как напоминание, что реальность не ограничена видимыми пределами.

У Хеймец многое связано с вещами, особенно с теми, что прожили долгую жизнь, — они становятся проводниками в чужие жизни и иные пространства. Ту же роль выполняют письма и посылки,

особенно старые. Любимые символы автора — рыбы и птицы — тоже связаны с иными мирами, способами жить и видеть реальность. А именно о том, чтобы выпрыгнуть из клетки привычных представлений о себе, и мечтают герои Хеймец.

Автор прихотливо обращается с пространством и временем, то заставляя героев за полстраницы прожить целую жизнь, то отправляя их в космос в игрушечной ракете, то подслушивая их разговоры с рыбами, вмёрзшими в лёд. Такие тексты требуют внимания, «всматривания». Рассказы Хеймец можно было бы назвать графоманскими, если бы сквозь гущу нарочитых, одинаково «не от мира сего» персонажей и странных, почти бессобытийных историй не просматривалось желание автора самой понять, как устроен мир. Она не играет в загадочность, а на самом деле этого не понимает, пряча это за сюжетными лакунами и фигурами умолчания.

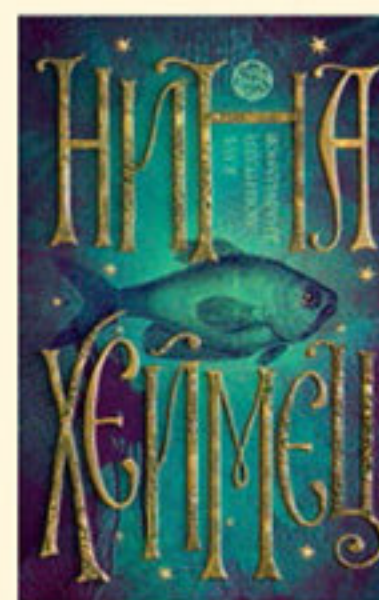


ИТОГ

Понять и полюбить этот сборник смогут единицы — большинству поклонников Фрая его отзывы не поможет.

Авторский сборник • Жанр: магический реализм
• Издательство: АСТ, 2015 • Серия: «Лабиринты»
• 288 стр., 2000 экз. • Похожие произведения: Милорад Павич «Ящик для письменных принадлежностей», Лена Элтанг «Побег кумаников»

Текст: Александра Королёва



УДАЧНО

- УТОЧНЁННЫЙ СТИЛЬ
- ВНИМАНИЕ К ВЕЩАМ И ДЕТАЛЯМ
- ЦЕЛЬНЫЙ ВЗГЛЯД НА МИР

НЕУДАЧНО

- БЕДНОСТЬ СЮЖЕТОВ
- ОДИНАКОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ
- «ЗАГАДОЧНОСТЬ РАДИ ЗАГАДОЧНОСТИ»

ОЦЕНКА МФ

неплохо

6

А ВЫ ЧИТАЛИ?

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

Кэсс Морган
День 21

Вторая часть «Сотни» посильнее первой: интрига, связанная с людьми, выжившими после ядерной войны, занимает героев — а значит, и читателей, — практически на всём протяжении романа. Да и гибель космической станции, откуда прилетели герои, добавляет сюжету саспенса.



РЕЦЕНЗИЯ

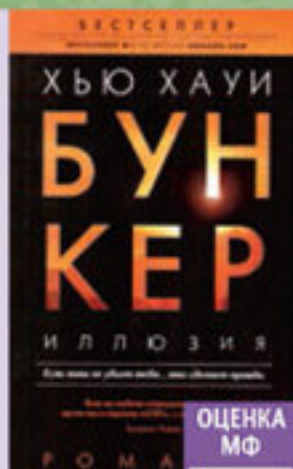
в № 5 (141) за 2015 год

7

ВАРИАНТ РЕДАКЦИИ

Хью Хауи
Бункер. Иллюзия

Земля превратилась в ядовитую пустыню. Несколько тысяч человек обитают в Бункере — подземном убежище, где у каждого есть своя чёткая роль, а правила справедливы и нерушимы. Но находятся люди, которые сомневаются в истинности того, что слышат и видят с детства...



РЕЦЕНЗИЯ

в № 5 (141) за 2015 год

8

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Кормак Маккарти
Дорога

«Дорога» будет интересна и понятна любому читателю. Два героя, отец и сын, странствуют по дорогам постапокалиптического мира, спасаясь от бандитов, природных невзгод, голода. Этот роман ближе к произведениям Сэллинджера или Чехова, нежели к обычному боевику.



РЕЦЕНЗИЯ

в № 7 (83) за 2010 год

10

Текст: Дмитрий Злотницкий



Роман
Жанр: эпическое фэнтези
Художник: В. Бондарь
Издательство: «Эксмо», 2015
Серия: «Фэнтези Ника Перумова»
384 стр., 27 000 экз.
Похожие произведения: Маргарет Уэйс, Трейси Хикман, трилогия «Война Душ» межавторский цикл «Аватары»

Ник Перумов

Гибель богов 2. Книга 4. Асгард Возрождённый

Старому Хрофту удалось немислимое. С помощью валькирии Райны, водителя мёртвых Яргхора и волка Фенрира, а также таинственных союзников он прорвался в чертоги Демогоргона и вывел оттуда тени асов. Однако это лишь половина дела. Теперь Отцу дружин предстоит восстановить Асгард и вернуть к жизни его былых обитателей. Но тем самым Один неминуемо разрушит хрупкое Равновесие Упорядоченного и рискует настроит против себя давнего друга Хедина, который всё ещё не желает видеть в Старом Хрофте настоящего врага.

Оригинальная «Гибель богов», увидевшая свет уже более двадцати лет назад, стала редким примером того, что фэнтезийную историю эпического размаха вполне можно уложить в один том. Конечно, следом за первой из «Хроник Хьёрварда» последовало множество других книг об Упорядоченном. Но «Гибель богов» — абсолютно самодостаточный и полностью завершённый роман, который не требовал продолжений. И при этом книга отличалась размахом, которому позавидовали бы многие масштабные циклы, обширной галереей подробно выписанных героев и завидной многогранностью.

А вот когда Ник Перумов объявил, что берётся за написание «Гибели богов 2», то сразу анонсировал многотомный роман. Учитывая, как разрослась сага об Упорядоченном и сколько сюжетов и персонажей автору требуется свести воедино, было понятно, что одной, пусть даже очень объёмной книгой с предельно концентрированным сюжетом тут обойтись невозможно.

«АСГАРД ВОЗРОЖДЁННЫЙ» — УЖЕ ЧЕТВЁРТЫЙ ТОМ РОМАНА, А ИСТОРИЯ ДАЖЕ НЕ ДОБРАЛАСЬ ДО КУЛЬМИНАЦИИ

Но сложно было представить, что вторая «Гибель богов» будет так отличаться от первой книги! «Асгард Возрождённый» — уже четвёртый том романа, а история ещё даже не добралась до кульминации. И такой объём нельзя объяснить одним только масштабом, обилием сюжетных линий и действующих лиц. Всё это было и в оригинальной «Гибели богов», но там все события были предельно сконцентрированы, а буквально каждая сцена и диалог двигали сюжет вперёд. В сиквеле же масса эпизодов, которые кажутся совершенно необязательными.

Золотой луч тянулся из-под ног Райны, убегая вдаль, к неоглядно раскинувшимся ветвям Великого Древа. Там, на суку шириной, наверное, в несколько лиг, раскинулся Асгард — такой, каким его запомнила Рандгрим, отправляясь на Боргильдово Поле. Высоко взнесены золотые щиты на крыше Валгаллы, солнце радостно играет на вечнотачающемся, никогда не тускнеющем металле, и от врат заветного города асов прямо навстречу валькирии движется процессия — знакомые с детства фигуры. Несмотря на расстояние, Райна узнаёт их тотчас: Тлор, Хеймдалль, Браги, Ньорд, Фрейя, Идун и другие...

УДАЧНО

- РАЗВИТИЕ ГЛОБАЛЬНОГО КОНФЛИКТА
- МАГИЧЕСКИЙ ЭКШЕН
- ЭПИЧЕСКИЙ РАЗМАХ

НЕУДАЧНО

- САМОПОВТОРЫ
- ПРОВИСАНИЕ СЮЖЕТА
- ОБИЛИЕ НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫХ СЦЕН И ДИАЛОГОВ

ОЦЕНКА МФ
хорошо

7



ИТОГ

Хотя до завершения второй «Гибели богов» ещё далеко, после четырёх томов уже можно сделать определённые выводы о романе. У Перумова получается по-настоящему масштабное эпическое фэнтези, которое способно увлечь, заинтриговать и порой удивить, но до уровня первой «Гибели богов» сиквелу, к сожалению, далеко.

ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ

В 1997 году вышел самый, пожалуй, известный роман Перумова, написанный в соавторстве, — «Не время для драконов». История, созданная вместе с Сергеем Лукьяненко, осталась незавершённой, и поклонники не раз просили авторов вернуться в Средний мир. На конференции «Роскон 2015» авторы, наконец, объявили, что собираются это сделать. Правда, когда читателям ждать новых приключений Виктора и Тэль, писатели не уточнили.

тельными. Особенно это заметно в двухтомнике, посвящённом попытке Одина восстановить Асгард и вернуть к жизни асов.

Впрочем, изрядная доля «Асгарда Возрождённого», посвящённая непосредственно походу Старого Хрофта и его товарищей во владения Демогоргона и последующему оживлению асов, достаточно динамична, насыщена действием и эпическими батальными сценами. Вдобавок имеются очень интересные и эмоциональные главы о валькирии Райне, задержавшейся во владениях Демогоргона.

А вот параллельные сюжетные линии топчутся на месте и тонут в бесконечных самоповторах. Особенно показательны интерлюдии про Хедина и Сигрлинн. На протяжении большей части двухтомника Познавший Тьму безучастно наблюдает за эскападами Одина. Сигрлинн убеждает Хедина выступить против давнего соратника, который затеял собственную игру, но Новый бог упорно отказывается следовать советам своей возлюбленной. Перумов времён первой «Гибели богов», описывая эти события, вероятно, ограничился бы парой диалогов. Но в «Гибели богов 2» дискуссия Хедина и Сигрлинн повторяется сразу в нескольких интерлюдиях — формулировки в диалогах меняются, однако суть остаётся практически неизменной. Схожим образом обстоит дело и с главами, посвящёнными подмастерьям Хедина и Сильвии, — несмотря на иные обстоятельства, приключения этих героев очень похожи на их же похождения в предыдущих романах автора и тормозят магистральный сюжет, вместо того чтобы двигать его вперёд. Конечно, не исключено, что впоследствии эти главы обретут большое значение для основной истории, но пока что они выглядят совершенно необязательными.

А ВЫ ЧИТАЛИ?

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

Хуан Хосе Мильяс
В алфавитном порядке

Что делать, если воображаемый мир, в который ты попал в состоянии бреда, начинает казаться реальным? Хотя здесь пропадают буквы и слова, улицы города меняют направление, превращаясь в лабиринт, а в школах отменяют уроки из-за того, что учебники улетели в небо...



ОЦЕНКА МФ

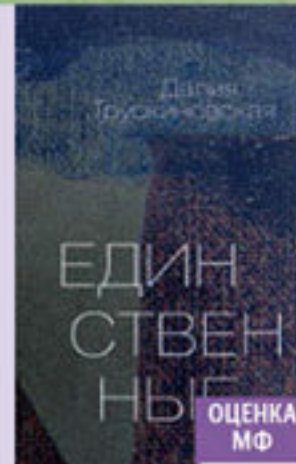
8

РЕЦЕНЗИЯ в № 4 (140) за 2015 год

ВАРИАНТ РЕДАКЦИИ

Далия Трускиновская
Единственные

Сильная и трогательная книга-размышление о любви и смысле жизни, насыщенная знакомыми бытовыми деталями и понятными страстями. Верить в несбыточную любовь или любить живых людей в реальном мире — герои романа на протяжении сорока лет отвечают на этот вопрос.



ОЦЕНКА МФ

9

РЕЦЕНЗИЯ в № 5 (141) за 2015 год

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Кейт Миллер
Книга полётов

Библиотекарь Пико родом из города, где наравне с обычными людьми живёт крылатый народ. Однажды Пико влюбился в девушку с крыльями, но его мечтам о счастье не суждено сбыться: познавая радость полёта не может быть с тем, кто обречён лишь вечно смотреть вверх...



ОЦЕНКА МФ

8

РЕЦЕНЗИЯ в № 5 (45) за 2007 год

Виктор Емский

Индотитания

На Землю, населённую племенами первобытных людей, прилетают представители трёх высокоразвитых инопланетных цивилизаций. Между двумя из них, титанами и индами, начинается соперничество за право господствовать над дикой планетой. Третья сторона, кибернетический разум дромид, предпочитает наблюдать за всем со стороны, дожидаясь прилёта сородичей...

Похоже, что Виктор Емский, перед тем как за-
сесть писать свой роман, перелистал несколько
работ по фольклористике, а также прочитал пару
древних космогонических поэм вроде «Теогонии».
И всё это переплавил в творческом горниле, явив
читателю «Индотитанию».

Роман достаточно своеобразен, хотя на нова-
торство и не претендует. Ведь попытки рассказать
о том, как всё в глубокой мифологической древ-
ности было «на самом деле», предпринимались
не единожды. Серьёзно об этом писали, напри-
мер, Олди и Валентинов, в шутку — Валентин
Леженда. Но, как правило, авторы работали
в пределах одного мифологического поля — древ-
негреческого, древнеиндийского, древнерусского,
скандинавского... Емский же попытался соеди-
нить всё в одно общее «мега» или «пра»-поле, по-
ложив в основу «теорию посещения» Земли при-
шельцами, которые якобы дали толчок развитию
человеческой цивилизации.

Текст: Игорь Чёрный



УДАЧНО

- ЛЕГКИЙ СТИЛЬ
- ВНИМАНИЕ К ДЕТАЛЯМ

НЕУДАЧНО

- МАЛО ДИНАМИКИ
- ПРЕДСКАЗУЕМОСТЬ ФИНАЛА

ОЦЕНКА МФ

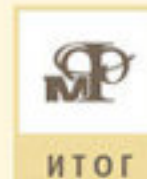
неплохо

6

Роман • Жанр: юмористическое фэнтези • Издательство:
«Альфа-книга», 2015 • Серия: «Юмористическая
фантастика» • 279 стр., 4000 экз. • Похожие произведения:
Валентин Леженда «Разборки олимпийского уровня»,
Андрей Ерпылев «В когтях неведомого века»

Таким «цивилизатором» выступает в романе
Прометей, который пошёл и против своих (греческих
титанов), и против чужих (звероликих индийских
и египетских богов, а также кибер-наблюдателя).

Стержнем повествования становится эти-
ческий конфликт, неоднократно обыгрывав-
шийся авторами фантастических произведений
о Контакте: можно ли вмешиваться в развитие
чужой цивилизации? Но решается он средствами
юмористической фантастики, и никакой трагедии
не происходит. Правда, юмор в книге порой отдаёт
безвкусицей, а шутки имеют преимущественно
скабрёзный характер. В целом динамичный сюжет
тормозят ретроспекции и попытки «научного»
объяснения тех или иных явлений.



Очередная криптоистория, местами
превращающаяся в научный трактат.
«Разве что решённая в более-менее
ироничном ключе.

Текст: Игорь Чёрный



УДАЧНО

- ИРОНИЧНЫЙ СТИЛЬ
- ПРОДУМАННОСТЬ
- ТЕОРИИ ПОСЕЩЕНИЯ

НЕУДАЧНО

- ОБИЛИЕ
- БЕЗВКУСНОГО ЮМОРА
- ПУТАНИЦА В МИФОЛОГИИ
- РАЗНЫХ НАРОДОВ

ОЦЕНКА МФ

неплохо

6

Кира Стрельникова

Любовница демона

Молодая питерская библиотечкариша Арина становится жертвой насилия и совершенно
неожиданно для себя влюбляется в него. В свою очередь, и тот не остаётся равнодушным
к прелестям обесчещенной им девушки. Есть ли будущее у этих странных отношений?
Особенно если учесть, что насильнику не одна сотня лет и он не человек, а демон...

Кира Стрельникова уже давно успешно осваивает
жанр любовно-сентиментальной фантастики,
причём в той её разновидности, которую принято
обозначать отметкой «18+». Не сказать, что это чи-
стое порно, но откровенных сцен в книгах автора
предостаточно. Вот и роман «Любовница демона»
из того же разряда.

Завязка произведения довольно жёсткая,
впрочем, без излишних физиологических подроб-
ностей. Писательнице было важнее показать, как
в душе Арины происходит поворот (если не ска-
зать «переворот»), описать путь от обиды и уни-
жения до пробуждения романтических чувств.
Насколько убедительно это получилось, судить
тяжело, хотя Стрельникова в дальнейшем пыта-
ется психологически обосновать происходящее
с героиней, неоднократно возвращаясь к сцене
изнасилования. А заодно потихоньку оправдыва-
ет злодея, поясняя, что он, в принципе, не такой
уж и изверг, поскольку обладает демонической
сущностью.

Это обстоятельство — главный фантастиче-
ский элемент книги. Ибо, если изъять демонизм
Раса и его семьи, то перед нами будет типичный
любовно-авантюрный боевик в духе детективных
историй Татьяны Поляковой. Героиня, в которую
влюбляются предводители двух противоборству-
ющих бандитских группировок, похищения, тре-
бования выкупа, «разборки» — всё это оживляет
бесконечную череду альковных сцен, под конец
романа начинающих утомлять. И никаких тебе
любований красотами природы, интерьерами
домов, архитектурными памятниками Северной
Пальмиры, что так типично для большинства
питерских авторов. Любовь, волнующая кровь,
и весь сказ.



Ещё одна вариация на тему Кра-
савицы, которой удаётся покорить
и перевоспитать Чудовище (хотя
порой непонятно, кто и кого здесь
перевоспитывает).

А ВЫ ЧИТАЛИ?

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

ВАРИАНТ РЕДАКЦИИ

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

НАУЧНАЯ ФАНТАСТИКА

Александр Громов
Вычислитель

На планете Хляби нет смертной каз-
ни. Зато есть Саргассово болото, куда
сылают осуждённых. И хотя теоре-
тически у них есть шанс добраться
до мифических Счастливых островов,
на практике это по силам только
сверхчеловеку — такому, как герой по-
вестей Эрвин Канн.

ОЦЕНКА
МФ

7

РЕЦЕНЗИЯ в № 5 (141) за 2015 год

Джефф Вандермеер
Аннигиляция

Зона Икс похожа на огромный за-
пущенный заповедник. Леса, поля,
болота, взморье, зверушки бегают,
дельфины резвятся... Но за тридцать
лет ни одна из исследовательских экс-
педиций не смогла добыть об этом
безлюдном уголке никакой достовер-
ной информации.

ОЦЕНКА
МФ

8

РЕЦЕНЗИЯ в № 4 (140) за 2015 год

Дэвид Марусек
Счёт по головам

Скрупулёзно выписанный мир будуще-
го, где прогресс кардинальным обра-
зом изменил Землю. Могущественные
правители корпораций ведут «игру
престолов», не останавливаясь ни пе-
ред чем. И однажды разменной пеш-
кой в игре становится голова богатой
наследницы...

ОЦЕНКА
МФ

8

РЕЦЕНЗИЯ в № 12 (88) за 2010 год

Мистикон

Антология • Жанр: мистика • Составитель: Д. Володихин • Издательство: «Шико-Севастополь», 2015 • 428 стр., 1000 экз. • Похожие произведения: антология «Тёмная сторона города», антология «13 маньяков»

«В XX веке мистическая проза сдала свои позиции, уступив место на прилавках фэнтези и хоррору. Тем не менее писать её не перестали. Антология «Мистикон», подготовленная писателем и критиком Дмитрием Володихиным, открывает свои страницы авторам, работающим в этом специфическом жанре.

Суеверие сродни помешательству. От искренней веры в то, что встреча с чёрной кошкой, рассыпанная соль или треснувшее зеркало сулят неминуемую беду, полшага до одержимости конспирологией или уфологией — а там и до клинического бреда недалеко. Авторы антологии «Мистикон» бросают суеверному читателю спасательный круг. Верите, что криво намалёванная закорючка на стене дома обладает страшной силой — и не в символическом, а в самом буквальном, физическом смысле? Что иноземные враги специально внедряют свою символику, дабы подорвать и ослабить дух нации? Так оно и есть — пусть и не в нашем мире, а в альтернативном (повесть «Знаки» Людмилы и Александра Белаш). Уверены, что в крымских лесах до сих пор скрываются античные полубоги? Анна Ветлугина с вами согласна («Инкерманская роща»). Опасаетесь, что растратенное впустую время используют

в нехороших целях зловещие транснациональные корпорации? Так и будет, предрекает Иван Наумов («Рутинаторы»). Последняя вещь, впрочем, слегка подкачала: по сути это не что иное, как сильно растянутая, ухудшенная и превращённая в бодренький боевик версия прекрасной миниатюры супругов Лукиных «Всё остальное не в счёт».

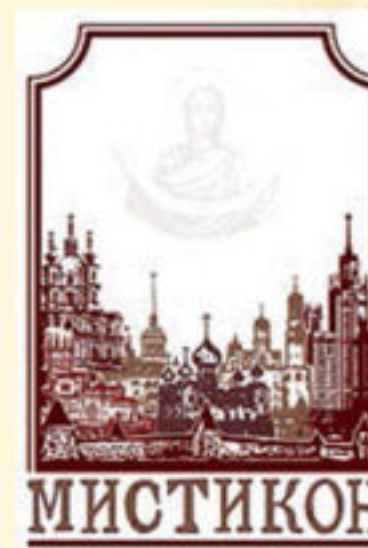
Любой из миров, описанных авторами антологии, богаче нашего с вами, чем и привлекает: в метро шастают призраки злодеев-иноземцев, тела недругов рассыпаются в прах на глазах у изумлённой публики, над Москвой встаёт нерукотворный лик Богородицы — как на обложке сборника. В общем, сюжеты из газеты «Аномальные новости», изложенные, надо признать, вполне приличным русским языком. Вот только шапочка из фольги натирает макушку — но это пустяки, дело житейское, как говорило самое известное в мире привидение с моторчиком.



ИТОГ

Книга, что называется, «на любителя»: есть вполне симпатичные тексты, есть проходные... Как практически в любой тематической антологии. Что же до мистики, то в ином сборнике фэнтези или хоррора мистических откровений не меньше.

Текст: Василий Владимирский



УДАЧНО

- ОТДЕЛЬНЫЕ УДАЧНЫЕ РАССКАЗЫ
- КРИТИКО-ПУБЛИЦИСТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

НЕУДАЧНО

- НЕРОВНОСТЬ
- НЕОРИГИНАЛЬНОСТЬ СЮЖЕТОВ
- НЕВНЯТНОСТЬ КОНЦЕПЦИИ

ОЦЕНКА МФ
неплохо

6

Текст: Трифон Кафтанов



Наталья Щерба

Чародол. Книга 1. Чародольский браслет

Роман • Жанр: дамское фэнтези • Издательство: «Ромэн», 2015 • Серия: «Чародол» • 400 стр., 7000 экз. • Похожие произведения: Михаил Булгаков «Мастер и Маргарита», Ольга Громыко «Профессия: ведьма»

Карпатская ведьма — не обязательно сгорбленная карга с бородавкой на носу. Колдуньей может оказаться и юная сексапильная блондинка, милая и модно одетая. О том, как стать правильной ведьмой, рассказывает своим читательницам Наталья Щерба, снискавшая заслуженную славу благодаря циклу «Часодеи».

Пока дамы в возрасте штудиируют пособия из серии «Как стать настоящей стервой», их младшие сестрёнки, вступившие в счастливую пору пубертата, взахлёб читают романы «про ведьмочек». И в том, и в другом случае героини книг — решительные, самостоятельные, отважные женщины, рискнувшие бросить вызов патриархальному обществу и вознаграждённые по заслугам. Роман Натальи Щербы «Чародольский браслет» в этом смысле вещь вполне показательная. История начинается с того, что главная героиня разрывает отношения с молодым человеком, посмеявшимся предположить, будто тихая семейная жизнь для неё важнее, чем учёба в институте, прогулки по лесам и горам и прочая весёлая движуха. Но нет, формула «киндер, кюхе, кирхе» (дети, кухня, церковь) — не для нашей Татьяны! Её беспокойная душа жаждет иного.

Что ж, заказывали — получите: буквально через несколько дней девушка узнаёт о кончине своей прабабки-ведьмы. В наследство старушка оставляет магический браслет, открывающий врата в совсем иную жизнь, с опасными и захватывающими приключениями, удивительными знакомствами, полётами во сне и наяву. Ни докучливый муж, ни сопливые спиногрызы в этот сценарий не вписываются — гуляй, пока молодая!.. Типичный случай, когда не важно, как написана книга, важно — о чём. Канцелярит, затёртые и избыточные эпитеты, банальность сюжета, очевидная «мэриьюшность» главной героини — дело десятое. Главное, с «попаданием в аудиторию» у Щербы всё в порядке. И даже тот факт, что на самом деле «Чародольский браслет» — переделка дебютного романа автора «Быть ведьмой», на это не влияет.

УДАЧНО

- ПОПАДАНИЕ В АУДИТОРИЮ
- СООТВЕТСТВИЕ ЧИТАТЕЛЬСКИМ ОЖИДАНИЯМ

НЕУДАЧНО

- КАНЦЕЛЯРИТ
- БАНАЛЬНОСТЬ СЮЖЕТА
- МЭРИСЬЮШНОСТЬ

ОЦЕНКА МФ
так себе

4



ИТОГ

Увы, сегодня время милых ведьмочек прошло безвозвратно. В тренде другая порода «гламурных бунтарей» — смотри «Голодные игры» и «Бегущего в лабиринте». В наши дни эту книгу можно читать лишь из чистой ностальгии — или из уважения к иным достижениям автора «Часодеев».

А ВЫ ЧИТАЛИ?

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

Марк Лоуренс
Император терний

Юный король Йорг Анкрат близок к заветной цели — возглавить Империю. И на этом тернистом пути его ничто не остановит — даже бесчисленное войско Мёртвого Короля. Но всё-таки есть нечто особенное, способное притушить в Йорге Анкрате жажду абсолютной власти...



ОЦЕНКА МФ

7

РЕЦЕНЗИЯ в № 5 (141) за 2015 год

ВАРИАНТ РЕДАКЦИИ

Роберт Хейс
Ересь внутри

Инквизитор Танкуил пользуется дурной репутацией даже среди коллег. Заподозрив, что в Инквизиции тлеет измена, Бог-Император поручает вычислить предателей именно арбитру-одиночке. Расследование приводит Танкуила в Дикие земли, где его ждёт множество опасностей...



ОЦЕНКА МФ

8

РЕЦЕНЗИЯ в № 5 (141) за 2015 год

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Ричард Морган
Сталь остаётся

Аморальный аристократ Рингил, непревзойдённый боец, без особой охоты берётся за расследование похищения своей кузины. После интриг, мордобития, сквернословия, питья всего, что горит, и секса со всем, что шевелится, герой спасает не только девушку, но и весь мир...



ОЦЕНКА МФ

8

РЕЦЕНЗИЯ в № 11 (87) за 2010 год

Текст: Андрей Зильберштейн

Ann Leckie
Ancillary Justice

Роман

Жанр: приключенческая
НФ, космическая
операГод издания на языке
оригинала: 2013

Переводчик: В. Лушников

Издательство: «Фантастика
Книжный Клуб», 2015

Серия: Science Fiction Club

«Империя Радч», часть 1

384 стр., 1500 экз.

Похожие произведения:
Фрэнк Герберт «Дюна»
Глен Кук «Дракон не спит
никогда»

Энн Леки

Слуги правосудия

Одинокая женщина по имени Брэк встречается на далёкой планете человека, которого знала много-много лет назад. Она узнала его. Он её — нет, что неудивительно, потому как Брэк человеком при их знакомстве не была. Она была десантным кораблём, а тело, которое ныне стало её пристанищем, служило всего лишь одним из вспомогательных компонентов боевой системы. Но корабль погиб из-за предательства. И теперь Брэк одержима жаждой отомстить и добиться правосудия.

Урожай наград, который писательница Энн Леки получила за свой дебютный роман, впечатляет: тут и «Хьюго», и «Небьюла», и «Локус». И это не считая четырёх премий рангом ниже. Почему же всем так приглянулась эта небольшая по объёму книга?

Дело в том, что Леки скомбинировала в одном романе различные идеи, которые ранее встречались исключительно по отдельности, смешала их в удачной пропорции, затем добавила щепотку экшена, поперчила экстравагантным подходом к языку и подала на стол. В результате каждый получил именно то, что ему по вкусу. Читатели попроще наслаждаются увлекательной историей мести, игнорируя этические и языковые изыски. «Профессиональные» читатели фантастики видят в романе новые грани знакомых концепций. А критики понимают, насколько хорошо Леки поработала над лингвистической стороной романа и его композицией. В итоге все остались довольны, потому и книга собирает призы, как элитный скакун на скачках.

Роман «Компоненты справедливости» (именно так было бы точнее перевести название) состоит из двух сюжетных линий, разнесённых во времени. В настоящем Брэк спасает старого знакомого и вместе с ним ищет необходимую информацию. В прошлом десантный корабль «Справедливость Торена» (рассказывающий о себе в первом лице) висит на орбите над планетой Шиз'урна, в то время как его вспомогательные компоненты наводят порядок среди местного населения. Обе линии развиваются параллельно, открывая всё новые и новые фрагменты истории, пока не сливаются воедино ближе к финалу.

ФИШКА ЛЕКИ — ЯЗЫК РАДЧААИ, ГДЕ ТОЛЬКО ОДИН РОД, ЖЕНСКИЙ, ИЗ-ЗА ЧЕГО ЛЮБОЙ ПЕРСОНАЖ — ЭТО «ОНА»

Нельзя не отметить, насколько аккуратно Леки сплетает сюжет. Ни малейшего намёка раньше времени на то, куда исчез разумный корабль и откуда взялась Брэк. Удивительное мастерство для дебютанта!

Но особенно талант Леки раскрывается в процессе строительства вселенной. Упомянувшиеся ранее вспомогательные компоненты — это бывшие люди, а ныне части интеллекта десантного корабля «Справедливость Торена». Но сам корабль — больше, чем сумма компонентов, и это обыгрывается в линии Брэк, потерявшей прежние возможности. И это только частица необычной вселенной империи Радча, причём в следующих романах цикла мир явно станет

РАДЧААЙСКАЯ ТРИЛОГИЯ

Три книги Леки — по сути, единый роман, две части которого (Ancillary Justice и Ancillary Sword) уже вышли, а третья, Ancillary Mercy, запланирована на этот год. Переводчики оказались в трудном положении, ибо игру слов на русском передать практически невозможно: ancillary — это те самые «вспомогательные компоненты», «инвентарь» корабля, а слова «Справедливость», «Меч» и «Милосердие» — так называются классы звездолётов империи Радч — дают основное представление о том, чему будет посвящён каждый из романов трилогии.

«Три тысячи лет Анаандер Мианнаи являлась абсолютным правителем пространства Радча. Она пребывала в каждом из тринадцати провинциальных дворцов и присутствовала на каждой аннексии. У неё была тысяча тел, все генетически идентичны, все связаны друг с другом... Именно она создала законы Радча.»

ещё более проработанным. Пока же мы знаем, что имперские корабли когда-то нападали на планеты, захватывая их, при этом часть населения становилась гражданами Радча, а другая — превращалась во вспомогательные компоненты, которые использовались для захвата следующих миров. Но подобное происходило всё реже, и Шиз'урна — последняя из подобных имперских побед. Леки аккуратно обыгрывает проблемы остановившейся экспансии, показывая их глазами главных героев.

Герои эти прекрасно проработаны: человечность лейтенанта Оун контрастирует с холодным, явно механическим восприятием Брэк. Через чувства персонажей Леки рассматривает тему искусственного разума с разных точек зрения. Когда искусственный интеллект обретает настоящую индивидуальность, неотличимую от человеческой? Где пролегает грань между людьми, вспомогательными компонентами и всевидящим, всезнающим кораблём?

Главы от лица «Справедливости Торена» впечатляют своей необычностью и сложностью. Одновременность действий корабельных компонентов, каждый из которых обладает ещё и собственным «я», поначалу мешают воспринимать сюжет. Ещё сильнее запутывает ситуацию фирменная «фишка» Леки — язык радчааи, в котором существует один только женский род, из-за чего любой персонаж — это «она».

Но проходит буквально пара глав, и все языковые изыски уже воспринимаются как должное, а на первый план выходит восхищение идеями: Радч — место, где эмансипация доведена до предела, место, где нет совершенно никакой разницы между мужчиной и женщиной с точки зрения их социального положения. По сути — феминистический рай. Но при этом Радч ничем не отличается от обычных миров: бюрократия и кастовая система, внутренние неурядицы и внешние проблемы. Да и человеческие отношения ничуть не изменились — любовь и верность долгу всё так же в цене...



Необычный роман, достойный своих наград. Единственный минус — основная интрига, связанная с мстостью, во многом вторична. Но нельзя забывать, что это всё же дебют...

«Кроме того, даже если компоненты не убивают людей, не берут взятки, не насилизуют, не убивают людей с досады — те люди, которых застрелили люди-солдаты... сотню лет назад их бы заморозили, чтобы потом использовать как вспомогательные сегменты. Ты знаешь, сколько у нас ещё есть в запасе? Хранилища «Справедливости Торена» забиты телами на миллион лет вперёд. Если не больше. Те люди фактически мертвы. Тогда в чём разница? Тебе это не нравится, но вот правда: роскошь всегда появляется за чей-то счёт. Одно из многих преимуществ цивилизации в том, что человек в общем не обязан этого видеть, если не желает. Ты волен наслаждаться её выгодами, не отягчая совесть.»

УДАЧНО

- МАСТЕРСКИ ВЫСТРОЕННЫЙ СЮЖЕТ
- ЯЗЫК РОМАНА
- ЯРКИЕ ПЕРСОНАЖИ
- ИНТЕРЕСНАЯ ВСЕЛЕННАЯ

НЕУДАЧНО

- НЕКОЛЬКО СЛОЖНЫЙ ДЛЯ ВОСПРИЯТИЯ ТЕКСТ

ОЦЕНКА МФ

9

отлично

Текст: Андрей Зильберштейн

David Brin
Existence

Роман

Жанр: научная
фантастикаГод издания на языке
оригинала: 2012Переводчик: А. Грузберг
(в книге ошибочно указан
О. Колесников)

Издательство: АСТ, 2015

768 стр., 2000 экз.

Похожие произведения:
Вернор Виндж «Конец радуг»
Аластер Рейнольдс
«Пропавшее искупление»

Дэвид Брин

Бытие

Когда Джеральд Ливингстон, собирая на орбите мусор, обнаружил внеземной артефакт, он не подозревал, что с этой минуты не только его жизнь, но и жизнь всего человечества безвозвратно изменится. Само существование пришельцев, не говоря уже об их откровениях, стало для жителей Земли настоящим потрясением, а «найти ясный и безопасный путь через Минное поле Бытия» не так уж просто...

«Бытие» рождалось долго. Первый из рассказов, ставших впоследствии частью романа, Брин опубликовал ещё в 1986 году. Причём «Опоздавшие» (переводившиеся, кстати, и на русский) задумывались как совершенно самостоятельная история. Но другие три рассказа, вышедшие в 1998 и 2008 годах, уже были главами нового романа. Вот только читатели о том не догадывались, что неудивительно: в рассказах не было ни общих героев, ни, казалось бы, единого мира. Мало того, один из рассказов из-за описанных там дельфинов многие посчитали частью знаменитого цикла о Возвышении. Но с выходом «Бытия» всё встало на свои места: Брин собрал воедино совершенно разные истории, уже знакомые англоязычному читателю, и мастерски вписал их в масштабное полотно своего нового романа.

«БЫТИЕ» — КВИНТЭССЕНЦИЯ ВСЕГО, ЧТО ДЭВИД БРИН ПЫТАЕТСЯ СКАЗАТЬ СВОЕМУ ЧИТАТЕЛЮ

В контексте творчества писателя «Бытие» — это квинтэссенция всего, что Дэвид Брин пытается сказать своему читателю. Именно в этой книге, а не в «Глине», «Звёздном приливе» или «Войне за Возвышение», мы можем оценить Брина не только как автора увлекательной фантастики, но и как футуролога и популяризатора науки (к числу которых он уже давно относится). Количество затрагиваемых проблем в романе исчисляется десятками, причём даже самые распространённые из них Брин показывает под нестандартным углом. Некоторые встречались в фантастике и ранее, как то же «возвышение» разумных видов. Другие идеи — например, сложность научного поиска внеземной жизни или проблемы адаптации аутистов в реальном мире — не так часто попадают на страницы фантастических книг. Новый общественный договор и проблемы

«Я здесь, — говорила она любому гражданину, чья антенна настроится на неё. — Соберитесь и поддержите меня. Скажите, что мне делать.

Связать «умную толпу» рискованно. Людей уже могла одолеть рассеянность, отвлечь буря слухов. Число отвечающих может не составить критической массы — в таком случае вы обретёте лишь множество критиков, непрошенных советчиков и громкоголосых крикунов, которые принесут больше вреда, чем пользы. Если у вас окажется масса ниже нуля, с каждым новым волонтером общий IQ толпы дилетантов не повышается, а падает. Прежде всего нужно привлечь центральную группу — сетевых всезнаек, конструктивных полоумных, любителей сопоставлять, вооружённых новейшими программами; они достаточно умны, чтобы играть роль префронтальной коры головного мозга... координируя действия «умной толпы», но не доминируя. Определяя фокус размышлений и не снижая креативности группового сознания.



ИТОГ

Отличная научная фантастика, увлекательная и глубокая. На фоне многочисленных космоопер и НФ-триллеров «Бытие» выделяется масштабностью и актуальностью. Брин написал роман о своём видении человеческого развития — с автором можно и соглашаться, и спорить. Но самое главное — хочется обсуждать высказанные им идеи, а это явный признак того, что роман удался!

СЛОВО ТВОРЦА

Подобно большинству (обычно) серьёзных писателей, я прихожу в ужас от мысли о вечных человеческих достоинствах. Эта отвратительная концепция, поддерживаемая глубоко-мысленными учёными, утверждает, будто люди всегда будут одинаковы, вечно обречены вновь и вновь проходить все прустовские одержимости, все рассуждения созерцающих свой пуп, все дурацкие ошибки наших родителей — до скончания времён. Жуткая концепция, которую, к счастью, опровергают история, наука и все поколения умных потомков, старающихся подняться выше своих невежественных предков. И вырастить собственных детей, которые будут ещё лучше. Величайшая история. Величайшая из возможных историй.

терроризма, искусственный интеллект и парадокс Ферми, интернет будущего и концепция «умной толпы» — всё это разные грани «Бытия». Вдобавок между главами романа вставлены фрагменты вымышленных научно-популярных книг об угрозах для человечества — и с этой точки зрения «Бытие» читается как справочник вероятных смертельных «мин» Земли.

Удивительно, но при всей научности текста Брин сумел сохранить высочайший темп повествования. Зашкаливающий объём идей ничуть не мешает увлекательности — роман динамичен, как настоящий боевик. При этом здесь куча персонажей на любой вкус — от бедных китайских рыбаков до аристократов. Все сюжетные линии идут параллельно, герои иногда встречаются, но по большей части находятся в разных уголках мира, из-за чего складывается объёмная картинка Земли недалёкого будущего.

И где-то к середине романа приходит осознание, что в книге много персонажей, но протагонист один — всё человечество. Оно и только оно, а вовсе не конкретные люди интересны Брину. Как мы сможем выжить, если вокруг нас невероятное количество смертельных угроз? Как общество будет развиваться дальше? Какими станут люди будущего и насколько шире станет само понятие «люди»? К чему приведёт настоящий контакт с инопланетянами? И сможет ли человечество выжить, получив дорогу в холодный равнодушный космос? Причём Брин не просто задаёт вопросы — он рассуждает на все эти темы и щедро делится с читателями своими мыслями, зачастую крайне оригинальными. И только за это «Бытие» можно простить все недостатки.

А недостатков, увы, немало — это и брошенные на полпути сюжетные линии, и порой притянутые за уши концепции, и несколько наивные сюжетные ходы. Да и «мозаичность» истории не всегда идёт роману на пользу. Но, несмотря на все шероховатости, книга не только оставляет после себя отличное послевкусие, но и по-настоящему заставляет задуматься о будущем человечества.

УДАЧНО

- ОПИСАНИЕ УГРОЗ ЧЕЛОВЕЧЕСТВУ
- НЕОЖИДАННЫЕ ПОВОРОТЫ СЮЖЕТА
- МНОЖЕСТВО ОТЛИЧНЫХ ИДЕЙ

НЕУДАЧНО

- НАЛИЧИЕ НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ
- ОБОРВАННЫЕ СЮЖЕТНЫЕ ЛИНИИ

ОЦЕНКА МФ

9

Текст: Евгений Пекло



УДАЧНО

- ДИНАМИЧНЫЙ СЮЖЕТ
- ЖИВЫЕ ГЕРОИ
- РЕАЛИСТИЧНАЯ АТМОСФЕРА
- ЯРКИЙ И ВЫРАЗИТЕЛЬНЫЙ ЯЗЫК

НЕУДАЧНО

- НЕПРИВЫЧНЫЕ ИМЕНА
- МИССИС УИЗЛИ ТАК И НЕ ДАЛИ НАЗВАТЬ БЕЛАТРИКС СУКОЙ

ОЦЕНКА МФ

9

Дж. К. Ролинг

Гарри Поттер и Дары Смерти

Заключительная часть приключений Гарри Поттера наконец-то увидела свет в переводе Марии Спивак. Пока читатели спорят, как лучше — Снегг или Злей, — Поттер разыскивает последние крестра... простите, окаянты и готовится вступить в решающую схватку с Волдемортом.

Садясь за чтение нового томика «Даров Смерти», я планировал сконцентрироваться на сравнении переводов Сергея Ильина и Марии Спивак. Увы, план с треском провалился — уже ко второй главе я полностью погрузился в историю. Ты знаешь сюжет, но тебе всё равно интересно, ты помнишь, что произойдёт с персонажами, но всё равно им сочувствуешь и переживаешь за них. И это — огромное достижение: новый перевод действительно *интересно* читать. Это отнюдь не старая книжка в новой обложке.

Ещё один безусловный плюс нового перевода — живой и богатый язык. Всё воспринимается ярче, чем у Ильина, картины происходящего рисуются в голове точнее. И где-то к середине «Даров» ловишь себя на мысли, что перевод Спивак получился в другом жанре! «Дары Смерти» от «Росмэна» были чуть мрачным, но всё-таки подростковым приключенческим романом. Седьмой Поттер от «Махаона» — это вполне себе взрослый триллер, где темы насилия и смерти не пытаются сгладить тщательным подбором слов. Это сильно контрастирует со сказочными,

«детскими» переводами имён вроде Думбльдора или Риты Вритер и, пожалуй, гораздо лучше выражает оригинальный авторский замысел. Мир вроде бы и волшебный, но ужасы в нём творятся вполне настоящие!

Правда, кое-где Мария слишком увлекается передачей смысла. Например, тяжеловато различать Упивающегося Смертью по фамилии Гнусли и члена Ордена Феникса, заслуженного жулика и вора Магдугнуса Флетчера, которого сокращённо называют Гнус. Да и в целом, когда много лет знаком с героями под одними именами, а потом на тебя вываливают гору других, привыкнуть непросто. Но за пару перечиток цикла — вполне реально.



ИТОГ

Новый перевод старается передать всю гамму эмоций и авторских идей, умело играя на контрастах. И ради этого, наверное, стоит потерпеть дискомфорт от непривычных имён и названий.

Джонатан Страуд

Шепчущий череп

Получив известность после дела Кричащей лестницы, Энтони, Джордж и Люси из агентства «Локвуд и компания» с головой погрузились в работу по избавлению людей от опасных призраков. Вскоре героям выпало подлинное испытание: в могиле чернокнижника Эдмунда Бикерстафа было обнаружено костяное зеркало, обладающее смертоносной силой. Многие мечтают завладеть артефактом, ведь, по слухам, с помощью зеркала можно связаться с загробным миром...

Второй том цикла подросткового фэнтези Джонатана Страуда, в принципе, повторяет схему начальной книги, «Кричащей лестницы». Трои героев вновь терпит временные неудачи, вновь противостоит более мощным конкурентам, вновь оказывается в центре опасного детективного расследования. Попутно мы больше узнаём о жизни альтернативного мира после появления Проблемы — массового пробуждения призраков. Заодно в книге появляются новые персонажи, самые колоритные из которых — старьевщица Фло Боунс и гангстер-антиквар Джулис Винкман.

Однако наиболее перспективны для развития сюжета несколько пока ещё третьестепенных лиц — владелица могущественного Агентства Пенелопа Фиттис, безымянный глава Общества Орфея и загадочный белокурый лорд, обаятельный и смертельно опасный. Эта троица наверняка появится в дальнейших книгах серии, ибо ряд эпизодов «Шепчущего черепа» наталкивает на мысль, что события вокруг Проблемы далеко не так однозначны, как представляется

героям. Ну, и конечно, впечатляет Череп — таинственный призрак, с которым Люси наконец-то вступила в полноценный контакт. Череп и в этом романе на ведущих позициях, и в дальнейших книгах наверняка будет играть важную роль.

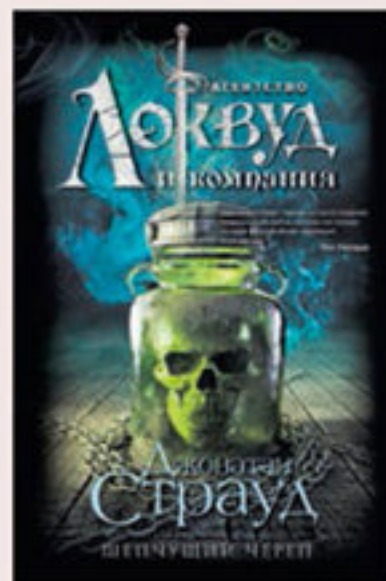
В целом книга оставляет положительные впечатления: приключениями герои не обделены, мир становится более живым, да и стиль Страуда по-прежнему на высоте. Разве что злодей не отличается ни масштабом, ни загадочностью. Увы, именно как детектив роман слаб. Главная тайна — суть костяного зеркала, а личность преступника внимательный читатель угадает задолго до тугодумных героев.



ИТОГ

Качественное Young Adult-фэнтези, которое, тем не менее, пока уступает трилогии о Бартимеусе, визитной карточке Страуда. Возможно, автор лишь готовит сцену для более впечатляющих событий.

Текст: Борис Невский



УДАЧНО

- ЛЕГКИЙ И ИРОНИЧНЫЙ СТИЛЬ
- СИМПАТИЧНЫЕ ГЕРОИ
- СЮЖЕТНЫЕ ЗАВЯЗКИ НА БУДУЩЕЕ
- ОБИЛИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

НЕУДАЧНО

- СЛАБАЯ ДЕТЕКТИВНАЯ ИНТРИГА
- ПРИМИТИВНЫЙ ЗЛОДЕЙ

ОЦЕНКА МФ

8

А ВЫ ЧИТАЛИ?

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

Виктор Шендерович
Соло на флейте. Конец света в диалогах и документах
Сатирик Шендерович обычно работает в другом жанре, но здесь перед нами именно фантастика. Эту повесть в 2012 году опубликовал на страницах журнала «Полдень. XXI век» Борис Стругацкий, сказав о ней: «Славная повесть! Злая и печальная...»



РЕЦЕНЗИЯ в № 4 (140) за 2015 год

ОЦЕНКА МФ

7

ВАРИАНТ РЕДАКЦИИ

Кристофер Мур
Грязная работа

Автор, достойный наследник Марка Твена, не даёт читателю заскучать. Герой книги становится самой Смертью — или, по меньшей мере, её полномочным представителем. При этом не переставая быть симпатичным, но непригодным для героических поступков неудачником...



РЕЦЕНЗИЯ в № 12 (76) за 2009 год

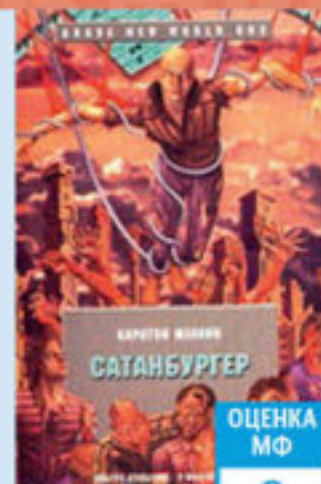
ОЦЕНКА МФ

9

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Карлтон Меллик
Сатанбургер

Сюрреалистическая сатира о том, как Земле надоели люди и она решила поменяться частью населения с другими планетами. Так наш мир заполнили мутанты и инопланетяне. И обычные люди, которым давно всё опустытело, отнеслись к переменам на удивление спокойно...



РЕЦЕНЗИЯ в № 3(31) за 2006 год

ОЦЕНКА МФ

8

Текст: Василий Владимирский



Кристофер Мур

Венецианский аспид

«Венецианская республика пытается втянуть весь христианский мир в новый Крестовый поход: прольётся море слёз и крови, но сундуки купцов до краёв наполнятся золотом. Кто может остановить смертоубийство, а заодно расстроить злое планы Яго и уберечь Отелло от фатальной ошибки? Никто, кроме шута Кармана, по совместительству — супруга царствующей королевы Англии.

Нет способа вернее убить литературное произведение, чем официально объявить его Бессмертной Классикой, Национальным Достоянием, Святыней. На глазах у моего поколения такая участь постигла многие книги, от «Мастера и Маргариты» и «Чевенгура» до сочинений Довлатова и Бродского. В англоязычном мире свои «священные коровы» — и главная из них, безусловно, Уильям наш Шекспир. Не человек, не поэт и драматург, а бронзовая статуя на пьедестале. Так и хочется схватить за грудки и тормошить, пока не задышит. Фантасты с переменным успехом занимаются этим не первое десятилетие: взять хоть Саймака, столкнувшего Шекспира с Призраком Шекспира, или Пратчетта, пристроившего к делу ведьм из «Макбета».

Но в дилогии «Дурак» известный охальник Кристофер Мур переплюнул предшественников. Шут Кар-

Роман • Жанр: пародия, юмористическое фэнтези • Christopher Moore The Serpent of Venice • Год издания на языке оригинала: 2014 • Переводчик: М. Немцов • Издательство: «Эксмо», 2015 • 352 стр., 2000 экз. • «Дурак», часть 2 • Похожие произведения: Клиффорд Саймак «Заповедник гоблинов», Терри Пратчетт «Вещи сестрички»

ман, перекочевавший из «Короля Лира» во вселенную «Отелло» и «Венецианского купца», без устали дерзит, высмеивает штампы и сыплет шуточками (преимущественно ниже пояса) — хотя сам недавно пережил утрату. Острый ум и язык — главное оружие мудрого дурака, но не единственное: в патовых ситуациях на выручку ему спешит чудовище, с которым шута связывают непростые отношения.

Как и его герой, Кристофер Мур не лезет за словом в карман — чувствительные барышни от этакой бесхитростности падают в обморок, шекспироведы багровеют от ярости, сутяги строчат доносы в компетентные органы, а профессиональные блюстители нравов упрекают автора в вульгарности. Ну что ж, не без того, — но вряд ли репутация Шекспира пострадает от пары уколов в чувствительные места.

УДАЧНО

- НЕПОЛИТИКОРРЕКТНОСТЬ
- ОСТРОУМИЕ
- ЕДКОСТЬ

НЕУДАЧНО

- ВУЛЬГАРНОСТЬ
- ОБСЦЕННАЯ ЛЕКСИКА

ОЦЕНКА МФ

8

очень хорошо



ИТОГ

Местами уморительно смешно, местами довольно плоско — и почти всегда идёт вразрез со всеми благопристойными трактовками наследия «Великого Барда». Да здравствует панк-революция в шекспироведении! Тем более что и сам классик не брезговал использовать в своих пьесах смачное словечко *punk*.

Другие миры

Other Worlds • Антология • Жанр: научная фантастика, фэнтези • Составитель: Джон Шеска • Год издания на языке оригинала: 2013 • Художники: В. Половец, Грег Рут • Переводчик: А. Осипов • Издательство: АСТ, 2015 • 384 стр., 4000 экз. • Похожие произведения: антология «Театр теней. Новые рассказы в честь Рэя Брэдбери», телесериал «Сказки тёмной стороны» (1983)

«Детский писатель Джон Шеска собрал антологию историй о встрече миров — в самых разных жанрах, от «твёрдой» НФ до фэнтези и психоделических комиксов.

Чтобы понять замысел этой антологии, надо знать, что Джон Шеска не только писатель и редактор, но и создатель проекта Guys Read («Парни читают»), призванного воспитать в мальчиках интерес к чтению. Мальчики в принципе читают меньше, чем девочки, и нуждаются в увлекательных историях, которые не давали бы оторваться от книги. Именно такие Шеска и собирает в своих антологиях.

Рассказы сборника объединяет не заявленная в предисловии встреча двух миров — далеко не везде она случается. Например, «Вышибала «Козла-Зубоскала» Шэннона Хэйла — классическое фэнтези о мире «меча и магии», но об одном. На самом деле общее у этих рассказов то, что главные герои в них дети, как правило, мальчики. Упомянутый рассказ Хэйла — исключение, здесь в главной роли девочка, но с повадками мальчишки-приключенца.

Реальным проблемам реальных детей в этих рассказах места почти нет. Главное — приключения. Но герои побеждают трудности с помощью интеллекта и отваги, а не физической силы, — для мальчиков-читателей эта мораль будет очень полезна. Практически одинаковы с этой точки зрения рассказы «Скаут» Д. Дж. Макхейла, «Грязь на наших ботинках» Нила Шустермана, «Музей братьев Клакк» Кеннета

Оппеля, «Генералы перемены» Эрика Ниланда. Сюжеты здесь разные, от столкновения с привидением до неожиданной изнанки экспедиции на далёкую планету, но победителем в них всегда выходит смелый мальчишка. К этой компании примыкают «Перси Джексон и певица Аполлона» Рика Риордана и «Лёд и пламя» Рэя Брэдбери — последний рассказ не только увлекателен и оригинален по замыслу, но и отличается великолепным поэтичным стилем.

К сожалению, рассказ Брэдбери — единственный, который не даёт поставить антологии низкую оценку. Прочие авторы в попытках угодить гипотетическому мальчишке опускаются до грубого юмора (здесь немало шуток «ниже пояса», начиная с Перси Джексона без штанов), топорной стилистики, незатейливого сюжета. Кроме того, в антологии есть два странных психоделических рассказа с картинками: «Восстание Роботапок» Тома Энглбергера и «Один день из жизни» Шона Тана, которые непонятно как попали в сборник. Скорее всего, читатели-подростки воспримут их с недоумением.



ИТОГ

Неплохой подарок для мальчишки либо для любителя фантастики, коллекционирующего антологии.

Текст: Александра Королёва



УДАЧНО

- ОТЛИЧНЫЙ АВТОРСКИЙ СОСТАВ
- ПОНИМАНИЕ ЦЕЛЕВОЙ АУДИТОРИИ
- УВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ СЮЖЕТЫ

НЕУДАЧНО

- НЕВЫСОКОЕ КАЧЕСТВО БОЛЬШИНСТВА ТЕКСТОВ
- ОТСУТСТВИЕ ЕДИНОЙ КОНЦЕПЦИИ
- ПЕРЕБОР С ПСИХОДЕЛИКОЙ И «ТУАЛЕТНЫМ ЮМОРОМ»

ОЦЕНКА МФ

6

неплохо

А ВЫ ЧИТАЛИ?

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

Антология
13 маньяков

Среди персонажей современного хоррора маньяк занимает почётное место. Сильный образ: существо не сверхъестественное, но как бы и не совсем человек. Логично, что к этому образу решили наконец обратиться и отечественные авторы, работающие в «тёмном жанре».



ОЦЕНКА МФ

7

РЕЦЕНЗИЯ в № 5 (141) за 2015 год

ВАРИАНТ РЕДАКЦИИ

Антология
Театр теней

Двадцать шесть авторов сошлись под одной обложкой, чтобы отдать дань уважения человеку, которому были подвластны тайны земляничных окошек, древних марсианских городов и апрельского колдовства, — Рэю Брэдбери. Рассказы на любой вкус — от мистики до реализма.



ОЦЕНКА МФ

9

РЕЦЕНЗИЯ в № 5 (141) за 2015 год

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Антология
Полночь, XIX век

В сборник входят произведения классиков русской прозы конца XIX — начала XX века, заявленная тематика антологии — «чёрная проза, готика, хоррор». Практически каждый автор напоминает о школьной программе: Сологуб, Гумилёв, Грин, Брюсов, Андреев...



ОЦЕНКА МФ

8

РЕЦЕНЗИЯ в № 2 (30) за 2006 год

Джеймс Кори

Пожар Сиболы

На окраине Солнечной системы благодаря инопланетному разуму появились врата, которые открыли людям путь к тысячам планет, пригодных для колонизации. К вратам тут же устремились корабли переселенцев. Но за первую же планету, Новую Терру, разгорается конфликт между беженцами и могущественной корпорацией. Стать посредником между враждующими сторонами соглашается известный на всю Солнечную систему капитан Джим Холден.

У соавторов, работающих под псевдонимом Джеймс Кори, явно есть правило, что каждый роман цикла должен отличаться от предыдущих. Четвёртая книга серии служит тому подтверждением. Действие впервые переносится за границы Солнечной системы.

На сей раз авторы посвятили книгу теме колонизации экзопланет и связанным с этим проблемам. По версии Кори, условия нового мира не главная из них. Главной угрозой колонии становится противостояние между двумя группами поселенцев, которые не хотят делить новый дом. А тот и сам представляет опасность для людей из-за наследия инопланетян, благодаря которым землянам открылась дорога к звёздам. Люди, захваченные внутренним конфликтом, не сразу обратят внимание на проблему, и это обернется серьёзными бедами.

После неудачного предыдущего романа «Пожар Сиболы» вновь демонстрирует сильные стороны цикла — умение Кори выписывать сложные, многогранные конфликты, без правых и виноватых,

нетривиально обыгрывать классические НФ-сюжеты, поднимать злободневные темы и держать читателя в напряжении до последней страницы.

Но полностью избавиться от недостатков «Врат Абаддона» соавторы не смогли. Новые герои-рассказчики выглядят блёклыми тенями на фоне уже полюболюбившихся читателям, по сути оставаясь персонажами-функциями. А с тех пор, как издатели и автор расширили цикл до шести, а потом и до девяти книг, магистральный сюжет, прежде стремительный, начал топтаться на месте. В «Пожаре Сиболы» автор уделяет всё внимание локальной истории, едва касаясь глобальных военно-политических конфликтов и загадок инопланетной цивилизации.



После сильного старта серия несколько сдала, но ещё держится на достаточно высоком уровне, чтобы привлечь внимание любителей космической фантастики.

Текст: Дмитрий Злотницкий



УДАЧНО

- ИНТЕРЕСНЫЙ ЛОКАЛЬНЫЙ КОНФЛИКТ
- НЕПОХОЖЕСТЬ НА ПРЕДЫДУЩИЕ РОМАНЫ ЦИКЛА
- ЗАДЕЛ НА БУДУЩЕЕ

НЕУДАЧНО

- НЕ СЛИШКОМ ЯРКИЕ НОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ
- БУКСУЮЩИЙ МАГИСТРАЛЬНЫЙ СЮЖЕТ

ОЦЕНКА МФ

хорошо

7

Текст: Александра Давыдова



Робин Маккинли

Красавица

Богатому купцу под угрозой разорения пришлось распродать имущество и отбыть в сельскую местность. Правда, местные жители болтали о том, что лес рядом с деревней проклят. Скоро купцу выпал шанс проверить, насколько правдивы эти слухи: заблудившись в чаще, он оказался у ворот огромного замка, где без спросу сорвал розу в саду, потому что обещал младшенькой дочери привезти в подарок цветочек аленький. Так что девушке придётся расплачиваться за ошибку папочки...

История о Красавице и Чудовище — один из самых популярных сказочных сюжетов. Вряд ли среди взрослых читателей найдётся тот, кто с любого места не сможет досказать, чем дело закончится. Поэтому при чтении «Красавицы» стоит сосредоточиться на тех моментах, когда Маккинли сознательно отходит от традиционного сюжета, — собственно, именно из этих мелочей и складывается очарование книги.

Во-первых, героиня отнюдь не хороша собой, и прозвище «Красавица» лишь подчёркивает её несовершенство. Это несоответствие имени и внутренней сущности даёт пищу для рефлексии, для постоянного соотношения себя с окружающим миром и попыток чётко осознать своё место в нём. В итоге получается не сказочный персонаж-функция, а мыслящая и сомневающаяся героиня. Ей даже не нужны злые сёстры для контраста — основной конфликт гораздо тоньше, чем «вероломные родственники обманули и задержали на лишний день».

Robin McKinley Beauty: A Retelling of the Story of Beauty and the Beast • Роман • Жанр: сказка, любовный роман • Год издания на языке оригинала: 1978 • Переводчик: М. Десятова • Издательства: «Азбука», «Азбука-Аттикус», 2014 • 224 стр., 4000 экз. • Похожие произведения: Мерседес Лэки «Роза огня», Алекс Флинн «Чудовище»

Во-вторых, очень гармонично сплетаются сказочная действительность (детальная, обрисованная с искренней любовью и тщанием) и читательская реальность. Аллюзии на современность не дают до конца погрузиться в художественный мир — автор так увлеченно мешает магию с Софоклом, а невидимок — с Киплингом, что любо-дорого посмотреть. Жаль, что в итоге это не находит достойного разрешения: автор пишет хрестоматийный сказочный финал без элементов постмодерна.

Удовольствие от книги портит разве что очень небрежный перевод. Комнаты оттеняют лица, диваны расстилаются в кровати, розы ставятся на гриву коня, а ноги скользят по вязкому ворсу — это волшебство посильнее, чем какие-то зачарованные чудовища.



Старая сказка, удачно пересказанная на новый лад. Идеально для неспешного вечернего чтения у камина.

УДАЧНО

- ОБРАЗ ГЛАВНОЙ ГЕРОИНИ
- ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ВРЕМЯ И ПРОСТРАНСТВО
- «МОСТИКИ» МЕЖДУ СКАЗКОЙ И РЕАЛЬНОСТЬЮ

НЕУДАЧНО

- СМАЗАННЫЙ ФИНАЛ
- ПЛОХОЙ ПЕРЕВОД

ОЦЕНКА МФ

хорошо

7

А ВЫ ЧИТАЛИ?

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

Стелла Геммел
Город

Охваченный заговорами и интригами Древний Город, которым правит Бессмертный император, ведёт бесконечную войну с соседями-варварами. Местами затянута, но мощное и трагическое повествование для всех, кто соскучился по фэнтези-эпикам в классическом стиле.

ОЦЕНКА
МФ

8

РЕЦЕНЗИЯ в № 4 (140) за 2015 год

ВАРИАНТ РЕДАКЦИИ

Брендон Сандерсон
Пепел и сталь

Последняя империя вечно погружена в сумерки. Тысячи простолюдинов влечат жалкое существование, а дворянские семьи наслаждаются красивой жизнью и иллюзией свободы. Но и те, и другие — лишь марионетки в руках Правителя и его слуг, жутких Стальных инквизиторов.

ОЦЕНКА
МФ

8

РЕЦЕНЗИЯ в № 3 (91) за 2011 год

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Джордж Мартин
Игра престолов

Начало цикла, который заложил канон фэнтезийной эпопеи, пришедший на смену традициям Толкина. Роман предельно реалистичен: Семь королевств объаты пламенем междоусобной войны, брат идёт на брата, миром правят алчность, подлость и жестокость...

ОЦЕНКА
МФ

9

РЕЦЕНЗИЯ в № 1 (41) за 2007 год

Текст: Дмитрий Злотницкий

Michael J. Sullivan
Theft of Swords

Роман

Жанр: приключенческое
фэнтезиГод издания на языке
оригинала: 2008, 2009

Переводчик: М. Прокопьева

Издательство: АСТ, 2015

«Откровения Рийрии»,
части 1-2

608 стр., 3000 экз.

Похожие произведения:
Скотт Линч «Обманы Ложки
Ламоры»
Фриц Лейбер, цикл «Фафхрд
и Серый Мышелов»

Майкл Салливан

Похищение мечей

Авантюристы Адриан и Ройс соглашаются выкрасть из королевского дворца знаменитый меч. Но не такое уж и сложное по меркам мастеровитых воров задание оборачивается подставой — на грабителей «вешают» убийство короля. Спасая свои жизни, воров похищают молодого наследника и вместе с ним пробираются в магическую тюрьму, где многие века томится могущественный чародей Эсрахаддон. Встретившись с ним, Адриан, Ройс и юный принц Аларик оказываются в самом центре политической бури, грозящей охватить весь мир Элан.

После триумфа «Песни льда и пламени» Джорджа Мартина в фэнтези пришла мода на мрачность и миры без поднадоевших эльфов, гномов, всезнающих магов, благородных мошенников и прочих драконов. Потому новые примечательные циклы, где используются атрибуты фэнтези «старой школы», можно пересчитать по пальцам. К числу редких исключений принадлежит и цикл Майкла Салливана.

Путь автора к славе и успеху был весьма тернист. Он начал писать в далёком 1979 году и за последующие пятнадцать лет сочинил тринадцать романов... ни один из которых не был опубликован. Из-за постоянных отказов издательств Салливан, наконец, решил завязать с писательством. Только спустя восемь лет он вернулся к сочинительству, чтобы развлечь свою дочь, которой трудно давалось чтение. Так появился фэнтезийный цикл «Откровения Рийрии», который попыталась пристроить в издательства уже жена Майкла — и тоже безуспешно. Тогда Салливан решил пойти по пути самиздата, и именно тут его ждала удача. Книги нашли своего читателя, тиражи и продажи начали уверенно расти, и тогда серией заинтересовалось издательство Orbit. Цикл Майкла состоял из шести частей, и Orbit выпустило их в трёх сборниках (или «романах»). «Похищение мечей» — первый из них, куда вошли книги «Заговор против Короны» и «Авемпарта».

Романы Салливана выглядят эдаким приветом из 1980-х, когда герои то и дело отправлялись в далёкие путешествия, чтобы спасти королевства и раскрыть древние тайны, сражались с монстрами и не могли обойтись без советов старых мудрых магов. Всё это есть в «Похищении мечей», как и многие другие расхожие штампы классического фэнтези.

Но, хоть произведения Салливана и не могут похвастаться оригинальностью, у них хватает других козырей. Сюжет увлекает с первых же страниц, стремительно развивается и постоянно держит в напряжении. Стиль повествования и диалоги получились бойкими и ироничными. Книга полна колоритных персонажей во главе с парой протагонистов, которые получились настолько яркими, что их смело можно

ТРЕМЯ ТЫСЯЧАМИ ЛЕТ РАНЕЕ

Завершив цикл «Откровения Рийрии», Салливан не стал покидать Элан и написал два романа-приквела о знакомстве и первых совместных приключениях Адриана и Ройса. Сейчас автор работает над новым циклом, действие которого также развернётся на просторах Элана, но за три тысячелетия до рождения этой парочки. Серия «Первая империя» поведает о героях, которые во времена «Откровений Рийрии» превратились в легенды. Все пять книг цикла уже написаны, но первая из них появится в продаже только летом 2016 года.

— Так ты не барон?
— Нет.
— А кто ты?
— Я был капитаном корабля.
— Был? Что случилось?
— Вы собираетесь меня убивать или нет?
«К чему все эти вопросы?»
— Чем больше ответов, тем дольше ты дышишь, — произнёс человек у него за спиной. Это был голос смерти, глухой и бесчувственный.

поставить в один ряд с легендарными Фафхрдом и Серым Мышеловом. Мир и мифология «Похищения мечей» пусть и скроены из привычных для жанра элементов, но хорошо проработаны и весьма интересны. В общем, у Салливана получилась блестящая квинтэссенция классического приключенческого фэнтези — за последние годы читатели успели изрядно соскучиться по подобным произведениям.

Впрочем, нельзя сказать, что Салливан совсем уж избежал влияния Мартина и его последователей. Например, чародей Эсрахаддон, который на первый взгляд кажется эдаким Гэндальфом местного разлива, на поверку оказывается циничным манипулятором, способным без колебаний пожертвовать пешкой ради победы в игре. Время от времени Салливан подобным образом выворачивает наизнанку жанровые клише, и это добавляет накала и без того захватывающей истории. В «Похищении мечей» она почти не выходит за рамки похождения двух обаятельных авантюристов. Но попутно автор явно закладывает основу для масштабного конфликта, и в следующих частях события обещают обрести эпический размах.

«Похищение мечей» читается на одном дыхании, подкупая лёгким стилем, искромётными диалогами, стремительным сюжетом и очень симпатичными героями. Именно таким и должно быть авантюрное фэнтези.



ИТОГ

УДАЧНО

- ЛЕГКИЙ СТИЛЬ ПОВЕСТВОВАНИЯ
- КОЛОРИТНЫЕ ГЕРОИ
- НАПРЯЖЕННЫЙ И УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ СЮЖЕТ

НЕУДАЧНО

- ВТОРИЧНОСТЬ
- НЕКОТОРАЯ ПРЕДСКАЗУЕМОСТЬ
- БЛЕКЛЫЕ АНТАГОНИСТЫ

ОЦЕНКА МФ
очень хорошо

8

— Так, значит, они готовы украсть что угодно для кого угодно? — спросила Алленда. — Я имею в виду тех, кого вы наняли для меня.
— Нет, не для кого угодно. Только для тех, кто согласен выложить кругленькую сумму.
— И не имеет значения, кто заказчик, король или преступник? — вмешалась Эмили.
Мейсон пренебрежительно хмыкнул:
— Король, преступник... Какая разница?

А ВЫ ЧИТАЛИ?

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

Джон Фланаган
Ученик рейнджера.
Руины Горлана

Простая и увлекательная история с реалистичной моралью, стопроцентно соответствующая потребностям подростковой аудитории. Герой, юный Уилл, попадает в ученики к таинственному рейнджеру Холту. Тем временем в королевстве назревает гражданская война...

ОЦЕНКА
МФ

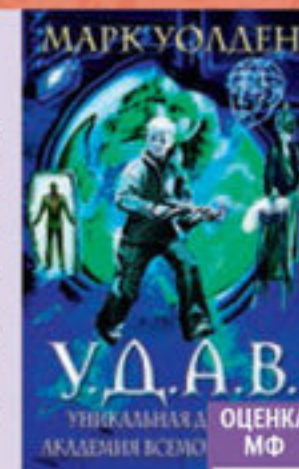
7

РЕЦЕНЗИЯ в № 5 (141) за 2015 год

ВАРИАНТ РЕДАКЦИИ

Марк Уолден
У.Д.А.В.

У.Д.А.В. — под этой аббревиатурой скрывается «Уникальная детская академия всемогущества», элитная школа для суперзлодеев. Именно сюда угодил сирота Отто Мальпенс. Несмотря на юные годы, Отто — гениальный манипулятор. Но станет ли он настоящим злодеем?

ОЦЕНКА
МФ

8

РЕЦЕНЗИЯ в № 1 (65) за 2009 год

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Теренс Уайт
Меч в камне

Яркая, чарующая сказка о детстве будущего короля Артура, которая нашпигована интригами, соколиной охотой, дуракавалянием и перевоплощениями. Мастер мягкого юмора и нескучной назидательности, Уайт балуется, шутит, грустит и запутывается вместе с читателем.

ОЦЕНКА
МФ

10

РЕЦЕНЗИЯ в № 11 (15) за 2004 год

Текст: Александра Королёва



Rags & Bones: New Twists on Timeless Tales

Антология

Жанр: фэнтези, постапокалипсис, антиутопия, хоррор

Составители: Мелисса Марр, Тим Пратт

Год издания на языке оригинала: 2013

Художник: В. Половцев

Переводчики: А. Осипов, А. Блейз, А. Зайцев

Издательство: АСТ, 2015

480 стр., 5000 экз.

Похожие произведения: антология «Все новые сказки», антология «Невеста зверя»



Сборщик душ

Участникам этой антологии предложили написать рассказы на основе сказок и историй, которые когда-то произвели на них особое впечатление.

Идея, на которой основана эта антология, настолько проста и плодотворна, что непонятно, почему никто не додумался до такой книги раньше. Для писателя возможность переосмыслить, вывернуть наизнанку или оспорить историю, которая не даёт ему покоя с детства (а значит, затрагивает что-то глубоко личное), — это грандиозный вызов, ради которого и убить не жалко. Поэтому среди рассказов «Сборщика душ» нет написанных небрежно и «для галочки». Хотя номинально всё это — чистой воды фанфикшен, просто уровень его варьируется от «выше среднего» до «недосягаемого».

Текст самого именитого участника антологии, Нила Геймана, может показаться слишком холодным и «сделанным», хотя, скорее всего, дело в том, что к такому Гейману мы уже привыкли. В рассказе «Веретено и дева» он не в первый раз жонглирует любимыми сказками — «Белоснежкой» и «Спящей красавицей». Кроссовер получился цельным и непротиворечивым, вывернутый наизнанку основной сюжетный ход — изящным, фирменная геймановская мягкая ирония никуда не делась. Но чего-то рассказу не хватает — страсти, которая движет другими участниками антологии, заставляя их вкладывать в свои рассказы что-то очень личное.

Это заметно, если сравнивать геймановский текст с рассказами, также выросшими из сказок. Например, «Сборщик душ» Ками Гарсия основан не только на сказке о Румпельштильцхене и городской легенде о собирателе душ, но и на личном опыте автора — работе в школе для детей из неблагополучных районов. Видимо, потому текст получился пугающе реалистичным, несмотря на фантастический элемент. А Мелисса Марр в рассказе «Пробуждённая» соединяет кельтскую легенду о селки, девах-тюленях, с важными для неё мотивами свободы и самоутверждения женщины в мужском мире. И читателю очевидно, что мифологический антураж — не более чем красивое обрамление жестокой истории о насилии, которое притворяется любовью.

В стремлении поспорить со знакомыми сюжетами авторы часто сталкиваются с законами жанра, которые оказываются сильнее конкистадорского натиска «разрушителей легенд». Так случилось с текстами, основанными на готических историях, — «Миллкаррой» Холли Блэк (уже в названии прочитывается парафраз «Кармиллы», вампирской новеллы Шеридана Ле Фаню) и «Сирокко» Маргарет Штоль. Хотя действие обоих рассказов происходит в наше

«Демон перекрёстков (или Сборщик душ, как называю я его в своём рассказе) — это Румпельштильцхен современной городской фэнтези. Он может решить ваши проблемы и даже исполнить ваши желания — но не бесплатно. Вопрос остаётся прежним: какую цену вы готовы заплатить?»

Ками Гарсия,

из послесловия к рассказу «Сборщик душ»

СЛОВО СОСТАВИТЕЛЕЙ

Старинные предания, народные и литературные сказки, полубытые легенды — всё это продолжает вариться у нас внутри, словно волшебное зелье в ведьмином котелке, и время от времени мы добавляем из него ложку-другую в свои собственные новые истории. Мы снова и снова влюбляемся в то, что полюбили когда-то в прошлом; мы снова и снова сражаемся с трудными и болезненными поворотами тех сюжетов, которые завораживали нас ещё в детстве.

«Дева уже сидела в постели. Она была так прекрасна, и, ах, так молода.

«Королева внимательно поглядела на неё: да, вот оно. Что самое, чего она ждала и боялась увидеть: много лет назад у мачехи взгляд был точно такой же. Теперь ясно, что перед ними за тварь».

Нил Гейман, рассказ «Веретено и дева»

время, писательницы в итоге создают всё ту же старую недобрую готику со всеми её тёмными страстями. То же самое происходит в рассказе Саладина Ахмеда «Без веры, без закона, без отрады» — пересказе «Королевы фей» Спенсера с точки зрения «нечестивых» сарацинов: это такая же романтическая поэма, разве что написанная не стихами, а лирической прозой. Не устоял перед обаянием жанра и Джин Вулф — ещё один флагман антологии: читая его жутковатый рассказ об оборотне «На свободе» (по мотивам произведения малоизвестного у нас писателя Уильяма Сибрука, современника Конана Дойла), трудно отделаться от иллюзии, что он написан в викторианскую эпоху.

Самыми интересными, как это часто бывает, получились рассказы, для которых авторы взяли из своих любимых текстов только базовую идею, а мир, персонажей и сюжет написали самостоятельно: «Когда мы были богами» Рика Янси (узнать здесь рассказ Готорна «Родимое пятно» практически невозможно), «Холодный угол» Тима Пратта (почти брэдберианская по атмосфере история на тему «Что, если бы у меня была возможность прожить много разных жизней?», выросшая из «Весёлого уголка» Генри Джеймса).

И напоследок — как говорится, the last but not the least («последний, но не по значению») — стоит отметить, что одним из главных действующих лиц сборника оказался художник Чарльз Весс. Он не стал ломать голову над нестандартной интерпретацией своих любимых сказок, а просто нарисовал к ним изящные иллюстрации, украшающие книгу, дав читателю возможность отдохнуть от крутых поворотов, которые обрели в головах авторов классические сюжеты.



ИТОГ

«Даже если не знать всех произведений, которые брали за основу авторы антологии, от неё всё равно можно получить массу удовольствия.

УДАЧНО

- ПЛОДОТВОРНАЯ БАЗОВАЯ ИДЕЯ
- ИНТЕРЕСНЫЙ АВТОРСКИЙ СОСТАВ
- НЕТ ПРОХОДНЫХ ТЕКСТОВ

НЕУДАЧНО

- ОТСУТСТВИЕ КОМПОЗИЦИОННОГО РЕШЕНИЯ

ОЦЕНКА МФ

9

отлично

А ВЫ ЧИТАЛИ?

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

Джим Батчер
История призрака

Жизнь Гарри Дрездена всегда полна тайн, опасностей и приключений. И смертельный выстрел не принёс Гарри покоя — он теперь уже в роли призрака должен встать на защиту своих друзей, а заодно выяснить, кто же виноват в его убийстве. Но, кроме тела, Гарри лишился ещё и магии...



ОЦЕНКА МФ

8

РЕЦЕНЗИЯ

в № 5 (141) за 2015 год

ВАРИАНТ РЕДАКЦИИ

Чайна Мьевиль
Нон Лон Дон

Две девочки из современной Англии попадают в Нон Лон Дон — отражение британской столицы, причудливый мегаполис, который сохраняет узнаваемые черты настоящего Лондона. Нонлондону угрожает страшное чудовище — и только Избранная способна защитить город...



ОЦЕНКА МФ

9

РЕЦЕНЗИЯ

в № 2 (66) за 2009 год

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Чарльз Де Линт
Городские легенды

Каждый из рассказов сборника переносит нас в город, наполненный волшебством. На его улицах можно повстречать дриаду и русалочку, снежного человека и чародея, в снах и наяву к вам являются призраки, гоблины, ведьмы — каждый со своей тайной, своими страстями и болью.



ОЦЕНКА МФ

8

РЕЦЕНЗИЯ

в № 9 (25) за 2005 год

Текст: Василий Владимировский



Сборник

Жанр: научная фантастика, футурология, публицистика

Составитель: В. Язневич

Переводчики: В. Язневич, В. Борисов, А. Лукашин

Издательство: АСТ, 2015

Серия: «Станислав Лем»

640 стр., 2000 экз.

Похожие произведения:
Умберто Эко, сборник
«Сотвори себе врага»
Генри Лайон Олди,
сборник «Фанты для фэна»

Станислав Лем

Чёрное и белое

Книга Станислава Лема составлена по принципу «с бора по сосенке»: под одной обложкой собраны интервью, предисловия и послесловия, рецензии и разрозненные статьи польского классика на разные темы. Однако нашлось на этих страницах место и для рассказов — в том числе до сих пор не знакомых русскоязычному читателю.

Собственно, рассказов в новом сборнике Станислава Лема совсем немного, всего четыре штуки. Ни один из них не претендует на статус безусловного шедевра — даже философская притча «Чёрное и белое», удостоившаяся отдельного разбора в статье философа Павла Околовского «Теология дьявола Станислава Лема» (обратите внимание на двусмысленность названия). Тем не менее это важная составляющая книги. Рассказы подтверждают, что даже в весьма почтенном возрасте Лем сохранял способность писать остроумно, живо и увлекательно — что, безусловно, внушает уважение. Как известно, в определённый момент автор «Соляриса» и «Футурологического конгресса» разочаровался в художественной литературе и переключился на публицистику, футурологию, философию, литературоведение — в общем, на то, что мы собирательно называем «нон-фикшн». Печально для любителей фантастики, но вполне предсказуемо. Рискну показать банальным, но сочинения Станислава Лема переполнены смыслами, напигованы концепциями, идеями и парадоксами, как рождественский гусь яблоками. По большому счёту, любой его текст заслуживает развёрнутой аналитической статьи — не только рассказы, но и каждое интервью, каждая юмореска, каждое предисловие или рецензия.

ДАЖЕ В ВЕСЬМА ПОЧТЕННОМ ВОЗРАСТЕ ПОЛЬСКИЙ КЛАССИК СОХРАНЯЛ ПОРАЗИТЕЛЬНУЮ СПОСОБНОСТЬ ПИСАТЬ ОСТРОУМНО И УВЛЕКАТЕЛЬНО

Существует ироническое определение: «критик — тот, кто рассказывает автору, как написал бы его роман... если бы умел писать». Думаю, даже самый прожжённый скептик не усомнится, что уж что-то, а писать-то Лем умел. Однако все его рецензии, вошедшие в эту подборку, строятся по принципу «как бы я написал этот роман» (если исходная посылка захватила рецензента, как в случае с «Левой рукой тьмы» Ле Гуин) или «почему я ни за что не стал

В культуре аналогичная ситуация приводит к возникновению закрытых в гетто анклавов, в которых духовное производство также попадает в застой от собственного процесса как беспрерывного повторения все одних и тех же образов и создающих тактик. Внутренняя динамика гетто может казаться интенсивной, однако спустя годы видно, что это кажущееся движение, потому что оно никуда не ведёт, потому что оно не питается из открытой территории культуры и само не становится её притоком, ибо не создаёт ни новых образов, ни течений, ибо, в конце концов, имеет самые ложные представления о себе, так как ему не хватает идущей извне справедливой оценки своим начинаниям. Книжки гетто становятся похожими друг на друга, создавая безликую массу... В такой ситуации тиражный успех не только может, но и должен стать единственным критерием оценки; критериальный вакуум невозможен, и поэтому там, где нет качественных оценок, их заменяют на меркантильно обоснованные.

Из послесловия к «Убику» Филипа Дика

МЕЖ ДВУХ ЭПОХ

Самый ранний текст Станислава Лема, вошедший в сборник «Чёрное и белое», датирован 1948 годом. Самый поздний — 2006-м.

бы этого делать» (рецензия на «Время перемен» Роберта Силверберга). Порой эрудиция подводит автора: «Первые детективные романы появились в девятые годы девятнадцатого века», — пишет он в эссе «О детективном романе». Неверно: «Женщина в белом» Уилки Коллинза написана в 1860-м, «Лунный камень» — в 1868-м, а «Тайна Эдвина Дрюда» Дикенса начала публиковаться в 1870 году. Но даже исходя из заведомо ложных предпосылок, Лем делает крайне любопытные, точные и парадоксальные выводы. По большому счёту, чужой текст важен для него лишь постольку, поскольку даёт повод для собственного высказывания — даже если речь идёт о послесловии к «Убику» Филипа Дика или «Пикнику на обочине» братьев Стругацких.

Особые отношения сложились у классика с футурологией. С одной стороны, он страшно гордится своими многочисленными сбывшимися прогнозами и ни на секунду не даёт читателям забыть, что именно он, Лем, придумал фантаматику («виртуальную реальность»), предсказал ряд социальных конфликтов, связанных с внедрением нано-, био- и IT-технологий. С другой стороны, его дико бесит ненадёжность прогностических инструментов — и самодовольство профессиональных футурологов вроде Фрэнсиса Фукуямы, которые систематически попадают пальцем в небо, но не спешат признать свои ошибки. Станислав Лем, впрочем, тоже не без греха. Порой его прогнозы сбываются с пугающей точностью вплоть до мелочей: к примеру, ещё в 1981 году в эссе «Тобина» он с высокой точностью предсказал неизбежность появления таких средств релаксации, как кровавый автомобильный симулятор Carmageddon, — а заодно описал весь клубок этических и юридических проблем, связанных с этим жанром компьютерных игр. В то же время в рассказе «Последнее путешествие Йона Тихого» (написан в 1996-м — через двенадцать лет после «Нейроманта» Гибсона и за три года до «Матрицы» Вачовски) классик рассуждает о будущем интернет-преступности с трогательной наивностью, заставляющей вспомнить советскую фантастику «ближнего прицела», все эти «самонадевающиеся ботинки», высмеянные ещё Стругацкими в повести «Понедельник начинается в субботу». Не будем забывать, однако, что Станислав Лем не претендует на роль библейского пророка: его работа — задавать вопросы и предлагать версии, а не давать универсальные ответы. Ну а то, что угадывает он чаще иных профессионалов, сделавших прогностику делом всей своей жизни... Железная логика и развитая интуиция, помноженные на чудовищную эрудицию, — страшная сила, ребята.



ИТОГ

УДАЧНО

- АНАЛИТИЧНОСТЬ
- ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ НАСЫЩЕННОСТЬ
- ОБИЛИЕ ОРИГИНАЛЬНЫХ ИДЕЙ

НЕУДАЧНО

- ЛОСКУТНОСТЬ
- НЕОДНОРОДНОСТЬ
- АРХАИЧНОСТЬ ОТДЕЛЬНЫХ ТЕКСТОВ

ОЦЕНКА МФ
очень хорошо

8

Лоскутность, неоднородность материала мешает сравнить «Чёрное и белое» с главными книгами Лема, изданными на русском, — «Солярисом», «Непобедимым», «Философией случая»... И всё же сборник заслуживает самого пристального внимания — хотя бы потому, что даёт обильную пищу для ума и до некоторой степени обнажает творческий метод и интеллектуальную стратегию классика. Нашим научным фантастам, молодым и не очень, есть чему поучиться.

Капризные герои

и единство
противоположностей



«ОЛДИ И КОМПАНИЯ», ЧАСТЬ 1

Как работать с соавтором? Как управлять умным читателем? Может ли персонаж диктовать условия писателю? На такие вопросы довелось отвечать Олегу Ладыженскому и Дмитрию Грому в ходе литстудии «Олди и компания» на фестивале «Роскон-2014». Публика собралась подкованная — знатоки фантастики, молодые писатели и критики, так что темы поднимались непростые. Из вопросов и ответов получился настоящий мастер-класс, который мы и публикуем по частям.

ПРОЕКТ ПО МОТИВАМ

Вопрос. Скажите, пожалуйста, вам не предлагают по каким-нибудь вашим романам сделать межавторский проект?

ЛАДЫЖЕНСКИЙ. Это действительно интересная тема. Сейчас довольно часто берётся бренд (знаменитая фамилия писателя) и предлагается авторскому коллективу: давайте, ребята, в рамках даже не мира, а сеттинга (ужасное слово, от него аж пробирает: «митинг», «сеттинг») заварим кашу на десяток книг. Откровенно говоря, я даже не знаю, что бы мы сказали, если бы нам предложили такой вариант. Хотите знать, почему?

Что такое межавторский проект для бренда, известного писателя, чьё имя окажется сверху на обложке? Давайте рассуждать вместе. Это, во-первых, деньги. А деньги ещё никому не мешали, правильно? Особенно когда для заработка делать практически ничего не надо. Второе: умаления бренда при этом не происходит. Правда, не происходит и увеличения. Почему «главный бренд» в итоге межавторского проекта не станет круче — это можно не объяснять. Это и так понятно. Но он и не станет меньше, потому что его прежние книги, за которые он стал брендом...

ГРОМОВ. ...всё равно никуда не денутся. Даже если другие писатели напишут что-то в мире, описанном брендом ранее, прежние книги звезды от этого хуже не станут. Читателю может понравиться или не понравиться то, что написали другие, — это отдельный вопрос. Но исходник хуже не станет всё равно.

ЛАДЫЖЕНСКИЙ. Умаление бренда произойдёт в тот момент, когда количество сольных книг,

за которые он получил имя, и количество книг межавторских, написанных другими людьми, где мэтр только поставил галочку, сравняется. Тогда читатель через пятнадцать-двадцать лет может «поплыть» и не понять, кто где и что писал.

Но сейчас, в конкретный момент, умаления бренда не происходит. И так, денег дают, имя звучит, трудов никто не просит. Приличный искус, правда? У нас язык, что называется, подвешен, мы бы даже, наверное, подвели под это дело моральную базу: мы таким образом помогаем продвигаться молодым авторам... И тут встаёт вопрос «обратной стороны»: что это даёт тем авторам, кто идёт под зонтик бренда. Это уже гораздо интереснее, правда? В первую очередь, это даёт им повышенный шанс прорваться в печать, опубликовать своё творение. Далее, опять же деньги — гонорар за книгу. Возможность зацепить для себя аудиторию мэтра, публику чужого бренда — они прочитают, кому-то понравится...

Чего это не даёт и чего лишает автора, ушедшего «под зонтик»? Как вы думаете?

Реплика. Самостоятельности.

Реплика. Своего имени.

ЛАДЫЖЕНСКИЙ. Своего имени. Автор межавторского проекта никогда не станет брендом. Сейчас мне возразят. Скажут, что я неправ, слишком жёсток. Вернёмся к этому разговору через пять-шесть лет. Сидя под чужим брендом, самому стать брендом нельзя. Почему? Я — артист, потомственный артист. Я хорошо знаю, как бежали Карцев и Ильченко из-под Райкина. Вместе со Жванецким, между прочим. Я знаю, как бежали Никулин и Шуйдин из-под Карандаша. Вы думаете, у нас, литераторов, как-то по-другому?!

Реплика. Может, не совсем корректный пример, но Мартынов писал «Конана» с девяностых...

ЛАДЫЖЕНСКИЙ. А на обложке как было написано: «Роберт Говард и Мартынов»?

Реплика. Нет, нет! Там, конечно, был только Говард...

ЛАДЫЖЕНСКИЙ. Тогда вам не кажется, что пример некорректен?

ГРОМОВ. Более того, на обложке был указан иностранный псевдоним, насколько я помню. Думаю, что из читателей Мартынова большинство и не знали, кто скрывается под псевдонимом. А если и знали, то всё равно не сопоставляли: вот это написал Мартынов, а это — «конанская бригада», грубо говоря. Если бы Мартынов писал брендового Конана под своей фамилией и с тех работ стартовал как Мартынов, тогда можно было бы говорить: да, вот пример, когда человек раскрутился на проекте и дальше уже пошёл в гору соло. Сольные книги он писал совершенно независимо, параллельно, по-другому и под другой фамилией.

Реплика. Да. Согласен.

ЛАДЫЖЕНСКИЙ. Сейчас мы рассуждаем вместе с вами на заданную тему. И видим, что у проблемы есть плюсы и минусы. И ведущий бренд, и ведомый автор проекта должны понять, чего им хочется, куда они стремятся. Если нам такое предложат, мы будем думать, взвешивать, и не исключено, что мы согласимся по вышеуказанным причинам. А вот те авторы, кто в такой проект пойдёт... Во всяком случае, я не поставлю свою фамилию на обложку книги, если я в этой книге никак не участвую. Я имею в виду, свою фамилию в качестве писателя, а не общего, так сказать, куратора и вдохновителя.

ГРОМОВ. Это да.

ЛАДЫЖЕНСКИЙ. Как-то неприятно... Будто ты завкафедрой, подписавшийся под монографией своего аспиранта. Сразу чувствуешь себя функционером.

КАК ВЫ ПИШЕТЕ ВДВОЁМ?

Вопрос. А вот вопрос из разряда «как вам пишется вдвоём» (смех в зале). Есть ли какие-то советы тем, кто пишет в соавторстве? Допустим, они не расписывают сюжет на два равноценных персонажа, а пишут сюжет с одним героем...

ГРОМОВ. Первый и универсальный совет независимо от того, сколько у вас персонажей, — постановка приоритета. Мы для себя ставим основной приоритет: главное, чтобы книга получилась как можно лучше. Нам надо выложиться полностью, сделать всё, что мы можем, чтобы книга (с нашей точки зрения) получилась максимально близко к тому идеалу, который у нас сложился в голове. Кто именно придумал очередной сюжетный ход, концепцию, персонажа или его характеристику, очередной эпизод и так далее — это не важно. Если у нас есть выбор сделать так или этак, то мы выбираем тот вариант, который лучше для книги, а не потому что «это моё» или «это твоё». Совершенно не важно, кто это придумал. Ставьте приоритет — не доказать своё «я», не сделать «по-моему», а сделать максимально хорошо для воплощения замысла книги. Тогда всё получится, и в соавторстве писать получится. Если начинается грызня и борьба за личные амбиции, это пойдёт в ущерб соавторству и, скорее всего, ничего хорошего из этого не выйдет.

ЛАДЫЖЕНСКИЙ. Я бы ещё посоветовал лелеять и холить разность. Если работаешь с соавтором, вы должны быть разными. Я сейчас не рассматриваю политические взгляды или кулинарные пристрастия. Но хорошо бы, чтобы у вас были разные темпераменты, разные реакции на раздражители, возможно, разные предпочтения в музыке, живописи, поэзии. Это работает на пользу дуэта. Нельзя «обстругивать» соавтора под свои взгляды. Напротив, надо пользоваться тем, что у вас два глаза: левый и правый. Если

два правых, то очень плохо видно. Разность надо уметь пускать себе на пользу. Режиссёр чётко видит, что ему на сцене нужен трагик, а рядом комик. Рядом с Гамлетом должен быть шут и могильщики, иначе не оттеняется процесс. Чёрное не видно на чёрном. Поэтому разность поощряйте.

ГРОМОВ. Если за соавторами закреплены разные сюжетобразующие персонажи, тут всё значительно проще. Индивидуальные черты каждого автора передаются его персонажу. Соответственно, образы выходят разными. Когда же оба пишут одного героя, тут, конечно, может возникнуть проблема: один пишет в такой манере, другой — в сякой, и выходит разнобой. Как это происходит у нас? Мы заранее договариваемся, в каком ключе выписываем персонажа. Ищем общее решение этого персонажа: как он разговаривает, строит фразы, какой у него характер, как действует — герой или трус. И, уже исходя из этого, спокойно работаем. Потом всё нужно причесать, доработать стилистику, но если исходить из общей концепции — разнобой не будет.

ЛАДЫЖЕНСКИЙ. Есть ещё один момент, который трудно объяснить — так, чтобы меня правильно поняли... Работая в паре — это хорошо знают и лётчики, и музыканты, а вот с писателями труднее, — надо уметь работать в спарке «ведущий — ведомый». И периодически меняться ролями. Дело в том, что «ведущий — ведомый» — это не «начальник — подчинённый» и не «учитель — ученик» или «куратор — аспирант». «Ведущий» — это тот, который быстро «вламывается» в любую тему и ломит вперёд, а «ведомый» надёжно прикрывает ему тылы, чтобы ведущий на разгоне не думал о тылах. «Ведомый» — это не значит, что он званием ниже и как лётчик хуже. У них просто разные функции и задачи. И надо уметь, работая в паре, время от времени меняться этими ролями в разных ситуациях... Если двое «ведущих», им тылы прострелят. Если двое «ведомых» — они будут ме-е-едленно подниматься в эту гору. Надо по очереди — один вламывается, второй прикрывает спину, потом — гоп! — и поменялись.

Реплика. Когда один пишешь, всё равно периодически выступаешь для себя то «ведущим», то «ведомым».

ЛАДЫЖЕНСКИЙ. Конечно! А тут можно на двоих разложить — это удобно.

Реплика. Это проще, потому что конвейер в плане специализации. Не нужно всё время перестраиваться...

ЕСЛИ РАБОТАЕШЬ С СОАВТОРОМ, ВЫ ДОЛЖНЫ БЫТЬ РАЗНЫМИ. ХОРОШО БЫ, ЧТОБЫ У ВАС БЫЛИ РАЗНЫЕ ТЕМПЕРАМЕНТЫ, РАЗНЫЕ РЕАКЦИИ НА РАЗДРАЖИТЕЛИ, РАЗНЫЕ ПРЕДПОЧТЕНИЯ

Реплика. Но всё-таки какие-то же общие критерии есть! То есть если вы говорите: мы делаем то, что лучше для романа... Получается, есть представление, что должно быть лучше, а что хуже. Ведь бывает так, что один соавтор считает, что вот так лучше, а второй — нет, так лучше...

ЛАДЫЖЕНСКИЙ. А они что, сели писать, ещё не имея в голове общий план будущего здания?

Реплика. Нет, даже имея в голове один синопсис, всё равно можно...

ЛАДЫЖЕНСКИЙ. Не синопсис. План здания. Если я ставлю спектакль, то я до начала первой репетиции имею постановочный план. Ну, хотя бы идеальный образ будущего произведения.

Реплика. Но ведь он может различаться у вас и у вашего...

ЛАДЫЖЕНСКИЙ. Если мы вместе работаем, у нас должен сформироваться общий план, общее решение до того, как мы начнём писать. Это не день, не два плотной работы.

ГРОМОВ. Да! Набросать план, концептуальные и сюжетные моменты. Прийти к консенсусу до того,

как сели писать. Ну, допустим, мы пишем готический хоррор. Это значит, что излишний стёб там неуместен, ирония должна быть черноватая, антураж соответствующий...

ЛАДЫЖЕНСКИЙ. Погода плохая, окна стрельчатые, бойницы узкие.

ГРОМОВ. Да. Настроение соответствующее. Чтобы не оказалось, что один автор начинает злобно хохмить, а второй пишет всерьёз ужасы. Не только о сюжете, но и о настроении книги нужно заранее думать.

ЛАДЫЖЕНСКИЙ. Настроение, тема, идея, сверхзадача... Если мы всего этого не знаем в приличной степени, мы не начинаем строить здание. Иначе крыша упадёт на голову зашедшему в дом. Я понимаю, мы сейчас рассказываем ужасные вещи: оказывается, перед тем как написать первую строчку, надо ещё и до чёртиков поработать. Кошмар! Ну а мы иначе не умеем. Не получается.

Вопрос. Кто сидит за клавиатурой, а кто ходит за спиной и диктует?

(Смех в зале.)

ЛАДЫЖЕНСКИЙ. Мы работаем в разных квартирах. За спиной вообще никто не ходит — в две клавиатуры, каждый сам у себя.

Реплика. Как Стругацкие съезжались в Бологом, по-моему, да?

ЛАДЫЖЕНСКИЙ. А мы живём в одном доме.

ГРОМОВ. В одном подъезде, друг над другом. И в локалку завязаны машины.

ЛАДЫЖЕНСКИЙ. Нет, мы не умеем работать вместе, сидя рядом. Не обсуждать, а именно работать с текстом. У нас разные скорости реакции, разные подходы к проблемам...

ГРОМОВ. ...темпераменты. Более того, начало работы строится со сдвигом — Олег начинает раньше, но и заканчивает раньше. А я начинаю позже, но и заканчиваю позже.

ЛАДЫЖЕНСКИЙ. У Димы тихо, а у меня играет музыка, не прекращаясь. Я её подбираю на весь рабочий день. Ну, люблю я музыку!

ГРОМОВ. А я как-то не слушаю музыку... Нет, музыку я очень люблю, но не тогда, когда работаю.

ЛАДЫЖЕНСКИЙ. Нет, мы не можем работать в одной комнате — не получится.

ГРОМОВ. Вместе — это когда мы обсуждаем, составляем план. Тут, конечно, мы вместе — или где-то бродим, или дома сидим. Но это совсем

другое. А когда уже взялись писать текст, тут каждый сам.

ЛАДЫЖЕНСКИЙ. Вы спросите: а когда вы находите время для всех этих планов и художественных решений? Мы обычно делаем так. Возникает некая мысль, как зерно кристаллизации будущего романа, — мы её записываем.

ГРОМОВ. У нас есть для этого специальный файллик...

ЛАДЫЖЕНСКИЙ. ...и продолжаем работать над другой книгой. Проходит несколько лет. Мы работаем над книгами, наработки для которых мы записали задолго до того. И вдруг — о, слушай, помнишь?! Ещё что-то в файллик записали и отложили. А тут, знаешь, в решении надо будет сделать вот так. Ага! А вот тут финал... Смотришь через пять лет — из зерна уже ростки, прямо целая грядка! Говорим: всё, можно начинать работать. Теперь мы составляем план.

ГРОМОВ. Более того, неоднократно бывали случаи, когда мы говорили: эта идея монтируется к тому сюжетному ходу и вот к этому фантастическому допущению, которые у нас лежали как заготовки совершенно разных книг, записанные в разное время. Посмотрели: отлично, стыкуется! И начинаем развивать.

ЛАДЫЖЕНСКИЙ. К нам на днях обратился человек, прочитавший «Дикарей Ойкумены». Ну, сейчас все на политике сдвинуты... Умный человек, хороший человек, грамотный, и говорит: «Вижу злобу дня! Вижу, что вы спешили, хотели успеть предупредить человечество о нынешних политпроблемах, но не успели!» И как я ему объясню, что в 2006-м было зафиксировано зерно этого романа?! А роман был завершён ещё до злобы дня, которую он высмотрел?! Мы в 2006-м начинали первую «Ойкумену» — и базу для «Дикарей...» записали на будущее.

Реплика. То есть идея книги должна настояться, как хороший коньяк?

ЛАДЫЖЕНСКИЙ. Это скорее не идея — идея потом возникла. Зерно кристаллизации — это зародыш, который сам дальше формируется. Но это уже внутренняя кухня. Литераторская.

Вопрос. А у вас бывает желание писать по отдельности?

ЛАДЫЖЕНСКИЙ. А мы и пишем по отдельности.

ГРОМОВ. Изредка бывает.



ЛАДЫЖЕНСКИЙ. Громов издаёт периодически свои рассказы. Повесть у него есть. Я как писал стихи скромно, так и пишу до сих пор и периодически публикуюсь. Отчего бы нам этого и не делать-то?

Вопрос. А книжку отдельно написать?

ГРОМОВ. Роман?

ЛАДЫЖЕНСКИЙ. А смысл?

ГРОМОВ. Обычно у нас получается, что если замысел тянет на роман, то он, как правило, интересен обоим. А поскольку мы давно выяснили, что вместе у нас книги получаются лучше, чем по отдельности... Зачем делать хуже, когда можно сделать лучше?

ЛАДЫЖЕНСКИЙ. У нас, когда один прибегает к другому и кричит: «Смотри, какая идея!», когда он уже накатал пол-листа синопсиса...

ГРОМОВ. ...и наброски плана...

ЛАДЫЖЕНСКИЙ. ...то, если второй отвечает: «Знаешь, меня это не греет»... В процессе разговора (один кричит «греет», второй — «не греет») — к концу оба остывают. Если одного «не греет», второй понимает, что рано. И всё откладывается.

ГРОМОВ. Оно не выбрасывается. Глядишь, позже найдётся новый поворот, акцент, взгляд, и оно «заиграет». Это значит, что зерно ещё не созрело. Тогда и второй скажет: о, под таким углом «греет» — давай работать!

ЛАДЫЖЕНСКИЙ. Умейте откладывать, не торопиться, делать наброски, которые будут реализованы через пять лет, через десять лет — да когда угодно, в конце концов! Мы «Внука Персея» замыслили, когда писали роман «Герой должен быть один». На минуточку представили?.. Вот мы уже тогда знали про Медузу Горгону, про старого Персея...

ГРОМОВ. У нас не было чётко выстроенного сюжета. Но ряд концептуальных моментов уже был.

ЛАДЫЖЕНСКИЙ. И про молодого Амфитриона мы уже тогда многое знали. Но сколько лет оно лежало, варилось! Делались наброски, собирались материалы...

ГРОМОВ. С 1995-го.

ЛАДЫЖЕНСКИЙ. Надо было самим созреть, стиль поменять за это время. Иначе получились бы три романа в одном мире — и все три в одной стилистике! Это очень хорошо для продаж и очень плохо для писателя.

ГРОМОВ. А персонажи-то разные! И мир изменился, и взгляд авторский, и взгляд персонажа. И проблемы разные поднимаются. Писать это в одной манере было бы неправильно.

МЕСТО ДЛЯ НАМЁКОВ

Вопрос. Кстати, о моментах, которые остаются на потом. Когда вы строите общую идею... Да, я опять скажу это матерщинное слово «сеттинг»... Намёки на какие-то вещи вы кидаете в первой книге, другие намёки вы экономите и откладываете на потом. А какие при этом критерии... как вы формируете эту уместность — о чём сейчас намекнуть, а о чём подождать?

ЛАДЫЖЕНСКИЙ. Интересный вопрос. Мне ближе ответ из области восточных единоборств. Это тактика и стратегия поединка. По каким критериям человек понимает, что сейчас надо сократить дистанцию, а сейчас — разорвать? По каким критериям он понимает, что сейчас надо бить, ну, грубо говоря, «двойкой» по разным уровням, а не, скажем, оба удара направить в лицо? Во-первых, личный опыт. Во-вторых, наработки «коронок» — есть коронные приёмы, которые работают если не всегда, то часто. В литературе то же самое. Есть у меня «коронки», которые работают: заплачет публика, никуда не денется! Засмеётся!

И, наконец, надо представлять себе читателя не как требовательного дебила, который вам диктует условия работы, а как человека управляемого.

Скажете, обидно? Ничуть не бывало. Вот актёр управляет публикой, и в этом нет ничего плохого. Надо понимать, как я с ним работаю, чего я от него хочу. Я хочу, чтобы здесь он затаил дыхание, здесь не понял, о чём я говорю, а понял только там... Это и есть: сократил дистанцию — разорвал дистанцию, прошёл туда — прошёл сюда. Совместное действие, те же роли: ведущий — ведомый.

ГРОМОВ. Сейчас Олег фактически разложил логическую цепочку — то, что у нас уже идёт на автопилоте, на интуиции. И когда мы уже пишем текст — и когда его только обсуждаем, прикидываем, где сделать кульминацию, где ружьё повесить в первом акте, чтобы оно в третьем выстрелило... Здесь дан намёк, а здесь он раскрывается — реализация. Мы не проговариваем вслух все детали: здесь надо заинтриговать читателя, здесь он должен получить ответ на свой вопрос, здесь должна активно развиваться интрига, здесь ещё рано об этом говорить. Нам достаточно краткого замечания: здесь ещё рано, держим напряжение. Мы предполагаем некоторые реакции читателя, но в обсуждении выносим это за рамки.

Это для нас сама собой разумеющаяся структура художественного текста. Текста как самодостаточного явления, независимо от конкретного читателя. Читатель есть, но он как бы «за кадром». Впрочем, когда мы всё уже написали, мы видим: да, должно действовать следующим образом. Нет постоянной сверки с предполагаемой реакцией читателя, когда мы пишем текст. Но поскольку приёмы уже наработаны, то оно часто срабатывает даже без постоянной сверки.

НАДО ПРЕДСТАВЛЯТЬ СЕБЕ ЧИТАТЕЛЯ НЕ КАК ТРЕБОВАТЕЛЬНОГО ДЕБИЛА, КОТОРЫЙ ВАМ ДИКТУЕТ УСЛОВИЯ РАБОТЫ, А КАК ЧЕЛОВЕКА УПРАВЛЯЕМОГО

Реплика. На то она и студия! Мы задаём вопросы, чтобы вы отрефлексовали, как же вы водите этот велосипед.

ЛАДЫЖЕНСКИЙ. Так и надо! Ведь ваши вопросы — половина, грубо говоря, нашего общего успеха! Мы должны услышать, что вам нужно. Потому что вы задаёте неожиданные для нас вопросы. Нам это интересно.

ГРОМОВ. Вот, отвечая на вопрос, мы начали свои приёмы анализировать. А мы уже давным-давно ими пользуемся на полном автопилоте. Если бы нас не спросили, мы бы об этом никогда и не задумались... Нет, мы понимаем, этот механизм внутри есть и его вполне можно вербализовать. Но для себя мы его не вербализуем, потому что нет такой необходимости. Другим интересно — значит, вербализовали.

ГЕРОИ ТРЕБУЮТ ПЕРЕМЕН

Реплика. Значит, вы говорите, что работаете по ясному плану...

ЛАДЫЖЕНСКИЙ. Относительно ясному.

Вопрос. Вам приходилось в процессе работы приходиться к тому, что герои вынуждали вас менять планы?

ЛАДЫЖЕНСКИЙ. Не герои. Менять — да! Но не герои. Идея, тема, конфликт. Дело в том, что герои... Как бы это объяснить? Беда многих нынешних писателей — у них всё упирается в героя. Герой — свет в окошке. Такой писатель — актёр. Он сам себя представляет героем, он мотивирует героем. А писатель — режиссёр, особенно если он пишет роман. Он сидит в зале и смотрит на сцену, иначе он не видит всей сцены целиком. И не слышит, как звучит музыка, и слышно ли зрителю в пятом ряду, что говорит актёр на сцене под эту громкую музыку.

ГРОМОВ. Не видит, стоит ли актёр в луче прожектора или оказался в тени и его просто не видно.



ЛАДЫЖЕНСКИЙ. Я ставлю «Гамлета», и Полоний не может меня заставить изменить сюжет. Я могу только взять другого актёра на эту роль, потому что этот не справляется. А вот тот факт, что Полоний реплику произносит тихо, а в это время пустили громкую фоновую музыку, что Полоний убрали из луча света, — вот это всё я ликвидирую: свет наведу, музыку приглушу, Полонию скажу: «Говори громче»... И он сразу заиграет, и мне уже не надо будет ничего менять в угоду этому актёру, этому герою. То есть проблема решается другими средствами, а не героем.

ГРОМОВ. Когда мы видим вялое развитие конфликта или отсутствие кульминации... Тут мы можем изменить какие-то моменты в плане. За конфликтом, естественно, следует сюжет — можем внести изменения в сюжет. Но это не связано с характером, поведением героя. Это связано с развитием конфликта, с воплощением идеи. Здесь мы не всё высказали, надо бы уточнить, усилить — на этих моментах мы можем менять планы, сюжетные ходы, добавлять новые, часть выбросить... Но это никак не связано с характером и поведением конкретного героя.

ЛАДЫЖЕНСКИЙ. Тут полезно вспомнить революцию, которую в своё время произвёл Станиславский в театре, введя термин «сквозное действие». Оно здесь и должно сработать. У каждого персонажа есть «сквозное действие». До Станиславского понятия «сквозного действия» не существовало, а было понятие «действие». Вот я действую: я взял диктофон, я встал со стула, погладил кого-то по голове, он полез драться... Так называемый «ряд физических действий». Есть «ряд психических действий»: погладил по голове, но при этом слежу, не даст ли он мне по морде. Действие не физическое, а психологическое, движение сознания и души. Так раньше актёр и работал — вот у него ряд психических действий, вот ряд физических действий... Сквозное действие — шампур, на который нанизываются все эти действия, как колечки лука, куски мяса, баклажаны и помидоры. Некое общее центральное действие, которому подчиняются все остальные — и психические, и физические. К примеру, сквозное действие Фродо Бэггинса — не бросить кольцо в Ородруин, а прекратить войну. Все его физические и психические действия, все мотивации подчинены этому сквозному действию. Если что-то не подчинено, писатель это действие отбрасывает. Оно не нужно.

ГРОМОВ. Боле того, сквозное действие вытекает и из характера героя, и из общего замысла романа, и все метания персонажа, даже когда он пытается отказаться от своего сквозного действия, — они тоже нанизаны на этот шампур. Персонаж просто

пытается перейти на другую сторону конфликта. И попытка перехода, желание изменений всё равно вписывается в общее сквозное действие.

ЛАДЫЖЕНСКИЙ. Так вот, у каждого из персонажей есть своё сквозное действие, а есть ещё сквозное действие всего произведения — спектакля, книги. Оно строится на общем конфликте для всех персонажей, упирается в кульминацию, общую для всех персонажей, и заканчивается развязкой, общей для всего происходящего. В это сквозное действие, как стрелы в колчан, складываются все сквозные действия персонажей, плюс есть ещё динамика развития конфликта... То есть целая куча параметров, не связанных напрямую с героями и их характерами.

ГРОМОВ. Напряжённость общего действия, которая должна нарастать, выходить на пик кульминации. Интрига, которая тоже выходит на пик, развязывается, раскручивается. Очень много факторов влияния.

ЛАДЫЖЕНСКИЙ. Сквозное действие персонажа — одна из струн, полос металла, которые при проковке составляют клинок сквозного действия романа. И эта струна не может заставить меня изменить всю магистраль. Я буду скорее менять сквозное действие персонажа.

Вопрос. А тогда вот скажите: когда Лев Толстой писал «Анну Каренину», он с первых строк знал, что она под поезд попадёт? Или это где-то в конце книги выяснилось? Байка же такая была, что он какое-то письмо кому-то писал: «Что сотворила она, представляете?» — как будто с удивлением о своей героине.

ЛАДЫЖЕНСКИЙ. Пушкин писал: мол, что уткнула моя Татьяна — вышла замуж!..

Реплика. Я именно это имел в виду — изменить свои планы. Как-то в таком разрезе.

ГРОМОВ. Трудно говорить за кого-то. Пушкин, Толстой, кто-то ещё — не знаю. Мы прекрасно понимаем, что наш метод — не единственный. Мы умеем пользоваться этим. И рассказываем о том, как мы это умеем делать — хорошо ли, плохо ли. Я и Олег знаем, что есть другие методы. Но мы не можем ими делиться: мы знаем об их существовании, но не умеем ими пользоваться. Как мы можем делиться тем, чего мы не умеем?

ЛАДЫЖЕНСКИЙ. Хотя мне иногда кажется, что когда мастер уровня Пушкина говорит: «Ишь, чего уткнула моя Татьяна!» — это своего рода кокетство. Мы тоже не всегда говорим вам правду. И не потому, что мы лжём, а потому, что это театр. Создание эмоционального фона беседы, формирование нужной реакции. Через несколько лет оно переварится и обернётся чем-то совсем другим. Это естественно, ведь мы же все на сцене. 🍷



Все флаги в гости к нам Еврокон 2015

Что: Международный конгресс Европейского общества научной фантастики (ESFS)

Где: Санкт-Петербург, Россия

Когда: 23-26 апреля

Участвовали:
около 350 человек

«Еврокон» проводится с 1972 года и с полным правом может считаться одним из самых значительных ежегодных событий в жизни европейского фэндома. Каждый год мероприятие меняет «прописку» — обычно города из нескольких стран конкурируют за право принять конвент у себя. Два года назад выиграл Санкт-Петербург — что было непросто, так как в 2008-м Россия уже принимала «Еврокон», и зарубежные гости были несколько обескуражены отсутствием полноценной англоязычной программы и непривычным для них выездным форматом. В том году «Еврокон» прошёл совместно с «Росконом» в подмосковном пансионе, в то время как в Европе он обычно проходит где-нибудь в центре города — чтобы гости могли не только посетить мероприятия, но и посмотреть достопримечательности. На сей раз организаторы приложили все усилия, чтобы обеспечить интересную англоязычную программу и вписать мероприятия в городской «открытый» формат, и это им удалось: глава ESFS, Каролина Гомез Лагерлёф, отметила, что «интерфейс конвента стал гораздо более дружелюбным».


Главным почётным гостем стал Джо Аберкромби. Как он сам сказал, «для меня это не первый визит в Россию, на книжных выставках и презентациях я уже был — так что пришло время посетить конвент». Джо рассказал о своих дальнейших творческих планах (возвращение к миру «Первого закона»), поведал об отношении к фанфикам и ролевым играм по мотивам своих произведений, порассуждал о том, насколько живые персонажи и интересные диалоги важнее любого сеттинга, пошутил, что он вовсе

не столь жестокий автор тёмного фэнтези в сравнении, например, с Джорджем Мартином — ибо предпочитает оставлять главных героев в живых. Во время мероприятия под кодовым названием «Аберкромби рекомендует» Джо рассказал о музыке, фильмах, дальних странах и впечатлениях, которые особенно его вдохновляют. А во время круглого стола с другими почётными гостями Аберкромби получил от одного из слушателей определение «рок-звезда жанра фэнтези», что изрядно всех повеселило.

Вторым почётным гостем был Майкл Стэкпол, наиболее известный своими романами в межавторских сериях «Звёздные войны» и BattleTech. Впрочем, есть у него и довольно неплохие оригинальные работы — в основном фэнтезийные. Да и сценарии компьютерных игр Стэкпол сочинял — например, Wasteland. Помимо интервью и автограф-сессий Майкл провёл семинар для начинающих авторов «Роман за 21 день» и поучаствовал в мероприятии о геймдизайне: рассказал о разнице в работе над игрой и книгой, о тенденциях в мировом геймдеве, порассуждал об «охоте на ведьм», которую время от времени устраивают СМИ, — мол, компьютерные игры провоцируют насилие среди детей и приводят к эскапизму.

Несмотря на городской формат, мероприятие получилось довольно камерным. Не было косплей-шоу, балов, турниров, массовых пресс-конференций. Зато прошли мастер-классы для молодых авторов и художников, круглые столы и семинары (например, по проблемам художественного перевода или по основным трендам в европейской и российской фантастике), выставка работ художников-фантастов, встречи с космонавтом Юрием Батуриным и публицистом Сергеем Переслегиным, уютные кофе-клатчи, во время которых любители фантастики могли пообщаться с любимыми авторами в неформальной обстановке.

Естественно, не обошлось без традиционной «раздачи слонов». У «Мира фантастики» уже есть премия «Еврокон» в номинации «Лучший журнал» (ещё с 2006 года), которую получить можно только единожды, поэтому в этом году в номинациях были только наш сайт mirf.ru и один из авторов журнала, Дмитрий Злотницкий. Выиграть не выиграли, но попытаться всё же стоило. Из новостей же, особенно приятных для отечественного читателя, — признание Евгения Лукина гранд-мастером фантастического жанра в Европе. А этот титул — самая почётная из наград ESFS на данный момент.

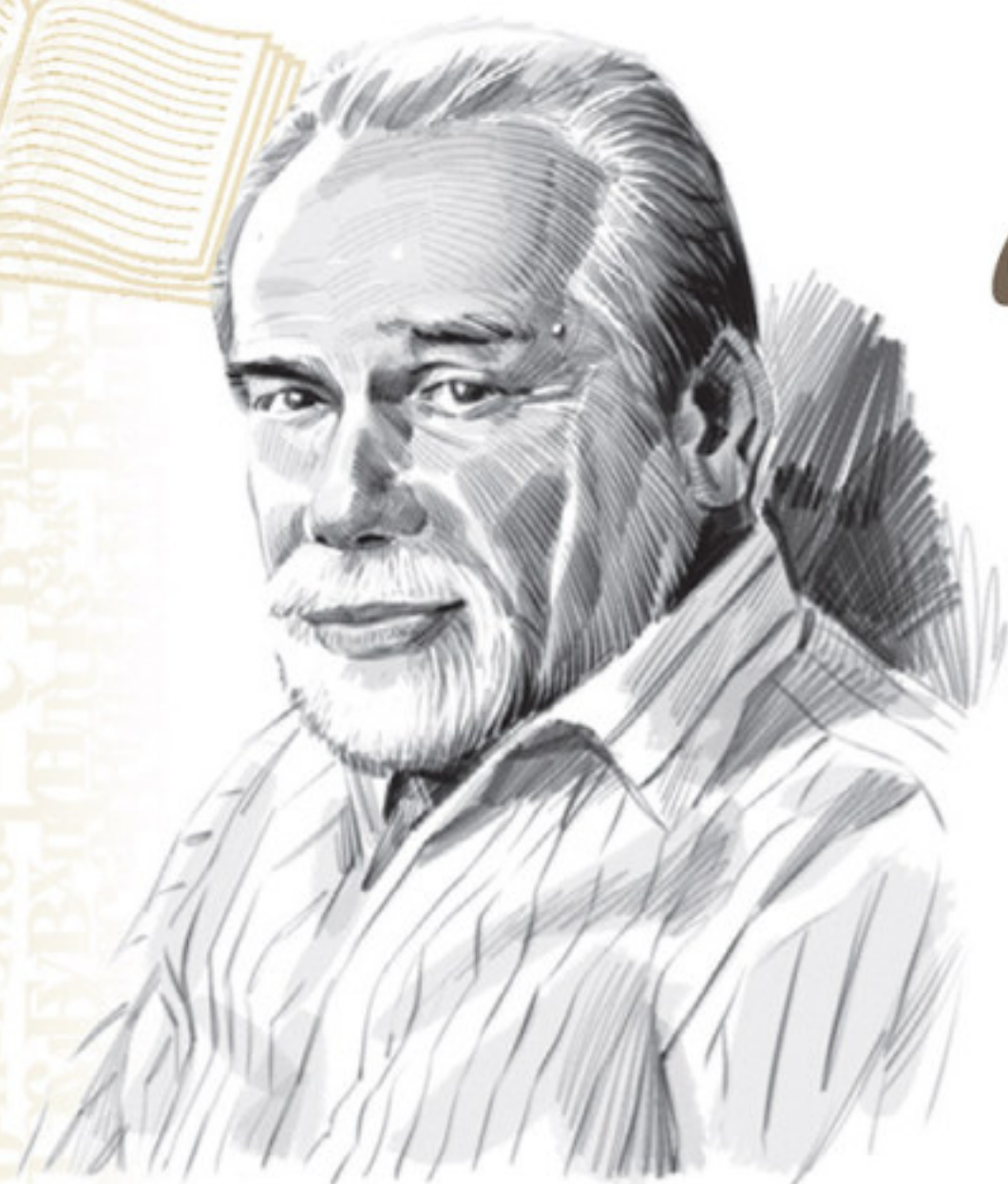
Что в итоге? Плюсы: теперь у России есть опыт успешного проведения международных литературных конвентов с гостями из двадцати стран. Для поддержания репутации нашего фэндома в ESFS и для понимания европейских тенденций в фантастике это важно: вариться в собственном котле без оглядки на соседние как минимум нецелесообразно. Минусы: недостаток рекламы привёл к очень малому количеству гостей; также временами удивляло «местечковое» непринятие англоязычной программы («как так? мне не будут переводить этот мастер-класс?»), которая обычно на международных конвентах и не переводится. Что дальше: «Еврокон» 2016 года выиграла Барселона, а 2017-го — Дортмунд. Так что, если вы пропустили конвент в России, далеко не все потеряно: его всегда можно догнать в других странах... Или снова подать заявку годик эдак на 2020-й? 

■ Российские фанаты «Звёздных войн» подарили Майклу Стэкполу его бюст в костюме пилота X-Wing



■ Даже змеи внимательно слушают Джо Аберкромби, когда тот читает свои рассказы





Классик-метаморф

РОБЕРТ СИЛВЕРБЕРГ

«Проблема не в том, чтобы рассказать занимательную историю, а в том, чтобы знать нечто такое, о чём стоит рассказывать.»

Роберт Силверберг

Немногие из писателей-фантастов способны радикально измениться за время своей карьеры — особенно в лучшую сторону. Случаев, когда известные авторы с течением времени снижают требования к себе, начиная штамповать проходные тексты исключительно ради денег, полно. А вот обратных примеров, когда, казалось бы, абсолютно заурядные писатели вдруг из гадких утят жанра оборачиваются прекрасными лебедями, наперечёт. Именно такая метаморфоза приключилась с американцем Робертом Силвербергом. Невероятно плодовитый ремесленник, сочиняющий под разными псевдонимами типично коммерческую жвачку, неожиданно перевоплотился в классика жанра.



■ Дебютная книга Силверберга была космической оперой для подростков

ОДИНОКИЙ И СТАРАТЕЛЬНЫЙ

Роберт Силверберг — человек довольно закрытый. Он не любит вдаваться в подробности о своём детстве, потому что о его ранних годах известно мало. Родился будущий писатель в нью-йоркском районе Бруклине 15 января 1935 года. Роберт был единственным ребёнком Майкла Силверберга и Хелен Бальм. Родители занимались собственными делами и сыном фактически пренебрегали, так что его детство было горьким и одиноким. Неудивительно, что основной отдушиной Боба стали книги. Он читал очень много, но примерно с десяти лет самым главным его увлечением стала фантастика.

«Первым был Терберт Уэллс, особенно «Машина времени». Потом появился Лавкрафт, позже я обнаружил фантастические журналы, где были Роберт Хайнлайн, Генри Каттнер, А. Э. Ван Вогт, Л. Спрэг де Камп и множество других авторов «золотого века».

Роберт Силверберг

Первый фантастический рассказ Боб написал в тринадцать — совместно с одним из одноклассников по школе Erasmus Hall. Через год Силверберг уже создал фэнзин Spaceship, который насыщал в основном рассказами собственного сочинения. Первая профессиональная публикация Боба приходится на декабрь 1953-го, когда журнал Science Fiction Adventures опубликовал его критическую заметку.

■ Пускай Рэндалл Гаррет и был гулякой, зато имел хорошие связи: на фото он (крайний справа) с Филиппом Фармером, его женой Бетти и Айзеком Азимовым



А в феврале 1954 года состоялся и полноценный фантастический дебют Силверберга — журнал Nebula Science Fiction напечатал рассказ «Планета Горгоны».

После этого Роберт начал засыпать редакции журналов своими опусами. Он всегда отличался невероятной работоспособностью — писал быстро и много. Желания и страсти у Роберта было хоть отбавляй — не хватало профессиональных навыков. Помог случай... На время учёбы в Колумбийском университете (Нью-Йорк) Роберт поселился в многоквартирном доме, причём его соседом оказался Рэндалл Гаррет — довольно известный фантаст, который позже прославился циклом фэнтезийных детективов о лорде Дарси. Познакомившись с молодым студентом и узнав, что тот тоже пишет фантастику, Гаррет предложил ему поработать вместе. Гаррет был талантлив, но очень несобран, к тому же он изрядно пил, из-за чего постоянно срывал сроки, предоставленные ему издателями.

«Он очень многое знал и был хорош в придумывании сюжета, но не мог оставаться трезвым достаточно долго, чтобы просто сесть и закончить то, что начал. Я был гораздо более дисциплинирован, но мне не хватало знаний и опыта... Когда он засыпал за пишущей машинкой, потому что был слишком пьян, я забираал рукопись и дописывал её до конца.»

Роберт Силверберг

Таким вот образом Силверберг и Гаррет проработали вместе около трёх лет — основным плодом их усилий были несколько рассказов и два романа-космооперы о планете Нидора. Совместная работа многому научила Роберта, к тому же Гаррет свёл молодого соавтора с редакторами фантастических журналов и издателями. Реакция последовала довольно быстро — дебютный роман Силверберга, космоопера для подростков «Восстание на Альфе-Ц», вышел уже в 1955-м. Кроме романов, Силверберг сочинял рассказы, очерки, критические статьи — и, учитывая объёмы его трудов, издатели посоветовали молодому автору использовать псевдонимы. Ну, чтобы банально не мозолить глаза читателям бесконечным тиражированием имени «Роберт Силверберг»... Опусы Боба стали выходить под разными именами. Фантастику он в основ-

ном сочинял как Дэвид Осборн, Айвор Йоргенсон и Кальвин М. Нокс. Всего же за время своей долгой карьеры Силверберг использовал более полусотни псевдонимов!

Закончив в 1956-м университет и получив степень бакалавра литературы, Роберт женился на Барбаре Браун, с которой познакомился во время учёбы. Молодой семье нужны были деньги, и Роберт работал как проклятый: за три года, используя разные имена, он опубликовал одиннадцать романов и более двух сотен рассказов, очерков, статей. Причём Силверберг мог удовлетворить любое желание редакторов — он сочинял также детективы, вестерны, эротику. Но наибольшего успеха Роберт добился именно в фантастике — в 1956-м он даже получил премию «Хьюго» как многообещающий дебютант.

А через три года Роберт неожиданно объявил, что уходит из научной фантастики. Причина была в том, что Боб перестал получать удовлетворение от работы. Он выдавал на-гора чисто развлекательную литературу, профессионально сработанную, но абсолютно безликую. А этого Силвербергу уже было мало...

ДВОЙНОЕ ПЕРЕРОЖДЕНИЕ

Закончив вроде бы с фантастикой, Силверберг писать не перестал. У него ведь лихо получалось — почему не делать то, что действительно удаётся? Роберт написал много публицистических книг для юношества (более семидесяти!) — наиболее известные посвящены археологии и загадкам истории, особенно древним цивилизациям. А ещё он неплохо зарабатывал, штампуя романчики «софт-порно» под псевдонимом Дон Эллиот.

Фантастику Боб продолжал сочинять, но исключительно «в стол», для себя, и гораздо более вдумчиво, чем раньше.

Полноценное возвращение в жанр случилось благодаря настойчивости давнего знакомого Силверберга, Фредерика Пола — тоже известного фантаста, который был тогда редактором журнала Galaxy. Середина 1960-х — время рождения фантастической «новой волны», призванной преодолеть сложившиеся стереотипы жанра. Пол убедил Силверберга попробовать вписаться в новые реалии, и Роберту удалось оседлать эту «волну». Он на удивление быстро и легко избавился от репутации автора чисто коммерческого чтива.

Его новые книги оказались гораздо глубже, нежели ранние романы: сюжеты стали не такими предсказуемыми, а персонажи — психологически проработанными. В идейном отношении книги Роберта также изменились — теперь он практически не писал оптимистичных историй, его новые произведения были наполнены одиночеством, отчаянием, страданиями. Такие книги традиционно пользовались вниманием критики и фэндома, так что результат не заставил себя ждать. В 1969-м повесть «Ночные крылья» получила премию «Хьюго», а рассказ «Пассажиры» — «Небьюлу». В 1971-м последовали ещё две «Небьюлы» — за роман «Время перемен» и рассказ «Добрые вести из Ватикана». Были и другие награды (в том числе иностранные), признание коллег, новые поклонники...

Однако к середине 1970-х Роберт Силверберг вновь оказался на распутье и в очередной раз объявил о своём уходе из фантастики. Если в конце 1950-х его не устраивали низкие жанро-

вые стандарты и «попсовость» собственных книг, то сейчас Роберта излишне утомляли душевные и умственные усилия, необходимые для написания качественных текстов. Силверберг жаждал золотой середины в своём творчестве и для того, чтобы достичь её, решил взять паузу.

Несмотря на предложения издателей и просьбы поклонников, Роберт хранил творческое молчание до 1980 года, когда вышел его роман «Замок лорда Валентина», положивший начало самому объёмному и знаменитому циклу Силверберга — о планете Маджипур.

После ухода из фантастики я хотел вернуться с книгой, написанной для людей, а не для критиков. Предыдущие романы были в основном довольно мрачными, я же хотел сочинить нечто радостное, окрашенное в более яркие тона... Занимательная одиссея по невероятному миру. Шумные города, базары, парки и чудеса. Волшебное таинственное путешествие.

Роберт Силверберг

Маджипурская серия оказалась тем самым компромиссом между смысловой насыщенностью и сюжетной занимательностью, которого так жаждал писатель. И в дальнейшем Силверберг умело выдерживал этот баланс, сочиняя качественные книги, которые не требовали от него излишних усилий и при этом не опускались на уровень откровенно штампованного чтива. Причём писательский уровень «позднего» Силверберга очень высок. Премий, правда, стало меньше, но Силверберга это не расстроило — он уже был классиком жанра, что подтвердил титул Грандмастера, присуждённый ему в 2004 году Американской ассоциацией писателей-фантастов.

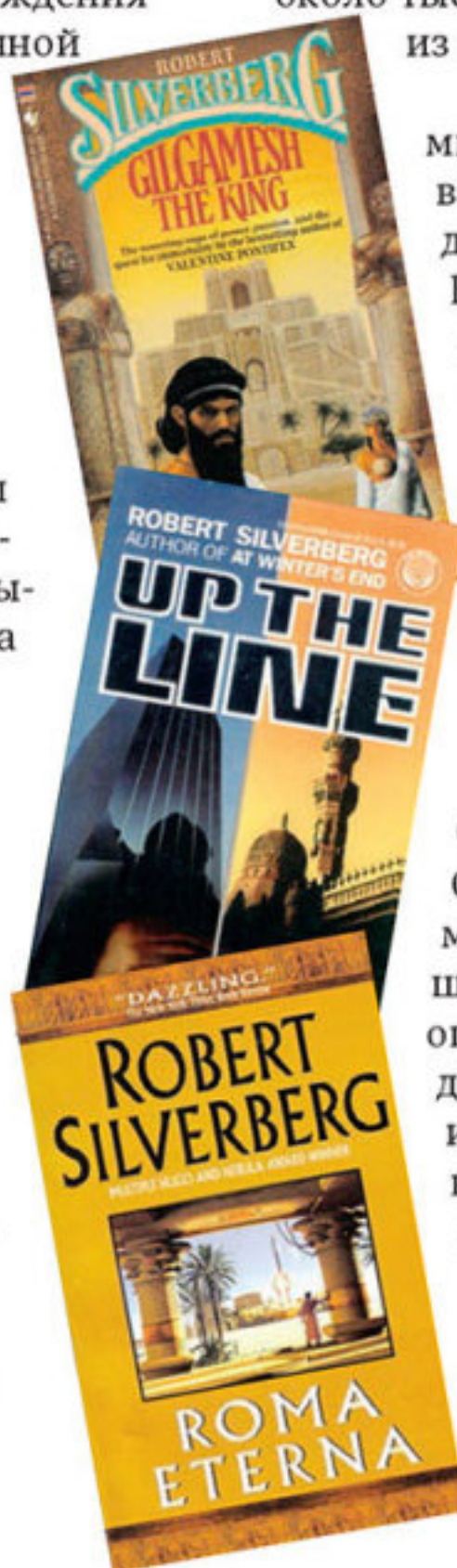
Естественно, творческая производительность Роберта Силверберга существенно снизилась, но в любом случае он входит в число наиболее плодотворных американских фантастов. Соперничать с ним в этом может разве что Айзек Азимов, с которым, кстати, Силверберг совместно написал несколько книг. На счету Роберта Силверберга около тысячи произведений в разных жанрах, из них более трёхсот романов.

В личной жизни писателя восьмидесятые также были знаковыми — в 1986-м он развёлся с Барбарой и в следующем году женился на писательнице Карен Хабер, с которой до этого несколько раз сотрудничал. Ныне пара живёт в окрестностях Сан-Франциско.

Свой последний фантастический роман, масштабную альтернативную историю «Вечный Рим», Силверберг выпустил в 2003 году. Впрочем, статьи и рассказы писателя, которому в нынешнем году исполнилось восемьдесят лет, появляются до сих пор...

ФАНТАСТИКА НА ЛЮБОЙ ВКУС

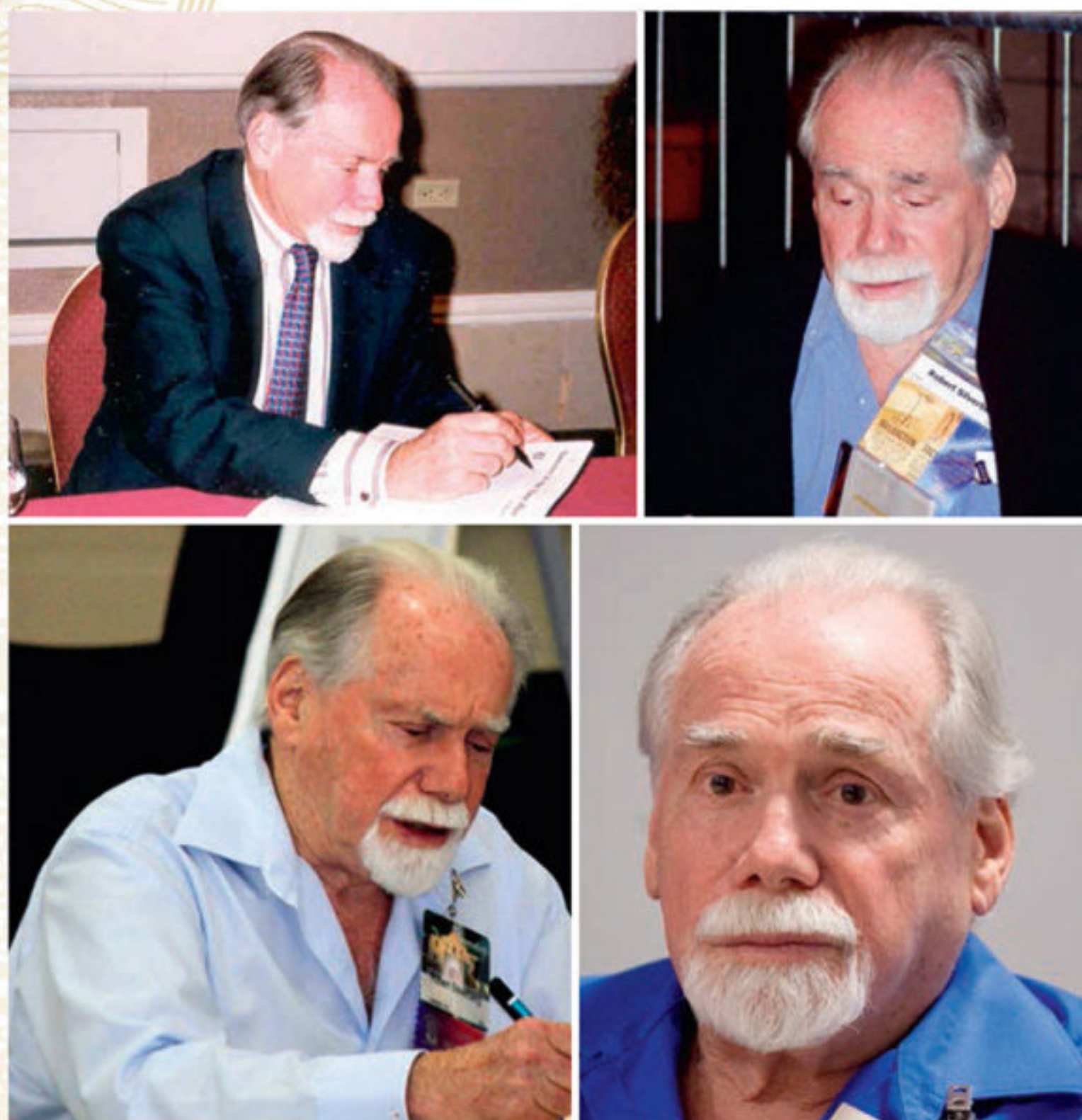
О ранних романах Роберта Силверберга можно практически не вспоминать: лучшие из них — просто добротная космоопера. Рождение «зрелого» Силверберга датируется 1967-м годом, когда были изданы сразу несколько романов, в основном написанных ранее, «в стол». Среди них особенно выделяется книга «Тернии» (Thorns), номинированная на «Хьюго» и «Небьюлу», — мрачная фантазия о невесёлом будущем, герои которой становятся игрушками общества, помешанного на жестоких развлечениях. Далее последовала череда непохожих друг на друга книг, причём среди романов, вышедших в 1967–1975 годах, практически нет проходных вещей. Большинство



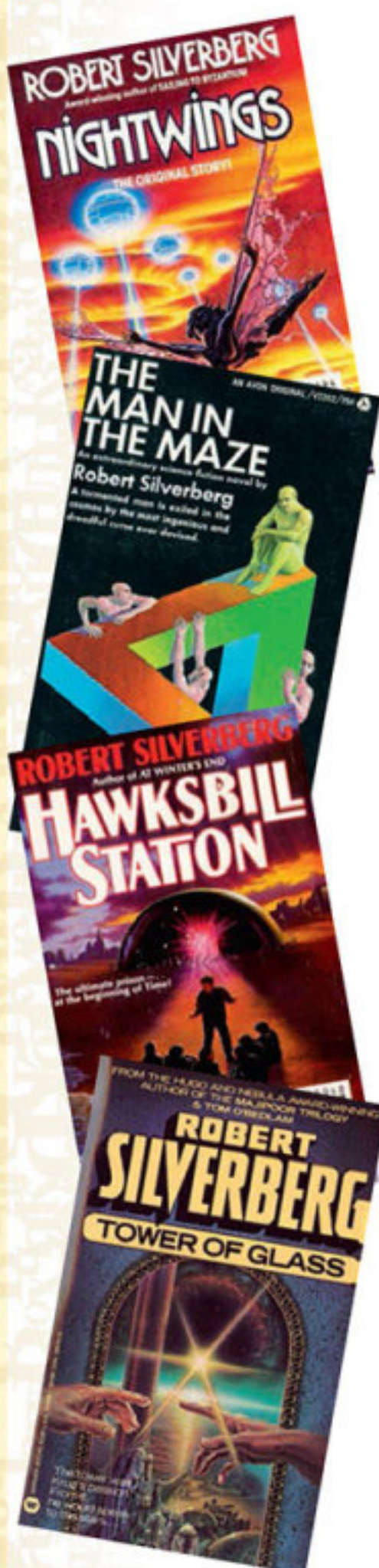
■ Роберт всегда любил историю, пускай и фантастическую



■ Некоторые ранние книги Силверберга были переизданы на волне его дальнейших успехов. А кое-что прочно забыто



■ Силверберг любит посещать конвенты, куда его приглашают как почётного гостя



■ На рубеже 1970-х Силверберг стал одним из ведущих авторов «новой волны»

из них вошли в «золотой фонд» как самого писателя, так и американской «новой волны» в целом. В основном это «мягкая» гуманитарная НФ, герои которой сталкиваются с непростым этическим или жизненным выбором.

Роман «Лагерь „Хауксбилл“» (Hawksbill Station, 1968, другое название «Наковальня времени») — формально хроноопера: учёный Хауксбилл открыл принцип перемещения в прошлое, правда, путешествие возможно только в один конец. Власти получили возможность создать идеальную тюрьму, ссылая всех преступников в позднемедievalский период. Начали, как водится, с уголовников, а закончили политической оппозицией...

Герой философской космооперы «Человек в лабиринте» (The Man in the Maze, 1968) Ричард Мюллер был первым человеком, вступившим в контакт с инопланетной цивилизацией. После чего стал изгоем, потому что приобрёл свойство «отталкивать» от себя окружающих. Но именно это качество Мюллера может спасти человечество при новом контакте с чужаками... Поэтический роман «Ночные крылья» (Nightwings, 1969; лауреат японской премии «Сэйун» и французской «Аполло», дополненная версия одноимённой повести) показывает деградировавшее общество далёкого будущего, основанное на кастовой системе. Умирающая Земля находится в постоянном ожидании вторжения с другой планеты, и однажды этот день настанет... Герой романтической хронооперы «Вверх по линии» (Up the Line, 1969; премия «Сэйун») сопровождает экскурсии туристов в прошлое. И однажды, в Византии, встречает женщину, в которую влюбляется. Беда в том, что она — его далёкий предок... Насыщенный евангельскими мотивами роман «Стеклянная башня» (Tower of Glass, 1970) повествует о будущем, где эксплуатируются мыслящие андройды, лишённые каких-либо прав. Среди угнетённых зарождается религиозное движение сродни раннему христианству... В одном из самых известных своих романов «Время перемен» (A Time of Changes, 1971; премия «Небьюла») Силверберг показывает необычную цивилизацию. На планете Борсен сложилась уникальная культура, основополагающим моральным принципом которой служит запрет на само-

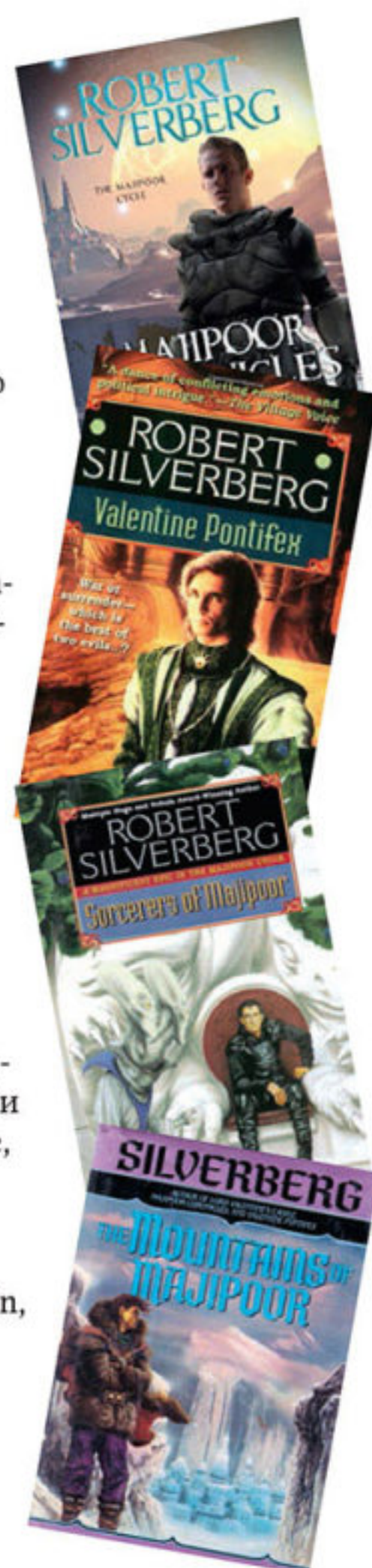
выражение. Герой романа встречает пришельца с Земли, что полностью переворачивает его мировоззрение... Философский роман «Умирающий изнутри» (Dying Inside, 1972; лауреат премии Джона Кэмпбелла) раскрывает читателю внутренний мир обычного на первый взгляд человека, который страдает от своей «ненормальности» — ведь он телепат... К лучшим романам этого периода также относятся роман о Контакте «Вниз, в землю» (Downward to the Earth, 1970), антиутопия «Вертикальный мир» (The World Inside, 1971), история о поисках бессмертия «Книга черепов» (The Book of Skulls, 1972), политический НФ-триллер «Провидец» (The Stochastic Man, 1975). Чуть послабее сатирическая фантазия «Маски времени» (The Masks of Time, 1968), чисто приключенческие «Через миллиард лет» (Across a Billion Years, 1969) и «Жить снова» (To Live Again, 1969). Особняком стоит оригинальный роман «Сын человеческий» (Son of Man, 1971), который более всего напоминает некоторые экспериментальные книги Филипа Дика.

В творчестве «позднего» Силверберга стоит выделить два мини-цикла, «Гильгамеш» и «Новая весна». Первый из них — попытка переработать шумерские мифы в русле исторической НФ. Попытка неровная — объёмный роман «Царь Гильгамеш» (Gilgamesh the King, 1984) выглядит тяжеловесным. Гораздо удачнее три повести, составившие сборник To the Land of the Living («В стране живых», 1989), особенно первая из них, ироничная «У каждого свой ад» (1986), лауреат «Хьюго». Второй мини-цикл, повествующий о невообразимо далёком будущем, когда Земля фактически переродилась, включает титульный роман «Новая весна» (The New Springtime, 1989) и две повести.

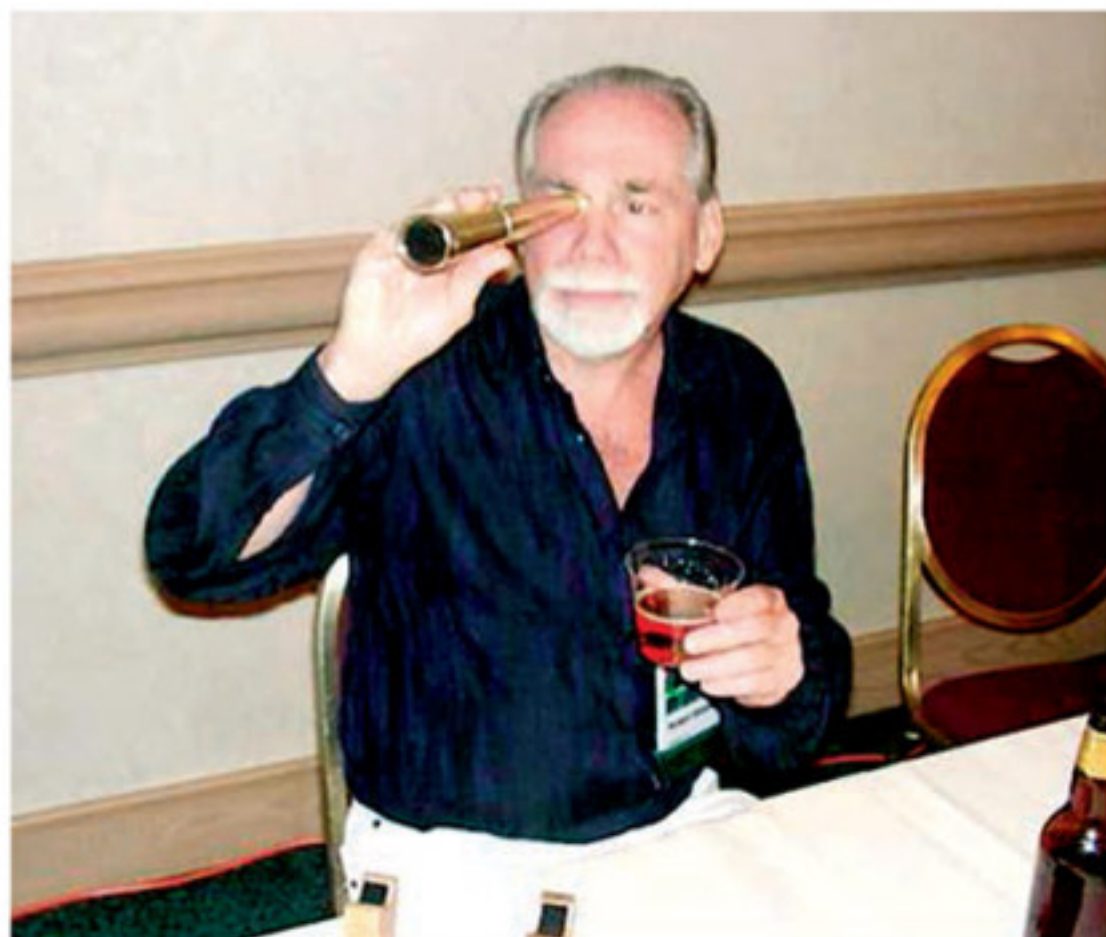
Начиная с 1990-х творческая активность Силверберга заметно упала. Стоит отметить три романа, написанных в соавторстве с Айзеком Азимовым: «Приход ночи» (Nightfall, 1990), «Безобразный малыш» (Child of Time, 1991) и «Позитронный человек» (The Positronic Man, 1992) — переделки старых азимовских рассказов. Ну, и, конечно, заслуживает внимания самый последний сольник Силверберга — масштабная альтернативная история Roma Eterna («Вечный Рим», 2003), где показано, как развивалась бы наша цивилизация, если бы Римская империя устояла под напором варваров.

ЭТОТ ПРИЧУДЛИВЫЙ МАДЖИПУР

Роберт Силверберг был мастером в придумывании необычных миров и культур. Самый его прославленный мир — гигантская планета Маджипур, населённая множеством народов. Некогда Маджипур колонизировали земляне, отняв этот мир у его аборигенов, расы метаморфов, способных менять облик. Однако с момента колонизации прошло четырнадцать тысячелетий, и связь с ме-



■ Цикл о Маджипуре — самое знаменитое произведение Силверберга



■ Пивко попиваем, пивко! Но острый соус «чили» тоже сгодится...

трополией давно утрачена. Население Маджипура изменилось, распавшись на разные расы, зачастую мало напоминающие человеческие. И самое главное — появилась магия, гибрид почти забытых технологий и развившихся пси-способностей.

Вышедший в 1980-м «Замок лорда Валентина» (Lord Valentine's Castle) — классический авантурный роман, чем-то напоминающий «Принца и нищего» Марка Твена. Главный герой Валентин — бездомный бродяга с амнезией, который поначалу пытается просто выжить в жестоком мире. Но постепенно герой выясняет, что в недалёком прошлом был властителем Маджипура, лордом-короналом, и лишился трона в результате заговора. Валентин отправляется в полное приключений путешествие по миру, дабы вернуть себе власть. В этом романе Силвербергу удалось совместить увлекательный авантурный сюжет, невероятно красочный антураж и психологическую убедительность персонажей. Получился головокружительный текст, который не устарел и до сих пор доставляет изрядное удовольствие. Причём книга просто напрашивается на масштабную экранизацию — а, Питер Джексон!

Роберт Силверберг не любил сочинять серии. «Маджипур» — единственное исключение, но даже в этом случае автор не скатился до бесконечного тиражирования авантурных сюжетов. Цикл состоит из двух несвязанных трилогий, которые дополняют несколько повестей и рассказов. Судьбу героя начального романа автор прослеживает в романе «Валентин Понтифекс» (Valentine Pontifex, 1983) — вещи гораздо более философичной, нежели «Замок». Действие происходит через десять лет после событий первой книги. Валентин сталкивается с угрозой глобальной войны, вызванной восстанием метаморфов. Между двумя романами вклинились «Хроники Маджипура» (Majipoor Chronicles, 1982), где Валентин действует эпизодически, — фактически это сборник историй из разных времён маджипурской цивилизации.

Вторая трилогия показывает события далёкого прошлого Маджипура, когда под угрозой оказалась система государственной власти. На первый взгляд она напоминает земную, времён европейского средневековья: коронал осуществляет власть светскую, понтифекс — духовную. Однако власть коронала не передаётся по наследству. Когда понтифекс умирает, коронал занимает его

место, а преемника светского властителя выбирают лорды планеты. Герой трилогии, лорд Престимион, был законно избран новым короналом, однако дети его предшественника организовали мятеж и захватили власть. Об этом рассказано в романе «Волшебники Маджипура» (Sorcerers of Majipoor, 1996). В дальнейших книгах, «Лорд Престимион» (Lord Prestimion, 1999) и «Король снов» (The King of Dreams, 2001), повествуется о том, как в Маджипуре появился ещё один верховный властитель, которому назначено управлять людскими грёзами.

Кроме двух трилогий, в серию входит ещё один роман, две повести и пять рассказов. Действие малой прозы происходит в разные времена существования Маджипура.

А роман «Горы Маджипура» (The Mountains of Majipoor, 1995) хронологически завершает цикл — события разворачиваются спустя несколько веков после правления лорда Валентина. На сей раз в центре авантурного сюжета — злоключения молодого аристократа, который невольно становится самозванцем: ради спасения друзей ему приходится притвориться короналом...

Конечно, в создании такого мира Силверберг не был первопроходцем — при чтении книг о Маджипуре искушённому читателю сразу приходят на ум дарковский цикл Мэрион Зиммер Брэдли и некоторые произведения Джека Вэнса. Но вторичность отнюдь не умаляет ценность маджипурской серии — не зря этот цикл стал фактически визитной карточкой писателя. Критики, правда, энтузиазм читателей не разделяют: только самый первый роман цикла, «Замок лорда Валентина», был ими отмечен — выиграл «Локус», номинирован

на «Хьюго». Но не критиками едиными жив Роберт Силверберг — главное, что книги этого замечательного писателя до сих пор востребованы читателями в разных уголках планеты. 📖

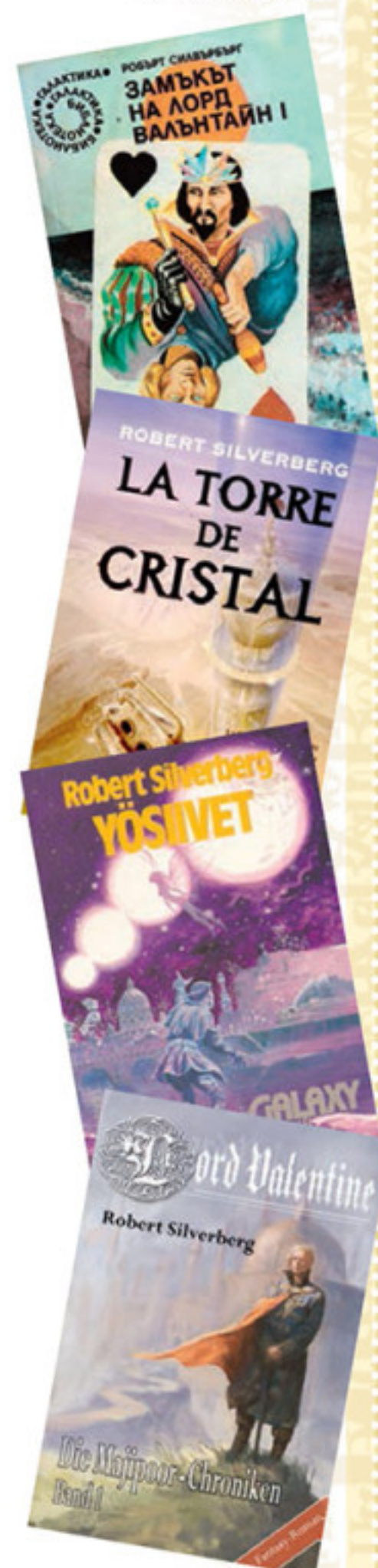
Он остаётся одним из самых творчески одарённых и универсальных писателей, которые когда-либо сочиняли фантастику. Его почти сверхчеловеческая продуктивность и его резкое преобразование из автора штампованного палочника в творца высокохудожественной прозы выглядит беспрецедентным достижением в фантастическом жанре.

Брайан Стэблфорд, писатель и критик
(из статьи в «Энциклопедии научной фантастики»)



■ У нас романы писателя также издавались не раз

■ Книги Силверберга переведены на многие языки





Ведущий: Дмитрий Злотницкий

ЗА МЕСЯЦ ПОСМОТРЕЛ:

«Мстители: Эра Альтрона»

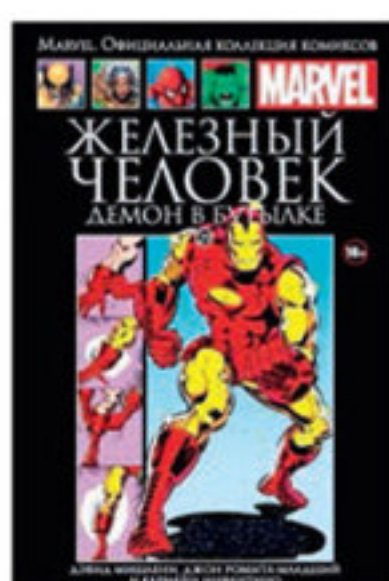
Вторые «Мстители» щеголяют великолепным видеорядом, но во всём, что касается истории, персонажей и диалогов, вызывают исключительно разочарование и дают основание предположить, что киновселенной Marvel требуется значительное вливание свежей крови.

КНИЖНЫЙ РЯД КОМИКСЫ

Совсем недавно мы говорили о том, что верным признаком становления комиксов в России стало появление множества специализированных магазинов во главе с московским «Чуком и Гиком». Сложно переоценить их вклад в то, что сегодня на великом и могучем доступны десятки знаменитых комиксов и огромное количество изданий готовится к выпуску. А теперь некоторые из магазинов не ограничиваются только распространением и продвижением комиксов в России — с недавних пор они стали брать на себя ещё и роль издателей. Начало этому положила петербургская лавка «Апельсин», принявшаяся выпускать комиксы из серии Grimm Fairy Tales. Первое время «Апельсин» публиковал только журналы, но недавно взялся и за сборники.

Нынешней весной почин коллег поддержала и команда «Чука и Гика», основав собственное издательство Jellyfish Jam. Первым его проектом станет выпуск эпического кроссовера «Эра Альтрона», который увидел свет в 2013 году. Серия из десяти выпусков рассказывает об альтернативной реальности Marvel, в которой Альтрон захватил власть над Землёй. Выжившие супергерои, само собой, пытаются положить конец тирании искусственного интеллекта. На русском комикс выйдет в двух томах в мягком переплёте.

Событие это не только приятно само по себе, но и весьма значимо. В последние пару лет комиксы Marvel выходили в России только в рамках «Ашет Коллекции», что существенно ограничивало ассортимент, доступный отечественным читателям. Пока Jellyfish Jam готовит к выпуску «Эру Альтрона», «Комильфо» собирается начать издание «Сорвиголовы» Марка Уэйда. И это вселяет надежду, что в будущем мы увидим на русском и множество других примечательных комиксов, не попавших в «Ашет Коллекцию».



David Michelinie, Bob Layton
Demon in a Bottle

Сборник

Год выхода на языке оригинала: 1979

Художники: Джон Ромита-младший, Кармайн Инфантино

Издательства: Hachette, «Панини Рус», 2015

Серия: «Marvel. Официальная коллекция комиксов»

176 стр., 14 600 экз.

Дэвид Мишлени, Боб Лейтон

Железный человек: Демон в бутылке

После очередного приключения костюм Железного человека внезапно начинает работать со сбоями. Не успев разобраться с проблемой, Тони Старк принимает участие в дипломатической церемонии и невольно убивает одного из её гостей. После этого недавний герой превращается в изгоя, покидает команду Мстителей, теряет контроль над своей компанией и пытается найти успокоение на дне бутылки.

В конце 1970-х годов сюжеты комиксов про Железного человека не могли похвастаться оригинальностью и в большинстве своём выстраивались по единой проверенной схеме. Протагонист сталкивался с новым противником, побеждал его, и на горизонте тут же начинал маячить очередной недруг. По сути дела, серия The Invincible Iron Man сводилась к череде незамысловатых приключений практически безупречного героя — гения, миллиардера и так далее.

Ситуация в корне изменилась вскоре после того, как серией в 1978 году занялись Дэвид Мишлени и Боб Лейтон. Они, как сами впоследствии признавались, поначалу вовсе не собирались приносить в серию ничего революционного. Просто решили в одном из номеров противопоставить герою не обычного врага, а нематериального — алкоголизм. Сценаристы вовсе не рассматривали выпуск «Демон в бутылке» как знаковый эпизод в биографии Железного человека, однако он стал именно таким.

Впервые читатели увидели Тони Старка настолько уязвимым и человечным. Это моментально сделало героя куда интереснее, чем прежде. Впоследствии отголоски проблем Тони со спиртным будут слышны во многих последующих комиксах и получат отражение в фильме «Железный человек 2». Вдобавок именно в «Демоне» Старк впервые столкнулся с одним из самых заклятых своих врагов — магнатом Джастином Хаммером, которому удалось, оставаясь в тени, нанести Железному человеку сильнейший удар.

Впрочем, не стоит ожидать от «Демона в бутылке» глубокой, пронизанной психологизмом истории, надеяться на которую позволяет завязка. На самом деле заглавный сюжет сборника уместается в одном-единственном выпуске из тех девяти, что в него входят. Много внимания авторы

уделяют тому, как Старк вообще дошёл до жизни такой — потерял лицо и компанию, лишился уверенности в себе. А вот борьба Тони с алкоголизмом и возвращение на путь супергероя, из чего могла бы получиться отличная драматическая история, показаны до обидного поверхностно. Что подтверждает: авторы действительно не придавали этому эпизоду серьёзного значения.

Большую же часть комикса занимают незамысловатые по современным меркам приключения, типичные для эпохи, когда этот комикс увидел свет. Сюжеты здесь весьма прямолинейны, мотивация героев предельно проста, а диалоги излишне многословны. В общем, современного читателя «Демону в бутылке» впечатлить особенно нечем.

Рисунок Джона Ромиты-младшего и Кармайна Инфантино лучше прошёл проверку временем, чем сценарий. Если не обращать внимание на антураж семидесятых и устаревший дизайн большинства персонажей, картинка комикса смотрится очень недурно даже сегодня.



УДАЧНО

- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ПО МЕРКАМ СВОЕГО ВРЕМЕНИ
- ЗНАЧИМОСТЬ ДЛЯ ИСТОРИИ ПРОТАГОНИСТА

НЕУДАЧНО

- СТАРОМОДНЫЙ СТИЛЬ ПОВЕСТВОВАНИЯ
- МАЛО ВНИМАНИЯ УДЕЛЕНО ВНУТРЕННЕМУ МИРУ ГЕРОЯ

ОЦЕНКА МФ

7

хорошо



ИТОГ

Классическая история, сыгравшая значительную роль в биографии заглавного героя. В контексте развития образа она интересна, но выдающимися художественными достоинствами сама по себе похвастаться не может.

АНОНСЫ

«Спаун»

Издательство XL Media собирается пополнить свою линейку комиксов культовой серией о приключениях Спауна — бывшего спецгента, который после смерти попадает в Ад и соглашается служить могущественному демону, стараясь при этом сохранить свою человечность. Серия будет выходить в сборниках, первый из которых должен появиться на прилавках магазинов в конце лета.



Mortal Kombat X

В январе нынешнего года DC Comics запустило серию комиксов Mortal Kombat X, которая описывает предысторию одноименной игры. В ближайшее время комикс выйдет и в России. Узнать больше о прошлом любимых героев поклонники файтинга смогут благодаря издательству «Азбука».



«Сорвиголова»

В 2011 году Марк Уэйд перезапустил серию Daredevil, да так удачно, что за работу над ней удостоился престижных премий Eisner и Harvey. В скором времени у российских читателей появится возможность познакомиться с «Сорвиголовой» Уэйда — издавать его будет «Комильфо», а первый выпуск должен появиться в продаже уже в конце весны.



Grant Morrison
All-Star Superman
Сборник
Годы выхода на языке оригинала: 2006-2008
Художник: Фрэнк Куйтли
Издательство: «Азбука», 2015
320 стр., 8000 экз.



Грант Моррисон

Супермен: Все звёзды

Спасая учёных, исследующих Солнце, Супермен получает сильнейшую дозу облучения. Оно значительно увеличивает его и без того немалые способности, но в то же время начинает постепенно уничтожать клетки его тела. Человек из стали медленно умирает, но, как и прежде, продолжает стоять на защите Земли и человечества, готовый сражаться за них до последнего вздоха.

В 2005 году издательство DC Comics запустило проект All Star, в рамках которого планировалось выпускать мини-серии, не связанные с основной хронологией вселенной. Это обеспечивало сценаристам творческую свободу при создании новых историй о знаменитых супергероях. При этом к работе над All Star издательство обещало привлекать только признанных мастеров.

Само собой, проект вызвал огромный интерес у поклонников комиксов — тем более что трудились над ним действительно ведущие сценаристы и художники. Тем не менее свет увидели только две серии, причём первая из них — All Star Batman & Robin, the Boy Wonder от Фрэнка Миллера и Джима Ли — оказалась не слишком удачной. Зато вторая, главным героем которой стал Супермен, вошла в золотой фонд издательства.

Обычно авторы, которые берутся за создание новой самостоятельной истории о знаменитом герое, начинают с рассказа о его становлении, но Грант Моррисон в «Супермене: Все звёзды» избрал совершенно иной подход. Вместо того, чтобы посвящать свой комикс началу пути Человека из стали, Моррисон решил сочинить историю о последних днях Супермена.

На первых же страницах комикса Человек из стали узнаёт, что жить ему осталось недолго и с этим ничего нельзя поделать. Такая завязка позволяет Моррисону показать Супермена с непривычной точки зрения — как человека, оказавшегося перед лицом неминуемой смерти. Именно в такой ситуации необычайно ярко проявляются те качества, которые и делают его настоящим героем, — во все не многочисленные сверхспособности, а верность принципам, нестигаемость и способность к самопожертвованию.

Комикс не может пожаловаться на дефицит приключений — наоборот, это один из самых увлекательных и напряжённых сюжетов о Супермене, вышедших в XXI веке. Но многочисленные подвиги протагониста служат лишь фоном для очень драматичной, трогательной и эмоциональной истории об истинной сути Человека из стали, его взаимоотно-



■ Кларку Кенту в комиксе уделено относительно немного внимания, но эпизоды с ним очень хороши

шениям с любимыми людьми, особенно Лоис Лейн, и врагами во главе с Лексом Лютором. Моррисон создал невероятно сильное и многогранное произведение и совершенно заслуженно получил за него три премии Harvey и столько же статуэток Eisner.

Пожалуй, единственное, что Моррисону не удалось, так это сделать «Супермена: Все звёзды» более понятным для новых читателей. В комиксе огромное количество отсылок к классическим сюжетам, масса элементов мифологии DC Comics и немало персонажей из богатого на события прошлого героя, без знакомства с которыми многие нюансы истории неминуемо ускользнут от читателя.

Имя Гранта Моррисона на обложке комикса служит гарантом высочайшего качества. И «Супермен: Все звёзды» служит очередным доказательством того, что Моррисон — один из самых выдающихся сценаристов индустрии.



ИТОГ

УДАЧНО

- ПРЕДЕЛЬНО ЧЕЛОВЕЧНЫЙ ОБРАЗ СУПЕРМЕНА
- ДРАМАТИЧЕСКОЕ ПОВЕСТВОВАНИЕ
- ЭПИЧЕСКИЙ РАЗМАХ
- ДИНАМИЧНЫЙ СЮЖЕТ

НЕУДАЧНО

- МАЛОПОНЯТЕН ДЛЯ НОВИЧКОВ

ОЦЕНКА МФ

10

потрясающе

Алан Мур

V — значит Вендетта. Абсолютное издание

Неизвестный в маске Тая Фокса терроризирует Лондон: взрывы, похищения людей, убийства... Правда, мир антиутопии заслуживает подобного героя: после ядерной войны Британия превратилась в полицейское государство, погрязшее в пропаганде и насилии. Террорист V хочет избавить страну от жестоких правителей и показать народу дорогу к свободе. Удастся ли ему достичь своих целей и воспитать последователей?

Наконец российский читатель получил доступ к абсолютному изданию «V — значит Вендетта», гораздо более весомому, чем вариант, выпущенный «Амфорой» в 2007-м: 416 страниц против 292, большого формата, в суперобложке и с дополнительными графическими материалами — набросками Дэвида Ллойда и его комментариями. Правда, в данной «комплектации» отсутствуют рассказы Алана Мура «Высота» и «Винсент», однако отличное качество печати и оформления, которые на голову превосходят предыдущую «попытку», искупают этот недостаток.

Угловатый, мрачный рисунок, превалирующий чёрный цвет — как в декорациях, так и в душах персонажей, убийства, сумасшествие, интриги и, главное, изощрённая жестокость героев позволяют с головой погрузиться в мрачную атмосферу тоталитарного государства. Ни один из персонажей, которые встречаются на страницах истории, не может претендовать на положительную роль: когда учителями человечества стали боль и страдание, трудно ожидать от кого-то, что он останется незапятнанным. Сюжет поначалу кажется довольно банальным — в самом деле, сколько уже придумано на тему «человек против системы»? — но обрастает всё новыми конфликтами и противоречиями. В ито-

ге на передний план выходит борьба тьмы и света в человеческой душе, противостояние героев собственному «я» в попытке найти ответ на вопрос: «Оправдывает ли цель средства?»

Даже те персонажи, которые в начале романа отвечали «нет», в итоге приходят к горькому «да». Возможно, именно поэтому они не заслуживают иного государства, чем то, которое построено на костях заключённых из концлагерей. Фильм, снятый по мотивам комикса, отказался гораздо светлее и прямолинейнее, и главный герой в нём борец за свободу, а не полусумасшедший анархист. Интересно, что автор романа, Алан Мур, яростно раскритиковал кино именно за упрощение образа героя и фантазии о неких американских идеалах, в то время как Дэвид Ллойд весьма одобрительно отнёсся к адаптации, отметив тщательность в работе над образами и декорациями. Впрочем, что тут важнее, идея или эстетика, каждый читатель решит сам.



Мрачная история об анархии и фашизме. Рекомендуются тем, кто любит медленное, вдумчивое чтение, не ищет безусловно положительных героев и не гонится за яркими цветами.

Текст: Александра Давыдова



Alan Moore
The Absolute V for Vendetta

Графический роман

Годы выхода на языке оригинала: 1988, 2009

Художники: Дэвид Ллойд, Тони Вир

Издательства: «Азбука», «Азбука-Аттикус», 2015

416 стр., 10 000 экз.



УДАЧНО

- МНОГОСТУПЕНЧАТЫЙ СЮЖЕТ
- НЕОДНОЗНАЧНЫЕ ПЕРСОНАЖИ
- МРАЧНАЯ АТМОСФЕРА АНТИУТОПИИ

НЕУДАЧНО

- ВРЕМЕНАМИ ЗАШКАЛИВАЮЩАЯ БЕЗЫСХОДНОСТЬ

ОЦЕНКА МФ

отлично

9

Текст: Александра Давыдова



Gerard Way
The Ambrella Academy

Сборник

Годы выхода на языке оригинала: 2007-2009

Художники: Габриэль Ба, Дэйв Стюарт, Нэйт Пижос, Джеймс Джин

Издательство: «Комильфо», 2015

368 стр., тираж не указан

Джерард Уэй

Академия Амбрелла

На Земле при странных обстоятельствах рождаются сорок три младенца с суперспособностями, над которыми решает взять шефство гениальный изобретатель, нобелевский лауреат и вдобавок космический пришелец Хагривз. Однако ему удаётся найти лишь семерых детишек. Хагривз усыновляет их и организует Академию Амбрелла, организацию с весьма гуманистическими целями — спасти человечество от будущего апокалипсиса. Но сумеют ли детишки оправдать надежды приёмного отца после его кончины?

Может ли получиться хороший комикс, если сюжет пишется урывками во время гастролей музыкальной группы, автор с художником постоянно переходят от взаимного восхищения к взаимной ненависти, а редактор то и дело рвёт на себе волосы из-за того, что дэдлайн близок, а материал до сих пор не сдан? «Академия Амбрелла» доказывает, что такое вполне возможно. Причём, чтобы иметь возможность приобрести это творение вокалиста группы My Chemical Romance Джерарда Уэя на русском языке, отечественные любители комиксов поддержали проект на «Бумстартере», что и позволило издательству «Комильфо» выпустить его в отличном качестве.

Казалось бы, история о супергеройской организации и спасении мира уже так затаскана, что на этом материале сложно создать действительно оригинальный продукт, без лишнего пафоса и приевшихся штампов. Однако у Уэя это получилось: неожиданные повороты сюжета подстерегают на каждой странице, герои оказываются не галерей сверхлюдей, а яркими индивидуальностями — каждый со своими секретами и «тараканами», а диалоги раз за разом выбивают из колеи. И, как только читателю кажется, что он может предугадать чьи-то действия или слова, повествование

выкидывает очередной финт. Главное же ощущение — чувство вопиющей недосказанности: автор оставил очень много лакун и мест в стиле «додумайте сами», не пожертвовав при этом целостностью произведения. Тот, кому нравятся мрачные декорации, хроноклазмы, массовые убийства и душевные метания героев, получат от истории «Амбреллы» искреннее удовольствие.

Нельзя не упомянуть про качество издания. Воспоминания авторов о работе над комиксом, черновики и наброски, история его промоушена и публикации отлично дополняют обе части — «Сюиту апокалипсиса» и «Даллас». Кстати, за рубежом они никогда не выходили под одной обложкой — тут российскому читателю повезло.

Единственное «но»: если сравнивать рисовку обложек (авторства Джеймса Джина) и собственно комикс, то бросается в глаза разница в качестве. Картинка внутри комикса иногда слишком небрежна и схематична. Хочется большей детальности, ну или хотя бы соблюдения пропорций.



Оригинальный, отлично изданный комикс для тех, кому нравятся мрачные сюжеты, конец света и супергерои со странностями.

УДАЧНО

- ОРИГИНАЛЬНЫЙ СЮЖЕТ
- ПРОПИСАННЫЕ ХАРАКТЕРЫ
- ОТЛИЧНОЕ КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ
- ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

НЕУДАЧНО

- МЕСТАМИ НЕБРЕЖНАЯ РИСОВКА

ОЦЕНКА МФ

очень хорошо

8

Пол Тобин

Прометей: Огонь и камень

Спустя двадцать шесть лет после того, как исследовательский корабль «Прометей» исчез на планете LV-223, на неё прибывает новая экспедиция. Её члены должны разобраться, что произошло с их предшественниками, и попробовать раскрыть секреты таинственной планеты. Однако незваных гостей ждёт не ответы на вопросы, а вереница смертельных опасностей.

В конце 1980-х годов издательство Dark Horse, выпускавшее комиксы Aliens и Predators, создало их кроссовер. Получившаяся серия, на страницах которой Чужие сражались с Хищниками, оказалась такой популярной, что дала рождение новой франшизе, в которой впоследствии появились игры и фильмы.

В 2012 году во вселенную «Чужого» вернулся режиссёр оригинального фильма Ридли Скотт с картиной «Прометей». Хотя лента оказалась не слишком удачной, Dark Horse, все эти годы продолжавшее регулярно публиковать комиксы про Чужих, запустило свой проект по мотивам картины.

Проект, озаглавленный «Огонь и камень», состоит из четырёх связанных между собой мини-серий — Prometheus, Aliens, Aliens vs Predator и Predator. Первую из них недавно выпустил на русском языке «Белый единорог».

По духу и стилю комикс очень близок к «Прометею» Ридли Скотта. По тем же лекалам, что и у фильма, выстроен бесхитростный сюжет об исследователях, которые пытаются разгадать тайны далёкого мира. Главные герои комикса, подобно команде первого «Прометей», с редкостным упорством действуют вопреки здравому смыслу и совершают рискованные поступки, словно соревнуясь за премию Дарвина. И, так же как оригинальный фильм, «Огонь и камень» щеголяет отличной картинкой,



неплохим экшеном и не даёт ответов на вопросы о планете LV-223 и Инженерах.

Впрочем, есть и отличия от фильма. Облик LV-223 значительно изменился — безжизненная пустыня превратилась в мир, покрытый джунглями и населённый множеством ксеноморфов. Так что размах событий по сравнению с лентой Ридли Скотта значительно возрос. С другой стороны, в фильме было несколько весьма колоритных персонажей, прежде всего — андроид Дэвид и Меридит Викерс, а вот герои комикса получились шаблонными и невыразительными.



Комикс хранит верность традициям фильма «Прометей», и, если он вам по душе, обратите внимание на «Огонь и камень». Тех же, кого фильм разочаровал, и рисованное продолжение едва ли приятно удивит.

Текст: Дмитрий Злотницкий



Paul Tobin
Prometheus: Fire and Stone
Сборник
Год выхода на языке оригинала: 2014
Художник: Хуан Феррейра
Издательство: «Белый единорог», 2015
112 стр., 4000 экз.

УДАЧНО

- ВЕРНОСТЬ ДУХУ ПЕРВОИСТОЧНИКА
- ПУГАЮЩАЯ АТМОСФЕРА
- СТИЛЬНЫЙ РИСУНОК

НЕУДАЧНО

- БЛЁКЛЫЕ ПЕРСОНАЖИ
- ОТСУТСТВИЕ ОТВЕТОВ НА ВОПРОСЫ

ОЦЕНКА МФ
хорошо

7

Текст: Дмитрий Злотницкий



Robert Kirkman
Volume 3: Safety Behind Bars
Сборник
Годы выхода на языке оригинала: 2004-2005
Художник: Чарли Адлард
Издательство: «42», 2015
156 стр., 5000 экз.

Роберт Киркман

Ходячие мертвецы. Том 3: В безопасности за решёткой

В поисках места, которое могло бы обеспечить безопасность от ходячих мертвецов, бывший полицейский Рик и его спутники натываются на тюрьму строгого режима. Здесь есть оружие, припасы и несколько рядов заграждений, надёжно защищающих территорию от проникновения зомби. Рик и компания решают здесь обосноваться, да вот незадача — некоторые из тех, для кого исправительное заведение было домом ещё до появления ходячих мертвецов, всё ещё тут живут.

На протяжении двенадцати выпусков, составивших два первых сборника, серия «Ходячие мертвецы» была дорожным приключением. Герои покинули города, оказавшиеся во власти зомби, и вынуждены постоянно двигаться, чтобы не погибнуть от холода и голода. К третьему тому Роберт Киркман решил, что Рик со товарищи вдоволь напутешествовались и им пора обосноваться на одном месте. Впрочем, Киркман не любит баловать своих персонажей, так что расслабляться им, а значит, и читателям рано.

И во время странствий группу Рика разъедали ссоры, неизбежные между людьми, которых свели вместе только общее несчастье и борьба за выживание. Когда же появилась возможность перевести дыхание, ситуация только усугубилась. Накопившееся напряжение находит выход в конфликтах, а то и в безумии, веду-

щем к трагедии. Более того, поселившись в тюрьме, группа Рика обрела опасных соседей в лице её давних постояльцев. И вскоре нашим героям на собственном печальном опыте придётся убедиться, что те вовсе не случайно оказались за решёткой.

Как и в предыдущих томах, Киркман использует зомби-апокалипсис как катализатор истории о людях, переживших гибель знакомого им мира. «Ходячие мертвецы» остаются превосходным психологическим триллером, который ярко выделяется на фоне большей части прочих историй о зомби. В то же время в третьем томе начинают проглядывать и недостатки серии. Сюжетные ходы сценариста становятся несколько однообразными и, как следствие, предсказуемыми. Количество похожих трагедий, которые он обрушивает на своих героев, кажется избыточным — с каждой следующей эмоциональный отклик на них всё слабее. А персонажи второго плана в большинстве своём получают у Киркмана весьма блёклыми и мало запоминаются.



«Ходячие мертвецы» продолжают держать в напряжении, но сюжетные ходы и приёмы, которые использует автор, уже не могут похвастаться оригинальностью.

УДАЧНО

- ЖЕСТОКОСТЬ МИРА И ЛЮДЕЙ
- АТМОСФЕРА ЗОМБИ-АПОКАЛИПСИСА
- ОБИЛИЕ НОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

НЕУДАЧНО

- НЕКОТОРАЯ ПРЕДСКАЗУЕМОСТЬ
- САМОПОВТОРЫ
- СЛАБО ПРОРАБОТАННЫЕ ВТОРОСТЕПЕННЫЕ ГЕРОИ

ОЦЕНКА МФ
очень хорошо

8





Редактор: Александр Гагинский

ЗА МЕСЯЦ ПОСМОТРЕЛ:

«Номер 44» (2015)

Старый добрый kokainum. Злые sovetskies власти запрещают расследовать убийства, а если silovik исполняет свои обязанности, его отправляют в GULAG. Где-то к середине возникло чувство, что фильм запретят. Так и вышло.

ВИДЕОДРОМ

Мир переживает бум экранизаций комиксов и супергеройского кино. Новости о них приходят почти каждый день. И даже если вы любите комиксы, за ними становится тяжело следить. Голливуд забрался уже глубоко в закрома Marvel и DC. Чтобы разбираться в новостях, понимать все отсылки и намёки в фильмах, требуется знать о комиксах всё больше.

О главных супергероях — Бэтмене, Супермене, Человеке-пауке — снято уже много, и кино в поисках новых историй переходит к второстепенным, малоизвестным и забытым героям. Возникают информационные поводы, в которых без комикса не разберёшься. Например, многие ли из нас ещё пару лет назад знали, кто такой Дэдшот? А теперь его играет суперзвезда Уилл Смит. Кто такой Вижен? Даже мне его имя ничего не говорило ещё год назад. Сейчас это персонаж одного из главных фильмов года — «Эры Альтрона». Человек-муравей? Его помнила горстка комиксных гиков, но после фильма этого героя узнают все.

Мы оказались в странном культурном контексте. Для своего фэндома и своей вселенной эти персонажи — второй план, они находятся в тени куда более значительных героев (тех же Мстителей и Бэтмена). Ещё недавно знать их было не важнее, чем помнить, кто такие Финрод и Тингол в толкиновском легендарии. А теперь всё иначе. Никто не снимет сольный фильм о Финроде, а про Человека-муравья — запросто. Потому что Marvel и DC — это популярность, доказанная прибыльность и умение сделать икону фэндома даже из енота.

Чем кончится сращение комиксов и кино, сказать трудно. Возможно, однажды публика наестся и супергеройский бум сойдёт на нет. А может, в увлечении Голливуда комиксами — его спасение. Ведь в них есть не только парни в трико. Из тех же краёв явились «Стражи галактики» — малоизвестные герои, фильм о которых стал прекрасной приключенческой фантастикой. Тем самым «Светлячком» и «Пятым элементом» новой эпохи, которых мы так ждали. «Сэндмен» и «Тёмная лига справедливости», я жду от вас не меньшего!

НОВОСТИ КИНО

Вестник седьмого эпизода

Star Wars Celebration, главный конвент по «Звёздным войнам», принёс нам новый трейлер седьмого эпизода и совсем чуть-чуть подробностей. Главная новость в том, что пустынная планета из трейлера — не Татуин, а придуманная с нуля Джаку. Новости о героях подтверждают слухи: чернокожий

■ Журнал Vanity Fair снимал кадры на съёмочной площадке. Вот такие в 3D будут инопланетяне



© Vanity Fair

Финн — перевоспитавшийся штурмовик, девушка Рэй — близкий к повстанцам старьевщик, а повстанец По Дэмерон исполняет задание для принцессы Леи. Зато все истинные фанаты прослезилась, услышав в трейлере голос Марка Хэмилла и увидев, как седой Хан Соло говорит: «Чуи, мы дома!»

Уже после конвента Джей Джей Абрамс создал небольшую сенсацию, пошутив в интервью, что собирается убить ненавистного многим фанатам Джа-Джа Бинкса.

«У меня есть идея положить кости Джа-Джа в пустыню. Серьёзно! Это заметят человека три, но им понравится.»



© Vanity Fair

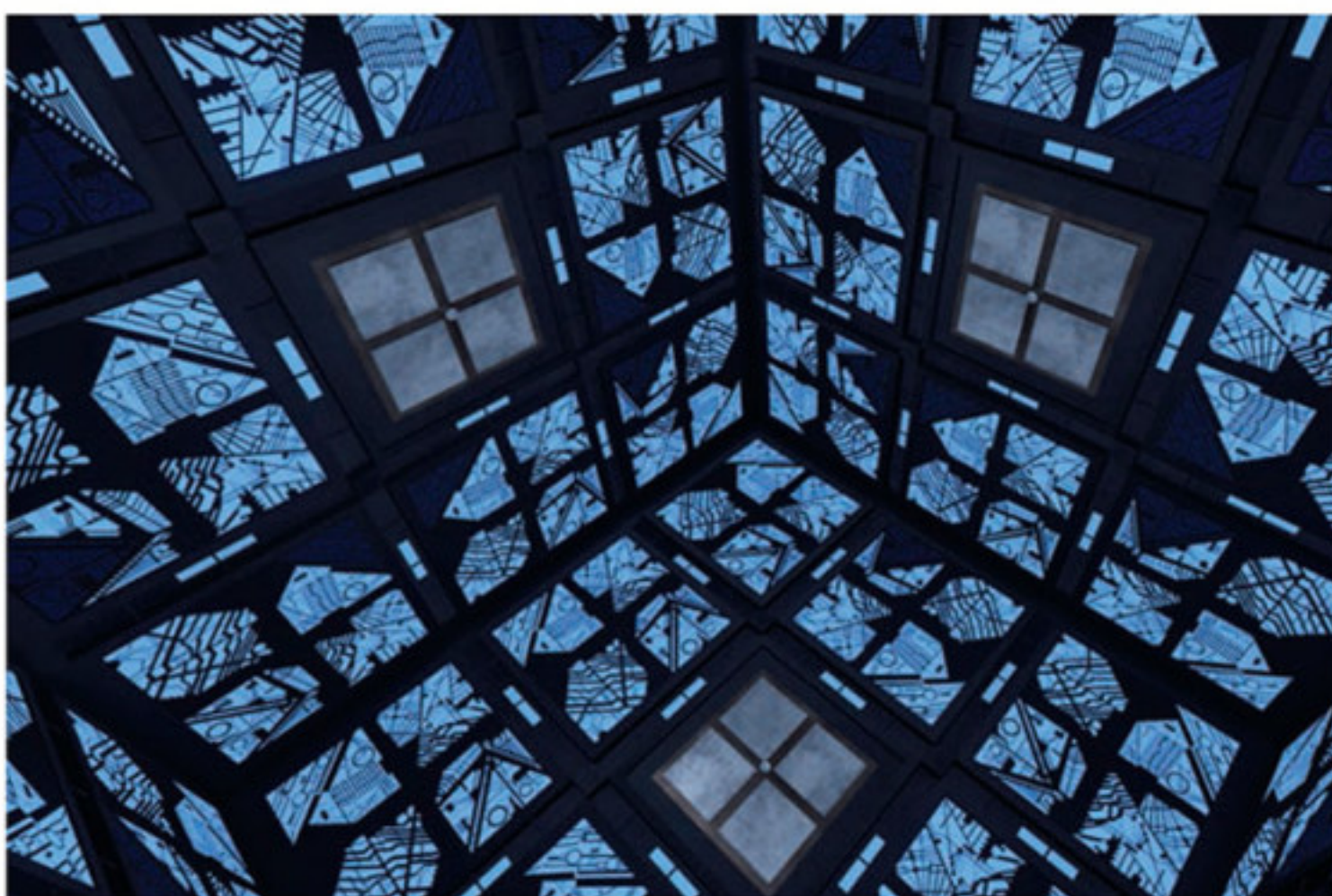
■ Так выглядит злодей-ситх Кайло Рен без маски

Тем временем спин-офф «Звёздных войн», посвящённый, по слухам, Бобе Фетту, лишился режиссёра. Джош Транк уволился — официально по собственному желанию, а если верить слухам — после жалоб на него от коллег по фильму «Фантастическая четвёрка». Якобы на съёмках возникло много проблем из-за ошибок и нерешительности Транка.

Компьютеры в кубе

Создатели ремейков добрались до «Куба» — фантастического триллера, вышедшего в 1997 году. В оригинале группа подопытных людей оказалась заперта в постоянно меняющемся лабиринте, полном смертоносных ловушек. Пленники пытались разгадать головоломки Куба, понять его логику и найти из него выход. По сюжету ремейк будет отличаться от оригинала — создатели обещают раскрыть темы искусственного интеллекта и «новой цифровой расы». Это, видимо, значит, что над жертвами будет издеваться компьютер вроде GLaDOS из игр Portal.

Новая версия будет называться Cubed («В кубе»). Её сценарий сейчас пишет Джон Спейтс, автор изначального сценария «Прометей» (до того, как его неудачно переработал Линделлоф). Режиссёром будет Саман Кеш — дебютант большого кино, который, впрочем, снял довольно неплохую короткометражку «Контроллер».



КОРОЧЕ ГОВОРЯ

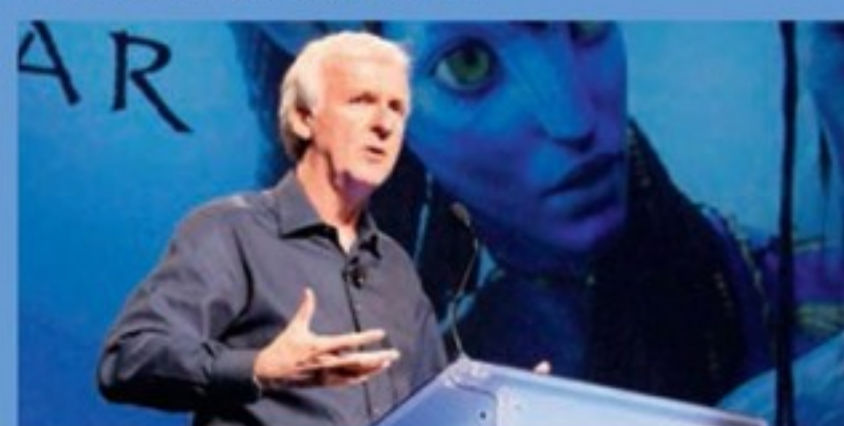
«Гравитация» в космосе

Астронавтам на МКС привезли новый проигрыватель. Они устроили себе киноночь и выбрали самый подходящий фильм — «Гравитацию» Куарона. Изюминка в том, что часть событий фильма происходит на МКС, прямо в том месте, где установлен экран. Позже с помощью этого же проектора астронавты отметили день «Звёздных войн» 4 мая — просмотром «Мести ситхов».



«Аватар 5»? Вряд ли

Похоже, Джеймсу Кэмерону не хватает и трёх «Аватаров» на все его задумки. Об этом рассказал композитор Джеймс Хорнер, который работает над космической сагой. По его словам, у Кэмерона слишком много сценарного материала — столько, что хватит на четыре сиквела. Однако речи об «Аватаре 5» пока не идёт. Вместо этого Джеймс и его коллеги пытаются придумать собственную графоманию и сократить сценарий до нужного размера.



Потеря для Средиземья



Умер Эндрю Лэсни — человек, глазами которого мы видели Средиземье. Этот скромный австралиец был постоянным оператором Питера Джексона. Именно Лэсни снял трилогии «Властелин колец» и «Хоббит» и получил «Оскар» за операторскую работу в «Братстве кольца». А ещё его камерой сняты «Кинг Конг», «Восстание планеты обезьян», «Я — легенда» и «Милые кости». Эндрю было 60 лет.

Что сделают с «Бесконечной войной»?

Ещё одна экранизация фантастической классики на подходе: Warner Bros. купила права на роман Джо Холдемана «Бесконечная война». Для этого студии пришлось выиграть аукцион у Sony, которая тоже нацеливалась на эту книгу.

«Бесконечная война» — ответ паники на «Звёздный десант» Хайнлайна. По сюжету солдаты отправляются в космос на войну с инопланетной расой тауранов. Из-за релятивистских парадоксов за время их походов на Земле проходят десятилетия, и возвращаются герои каждый раз в незнакомый мир. Главный герой — военный Мандела, разрыв которого с родиной растёт с каждым прыжком во времени.

Роль Манделы исполнит Ченнинг Тейтум, чьи бицепсы, пресс, челюсть и ушки сыграли одну из главных ролей в «Восхождении Юпитер». Драматический актёр из Ченнинга так себе, и напрашивается вывод, что Warner Bros. видят в «Бесконечной войне» не антивоенную притчу, а обыкновенный боевик. Будем рады ошибиться.



Безумие вокруг Джокера

Промо-фотографии редко вызывают бурные обсуждения, но создателям фильма «Отряд самоубийц» удалось расшевелить публику. Они опубликовали фото Джареда Лето в образе Джокера. Судя по ней, Лето будет самым безумным, эксцентричным и показушным Джокером в истории. Татуированный, со вставными зубами, он похож на обкуренного панк-рокера. Интернет разделился на «за» и «против». Особенно много споров вызвали татуировки. Надписи «Ха-ха-ха!», которые останутся под одеждой, — ещё ладно, но трудно воспринимать всерьёз злодея, у которого на лбу написано «Повреждён».

Правда, есть подозрение, что пиарщики лукавят — фотография-то постановочная. На кадрах со съёмок, просочившихся в сеть, у Джокера-Лето не видно ни татуировок, ни вставных зубов. Нас разыгрывают, господа? Вот это уже в духе Джокера!

Напомним, «Отряд самоубийц» — третий фильм в киновселенной DC. Его премьера назначена на 2017 год. Фильм расскажет об отряде суперзлодеев, которых власти под угрозой смерти заставляют исполнять опасные задания.



Члены «Отряда самоубийц»



МИР ЮРСКОГО ПЕРИОДА

После событий старых фильмов прошло тридцать лет. Парк юрского периода открыт и принимает посетителей, но с годами его популярность упала. Чтобы привлечь публику, генетики искусственно выводят нового хищного динозавра под названием индоминус-рекс. Но создать чудовище проще, чем удержать. Монстр вырывается на свободу, и в парке снова воцаряется хаос.



Текст: Алексей Мохов

Жанр: приключенческая фантастика

Режиссёр: Колин Треворроу

Сценаристы: Рик Джаффа, Аманда Сильвер, Колин Треворроу

В ролях: Крис Пратт, Брайс Даллас Ховард, Винсент Д'Онофрио

Премьера в России: 11 июня 2015 года

Возрастной рейтинг: 12+

Официальный сайт: jurassicworld.com



Кажется, будто Оуэн сдружился с ралли-качкой, но это впечатление обманчиво...

2015 год так богат на ремейки и перезапуски, что «Мир юрского периода» рискует затеряться на общем фоне. В принципе, четвёртая часть саги о динозаврах должна была выйти уже давно, но каждый раз дата выхода сдвигалась, потому что не было вменяемого сценария. Создатели серии чувствовали, что зрители устали от однообразных историй, но не могли предложить взамен чего-то стоящего. Ближе всего к воплощению был сценарий Уильяма Монахана, в котором учёные скрестили гены динозавра и человека и вывели идеальных убийц. От этой версии в интернете остались наброски и концепт-арты, но, к счастью, до экрана она не добралась.

Наконец, спустя почти десять лет устроившую всех задумку предложили сценаристы «Восстания планеты обезьян» Рик Джаффа и Аманда Сильвер. Стивен Спилберг на сей раз ограничился ролью продюсера, а в режиссёрское кресло посадил молодого Колина Треворроу — режиссёра, сделавшего себе имя в независимом кино. Его дебютная работа «Безопасность не гарантируется»



...одно неосторожное движение может стоить надежды на выживание.



2

привлекла внимание крупных голливудских студий, и на Колина посыпалось одно предложение за другим. «Мир юрского периода» стал логичным развитием его карьеры. Сейчас в Голливуде принято доверять молодым талантам — достаточно вспомнить режиссёра нового «Годзиллы» Гарета Эдвардса или Джоша Транка, который скоро представит свою «Фантастическую четвёрку».

Судя по трейлерам и просочившимся в сеть материалам, Треворроу не впал в крайности. Он не пытался ни слепо копировать сюжетные находки прошлых частей, ни делать вид, будто предыдущих фильмов не существует. Режиссёр выбрал единственно верный вариант — создание новой истории, основанной на трёх предыдущих картинах. Двадцать лет назад «Парк юрского периода» поразил зрителей невероятно реалистичными динозаврами. Но с тех пор искусство спецэффектов сделало огромный шаг вперёд. Публику, выдавшую Голлума, говорящего енота и обезьяну Цезаря, одними рептилиями не удивишь. Треворроу это понимал и попытался предложить что-то новое. Зрители впервые увидят полностью открытый и функционирующий парк юрского периода.



Мозозавра кормят одним из самых современных хищников. Маленькая подкачка в адрес «Челюстей».

Посетителей ждёт много ранее неизвестных динозавров и аттракционов, таких как кормление мозозавра или сафари в гидросфере.

Главное (и возмущившее некоторых фанатов) нововведение досталось фильму от сценария Монахана: учёные вывели новый, смертоносный вид динозавра — индоминус-рекс. Кроме того, многих удивило, что Оуэн Грейди, герой Криса Прэтта, подружился с велоцирапторами — самыми опасными хищниками «Парка». Однако во всём этом нет никакой «ереси». Ещё в романе Майкла Крайтона учёные говорили, что им под силу вывести новые породы динозавров. Когда интерес к ящерам стал падать, вполне логично, что руководство парка создало кого-то покруче. Главное, что новый хищник выглядит и ведёт себя как динозавр, а не как людоящеры из сценария Монахана. Что до рапторов, Треворроу специально подчёркивает: никто их не приручал.

«У Оуэна сложные отношения с рапторами. Они определённо не друзья. Это жестокие и опасные животные, они в два счёта откусят тебе голову, если сделаешь неверный шаг. Но в реальном мире много людей, которые тесно общаются с самыми опасными хищниками и остаются в живых. Природа таких взаимоотношений меня очень интригует».

Колин Треворроу

Треворроу остался верен главным темам «Парка юрского периода» — противостояние человека и природы и человеческая жадность, которая приводит к бедам. А студия Universal, похоже, верит в возможности и таланты Колина. Так что есть все основания полагать, что этим летом парк откроется всерьёз и надолго.

www.mif.ru



Речная экскурсия по парку упоминалась ещё в первой книге Майкла Крайтона, но тогда маршрут не был готов.



В лице Оуэна Грейди мы можем увидеть усовершенствованную версию Роберта Малдрона из первого фильма.

Текст: Александр Гагинский



Жанр: ужасы

Режиссёр: Гил Кенан

Сценарист:
Дэвид Линдси-Эбейр

В ролях: Сэм Рокуэлл,
Розмари Де Уитт,
Джаред Харрис

Премьера в России:
18 июня 2015 года

Возрастной рейтинг: 16+



Семья Боуэнов переезжает в новый дом, где вскоре принимаются шалить духи. Младшая дочь Боуэнов Мэдисон начинает слышать голоса и общаться с предметами. В конце концов духи похищают девочку, и семье приходится позвать на помощь медиума, чтобы спасти Мэдисон.

Прославленный Сэм Рэйми в последнее время всё чаще не сам снимает фильмы ужасов, а продюсирует их, доверяя режиссёрское кресло ученикам. Так было с недавним перезапуском «Зловещих мертвецов», так вышло и с ремейком «Полтергейста». Непосредственно командовать на съёмочной площадке был назначен молодой Гил Кенан. Впрочем, так делался и оригинальный «Полтергейст» 1982 года: режиссёр Тоб Хупер снимал его под контролем великого Стивена Спилберга.

Взяться за новую версию классического ужастика было смелым решением. Для начала, у старой картины зловещая репутация: четверо актёров, сыгравших в ней и её продолжениях, умерли в течение нескольких лет. Но главное — эта история занимает особое место в пантеоне киноу-

жасов. Угодить её многочисленным поклонникам непросто. Изменишь её слишком слабо — назовут эпигоном. Слишком сильно — скажут, что издеваешься над классикой.

Кенан выбрал близость к оригиналу. Уже в трейлере видны многие знакомые детали: маленький городок, обаятельные дети, жутковатая кукла клоуна, призрачный свет, льющийся из шкафа. Да, ошибки быть не может — это он, «Полтергейст». Конечно, поменялись имена и лица героев — семья Фрилингов стала Боуэнами, их младшая дочь теперь не белокурой, а чернявой ангелок, а в роли медиума старушку сменил мужчина средних лет. Но история и её ключевые образы остались прежними.

Однако точной копией классики фильм не станет. Сэм Рокуэлл, который играет в этой картине

Видеодром



Съёмочная площадка



ПОЛТЕРГЕЙСТ

POLTERGEIST



► КЛОУНЫ — ГЛАВНЫЙ НОЧНОЙ КОШМАР АМЕРИКАНСКИХ ДЕТЕЙ



► ПАСТЕЛЬНЫЕ ТОНА, ПОЛОСАТЫЕ ВЯЗАНЫЕ ВЕЩИ. УЖЕ НЕ ПЕРВЫЙ РАЗ ГИЛ КЕНАН ДЕМОНИСТРИРУЕТ, ЧТО У ЕГО ФИЛЬМОВ ОБЩИЙ ВИЗУАЛЬНЫЙ СТИЛЬ, ЯВНО ВДОХНОВЛЕННЫЙ РАБОТАМИ УЭСА АНДЕРСОНА

► ПО СЛОВАМ КЕНАНА, В ФИЛЬМЕ БУДЕТ НЕ ОДИН ПРОКЛЯТЫЙ ТЕЛЕВИЗОР, А НЕСКОЛЬКО БОЛЬШИХ ЭКРАНОВ ПО ВСЕМУ ДОМУ БОУЭНОВ



отца семейства, сказал, что на сей раз главным героем де-факто станет сынишка Боуэнсов. По словам Рокуэлла, новый «Полтергейст» не похож на очередную страшилку про дом с привидениями. Это в первую очередь приключенческий фильм о детях и их родителях.

В этом смысле неудивительно, что Рэйми отдал фильм Кенану, который до сих пор снимал не ужастики, а приключенческое кино для подростков, такое как «Город Эмбер» и «Дом-монстр». Наверняка именно последний фильм послужил главной рекомендацией режиссёру: Кенан умеет снимать истории о привидениях, интересные не только взрослым. Характерно, что «Полтергейст» получил средний возрастной рейтинг PG-13 (в России — 16+). Редкий случай для современного фильма ужасов, но обычное дело для восьмидесятых — на первый «Полтергейст» тоже можно было сходить всей семьёй.

Студия рассчитывает, что ремейк заинтересует не только узкий круг любителей хоррора, но и широкую аудиторию. Поэтому силы в проект вложены немалые. Это видно уже по тому, что на роль папы-Боуэна пригласили знаменитого Сэма Рокуэлла, чьё лицо знакомо каждому любителю фантастики. Он играл в такой классике жанра, как «Автостопом по галактике», «В поисках галактики», «Луна 2112», «Железный человек 2» — список можно продолжать долго. Роль его сына Гриффина, которую Сэм называет главной, исполнил Кайл Кэтлетт, недавно блеснувший в приключенческой ленте «Невероятное путешествие мистера Спивета». Ну а медиумом-парапсихологом, который изгонит злых духов, стал Джаред Харрис — Морриарти из «Шерлока Холмса» Гая Ричи и капитан из «Загадочной истории Бенджамина Баттона».

Даже с такой командой непросто соперничать с незабываемым оригиналом. Но с его премьеры прошло больше тридцати лет. Спецэффекты восьмидесятых морально устарели. Приёмы, которые в те времена были новаторскими, стали заезженной банальностью. А главное, выросло поколение, которое не смотрело классику. У Кенана и Рэйми есть шанс заинтересовать классической историей именно молодого зрителя, и, судя по всему, они им воспользуются.



«Мы не пытаемся превзойти оригинал»

РАЗГОВОР С ГИЛОМ КЕНАНОМ И СЭМОМ РЭЙМИ

Новую версию ужастика «Полтергейст» создают прославленный продюсер Сэм Рэйми и молодой режиссёр Гил Кенан. Вместе они рассказали о том, как создавался фильм, почему они не считают его обычным ремейком и чем нужно пугать современного человека.

Сэм, какая работа Гила убедила вас, что он подходит проекту?

Сэм Рэйми: Меня сразу зацепил его «Дом-монстр». Фильм был весёлый и заставлял по-настоящему переживать за персонажей. Видно было, что режиссёр умеет работать с анимацией, у него классный стиль, и при этом чувствовалось, что у героев есть сердце. А нам нужен был именно режиссёр, знающий, как вызывать эмоции.

Гил, каково работать с Сэмом?

Гил Кенан: Сэм — потрясающий напарник. Я с самого начала карьеры понял: если довелось работать с известным продюсером, окунайся в работу с головой. Мой первый фильм, «Дом-монстр», продюсировали Роберт Земекис и Стивен Спилберг. Я тогда решил, что мне повезло, потому что они меня поддерживали и работа шла в обстановке взаимного уважения. Но Сэм оказался ещё лучше — это было идеальное сотрудничество.

Похоже, вы хорошо знакомы с оригинальным фильмом. Вы пересматривали его, чтобы освежить память? И как он смотрится теперь, спустя 33 года?

СР: Я пересмотрел его, и, по-моему, он всё ещё смотрится прекрасно. Эта картина вне времени, как «Франкенштейн» или «Техасская резня бензопилой», такие вещи не стареют. Думаю, именно поэтому никто так долго не пытался переснять эту классику. Нас это тоже поначалу смущало, но после многих попыток мы получили достойную версию сценария.

Нам повезло найти сценариста Дэвида Линди-Эбейра, который тоже обожает «Полтергейст».

Мы не пытались превзойти оригинал — это всё равно что пытаться превзойти «Унесённых ветром». Мы просто отдали ему дань уважения и создали собственную историю, основанную на нём. Да, мы снимаем ремейк, но у нас новые персонажи, другая семья, и между ними новые отношения.

Вы искали ответ на вопрос, что сделало оригинал таким запоминающимся?

СР: Ну, конечно, мы спрашивали себя: «За что публика так любит первую версию? Как бы дать им то же самое, но по-новому, с оригинальным подходом?» С этого началась работа над сценарием. Дэвид смог сделать его современным и отличным от старого.

Какие элементы оригинального фильма вы считаете ключевыми?

СР: Эмоциональная сила объединившейся семьи и мысль, что любовь в конце концов побеждает зло.

А как насчёт знаменитых сцен — с клоуном, с человеком, сдирающим своё лицо в отражении, страшным деревом, классической фразой «Они здесь!»...

СР: Мы отдаём дань классическим сценам из «Полтергейста», но у нас к ним свой нестандартный подход. У нас не копия, а новая интерпретация, новая версия. Сюжет тесно связан с нашими днями, 2015 годом. Мы делаем фильм как можно ближе со-

временному зрителю, ведь и старый «Полтергейст» был близок зрителю тридцатилетней давности.

Какие элементы оригинала, по-вашему, не годятся для современности?

СР: Не то чтобы они не годились совсем. Но мы добивались, чтобы сюжет отражал, как за последние тридцать лет изменились семьи, экономика — ведь люди уже не так зажиточны, как в 1982 году. Рассказывая историю людям своего времени, надо говорить на их языке. В этом, я считаю, нам повезло. Дэвид умеет писать на языке современных людей. Фильм будет очень современным.

Что интересно, в оригинале семья жила в пригороде, потому что дела у них шли хорошо. В вашей версии они переезжают за город, потому что отец потерял работу.

СР: Вот ключевая разница между теми и этими временами. Загородный домик перестал быть идеалом, местом, куда вы стремитесь, когда у вас всё хорошо. Я ведь и сам вырос в пригороде, и домик у нас был почти такой же, как в старом фильме, только поменьше и погрязнее. Но я уже в школьные годы мечтал из него уехать.

ГК: Для меня пригород тоже был тюрьмой, из которой надо сбежать.

СР: Честно говоря, я не знаю никого, кто хотел бы жить в таком фанерно-вафельном городке. Мы просто выросли в другое время. И, мне кажется, Дэвид поступил очень умно: он начал пересказ «Полтергейста» с того, что полностью поменял отношение к месту действия. А место очень важно — именно оно в итоге порождает ужас, это своего рода проклятая земля.

В оригинале герои покуривали травку по вечерам — тогда это считалось модно и смело. У вас они расслабляются, попивая виски. К чему такая замена?

ГК: На ней настоял Сэм Рокуэлл. Он считает, что это лучше подходит его персонажу, делает его убедительней и объёмней. Кроме того, изменилось восприятие пороков, которым взрослые предаются, отправив детей спать. В 2015 году, чтобы шокировать публику, нам пришлось бы подсадить героев на тяжёлые наркотики!

Вы сильно осовременили историю — в ней появляются айпады, система GPS, дроны... Было ли это так необходимо?

СР: Мы не ставили себе цели показать все современные технологии. Целью было сохранить историю «Полтергейста» честной, и тут важно учесть два момента. Во-первых, в фильме заколдованными становятся обыденные предметы, которые мы воспринимаем как должное, — стулья, книги, кошельки, телевизоры, деревья. Во-вторых, чтобы победить полтергейста, вам тоже понадобятся предметы вокруг вас. Для современного человека естественно в такой момент потянуться к экрану айпада или к дрону, который герои активно используют для поисков своей дочери Мэдисон в потустороннем мире.

Снимать фильм в 3D вы тоже решили, чтобы сделать его более современным?

СР: Нет, это решение студии. Они посчитали, что ещё одно измерение сделает фильм более захватывающим. Поскольку Гил умеет снимать зрелищно, я поддержал эту идею.

ГК: Мне понравилось превращать «Дом-монстр» в 3D-аттракцион, а Сэм недавно проделал такую же работу с фильмом «Оз: Великий и ужасный». Мы оба решили, что для большого экрана этот формат подходит лучше всего. У фильмов ужасов долгое время не было возможности использовать третье измерение, в основном потому, что 3D доставало только многомиллионным блокбастерам.

Но если правильно использовать 3D, это такой же инструмент для передачи страха и напряжения, как звук, свет или ракурс. Это ещё одно оружие в нашем арсенале.

Вы упомянули Сэма Рокуэлла. Как вы отбирали его на роль?

ГК: Что нам нравится в Сэме Рокуэлле, так это его умение зажечь неповторимую искру в каждой сцене. Его герой подавлен потерей дочери, он борется за то, чтобы её вернуть. Но по пути к этому состоянию он проходит ещё немало эмоциональных поворотов. Только такой талантливый актёр, как Сэм, мог сделать эти моменты непредсказуемыми. Он и Розмари Де Витт были в самом верхе нашего списка, когда мы отбирали актёров, и это просто чудо, что нам удалось заполучить обоих.

Следующей проблемой стало найти детей, которые реалистично впишутся в семью и заставят зрителей поверить в нашу драму. Ведь только тогда вторая половина сюжета, поиск пропавшей девочки, становится захватывающей и трогает за душу.

Как известно, на актёров, игравших детей в оригинальном фильме, обрушились несчастья.

Когда вы отбирали детей на роли, не заходил ли разговор о «проклятии «Полтергейста»?

СР: Я готовился к таким разговорам, но их, к счастью, никто не завёл. Оно и понятно: дети выросли через много лет после «Полтергейста». Но мы сами, конечно, знаем эту историю. Я, честно говоря, боялся в первую очередь за себя, и до сих пор хожу осторожно.

У вас появился новый персонаж вместо медиума Танджины, которую играла в оригинале Зельда Рубинштейн. Ваш новый медиум — телезвезда, и его играет Джаред Харрис...


ГК: Ну, Танджину невозможно превзойти, как и Зельду! Она стала настоящей иконой массовой культуры. Её персонаж был так привязан к её личности, что Дэвид разумно поступил, заменив его. Экстрасенс, который прибывает на помощь семье в последний момент, когда научные методы терпят неудачу, теперь совершенно другой персонаж. У него современная работа телеведущего и собственная внутренняя драма. Он владеет подлинным даром ясновидения, и это определило всю его жизнь. Ему приходится оплошлять свой дар, развлекая зрителей на ТВ. Джаред воплотил очень интересного персонажа, и он, несомненно, оставит след в культуре.

СР: Думаю, это одна из лучших идей Гила и Дэвида по осовремениванию «Полтергейста». Тридцать лет назад экстрасенс мог разве что помогать полиции или вызывать духов родственников. В наши дни он, скорее всего, создаст телешоу. Это забавный, но очень правдивый взгляд на современность.

Сэм, ваша карьера началась в 1981 году с «Зловещих мертвецов». Как индустрия изменилась с тех пор, как вы начали снимать фильмы ужасов?

СР: Зритель за это время стал избирательнее. Каждый фанат жанра видел все стоящие фильмы ужасов много раз. Чтобы быть замеченным, режиссёру нужно сделать что-то оригинальное, будь то свежий взгляд на старую историю или принципиально новый, невиданный ранее сюжет. Ко всему нужен новый подход. Что мне нравится в Гиле — у него очень оригинальное видение.

У оригинального фильма было два продолжения. А у вашего будет?

ГК: Не думаю. Пока он видится мне одиночной картиной. Его сюжет выглядит завершённым, и у него очень чёткий финал. 

ЭТОТ ФИЛЬМ ПРОКЛЯТ!

КИНОТРИЛОГИЯ «ПОЛТЕРГЕЙСТ»

На могиле Хизер О'Рурк всегда свежие цветы. Сюда часто приходят туристы, а гиды рассказывают им о проклятии «Полтергейста» — одного из самых страшных фильмов ужасов. История создания этой киновселенной сама могла бы послужить основой ужасника. После каждого фильма умирал как минимум один актёр, а последней жертвой стала девочка, сыгравшая белокурого ангелочка Керол-Энн. Говорят, духи мстили людям за то, что на съёмках использовались настоящие скелеты.

Тем удивительнее, что в изначальной задумке не было ни скелетов, ни полтергейста. Трилогия родилась из фантазий и кошмаров великого Стивена Спилберга и могла стать совершенно другой.

«НОЧНЫЕ НЕБЕСА». КАК БЫЛ ЗАДУМАН «ПОЛТЕРГЕЙСТ»

В начале восьмидесятых от Спилберга все ждали продолжения его научно-фантастического кинохита «Близкие контакты третьей степени». Но Стивен не хотел делать банальный сиквел. Вместо этого он задумал рассказать историю первого контакта по-новому: оставить паранормальные явления и поменять отношение к ним. Загадочные, но добрые инопланетяне должны были смениться жестокими и непонятными.

За основу Спилберг взял реальные рассказы о похищении людей пришельцами — в частности, историю семьи Саттонов, которую обожают уфологи. Сценарий НФ-ужасника под названием «Ночные небеса» рассказывал о простой американской семье, которая столкнулась с группой жестоких инопланетных исследователей. Злодеи ставили опыты над людьми, похищали детей и убивали животных. Один из пришельцев заводил дружбу с детьми, и в финале подлые товарищи бросали его одного на Земле.

Но чем дальше, тем больше Стивен разочаровывался в своей идее. Он не хотел пугать людей пришельцами и потакать ксенофобам. Так что сценарий «Ночных небес» отправился в корзину, а на его основе возникли две совершенно новых истории.

Первая, «Инопланетянин», стала продолжением «Ночных небес». Дети встречали доброго пришельца И-Ти, которого товарищи забыли на Земле, и помогали ему вернуться домой. Второй сценарий сохранил центральную идею «Ночных небес»: семья сталкивалась с паранормальными существами, которые похищают детей. Только теперь это были не инопланетяне, а духи из загробного мира. Пугать зрителей полтергейстами Спилберг не считал зазорным.

■ Домик Фрилингов строят, чтобы разрушить





Стивен хотел поставить оба фильма сам, но не мог. Его контракт со студией Universal требовал, чтобы он полностью сосредоточился на «Инопланетянине». Поэтому снимать «Полтергейста» Спилберг нанял Тоба Хупера, создателя знаменитой «Техасской резни бензопилой», а сам стал продюсером. Очень странным продюсером, который с утра до ночи торчал на съёмочной площадке и давал режиссёру ценные советы, как и что снимать.

По сей день не утихает спор, играл ли Хупер какую-либо роль в работе над «Полтергейстом» или Спилберг снял фильм сам, прикрываясь чужим именем. На этот счёт профсоюз режиссёров даже проводил расследование. Часть актёров утверждала, что главным на площадке был Спилберг, часть — что Хупер. Сам Стивен настаивает, что Хупер сделал не меньший вклад в картину, чем он. Скорее всего, так и было. Однако трудно не заметить, что «Полтергейст» мало похож на картины Хупера, зато имеет много общего с работами Спилберга, особенно с «Близкими контактами».

Остановимся на версии, что фильм снимали два режиссёра — два талантливых человека, которые сумели создать один из лучших хорроров в истории кино.

ПОЛТЕРГЕЙСТ (1982)

Одноэтажная Калифорния, уютный коттеджный посёлок Квеста-Верде. Тут живёт семья Фрилингов — папа Стивен (Крэйг Нельсон), мама Дайана (Джобет Уильямс), сын Бобби (Оливер Роббинс) и две дочери: старшая Дана (Доминик Данин) и малышка Кэрол-Энн (Хизер О'Рурк). В их доме начинает шалить барабашка. Сперва он лишь забавно переставляет стулья и включает среди ночи телевизор. Затем начинаются жестокие чудеса — деревья нападают на людей, кукла клоуна оживает и душит ребёнка. Кэрол-Энн начинает видеть невидимое и общаться с кем-то сидящим в телевизоре. А однажды ночью духи уносят девочку в свой мир.

Разбираться с полтергейстом приезжает команда медиумов во главе с Танджиной Бэррон (лучшая роль в карьере Зельды Рубинштейн — самой известной актрисы-карлицы Голливуда). Выясняется, что Квеста-Верде построен на месте старого кладбища. Призраки людей из потревоженных могил не могут вернуться на тот свет — им мешает некое чудовище, которое и устроило охоту на Кэрол-Энн. Оно боится, что чистая душа девочки лишит его власти над привидениями. Чтобы вернуть дочь, семье приходится вступить в битву с полтергейстом.

В этом типичном для жанра сюжете видно второе дно: дети страдают за грехи своих отцов. Папа-Фрилинг — успешный риелтор, который поначалу думает только о деньгах. Именно алчность его фирмы, построившей дома на костях, вызвала гнев духов. И не случайно окном в потусторонний мир стал телевизор. В восьмидесятые именно телевидение воспитывало детей: малыши прилипали к экранам каждый вечер и подражали телегероям, а не родителям. Телевизор, отбирающий девочку у семьи, — идеальная метафора поколения, выросшего на сериалах и MTV.

Фильм вобрал в себя лучшее от двух режиссёров. Он вышел увлекательным и напряжённым, временами забавным, но когда надо — пугающим до дрожи в коленках. Героев преследуют страшные видения, в бассейне всплывают скелеты, а из стен льётся призрачный свет (его снимали, пропуская лучи прожекторов через аквариумы). Главную жуть Тоб и Стивен берегли напоследок, когда монстр показывает своё истинное лицо, похожее на светящийся череп. Спецэффекты использовали самые передовые по тем временам. Так, когда духи швыряют Дайану по стенам и потолку — это на самом деле её комнату вращают на подвеске.

Спилберг участвовал в работе над каждым эпизодом. Это его руками, а не своими, один из «охотников за привидениями» рвёт себе лицо (сцену надо было снять за один дубль, а актёр в маске не видел, что делает). Это по его эскизу сделано дерево с лицом, пожирающее юного Бобби, — такое же росло когда-то за окном у юного Стивена, вызывая у него ночные кошмары. Продюсер лично лез в бассейн вместе с Джобет Уильямс, которая боялась удара током больше, чем бутафорских скелетов. «Если нас убьёт, то вместе», — успокаивал её Спилберг.

Джобет ещё не знала, что декоратор решил сэкономить и использовал в этой сцене настоящие человеческие скелеты. Злая ирония: мертвецов потревожили ради фильма о том, что мёртвых тревожить нельзя. Позже актёры будут видеть в этом причину всех бед.

А пока всё шло хорошо. Успех «Полтергейста» был феноменальным — впрочем, как и у всех тогдашних проектов Спилберга. Восторги в прессе, обмороки в кинотеатрах, три номинации на «Оскар», три премии «Сатурн» (гримёру, Рубинштейн и за лучший ужастик). Фильм в одной только Америке семь раз окупил свой десятиллионный бюджет, а когда его продали в международный прокат, сборы превысили 120 миллионов. Студия Metro-Goldwyn-Mayer сразу объявила, что «Полтергейст» получит продолжение. Без Спилберга, раз уж он сиквелы не любит, зато с тем же актёрским составом.

Но уже через полгода «Полтергейст» забрал свою первую жертву.



■ «Полтергейст» поставил Рубинштейн в один ряд с Уорвиком Дэвисом и другими знаменитыми карликами. Помимо роли Танджины, она известна как актриса озвучания — у Зельды незабываемый «мышинный» голос



■ Роль Доминик Данн была не главной, но запоминающейся. Она изобразила остроумную оторву и главного скептика семьи Фрилинг

ПРОКЛЯТИЕ: ПЕРВАЯ ЖЕРТВА

Доминик Данн была одной из самых перспективных актрис «Полтергейста». Но ей не повезло с бойфрендом. Джон Суини превратил жизнь Доминик в ад. Вспыльчивый и ревнивый до безумия, он устраивал девушке скандалы на пустом месте, бил её, приковывал наручниками, пытался контролировать каждый её шаг. Доминик в слезах убегала от него к матери, Суини находил её, ломился в двери, угрожал. Через неделю горячий американский парень приползал на коленях с цветами и клялся, что больше никогда не поднимет руку на любимую. Пара мирилась и снова жила в согласии — до следующего приступа паранойи.

В конце концов молодой актрисе надоели эти мексиканские страсти. Когда Суини в очередной раз поднял на неё руку, она выпрыгнула из дома через окно спальни, угнала машину Джона и сбежала. Позже по телефону она объявила жениху, что расстанется с ним навсегда. Но тот всё никак не мог смириться с потерей. Однажды вечером Суини объявился на пороге дома и попросил Данн выйти, якобы просто обсудить их отношения. Доминик вышла — и больше её живой не видели.

■ Эскизы Гигера к «Полтергейсту 2»



■ Семья Фрилингов в сборе, только вместо старшей дочери — личный медиум



В доме с актрисой в это время был её коллега Дэвид Паркер. При виде Суини он немедленно позвонил в полицию, но там его послали куда подальше, потому что дом Данн, дескать, не относится к их участку. Когда Паркер бросился на улицу сам, было уже поздно. Суини стоял над телом актрисы, задушенной его руками. Он даже не пытался скрыться. Прибывшим, наконец, арестовать его полицейским он пробормотал: «Я убил свою девушку и пытался убить себя. Но, чёрт возьми, не помню, как это случилось».

Ко всеобщему возмущению, убийство практически сошло Суини с рук. Вместо электрического стула его отправили в тюрьму на каких-то шесть лет — адвокат убедил суд, что Джон действовал в состоянии аффекта. С тем же успехом в приговоре могли написать «Полтергейст заставил его это сделать».

ПОЛТЕРГЕЙСТ 2: ДРУГАЯ СТОРОНА (1986)

Исчезновение старшей дочери Фрилингов в «Полтергейсте 2» не объясняется никак. О ней просто забыли. В сценарии упоминалось, что Дана уехала учиться в колледж, но в ходе переделок сцену с этими словами выкинули. В итоговом фильме Фрилинги ведут себя так, будто Даны вообще никогда не было. Получилось некрасиво — особенно когда герои говорят, что надо вернуться в Квеста-Верде «всей семьёй», в которую теперь, видимо, не входит старшая дочь.

Постоянные переделки вообще оказались бичом этого фильма. Он должен был стать совсем другим, куда более зрелищным. Подсчитав астрономическую прибыль от первого «Полтергейста», студия расщедрилась: новому режиссёру Брайану Гибсону дали бюджет вдвое больший, чем Спилбергу с Хупером. Дизайн монстров и декораций заказали папе «Чужого» Гансу Руди Гигеру, и его мрачная фантазия родила поистине жуткие образы. Вдобавок студия собралась выпустить картину в формате 3D. Напомним, речь идёт о середине восьмидесятых — за двадцать с лишним лет до «Аватара»!

Однако и двойного бюджета на эти мечты не хватило. От 3D и самых дорогих сцен создатели в итоге отказались. А перед премьерой финальный монтаж сократили в полтора раза, и из фильма исчезло ещё несколько ярких и страшных сцен. Правда, и те, что остались, весьма изобретательны — чего стоят, например, взбесившиеся брекеты на зубах Бобби. Но каким-то образом на экраны не попала даже большая часть финальной битвы с полтергейстом. Монстры, придуманные Гигером, появились в фильме на считанные секунды. Художник был в ярости. Стоит ли удивляться, что после всего этого второй «Полтергейст» заработал втрое меньше, чем первый.



■ Итоговые монстры мало похожи на эскизы и появляются от силы на пару минут

Режиссёр принёс зрелищность в жертву эпизодам, раскрывающим детали сюжета. Гибсон подробно объяснял всё, что Спилберг оставил загадкой. Квеста-Верде был построен не просто на кладбище, а на братской могиле сектантов. Главой секты был преподобный Кейн, мрачный фанатик-пуританин. Он убедил прихожан, что приближается Судный день, и загнал их в подземное убежище, где они и погибли.

Кейн, превратившийся в монстра, сохранил власть над духами несчастных. Но те встретили чистую душу Кэрл-Энн и теперь хотят, чтобы она вывела их к свету, в рай (строго говоря, она это уже выполнила в первой части, но надо же из чего-то делать сиквел). Заодно выяснилось, что девочка не была случайной жертвой. Кэрл-Энн — потомственный медиум и может видеть невидимое, оттого и притягивает полтергейстов.

Объяснение не так уж много дало фильму. У духов появилась мотивация, но ужасы остались иррациональными, так что без многих деталей можно было обойтись. Однако сам преподобный Кейн в исполнении Джулиана Бека вышел впечатляющим. В отличие от первого фильма, где монстр появлялся лишь на несколько секунд, Кейн долго беседует с Фрилингами, объясняет свою точку зрения и показывает, что у полтергейста есть личность.

Противостоял Кейну индейский шаман Тейлор, которого сыграл настоящий коренной американец Уилл Сэмпсон. Колоритный индеец стал главным героем наравне с семьёй и вытеснил на обочину сюжета Танджину. Изначально планировалось, что именно карлица изгонит Кейна из дома Фрилингов. Эта сцена была снята, но осталась на полу монтажной комнаты. Вместо этого нам детально показали, как Тейлор учит папу-Стивена философии индейцев и наделяет его силой своих богов.

Идея противопоставить злого христианина доброму язычнику была вполне в духе своего времени. К концу XX века пиетета перед церковью в Голливуде не осталось. Персонажи вроде преподобного Кейна служили сатирой на мормонов, свидетелей Иеговы и им подобных. Роли духовных учителей заняли шаманы и гуру экзотических народов — Индии, Японии, Китая. А ещё — свои, родные американские туземцы, поголовно похожие на дону Хуана из трудов Кастанеды. Культура коренных народов вдохновила Линча на «Твин Пикс», Джармуша на «Мертвеца», Костнера на «Танцующего с волками». «Полтергейст 2» — тоже часть этой моды, хотя на фоне титанов он выглядит поверхностным.

ПРОКЛЯТИЕ: ВТОРАЯ И ТРЕТЬЯ ЖЕРТВЫ

Проклятие «Полтергейста» оказалось по-американски веротерпимым и непредвзятым. До третьего фильма не дожили ни Кейн, ни Тейлор.

Пожилого Джулиана Бека не совсем честно относить к жертвам проклятия. Он шёл сниматься в «Полтергейсте 2», уже зная, что у него последняя стадия рака. Более того: Бек использовал свою болезнь, чтобы сделать образ сильнее. Преподобный

Кейн в его исполнении похож на оживший труп. Он болезненно худ, череп и кости буквально обтянуты кожей. Когда он улыбается — это оскал близкой смерти. Не нужно быть врачом, чтобы понимать: человеку, который так выглядит, недолго осталось.

Бек умер в 1985 году, так и не увидев своего последнего фильма. Его смерть стала одной из причин спешного перемонтажа. Сцены, в которых Джулиан не успел доиграть, пришлось выкинуть, а часть его реплик — отдать на доозвучку актёру-имитатору.

А вот Уиллу Сэмпсону ничто не предвещало скорой кончины. Индеец был совсем ещё не стар, обладал богатырской статью и, судя по его роли в «Полтергейсте 2», мог стать главной звездой триквела. Однако после премьеры у Уилла диагностировали склеродермию — воспаление сосудов. Он лёг на операцию по пересадке тканей, но она прошла неудачно — в организм попала инфекция и за месяц свела актёра в могилу.

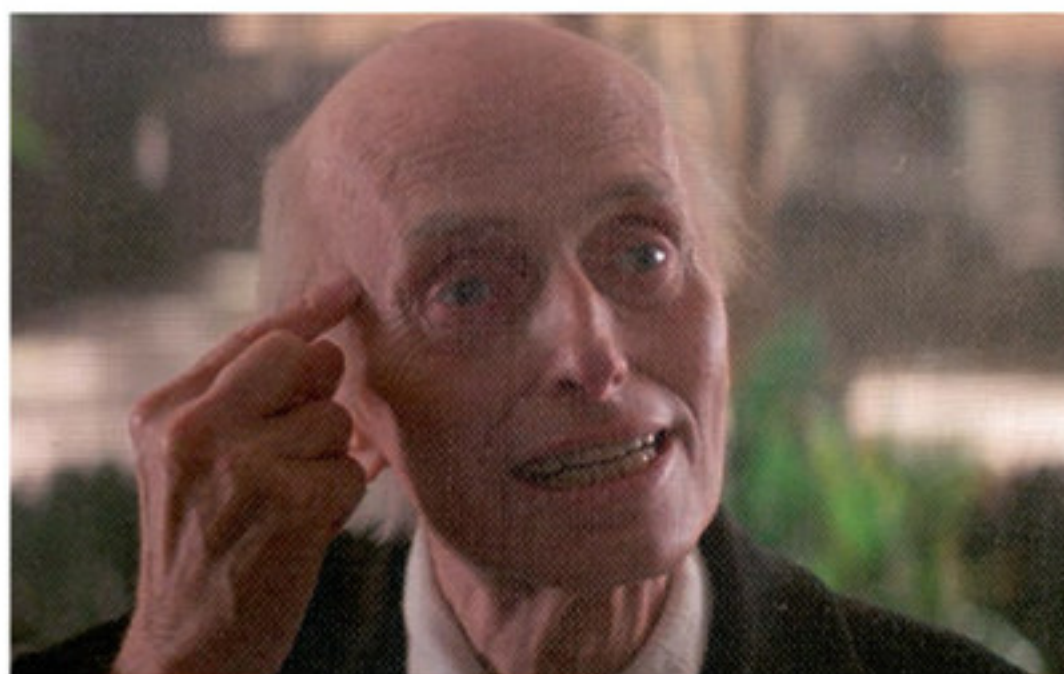
После смертей Данн и Бека по съёмочной группе поползли слухи о проклятии. Узнав, что на съёмках опять использовались реальные скелеты, актёры попросили Сэмпсона провести на съёмочной площадке индейский обряд изгнания духов. Не помогло — видать, духи ещё больше обиделись и погубили экзорциста.

Суеверие начало перерастать в паранойю. Джовет Уильямс утверждала, что в её доме шалил барабашка — сдвигал картины на стенах, чтобы они висели косо. Каждое утро актриса поправляла картины, но каждый вечер они снова висели под углом. Суцая ерунда, но и этого хватило, чтобы усилить панику.

Неудивительно, что почти все актёры отказались от съёмок в третьей части, правда?



■ Герои подозревают, что индеец Тейлор сбежал из дурдома. Это отсылка к другой роли Уилла Сэмпсона — вождь Бромден в «Полёте над гнездом кукушки» именно оттуда и сбежал



■ Джулиану Беку (Кейн) наверняка не раз говорили: «Тебе бы в ужастиках без грима сниматься!»

ПОЛТЕРГЕЙСТ 3 (1988)

Только истинной причиной отказа стало не проклятие, а изрядно урезанный бюджет. Второй «Полтергейст» стоил вдвое дороже первого, а в прокате хоть и окупился, но с трудом. Руководство студии MGM решило, что пришла пора экономить, в том числе и на зарплатах. Актёры и сами не горели энтузиазмом, видя, что без Спилберга серия движется не туда. Поэтому к третьему «Полтергейсту» из старой гвардии остались только О'Рурк и Рубинштейн. Без Кэрол-Энн снимать «Полтергейст» не имело смысла, так что на гонорар девочке студия не поскупилась.

Новый режиссёр Гэри Шерман решил освежить декорации и придать третьему фильму принципиально новую атмосферу. Из степей жаркой Калифорнии действие перенеслось в Чикаго, город стекла, бетона и небоскрёбов. Сюда Кэрол-Энн переехала жить в семью своей тёти. В экстрасенсорные способности девочки никто не верит, она ходит в школу для проблемных детей, где её дразнят за рассказы о призраках. Психолог подвергает ребёнка гипнозу, чтобы избавить от страхов, и, разумеется, тут же привлекает внимание духов. И начинается...

Ничего особенного, если честно, не начинается. Из-за скромного бюджета в фильме совсем мало пугающих сцен. Хотя надо признать, что Шерману удалось выдержать их в едином стиле. Страшилки в «Полтергейсте 3» связаны с зеркалами и стёклами: они разбиваются и трескаются, в отражении появляются духи, а ближе к концу на ту сторону проваливаются и люди. Любое отражение, даже в воде, становится воротами на тот свет. Мир духов по Шерману — это зазеркалье, и где ему ещё соединиться с реальностью, как не в стеклянно-металлическом небоскрёбе в Чикаго!

Но эта неплохая идея не могла компенсировать зияющие дыры в логике. Создатели окончательно запутались с мотивацией призраков. В первом фильме люди контактировали с иррациональным миром духов, во втором — боролись с разумным и даже осязаемым противником. А в третьем Кейн с глупой улыбкой преследует Кэрол-Энн, без конца бормочет её имя и явно не понимает, на кой чёрт она ему нужна. Вроде бы уже спасённые и в первом, и во втором фильмах духи снова требуют вывести их к свету, и Кейн на сей раз почему-то с ними заодно.

Для Зельды этот «Полтергейст» с самого начала планировался последним. А вот с малышкой Хизер могли бы снять и ещё несколько картин. Помешали этому две вещи: кассовый провал картины и проклятие «Полтергейста».

■ Нэйтан Дэвис в толстом слое грима — никудышная замена харизматичному Беку



■ Какая-то я в этом зеркале страшная



■ Хизер О'Рурк была не только милым ангелочком, но и восходящей звездой. К двенадцати годам её уже номинировали на несколько актёрских премий



ПРОКЛЯТИЕ: ПОСЛЕДНЯЯ ЖЕРТВА

Если будете смотреть «Полтергейст 3», обратите внимание, какие пухлые щёки у Кэрол-Энн. Это не от лишних гамбургеров. Во время съёмок Хизер принимала гормон кортизон, который ей прописали от болезни Крона — воспаления желудочно-кишечного тракта. На самом деле болезни Крона у девочки не было — врачи ошиблись. При жизни О'Рурк они так и не смогли толком определить, чем она больна.

Проклятие на сей раз не стало ждать до премьеры. 31 января 1988 года Хизер слегла с приступом. Её срочно отправили в больницу, но врачи уже ничего не смогли сделать: девочка умерла на следующий день. Вскрытие показало, что ребёнку нужна была операция на кишечнике, а кортизоном её залечили до смерти.

Будто вокруг «Полтергейста» и без того мало мистики, О'Рурк слегла ровно в тот день, когда телевизоры всей страны показывали финал Суперкубка по американскому футболу. Плакат Суперкубка висел на стене детской комнаты в первом «Полтергейсте». Ничего особенного, если не считать одной мелочи. Декоратор зачем-то поставил на плакате дату из будущего: «Суперкубок-1988»...

История знает немало случаев, когда смерть актёра помогла фильму стать культовым — «Ворон» и «Тёмный рыцарь» тому примеры. Только для этого картина должна быть действительно сильной, а не как «Полтергейст 3». Это была самая дешёвая, затянута и, что хуже всего, не страшная часть трилогии. Фильм, конечно, посвятили памяти Хизер, но это не спасло его от провала в прокате и разгрома в прессе.

О четвёртой части никто уже не заикался. Трилогия, которая началась с великого фильма, закончилась на грустной ноте.

* * *

Голливуд не суверен. В проклятие «Полтергейста» тут не верят по-настоящему. Ведь жив, богат и успешен Стивен Спилберг, из фантазий которого родилась эта серия. Живы и все остальные актёры, игравшие семью Фрилингов. До преклонных лет дожила Зельда Рубинштейн, которую проклятие почему-то пощадило четырежды. Помимо трёх фильмов, актриса снялась ещё и в сериале «Полтергейст», который, правда, с киномтрилогией практически не связан.

И когда студия Fox начала работу над перезапуском «Полтергейста», никто не шарахнулся прочь, осеняя себя крестным знамением. Напротив, заняться фильмом согласились такие профессионалы, как Сэм Рэйми и Сэм Рокуэлл. Наверняка у них всё пройдет нормально, и миф о проклятии «Полтергейста» развеется как дым.

Но скелеты, думается, на сей раз были искусственными. На всякий случай.

После финальных титров



Видеодом

После финальных титров

Текст: Алексей Ионов



Жанр: супергеройский боевик

Режиссёр: Джосс Уидон

Сценарист: Джосс Уидон

В ролях: Роберт Дауни младший, Крис Эванс, Крис Хемсворт, Скарлетт Йоханссон

Премьера в России:
23 апреля 2015 года

Возрастной рейтинг: 12+

Официальный сайт:
marvel.com/movies/movie/193/avengers_age_of_ultron

Avengers: Age of Ultron

Мстители: Эра Альтрона

После распада Ш.И.Т.а Тони Старк засомневался, что сил Мстителей хватит для защиты мира. Чтобы обеспечить безопасность человечества, Старк создаёт искусственный интеллект по имени Альтрон. Однако Альтрон решает, что главную угрозу для Земли представляют сами люди и их следует уничтожить. А для начала надо разобраться с Мстителями.

После бешеного успеха «Мстителей» Джосс Уидон поставил перед собой практически невыполнимую задачу. Сиквел должен был если не переплунуть оригинал, то хотя бы не уступить ему. И Уидон справился с трудностями — по размаху «Эра Альтрона» на голову превосходит первую часть.

Те, для кого «Мстители» в первую очередь боевик, останутся довольны: в фильме хватает ярких и зрелищных моментов. С самой первой сцены, в которой герои штурмуют крепость организации «Гидра», Джосс задаёт нереально высокий темп действия. Помимо этой сцены, стоит отметить схватку Халка с Железным человеком и погоню по трассам Южной Кореи. А уж финальная битва, в которой героям ради спасения мира предстоит разнести по кусочкам целый город, и вовсе сплошное визуальное пиршество.

При этом Уидон не забыл, что снимает кино о людях. Почти для каждого Мстителя режиссёр заготовил свой маленький звёздный час. В «Эре Альтрона» на первый план вышли не Железный человек с Капитаном Америкой, а менее популярные Чёрная вдова, Халк и Соколиный глаз. Особенно повезло последнему. Не секрет, что актёр Джереми Реннер остался недоволен образом своего героя в первых «Мстителях» и собирался даже отказаться от роли. Но Уидон убедил его, что в сиквеле всё будет по-другому. И правда, у Клинта Бартона здесь целый ряд сильных сцен и одни из самых запоминающихся реплик. Впрочем, искромётные диалоги — вообще визитная карточка Уидона.

Главным украшением картины стал злодей Альтрон, блестяще сыгранный и озвученный Джеймсом Спейдером (доктор Джексон из «Звёздных врат»). В это сложно поверить, но Альтрон не менее харизматичен, чем Локи. Пожалуй, единственное, в чём тут можно упрекнуть Уидона как сценариста, это несоответствие поступков Альтрона его заявленной мощи.

УДАЧНО

- РАЗМАХ СОБЫТИЙ
- ОСТРОУМНЫЕ ДИАЛОГИ
- СОКОЛИНЫЙ ГЛАЗ
- ОБРАЗ АЛЬТРОНА

НЕУДАЧНО

- ПОСТУПКИ АЛЬТРОНА
- БЕСПОЛЕЗНЫЙ ВИЖЕН
- НЕ ВСЕ ГЕРОИ РАСКРЫТЫ

ОЦЕНКА МФ

очень хорошо

8

■ Альтрон — на редкость остроумный и эмоциональный злодей. Пожалуй, даже слишком человеческий для робота



■ Соколиный глаз неожиданно стал одним из самых заметных героев. Лучшие шутки в «Эре Альтрона» или исходят из его уст, или связаны с ним

Новый противник Мстителей ни разу не действует в полную силу и не показывает, чем же он так крут. Но тут Джосса можно понять. Дай он Альтрону волю, тот покончил бы с супергероями минут за десять.

Чтобы вместить «Эру Альтрона» в положенные два часа, Джоссу пришлось вдвое порезать изначальный монтаж фильма. И это помешало ему раскрыть тех героев, которые в киновселенной Marvel, по сути, стали главными — Тони Старка, Капитана Америку и Тора. Мало внимания уделили и новым персонажам. Если у Алой Ведьмы и Ртути хотя бы есть пара сильных сцен, то андроид Вижен практически бесполезен для сюжета и появляется лишь чтобы порадовать знатоков комиксов. Что уж говорить о второстепенных героях типа Роуди и Сэма Уилсона, которые мелькают в кадре на считанные секунды.

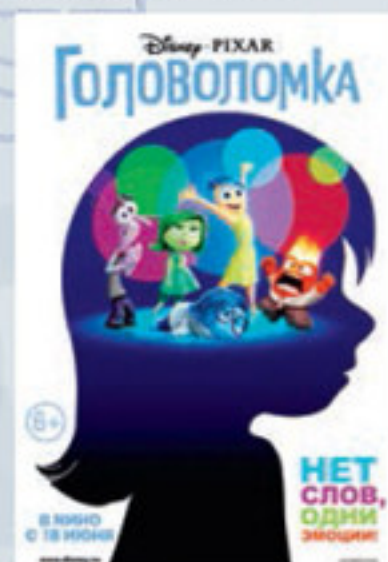
Есть проблемы и с динамикой фильма. Поскольку Уидону уже не надо было знакомить зрителей с героями, картина начинается с динамичной боевой сцены. Но поддерживать этот темп на протяжении всей картины Джоссу не удаётся. Ближе к середине, когда режиссёр решает поведать о личной жизни Мстителей, действие провисает. Уидон, например, рассказывает о семье Соколиного глаза или о романе между Наташей и Брюсом Баннером. Однако этому роману уделено не так много времени, отчего проблемки любви между неуклюжим учёным и совершенной машиной для убийства выглядят наигранными.

В целом можно сказать, что Уидон и компания не уронили планку, заданную первым фильмом. Вторая часть вышла более масштабной и при этом проливает свет на прошлое членов команды и их внутренний мир. А Альтрон, пожалуй, может потеснить Локи на пьедестале самого обаятельного злодея Marvel.



ИТОГ

Текст: Алексей Ионов

**Жанр:** сказочная комедия**Режиссёры:** Пит Доктер, Роналдо Дель Кармен**Сценаристы:** Пит Доктер, Джош Кули, Мэг Ле Фов**Роли озвучивают:** Эми Полер, Минди Кейлинг, Билл Хейдер, Льюис Блэк, Филлис Смит**Премьера в России:** 18 июня 2015 года**Возрастной рейтинг:** 6+**Похожие произведения:** Сериал «Голова Германа» (1991-1994) «Корпорация монстров» (2001)**Официальный сайт:** movies.disney.com/inside-out**УДАЧНО**

- НЕОБЫЧНАЯ ИДЕЯ
- ПРЕКРАСНО ПРОРАБОТАННЫЕ ПЕРСОНАЖИ
- ИЗУМИТЕЛЬНЫЕ ДЕКОРАЦИИ

НЕУДАЧНО

- БАНАЛЬНАЯ ИСТОРИЯ О СЕМЕЙНЫХ ЦЕННОСТЯХ
- ИЗЛИШНЕ УПРОЩЕННЫЙ СЮЖЕТ

ОЦЕНКА МФ

очень хорошо

8

Inside Out

Головоломка

Жизнью двенадцатилетней Райли Андерсон управляют пять основных эмоций: Печаль, Гнев, Страх, Отвращение и главная из них — неунывающая Радость. Но семья Райли переезжает из привычной и любимой Миннесоты в шумный Сан-Франциско, а Радость и Печаль волей случая оказываются вдали от остальной команды. Эмоции должны работать сообща, чтобы провести Райли через самый трудный период в её жизни.

«Головоломка» выходит после почти двухлетней паузы — предыдущая работа студии Pixar, «Университет монстров», увидела свет в 2013-м. Но работа над «Головоломкой» началась гораздо раньше — первые подробности о новом проекте режиссёра Пита Доктера просочились в прессу ещё в середине 2011 года. На идею снять фильм о том, что происходит в голове двенадцатилетней девочки-подростка, Доктера натолкнула его дочь Элизабет. Когда Элли исполнилось одиннадцать, она стала отдаляться от семьи, и родители не могли понять, что же творится с их ребёнком.

Согласно «Головоломке», поведение любого живого существа на планете определяется пятью основными эмоциями. В первоначальном сценарии их было больше, но затем число действующих лиц сократили, чтобы не усложнять сюжет. У взрослых все эмоции работают сообща, и даже их персонафикации внешне похожи как две капли воды. А вот у детей зачастую берёт верх какая-то одна эмоция. У Райли это была Радость, поэтому, когда главная эмоция пропала из «командного пункта», все ключевые ценности в жизни девочки, сами основы её личности оказались под угрозой.

Синописис «Головоломки» вызывал опасение, что для маленьких детей этот фильм будет излишне сложным. Однако на самом деле сюжет довольно прост. «Головоломка» состоит из двух тесно переплетённых сюжетных линий. Первая рассказывает о путешествии Радости и Печали, оказавшихся вдали от центра управления, обратно через фантастический мир детского подсознания. Вторая посвящена тому, как события внутри головы влияют на поведение Райли. Но основное внимание уделяется всё-таки миру эмоций, и в первую очередь — отношениям двух противоположностей, Радости и Печали. Этим двоим предстоит за полтора часа узнать друг о друге больше, чем за всю предыдущую жизнь.

Через историю Радости и Печали создатели фильма пытаются донести до зрителей, что человек не может существовать только благодаря одной эмоции. Даже самые светлые, радостные и тёплые моменты нашей жизни невозможны, если прежде не испытать печаль или горечь утраты. Впрочем, все эмоции получают свою минуту славы. Так, лучшие

ЛАВА

Как и все картины Pixar, «Головоломку» предваряет короткометражка — на сей раз это «Лава», поставленная главным художником студии Джеймсом Фордом Мёрфи. Это семиминутный мюзикл о порой трагичной, но очень трогательной любви между двумя вулканами, которые живут на тропических островах, похожих на Гавайи. Идею ленты можно выразить словами «Любовь способна победить всё. Даже время».



юмористические сцены приходится на долю Гнева, и он же отвечает за спортивную злость, благодаря которой Райли хорошо играет в хоккей.

В визуальном плане «Головоломка» выполнена прекрасно. Создатели показали подсознание маленькой девочки как целый фантастический мир. Здесь киностудия снимает сны, отдел познания разбирает понятия на абстракции (и превращает героев в набор геометрических фигур), по коридорам блуждает воображаемый друг девочки, а ненужные воспоминания отправляются в чёрную бездну забвения. Хорошо нарисованы и персонажи: реалистичные в мире людей и карикатурные — в голове Райли. Облик каждого из героев-эмоций основан на каком-то предмете: для Радости это звёздочка, для Печали — слеза, для Гнева — горящий кирпичик, для Отвращения — капуста-брокколи, а Страх похож на обнажённый нерв.



ИТОГ

«Головоломка» идеально подходит для семейного просмотра, поскольку может предложить что-то интересное для любого зрителя. Здесь есть и необычно устроенный мир, и яркие запоминающиеся персонажи, и захватывающий сюжет, и оригинальный юмор.



Тела эмоций состоят из маленьких пучков энергии, которые непрерывно движутся. Это оказалось крайне сложно для аниматоров. Доктер планировал изобразить так Радость и через восемь месяцев мучений хотел отказаться от идеи. Но о задумке услышал глава Pixar Джон Лассетер и попросил применить её ко всем главным героям

Текст: Александр Гагинский



Жанр: детская фантастика
Режиссёр: Тим Джонсон
Роли озвучивают: Джим Парсонс, Рианна, Дженнифер Лопез
Премьера в России: 19 марта 2015 года
Возрастной рейтинг: 6+
Похожие произведения: «Побег с планеты Земля» (2013)
 «Монстры против пришельцев» (2009)

Home

Дом

Землю захватили дружелюбные инопланетяне бувы. Людей переселили в комфортные резервации, а бувы обжигают остальную планету. Но незадачливый був О случайно выдаёт новый дом своей расы злобным горгам, и сородичи объявляют на него охоту. О ударяется в бега вместе с последним свободным землянином — девочкой Дар.

Когда-то Pixar и Dreamworks были равными столпами компьютерной анимации. Но в последние годы Pixar процветает, а Dreamworks подсчитывает убытки и ищет выход из творческого кризиса. На один удачный мультфильм «Как приручить дракона 2» студия выпускает ряд безликих и малоприбыльных — вроде «Турбо», «Пибоди и Шермана» и нынешнего «Дома».

Главная беда этого мультфильма — лиловые пришельцы бувы (впрочем, в зависимости от эмоций они меняют цвет). Они похожи на Лунтика, и это не комплимент: такие же лишённые обаяния, невыразительные и стереотипные. Трудно поверить, что этих уродцев создала та же студия, что и Беззубика со Шреком. Такое впечатление, что на анимации инопланетян сэкономили. Анимация людей достаточно приличная, но человек среди главных героев один — мулатка Дар, а бувов много. Под стать бувам и общий стиль мультфильма, бьющего по глазам кислотными цветами, а по ушам — песнями Рианны. Фильм похож на рекламу конфет — герои даже передвигаются на «фруктолёте», стреляющем едой.

Редкий случай: с сюжетом у мультфильма дела получше, чем с визуальным исполнением. Обычно бывает наоборот. Идея, что инопланетяне мирно захватили Землю, хотя бы необычна, а финал получился трогательным. Но историю портит неубедительность. Земляне невероятно пассивны — трудно



поверить, что семь миллиардов человек не восстали против захватчиков. А бувы так глупы и наивны, что победить их не составило бы труда.

Наконец, для комедии мультфильм недостаточно смешной. Тут есть отдельные удачные шутки, завязанные на современность, — например, про Caps Lock при введении пароля или «суперчип», который называли «супер» ради маркетинга. Но в основном нам предлагают смеяться над тем, как О коверкает земной язык и понимает слова буквально.



Одна из самых неудачных работ Dreamworks. Средненький сюжет и неожиданно слабое техническое исполнение.

ОЦЕНКА МФ
средне

5

Текст: Александр Гагинский



Жанр: ужасы
Режиссёр: Дэвид Гелб
В ролях: Оливия Уайлд, Марк Дюпласс, Сара Болгер
Премьера в России: 9 апреля 2015 года
Возрастной рейтинг: 16+
Похожие произведения: «Коматозники» (1990)
 Клип Metallica — All Nightmare Long

Lazarus Effect

Эффект Лазаря

Группа учёных ставит эксперименты с «сывороткой Лазаря», способной возвращать покойников с того света. Правда, у препарата есть и побочные эффекты: воскресшие становятся агрессивными и получают сверхъестественные силы.

«Не пытайтесь играть в богов» — эту мантру мракобесов произносят в фильме много раз. Воскрешать мёртвых — это плохо, понятненько? Ничего, что в реальности «сыворотка Лазаря» стала бы научным прорывом мирового масштаба. В кино такие опыты неизбежно вызывают или зомби-апокалипсис, или, как в этом случае, превращение воскресших в злобных колдунов. Кто-нибудь, остановите эту ужасную науку!

На самом деле науки в фильме нет. Есть только её имитация. Персонажи кидаются терминами, упоминают, что «10% мозга» — это миф, но плюют на технику безопасности и документацию результатов эксперимента. Представление сценариста о медицине ограничено штампами кино. Человека, убитого ударом тока, тут пытаются лечить... дефибрилятором. Во второй половине фильм окончательно прощается с претензией на научность и уходит в религиозную мистику. Впрочем, верующим он тоже не понравится — самый религиозный персонаж тут убивает с именем Бога на устах.

Не порадует «Эффект Лазаря» и фанатов хоррора. Да, это хотя бы не очередная история о заколдованном доме, но фильм всё равно ужасно предсказуем. Угадать порядок, в котором герои умрут, не составит труда. Бюджет у фильма копеечный, спецэффекты самые простые, а всё действие происходит в одной декорации, вечно погружённой в полутьму. Это само по себе не плохо — ограничения часто вдохновляют



молодых режиссёров на нестандартные решения. Увы, создателей «Эффекта Лазаря» хватило только на обычные выпрыгивающие «пугалки».

Единственный явный плюс картины — приличная актёрская игра, и ту в основном показывает опытная Оливия Уайлд. Актрисе, обычно играющей скучных красоток, досталась воскресшая покойница, и Оливия показала, какой разной умеет быть. Жаль, что в таком слабом фильме.



«Эффект Лазаря» замахнулся на вопросы научной этики — и умудрился оттолкнуть обе стороны в споре. А больше ничего необычного в этом стандартном ужастике нет.

ОЦЕНКА МФ
так себе

4



ВЛАСТЬ ТЬМЫ И ТЬМА ВЛАСТИ

**ТЁМНЫЙ ГОРОД
(DARK CITY)**

Человек с нервным лицом актёра Руфуса Сьюэлла приходит в себя в ванне. За окнами — густая вязкая темнота. В соседней комнате — мёртвая проститутка. Человек не знает, он ли её убил. Он не помнит, что он здесь делает и кто он вообще такой. Человек смотрит в зеркало, стирает кровь с переносицы, но не узнаёт себя. Звонит телефон. Кто-то сбивчивым шёпотом советует ему побыстрее убраться отсюда, потому что иначе его тоже убьют.

И действительно — за героем уже следует троица в чёрных кожаных плащах до пят и шляпах. Лица преследователей белы, как у мертвецов, руки длинные, как у липких ночных кошмаров, а намерения недвусмысленно злое. Человеку удаётся от них сбежать. Через четверть часа он вернёт свой бумажник и узнает, что его зовут Джон Мёрдок.



Жанр: фантастический детектив, притча

Режиссёр: Алекс Пройас

Сценаристы: Дэвид Гойер, Лем Доббс и Алекс Пройас

В ролях: Руфус Сьюэлл, Уильям Хёрт, Кифер Сазерленд, Дженнифер Коннелли

Мировая премьера: 27 февраля 1998 года

Возрастной рейтинг: 18+

Награды:
• «Сатурн» (1999) за лучший НФ-фильм
• Премия Брэма Стокера (1999) за лучший сценарий
Похожие произведения:
«Меняющие реальность» (2011)
«Матрица» (1999)
«Шоу Трумена» (1998)

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В РЕАЛЬНЫЙ МИР

Тем временем полицейскому инспектору Бамстеду (Уильям Хёрт) сообщают о новом убийстве. Настроение у инспектора скверное. Его друг, детектив Валенски (Колин Фрилс), на днях сошёл с ума: изрисовал свой кабинет спиралью и уверяет, что жизнь вокруг — ненастоящая, а их всех кто-то подменил. Бамстед понимает, конечно, что коллега просто не в себе, и тем не менее на душе мутно. К тому же подозреваемый в убийствах проститутки, некий Джон Мёрдок, не очень-то похож на убийцу. Инспектор чувствует: что-то не складывается в этой версии, и беседа с женой подозреваемого, певицей Эммой (Дженнифер Коннелли), добавляет Бамстеду новых сомнений...

По пересказу первых минут сюжет смахивает на детективный. Однако зритель заранее предупреждён, что это фантастика. Испугавшись, что публика не поймёт происходящего, продюсеры заставили режиссёра добавить к фильму пролог. В нём голос рассказчика, доктора Дэниэла Шребера, звучащий на фоне звёздного неба, объясняет, в чём тут дело. Оказывается, жуткие существа в плащах и шляпах не люди, а инопланетяне, которые даже не похожи на людей. Они обживают трупы, управляя ими изнутри, как кукловоды. Пришельцы покинули свой умирающий мир и тихо вторглись в нашу Солнечную систему, чтобы найти для себя новую подходящую

планету. Но сперва им надо хорошенько изучить людей: а вдруг те окажут сопротивление захватчикам?

Так что детектив Валенски, строго говоря, не безумен. Люди в городе не те, кем себя считают; их сознанием манипулируют извне. Да и сам город, меняющийся каждую ночь по мановению его внеземных демиургов, оказывается то ли лабораторией, то ли полигоном. Вырваться за его пределы физически невозможно: вокруг царит пустота.

ГЕРОИ И ЛИЦА

Хотя фильм снят по мотивам рассказа, написанного самим Алексом Пройасом в начале девяностых, истоки этого сюжета нетрудно отыскать в классической американской фантастике. На память приходит рассказ «Туннель под миром» (1954) Фредерика Пола. В нём, правда, обошлось без инопланетян: экспериментаторами, которые управляли людьми и заставляли их проживать один и тот же день, тоже были люди. Они построили макет города, населили его ничего не подозревающими согражданами и тестируют на них агрессивные рекламные технологии. Герой ненадолго вырывается из порочного круга, но его водворяют обратно в кукольный домик.

Первоначальный финал «Тёмного города» был таким же неутешительным, но потом авторы всё переиграли. Мёрдок не только узнаёт правду, но и способен противостоять захватчикам. По воле случая

у героя есть дар: он, как и инопланетяне, может усилием мысли менять мир вокруг. Потому-то его и выбрал доктор-коллаборационист — землянин, сотрудничающий с пришельцами, но втайне желающий им сгинуть. У Джона есть свобода воли, он не засыпает ровно в полночь вместе со всем городом, а потеря памяти вынуждает героя вести самостоятельное расследование. И инспектор Бамстед из его противника скоро превратится в союзника...

Пересматривая фильм сегодня, обращаешь внимание на удачный кастинг. Тут и Сьюэлл, пока ещё не захватанный Голливудом (в многофигурном «Гамлете» Кеннета Браны он был лишь Фортинбрасом). И Хёрт, умело балансирующий на грани между трэшем и артхаусом (такой была и его роль в картине Эктора Бабенко «Поцелуй женщины-паука», принёсшая актёру «Оскара»). И Коннелли — всё та же девочка из фильма-сновидения Джима Хенсона «Лабиринт». И Сазерленд — пока ещё мятущийся «ботаник» Нельсон из мрачных «Коматозников» Джоэла Шумахера, фильма про опасные игры с потусторонним миром. Роль супермачо Джека Бауэра из телесериала «24», круто поменявшего имидж актёра, ещё впереди. Наконец, Иэн Ричардсон — прирождённый кинозлодей, Полоний, Нимрод, штурмбанфюрер СС Шлоссберг — сыграл здесь Мистера Книгу, вожака пришельцев.

Но, конечно, главной удачей в «Тёмном городе» остаётся собственно город, точнее, его фантастический аудиовизуальный облик. Недаром одним из художников фильма стал Патрик Татопулос, ныне известный благодаря созданному им образу Годзиллы в картине Эммериха, а музыку написал композитор Тревор Джонс, автор саундтрека к «Лабиринту».

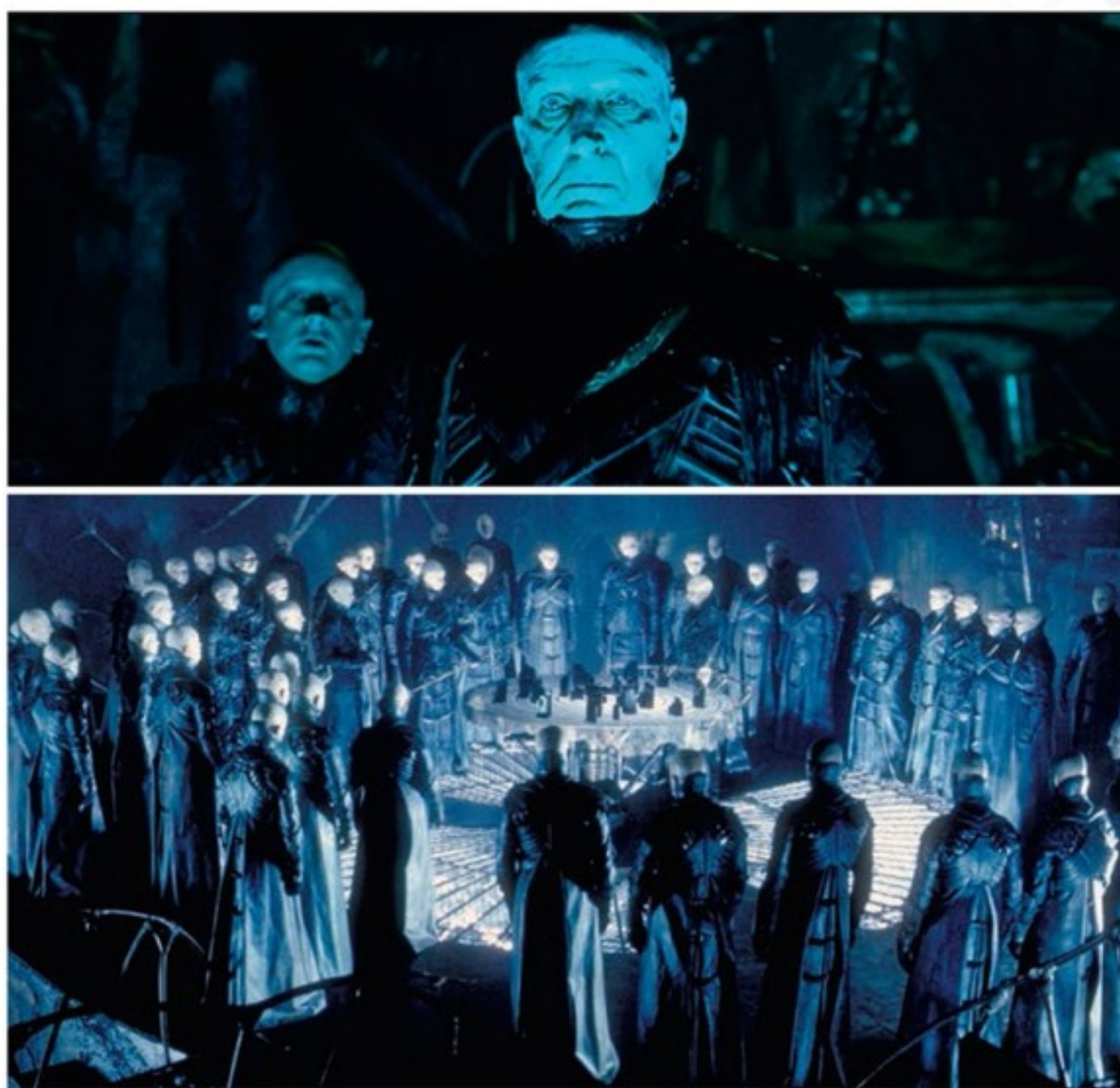
Город — не только место действия, но и персонаж. В краткую пору бодрствования жителей это мегаполис из классического киноуара (тусклые фонари, фары и окна домов, мертвенный люминесцентный свет рекламы). В фазе сна — живой организм, который каждую секунду причудливо меняется: улицы сминаются в пластилиновый ком, лестницы выдвигаются в дурную бесконечность, небоскрёбы прорастают из земли, словно каменные бобовые стебли.

Этим удушливым городом-кошмаром, который бы заморозил (или свёл с ума) мэтров немецкого экспрессионизма Фрица Ланга и Фридриха Мурнау, правит толпа почти неразличимых носферату, чуть-чуть карикатурных, но оттого не менее опасных. При сине-зелёном освещении — во всех массовых сценах — они похожи на стаю хищных глубоководных рыб, ежесекундно высматривающих добычу.

РАНЬШЕ «МАТРИЦЫ»

Гениальному визионеру Пройасу в этой жизни скажочно повезло, но одновременно и фантастически не повезло. С одной стороны, он сумел себя вовремя профессионально реализовать в девяностые. Два его главных фильма, «Ворон» (1994) и «Тёмный город», вошли в историю мирового кино. Что бы он ни снимал потом — будь то высокобюджетный, но средний по качеству кибертриллер «Я, робот», где от идей Азимова остались рожки да ножки, или невразумительное «Знамение», где суетливая игра Николаса Кейджа рушит потуги сценаристов выстроить фабулу, — это место уже не отнять.

С другой стороны, коммерческого успеха и мировой славы две лучшие киноработы, увы, режиссёру не принесли. Пройас остался эдаким гуру для скромной прослойки киногорманов. Так вышло, что все чисто кинематографические изыски «Ворона» остались в тени трагедии, когда на съёмках погиб исполнитель главной роли Брэндон Ли. А «Тёмный город» не то заслонила, не то даже поглотила вышедшая годом позже «Матрица» Вачовски — лента куда менее эстетская, зато более эффектная с точки зрения экшена и куда более чёткая с точки зрения сюжета.



■ Именно внешность Иэна Ричардсона, сыгравшего Мистера Книгу, определила облик всех пришельцев

Легко увидеть сходство изначальных идей (иллюзорность и, как следствие, изменчивость мира), разглядеть параллели персонажей и «рифму» отдельных сюжетных линий: пришельцы — агенты, Мёрдок — Нео, способность волевым путём «настраивать» мир — дар преодолевать законы Матрицы. Вачовски использовали даже некоторые декорации, которые остались после «Тёмного города», отчего цитатами выглядят кадры из фильма Пройаса, а не наоборот. Как это часто бывает, в массовом сознании первопроходец и его более удачливый последователь слились воедино, чтобы затем поменяться местами.

Вачовски, разумеется, не украли чужой успех, а честно заработали свой. «Матрица» — фильм, перфекционистски выверенный от первого до последнего дубля (в отличие, кстати, от его сиквелов). Пройас же, увлечённый прежде всего картинкой, был снисходителен к сценарным просчётам и не вдавался в подробности выдуманного мира. Лучшие его кадры — готовые иллюстрации для учебника по операторскому мастерству, но временами фильм рождает ощущение недоделанности. Несколько сюжетных линий повисли в воздухе — «тёмных пятен» в «Тёмном городе» до обидного много.

* * *

Что поделать! Пройас стал заложником своего замысла. Мир, чьё существование зависит от воли создателя, непрочен и легко приходит в упадок. Стоит демиургу отвлечься на что-то другое или хотя бы просто отвернуться — и всё начинает разваливаться. Вы уверены, что солнце, в финале «включённое» по мановению Мёрдока над бывшим городом тьмы, — это навсегда? Ох, не смешите Матрицу. ☞

■ Город, где никогда не восходит солнце, выполнен в старомодной стилистике середины XX века и немного напоминает миллеровский «Город грехов»





Возвращение «Красного карлика»

Британский телеканал Dave решил стряхнуть пыль со своего самого удачного сериала — комедийной космооперы «Красный карлик». Ему доснимут ещё два сезона по шесть эпизодов. Поставившие актёры из оригинала снова сыграют прежние роли — раздолбайского экипажа звездолёта. Съёмки начнутся уже этим летом, а премьеры новых сезонов назначены на 2016 и 2017 годы.



«Красный карлик» в России знают многие — его показывали на канале РЕН ТВ. Сериал рассказывает о корабле, который оказался затерян в космосе и странствует от планеты к планете, влипая в приключения. Экипаж этой развалюхи состоит из рокера-разгильдяя Листера, голограммы противного бюрократа Риммера, робота-лакея Крайтона и метросексуального Кота — последнего из цивилизации разумных кошек. «Красный карлик» во многом был предтечей «Футурамы» и других популярных сегодня комедийных космоопер. Кстати, это не первое возрождение сериала — команда «Красного карлика» воссоединялась для серии спецвыпусков в 2009 и 2012 годах.

Настоящий «Галактический поиск»

В 1999 году режиссёр Дин Паризо снял отличную комедию «В поисках Галактики», забавно деконструировавшую «Звёздный путь». По сюжету актёры, игравшие в фантастическом сериале Galaxy Quest, реально попадали в космос. А всё потому, что инопланетяне поймали передачу с Земли и приняли сериал за документальный. Актёрам приходится спасать мир по-настоящему, управлять техникой, созданной на основе бутафории, и скрывать, что они никакие не космонавты.

Как видите, в основе идеи лежит телесериал. Так вот, он появится. Компания Paramount Television намерена снять сериал на основе фильма. Займутся этим создатели оригинала: его сценарист Роберт Гордон будет основным продюсером, а Дин Паризо — режиссёром пилотного эпизода. Увы, пока неизвестно, сыграет ли в сериале кто-нибудь из актёров оригинала. Скорее всего, нет — актёрский состав «В поисках галактики» был слишком хорош. Алан Рикман, Сигурни Уивер, Сэм Рокуэлл — ни у какого канала не хватит денег нанять их всех на длительный период.



КОРОЧЕ ГОВОРЯ

- Вышел первый трейлер сериала BBC «Джонатан Стрейндж и мистер Норрелл» — экранизации одноимённого исторического фэнтези-романа Сюзанны Кларк (лучшее фэнтези 2007 года по версии МирФ, между прочим). И смотрится он достойно — похоже, не зря мы включили сериал в список самых ожидаемых телепроектов года. К моменту, когда выйдет этот номер, премьера сериала уже состоится, так что не пропустите его и ждите скорого обзора!



- Основанная год назад телекомпания IM Global собирается выпускать сериалы и вовсе скупает права на экранизацию хороших книг. Одно из приобретений — притча Курта Воннегута «Колыбель для кошки». Сюжет книги рассказывает об опасном эксперименте со льдом-девять — веществом, способным заморозить всё что угодно. Впрочем, сюжет у Воннегута не главное. Книга знаменита в первую очередь придуманной Куртом философией боконизма — учения о группах людей, исполняющих высшее предназначение.
- Второе приобретение IM Global — цикл Мэрион Зиммер Брэдли «Дарковер», состоящий аж из 25 книг. Дарковер из названия — это далёкая планета, потерявшая связь с остальным человечеством. Как это было модно в фантастике середины-конца XX века, люди Дарковера быстро отказались от цивилизации и технологий и развили свои паранормальные способности — проще говоря, открыли магию и превратили космооперу в фэнтези. Материал для экранизации богатый: тут и войны, и средневековый мир, и приключения, и волшебство.
- «Дэмиан», минисериал-ответвление киносериала ужасов «Омен», поменял канал. Вместо Lifetime он теперь выходит на A&E. Кроме того, сериал решили удлинить. Про мальчика-антихриста уже снято шесть эпизодов, а будет снято ещё четыре.
- Проект сериала «Волшебники» (The Magicians), от которого отказался канал Fox, приютили на канале Syfy. Это экранизация фэнтези-книг Льва Гроссмана. Сюжет напоминает «Гарри Поттера»: американский школьник Квентин попадает в колледж чародейства и волшебства. Отличие в том, что герой, во-первых, уже старшеклассник, а во-вторых — фанат фэнтези-книг. Пилотный эпизод сериала удовлетворил боссов Syfy, и его создатели получили заказ на полноценный сезон из 12 серий.

Текст: Борис Невский



Жанр: супергеройский нуар

Продюсеры: Бруно Хеллер, Дэни Каннон, Джон Стивенс, Бен Эдлунд

В ролях: Бен Маккензи, Донал Лог, Дэвид Мазоуз, Шон Пертви, Робин Тейлор, Камрен Бикондова

Продолжительность: 22 серии по 44 минуты

Премьерный показ: 22 сентября 2014 — 4 мая 2015, Fox



СЕРИАЛ Gotham

1 СЕЗОН

ГОТЭМ

Готэм. Истинный Город грехов: коррумпированная власть, никчёмная полиция, всемогущие гангстеры, порочное общество, отчаявшиеся люди... Новичок-полицейский, детектив Джим Гордон, надеется изменить сначала своих коллег, а затем и весь город. Но реальность сурова — довольно быстро Гордон понимает, что благие намерения, не подкреплённые силой и властью, немногого стоят. Поэтому, чтобы изменить Готэм, Гордону придётся меняться самому — и в этом ему помогают как друзья, так и враги.

Весть о том, что Бруно Хеллер работает над сериалом по мотивам комиксов DC о Бэтмене, фанаты восприняли настороженно. Тем более что главным героем было решено сделать не Брюса Уэйна, а будущего комиссара Гордона — одного из самых занудных персонажей комиксов о Тёмном рыцаре. Уж слишком он правильный и благопристойный — для вселенной в духе нуара это просто преступление!

К тому же сериал делался для канала Fox, известного «могильщиком» многих фантастических проектов. Да и слова президента канала о том, что сериал будет полной перезагрузкой франшизы, внушали серьёзные опасения. Однако они не оправдались: несмотря на ряд шероховатостей, шоу получилось на славу. И тому есть несколько причин.

Главное — удалось избежать превращения «Готэма» в традиционный полицейский детектив. Нет, текущие расследования Гордона периодически выходят на первый план, но они скорее гарнир, а не основное блюдо. Потому что Джим Гордон всё-таки не единственный центральный герой «Готэма». Возможно, поначалу сериал и планировался именно о нём, но Хеллер со товарищи довольно быстро принялись вводить в сюжет ярких персонажей, которые начали перетягивать зрительское внимание на себя. В результате линия Гордона играет скорее роль катализатора. Отважный детектив, как правило, находится в центре всех значимых событий, но зачастую как пассивный наблюдатель или в силу личных связей с другими героями.

Фактически в «Готэме» четыре основные сюжетные линии. Джим Гордон расследует преступления, набивает шишки, заводит полезные знакомства и делает карьеру. Потерявший родителей Брюс Уэйн пытается узнать, кто стоит за их убийством, а также набирается моральных принципов от дворецкого Альфреда и аморальных знаний от юной Селины Кайл, уличной воровки по прозвищу Кошка. Освальд Кобблпот, он же Пингвин, проходит кровавый путь



Достопочтенный Освальд Честерфильд Кобблпот, любящий сын и беспощадный психопат

в преступной иерархии Готэма — от мальчика на побегушках до теневого воротила. Наконец, отдельная линия, которая переплетается с тремя остальными, посвящена борьбе городских гангстеров за власть: дон Кармайн Фальконе надеется сохранить контроль, дон Сальваторе Марони пытается его перехватить, а хитроумная Фиш Муни плетёт интриги за их спинами, мечтая похоронить всех.

Сюжетные линии плотно взаимодействуют друг с другом, но в разумных пределах, из-за чего сериал выглядит не только крепко сбитым, но и разнообразным. Это помогает сохранять зрительский интерес практически на протяжении всего сезона. Учитывая, что шоу несколько раз продлевали, в «Готэме» всё-таки есть несколько проходных серий, выпадающих из общего темпа. Но, к счастью, их немного. Стоит также отметить нуарную атмосферу сериала. Общей тональностью «Готэм» очень напоминает фильмы Кристофера Нолана — эдакая городская мистерия, балансирующая на грани реализма и фантазии.

Наконец, актёрские работы блестящи — особенно хороши Бен Маккензи в роли Гордона и Робин Тейлор, сыгравший Пингвина. Маккензи довольно убедительно показывает трансформацию своего героя из наивного идеалиста во всё ещё честного, но уже циничного карьериста. Ну а Пингвин — это просто песня! Он одновременно отвратителен, страшен, смешон, а иногда и трогателен. Временами Тейлор переигрывает абсолютно всех. И где только раньше был этот актёр?

Вишенкой на торте служит появление в сериале многих известных персонажей бэт-вселенной, зачастую в совсем ещё юном возрасте.



Немного неровное, но временами очень мощное шоу с большим потенциалом. Стоит смотреть хотя бы ради целой галереи блестящих актёрских образов.



Город грехов в лицах

Текст: Юлий Ким младший



Жанр: супергеройский нуар

Продюсеры: Дрю Годдар, Джо Кесада

В ролях: Чарли Кокс, Дебора Энн Уолл, Элден Хенсон

Первоисточник: одноименная серия комиксов Marvel

Продолжительность: 13 серий по 52 минуты

Премьерный показ: 10 апреля 2015, Netflix

Статус: продлён на 2-й сезон



УДАЧНО

- НУАРНЫЙ СТИЛЬ
- ГЛУБОКИЙ ПСИХОЛИЗМ
- УИЛСОН ФИСК

НЕУДАЧНО

- НЕДОЧЁТЫ В ПОСТАНОВКЕ БОЁВ
- МАЛО РОЗАРИО ДОУСОН

ОЦЕНКА МФ

отлично

9

■ Таким Сорвиголову мы увидим только под конец



СЕРИАЛ Daredevil

1 СЕЗОН

Сорвиголова

Мэтт Мёрдок, начинающий адвокат, который в детстве потерял зрение, открывает собственную практику на пару с университетским другом Фогги Нельсоном. Жизнь в Нью-Йорке не из лёгких, особенно в криминальном районе Адская Кухня, и не всегда удаётся добиться справедливости законным путём. Но у Мэтта есть секрет. Потеряв зрение, он приобрел сверхчеловеческие слух и осязание, позволяющие реагировать быстрее и точнее, чем любой зрячий человек. По ночам, облачившись в чёрное, с маской на лице, Мэтт вершит своё правосудие.

Плачь, Оливер Куин! Страдай, канал CW! Горюйте, DC Comics! Marvel сделали вас на вашем же поле. Герой-одиночка, который по ночам защищает свой город во имя памяти погибшего отца. Долгий поиск своего стиля — привычный чёрно-красный костюм, трансформирующуюся трость и само имя персонажа зритель получит только в последней серии. Всё это очень напоминает начало сериала «Стрела», запустившего лавину комикс-экранизаций на ТВ. Вот только «Сорвиголова» — то, чем «Стрела» так и не стал.

Детище Дрю Годдара («Хижина в лесу») лучше «Стрелы» во всём. Оно сразу же вызывает ощущение естественности. Диалоги, реакции и поступки персонажей, атмосфера города, постановка боёв — всё органично складывается в единую картину, живой мир Адской Кухни. Если к чему-то и хочется придраться, то лишь из-за крайне высокого общего уровня — хочется, чтобы всё было уж совсем идеально. Например, заметно, что в финале сериала, когда герой надевает традиционный, более плотный и тяжёлый костюм, его движения становятся скованнее и качество боевой хореографии падает. А Дебора Энн Уолл, играющая подругу супергероя Карен Пейдж, временами не может определиться со своим образом: девушка в беде она или упёртая правдоискательница. Но более серьёзных проблем у сериала нет.

Зато в нём целая куча запоминающихся моментов. Перед создателями стояло много сложных задач, с которыми они справились на ура. Поскольку Сорвиголова не пользуется оружием и не обладает суперспособностями, все силы были брошены на проработку его боевого стиля. Постановщики боёв сумели соблюсти идеальный баланс между реализмом и присущими комиксному герою грацией и пластикой. Каждый удар имеет ощутимый вес и силу, нередко Мёрдоку самому достаётся от противников, но в нужный момент герой совершает какой-нибудь тройной перекут в воздухе и добивает негодяя. И никакого слоу-мо! Отдельная благодарность создателям за то, что бои не выглядят сумбурными даже при том, что почти всегда происходят

ЧИТАВШИМ — СЮРПРИЗ

Фанаты комиксов найдут в сериале множество знакомых мест и персонажей. От обязательных составляющих — секретарши Карен Пейдж, репортера Бена Юриха, отца Лэнтома и бара Джози — до таких милых изысков, как появление недотёпы Турка и Мелвина Поттера по кличке Гладиатор. Но не думайте, что читавшим комиксы будет неинтересно следить за перипетиями сюжета. Персонажи и их истории отличаются от рисованных прототипов ровно настолько, чтобы сделать их узнаваемыми и при этом удивить неожиданными поворотами.

ночью в тёмных аллеях. Финал второй серии с пятиминутной дракой в коридоре, снятой одним планом, достоин премии «Олдбой года».

Но не мордобоем единым хорош «Сорвиголова». Персонажи и исполняющие их актёры приковывают взгляд не хуже, чем зрелищное рукоприкладство. Однозначно удачным кастинговым решением оказался Чарли Кокс, исполнивший роль Мэтта Мёрдока. У него подвижное лицо, он правдоподобно передаёт эмоциональное состояние и поведение слепого. Плачет Мёрдок или смеется — ему безоговорочно веришь и сопереживаешь. Особенно интересно обыграны способности Мэтта. В обычной жизни, когда герой ходит без маски, он ведёт себя как слепой: медленно обходит предметы, не сразу находит нужную вещь на столе. Когда же он натягивает маску, закрывающую глаза, то начинает вести себя как зрячий.

Удачно вышел и Фогги (Элден Хенсон) — персонаж юмористический, но при этом не такой тьюфак, которым его часто показывают в комиксах. «Экранная химия» между двумя друзьями так и искрится. Даже серия, на 80% состоящая из диалогов этой пары, не кажется скучной ни на минуту. Хороши и злодеи. Криминальная верхушка вышла колоритной и даже иногда вызывает симпатию, особенно Джеймс Уэлси.

Но кто и вправду отбирает у всех экран, так это могучий мафиозный босс Уилсон Фиск, он же Кингпин. Винсент Д'Онофрио (Жук в костюме Эдгара из «Людей в чёрном») просто великолепен. Невероятная внутренняя сила, заключенная в этом персонаже, то сдерживается спокойным тоном, размеренными фразами и бесстрастным выражением лица, то выплескивается наружу неистовым потоком ярости и жестокости. Злодей получил от сценаристов редкий в наши дни подарок: предыстория, мотивации, слабости — все грани органично в нём сочетаются и дополняют одна другую.

Мы получили то, чего от Marvel не ожидали. Мрачную историю о том, как сложно сохранить моральный облик в борьбе со злом, о том, что само зло может иметь благородные цели, о тяжёлом выборе, одиночестве и дружбе. И умирают в этой истории по-настоящему, без всяких волшебных воскрешений.



ИТОГ

Вопреки стереотипу, что продукция Marvel более легкомысленная и массовая, нежели работы DC, «Сорвиголова» получился нуарным, мрачным, местами жестоким сериалом, поднимающим серьёзные темы.

Текст: Алексей Ионов



Жанр: космическая опера
Продюсеры: Дейв Филони, Саймон Кинберг, Грег Уайзман
Роли озвучивают: Фредди Принц-младший, Ванесса Маршалл, Стивен Блум, Тейлор Грей, Тия Сиркар
Премьерный показ: 13 октября 2014 — 2 марта 2015, Disney XD
Продолжительность: 13 эпизодов по 22 минуты
Возрастной рейтинг: 6+
Похожие произведения: «Войны клонов» (2008-2014) «Светлячок» (2002)
Официальный сайт: starwars.com/tv-shows/star-wars-rebels

СЕРИАЛ Star Wars Rebels

1 СЕЗОН

Звёздные войны: Повстанцы

Старая Республика пала. Наступили тёмные времена, времена Империи. Но по мере того, как власть Императора становится всё крепче и проникает всё дальше, по всей галактике вспыхивают всё больше очагов сопротивления. Один из них возникает на маленькой планете Лотал, где силам Империи противостоит дружная команда корабля «Призрак».

«Повстанцы» пришли на смену «Войнам клонов», другому мультсериалу по «Звёздным войнам», которому не повезло транслироваться на Cartoon Network, главном конкуренте канала Disney XD. Впрочем, «Повстанцы» унаследовали от предшественника столько, что новый сериал в пору назвать идейным продолжением старого. На борт «Повстанцев» перекочевали продюсер «Войн клонов» Дейв Филони, ключевые члены съёмочной группы и несколько значимых персонажей. Да что там, даже в основе сюжета нового шоу лежит неиспользованная задумка для «Войн клонов».

Вместе с тем «Повстанцы» многим отличаются от предшественника. Новый сериал освещает ранее неизученный отрезок истории «Звёздных войн» — между трилогиями, за несколько лет до «Новой надежды». В центре внимания — маленькая группа мятежников, один из первых кирпичиков, из которых сложится Повстанческий Альянс. Если герои «Войн клонов» вдоволь пошатались по галактике, то действие «Повстанцев» в основном разворачивается на маленькой и неприметной планетке Лотал. Подразумевалось, что это позволит узнать больше о культуре и истории Лотала, но на практике новому миру нечем привлечь внимание. В итоге сериал страдает от недостатка масштаба.

Другая особенность «Повстанцев», отличающая их от «Войн клонов», — подбор персонажей. Если в «Войнах клонов» на переднем плане были всем известные Энакин Скайуокер и Оби-Ван Кеноби, то главные герои нового шоу все как один дебютанты. И хотя команда повстанцев вышла разнообразной и в целом очень симпатичной, сценаристам не удалось уделить всем пятерым равное внимание. «Повстанцы» — это прежде всего история юного Эзры Бриджера, его отношений с наставником — бывшим джедаем Кейнаном Джаррусом — и, в меньшей степени, соседом по каюте Зебом.

Остальные же члены экипажа «Призрака» — Гера, Чоппер и Сабин Рен — отходят на второй план. Да, у каждого из персонажей есть несколько сильных сцен, но на целый сезон этого мало. Мы почти ничего не узнаём о прошлом компании, можем только догадываться о мотивах, побудивших Зеба или Сабин примкнуть к Восстанию, и в целом их характеры и биографии проработаны достаточно слабо.

Чтобы зритель не заскучал от обилия новых лиц, сценаристы с первых же серий стали вводить в сюжет уже знакомых персонажей и, к сожалению, перестарались. Если появление, к примеру, Лэндо



■ Эта сцена повторяет сюжетный ход из пятого эпизода, а в кадре маячит Таркин. Понимаете, почему мы говорим об избытке камео?

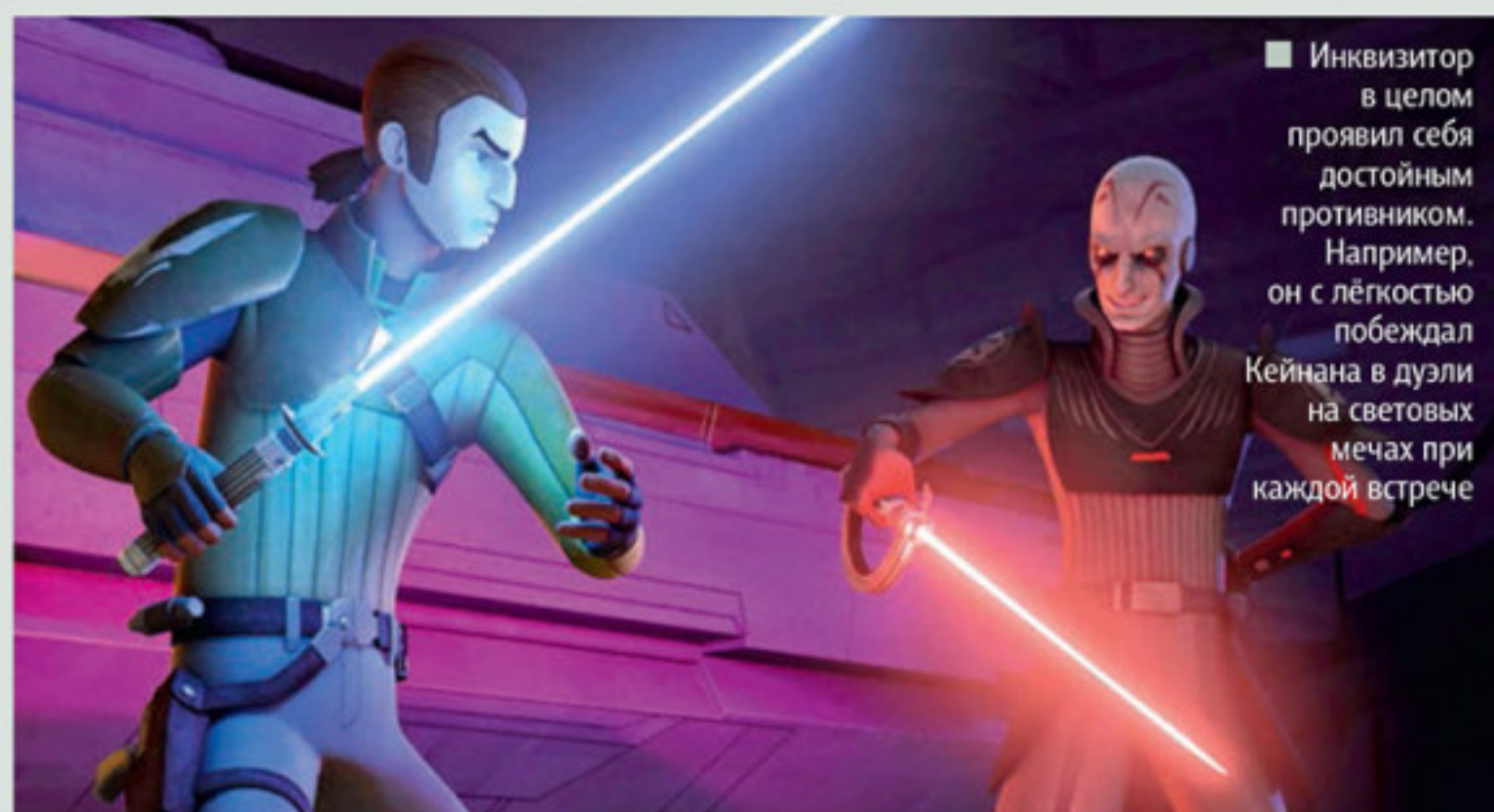
■ С героями «Повстанцев» нас знакомят через Эзру. Общается он в основном с Кейнаном и Зебом — вот мы и знаем о них больше



Калриссиана обставлено с изрядной долей юмора, то встреча повстанцев с дроидами С-3РО и R2-D2 выглядит крайне натянутой. Более того, обилие камео наводит на мысль, что большая-большая галактика «Звёздных войн» — это тесная деревенька, где все дороги ведут на Лотал.

Одним из плюсов «Повстанцев» стали яркие образы злодеев — Инквизитор и агент Имперской службы безопасности Каллуса оказались достойными противниками для героев. К сожалению, полностью избавиться от жанровых клише сценаристам не удалось: Эзра и его друзья с лёгкостью оставляют врагов с носом. Инквизитору и Каллусу не хватает индивидуальных черт характера и деталей биографии, они то и дело злодействуют ради злодейства. Как и в «Войнах клонов», в «Повстанцах» качество отдельных серий сильно зависит от конкретных сценариста и режиссёра. Большинство эпизодов сделано на приличном уровне, но драматургия некоторых серий — например, душещипательной истории о походе на рынок, — оставляет желать лучшего.

У создателей «Повстанцев» будет время поработать над ошибками. Рейтинги первого сезона позволили каналу продлить шоу на второй, и первые трейлеры нового сезона обещают массу изменений. Повстанцы наконец-то покинут Лотал, сюжет наберёт недостающий размах, а у героев появятся новые, смертельно опасные враги. К сожалению, по трейлеру также видно, что продюсеру Филони не хватает чувства меры. В ролике промелькнуло столько персонажей «Войн клонов», что кажется, будто Дейв пытается втихую воскресить свой закрытый сериал.



■ Инквизитор в целом проявил себя достойным противником. Например, он с лёгкостью побеждал Кейнана в дуэли на световых мечах при каждой встрече



ИТОГ

Первый сезон «Повстанцев» получился качественным, но довольно средним. Сериалу ощутимо недостаёт размаха, а сценаристам необходимо глубже проработать главных героев.

Текст: Ян Трифонов



Жанр: хронофантастика
Продюсеры: Терри Маталас, Тревис Фиккетт
В ролях: Аарон Стэнфорд, Аманда Шулл, Кирк Асеведо, Эмили Хэмпшир
Премьерный показ: 16 января — 10 апреля 2015 года, SyFy
Продолжительность: 13 эпизодов по 45 минут
Статус: продлён на 2 сезон
Похожие произведения: «Таймлесс: Рубиновая книга» (2013) «Бойфренд из будущего» (2013) «Любовь сквозь время» (2014)

СЕРИАЛ

12 Monkeys

1 СЕЗОН

12 обезьян

Когда на доктора Кассандру Рэйли напал неизвестный мужчина, она думала, что это всего лишь опасный безумец. Но бродяги не исчезают в вихрях времени у тебя на глазах, чтобы потом появиться вновь. Так Рэйли познакомилась с Джеймсом Коулом и узнала, что скоро весь мир погибнет от таинственной болезни. Вестниками её будет «Армия 12 обезьян», найти которую героям поможет некий Лиланд Фрост.

В 1995 году Терри Гиллиам, известный по фильмам «Монти Пайтон и Священный Грааль» и «Бразилия», снял триллер о гибели человечества, петлях, парадоксах и путешествиях во времени, вдохновлённый французской короткометражкой «Взлётная полоса». Двадцать лет спустя продюсеры канала SyFy решили, что это благодатная тема для очередного перезапуска, и сняли свою интерпретацию культового фильма. Но получился у них не захватывающий детектив про межвременные поиски террористов и вируса, а мелодрама про спасителя человечества и его гарем.

Создатели сериала утверждали, что при создании сценария руководствовались не только работой Гиллиама, но и «Петлёй времени» с Брюсом Уиллисом. Пилотная серия соответствовала их словам и настраивала на позитивный лад. Создатели нагнетали интригу, ставили вопросы, не давая ответов, и «развешивали ружья», не спеша вводить зрителя в курс происходящего.

Правда, уже с пилотного эпизода сериал выглядел не впечатляюще. Скучные краски, убогий свет, слишком много сцен в ограниченных пространствах, крупные планы героических лиц и чересчур мало сцен, которые бы показывали разрушенный мир будущего. Пилот оставил чувство недосказанности и не создал ощущения, что грядёт апокалипсис и жизнь после него будет ужасна.

Зато отличное впечатление произвела женская версия героя Брэда Питта — безумная и сексуальная Дженнифер Гойнс в исполнении Эмили Хэмпшир. Её папочка-злодей получился не менее колоритным. Казалось бы, с такими персонажами «12 обезьян» вполне могли стать успешными.

Но SyFy, видимо, забыли, что они снимают. Имея на руках оригинальную концепцию фильма

Гиллиама, сценаристы превратили её в придаток слезливой мелодрамы. Ключевой темой новых «12 обезьян» стало не противостояние Коула и таинственных создателей вируса, а взаимоотношения героя с многочисленными пассиями, до уровня которых низвели и многообещающую Гойнс. Вся детективная составляющая свелась к тому, что кучка учёных ищет ответы где-то за кадром, а самого прыгуна во времени периодически посещают озарения. В XX век он, по сути, летает ради свежего бургера, холёной Рэйли, по загадочным причинам влюбившейся в него, и устранения очередного источника вируса.

А источник, по законам жанра, постоянно оказывается лишь «одним из». Место Лиланда Гойнса вскоре заняли некие культисты, вроде как имеющие отношения к «Армии 12 обезьян». Но их цели и мотивы так и остались нераскрытыми. Сценаристы SyFy увлеклись романом Коула и Рэйли, а о центральном сюжете кидали лишь жалкие крохи информации и в конце концов вообще перестали отвечать на вопросы, которые всё продолжали множиться.

В отличие от оригинала, новые «12 обезьян» оказались лишены внезапных сюжетных поворотов, оригинальных идей и захватывающих сцен. Только море намёков, полное отсутствие атмосферы апокалипсиса, нераскрытые персонажи и катастрофические пробелы в логике. Апофеозом всего этого безобразия стал конец сезона, когда SyFy вспомнили, что они вообще-то снимают триллер про конец цивилизации, и в одну серию запихнули ответы, как им казалось, на все вопросы. А параллельно накрутили ещё больше пересекающихся сюжетных линий и таким образом лишь ещё больше всё запутали.



ИТОГ

Крайне неудачный спин-офф хорошего фильма. Даже имея скудный бюджет и малоизвестных актёров, SyFy могли сделать качественный фантастический детектив. Вместо этого они сняли абсурдную мелодраму, а тему спасения мира отбросили, как ненужную шелуху.

■ Эмили Хэмпшир — неплохая замена Бреду Питту в роли пациента психушки. Жаль, что её в итоге низвели до очередной пассии главного героя

УДАЧНО

- ПИЛОТНЫЙ ЭПИЗОД
- ИГРА ЭМИЛИ ХЭМПШИР

НЕУДАЧНО

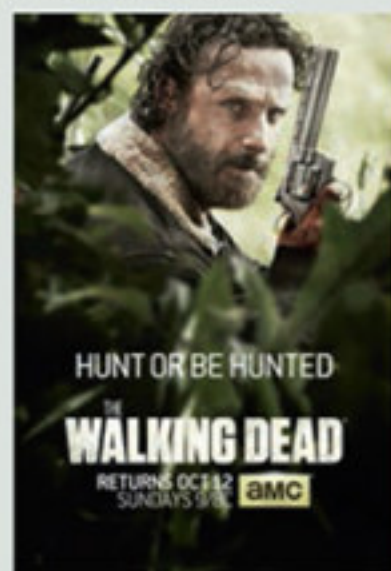
- МНОГО МЕЛОДРАМЫ
- МАЛО ФАНТАСТИКИ
- МАЛО ДЕТЕКТИВА
- МАЛО ЛОГИКИ

ОЦЕНКА МФ
так себе

4



Текст: Ян Трифонов



Жанр: зомби-апокалипсис
Продюсер: Скотт Гимпл
В ролях: Эндрю Линкольн, Стивен Ян, Чендлер Риггз, Норман Ридус, Мелисса Макбрайд
Первоисточник: комиксы Роберта Киркмана
Премьерный показ: 12 октября 2014 — 29 марта 2015, AMC
Продолжительность: 16 эпизодов по 60 минут
Возрастной рейтинг: 18+
Статус: продлён на 6 сезон
Похожие произведения: «28 дней спустя» (2002)
Официальный сайт: amctv.com/shows/the-walking-dead

СЕРИАЛ

The Walking Dead

5 СЕЗОН

Ходячие мертвецы

В постапокалиптическом мире не только ожившие мертвецы хотят вкусить человеческой плоти. Не желая стать блюдом для местных каннибалов, Рик Граймс со товарищи бегут из плена в Терминусе и отправляются в путешествие до Вашингтона в надежде создать там лекарство от эпидемии «ходячих». Но сделать это оказывается не так-то легко.

Сериал «Ходячие мертвецы», основанный на одноимённом комиксе Роберта Киркмана, за пять лет существования пережил множество неприятностей. Были у него и сезоны с провисающей динамикой, и периодическое скатывание в мелодраматичную «санта-барбару». Предыдущий, четвёртый сезон избавился от большинства проблем благодаря новому продюсеру Скотту Гимплу. Разбив действие на несколько ключевых событий, Гимпл вернул сериалу напряжение. Это да ещё гибель целого ряда персонажей сделало четвёртый сезон самым захватывающим — таким, какими и должны быть «Ходячие мертвецы».

Гимпл нашёл оптимальный баланс между драмой, любовью и разнесёнными из дробовика головами для создания успешного шоу... и почти потерял его в пятом сезоне. В нём герои вновь сталкиваются со старыми врагами — и речь не о мертвяках, а о чрезмерном количестве душесипательных разговоров, затянутости и недостатке действительно интересных эпизодов.

Бодрое начало с побегом из обители людоедов вскоре сменилось тоскливыми посиделками в церкви с трусливым священником Габриэлем. В комиксах этот эпизод заканчивался шокирующей сценой с расчленением, которая была ключевой в становлении бывшего шерифа Рика как безжалостного убийцы. В сериале вместо этого режиссёр показал хорошо поставленную, но банальную перестрелку.

Неудачной получилась и разбивка сюжета на несколько параллельных линий, посвящённых разным группам персонажей. В четвёртом сезоне такой подход оправдывал себя, так как в каждой истории хватало ярких моментов. Здесь же, несмотря на разнообразие локаций, всё опять свелось к долгим и скучным философским беседам.

Переломный момент неожиданно наступил во второй половине сезона — выжившие во главе с Риком достигли Александрии. И тут нелогичное «дорожное кино» среднего пошиба про слишком общительную и бодрую для умирающих с голода людей группу превратилось в любопытную психологическую драму.

Вы когда-нибудь видели человека, который прошёл войну и пытается привыкнуть к нормальной жизни, где не надо искать мины под ногами? Возь-



■ Думаешь, тебе было нелегко? Погляди на нас, Карл. Мы чёртовы зомби, Карл!

мите группу таких людей, поместите их в городок, обитатели которого с самого начала апокалипсиса жили в тепличных условиях, и увидите живые иллюстрации различных психозов и маний. Вот мальчик, убивший собственную мать, — он пытается влиться в общество сверстников, но без ножа не ходит даже в уборную. Вот мужчина, ради спасения друзей совершавший ужасные вещи, — он старается найти другие способы решения споров, кроме убийства. А вот женщина, которая в свободное от выпечки время крадёт оружие и готовит заговор против местной власти.

Создавая для каждого из героев свою мини-историю о стремлении начать жить, а не выживать, сценаристы превзошли сами себя. Они показали драматическую составляющую «Ходячих мертвецов» и всего зомби-жанра правильно — деловито, без пафоса и лишних слов, как и подобает в разрушенном мире. Жаль, что этого пришлось ждать большую часть пятого сезона.



ИТОГ

Взяв хороший темп в четвёртом сезоне, Гимпл подрастерял его к пятому. Если бы создатели сократили сезон вдвое, зрители ничего бы не потеряли. Всё лучшее, что в нём есть, сконцентрировано в начале и конце.

■ Дэрл, ты уверен, что мы готовы к охоте на кроликов? Я помню один старый фильм про Грааль и какого-то Пайтона...

УДАЧНО

- ИСХОД ИЗ ТЕРМИНУСА
- ЭПИЗОДЫ В АЛЕКСАНДРИИ
- ПСИХОЛОГИЗМ

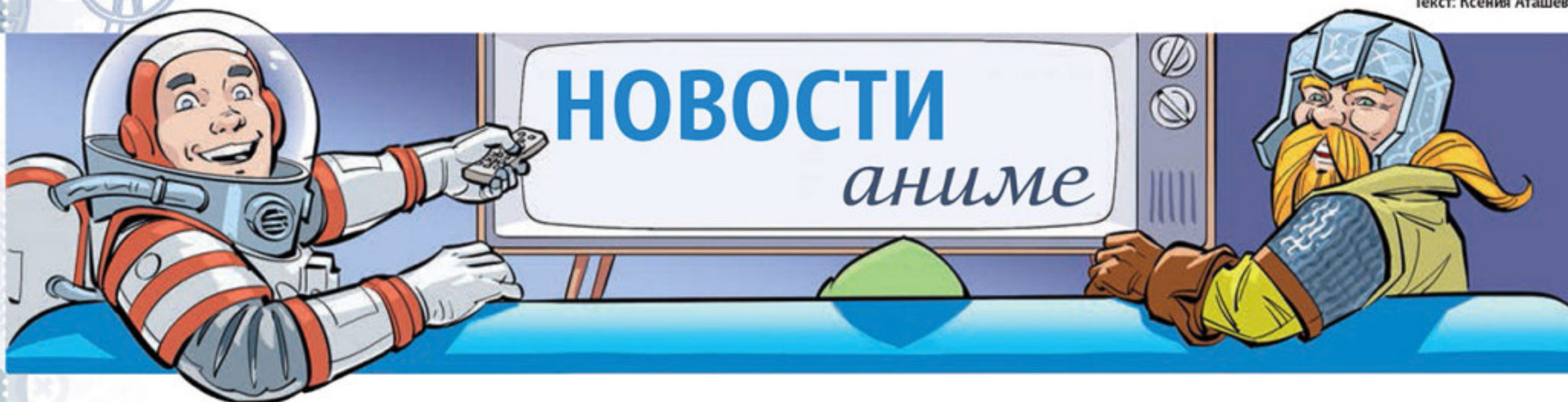
НЕУДАЧНО

- ЗАТЯНУТОСТЬ
- МНОГО БОЛТОВНИ
- МАЛО ЭКШЕНА

ОЦЕНКА МФ
неплохо

6





Приключения в стиле ретро

Этой осенью на экраны выйдет новая экранизация манги «Девилмен» от автора «Мазингера» и «Милашки Хани» Го Нагая. За более чем сорок лет по её мотивам сняли множество аниме всевозможных форматов. По сюжету «Девилмена» сын археолога спасает мир от пробудившихся демонов. Герою приходится пожертвовать человечностью и дать демону вселиться в своё тело. И бороться ему приходится с угрозой не только внешней, но и внутренней. Однако главное достоинство серии — не история, а лаконичный и узнаваемый дизайн персонажей. Даже положительные герои выглядят жутковато и угрожающе. Впрочем, нынешнего зрителя зелёной кожей и крыльями на голове уже не удивить. Дизайнерам студии Actas придётся постараться, чтобы сделать старых героев узнаваемыми, но в то же время интересными для современной аудитории.

От международного проекта Cannon Busters тоже веет стариной, правда, не такой глубокой. История о приключениях самурая, робота, опального принца и прочих колоритных личностей в мире, где магия соседствует с технологией, напоминает аниме девяностых. На 150 тысяч долларов, собранных на Kickstarter, вряд ли получится снять длинный сериал. Но обратить внимание на проект стоит как минимум из-за яркого оформления. Впечатляет и авторский состав: дизайном персонажей занимается известный по игре Darksiders Джо Мадурейра, а облик техники придумывает работавший над «Космическим Денди» Томас Ромайн. Съёмки будут вестись на студии Satelight.



Kengan Ashura: средневековый мордобой

Создатели аниме стали прислушиваться к мнению аудитории. Онлайн-журнал Ura Sunday провёл опрос среди читателей, какой из публикуемых в нём комиксов они хотели бы увидеть на экране. Выбор пал на боевик Kengan Ashura. Рассказывает эта манга о гладиаторских боях, с помощью которых вельможи и торговцы эпохи Эдо решают споры. Ставки здесь чрезвычайно высоки, а хорошие бойцы на вес золота. Поэтому талантливый новичок Асура быстро оказывается в центре внимания и втягивается в борьбу за власть. Сюжет не самый изящный, но место для приличного аниме на тему боевых искусств всегда найдётся. «Кулак полярной звезды» умом тоже не блистал, но это не помешало ему стать классикой. В этом жанре качество картины зависит не от сюжета, а от анимации и постановки боёв.



НОВИНКИ СЕЗОНА

- «Сюита школы Микагура» рассказывает о приключениях старшеклассницы Эруны. Она поступила в школу, в которой заправляют клубы поклонников изящных искусств. Отношения их представители выясняют в боях, где в ход идут суперспособности. Юный астроном, например, стреляет из телескопа, а рисунки девушки из кружка каллиграфии оживают. Необычный талант оказывается и у Эруны, но, чтобы прославиться и заслужить уважение, ей придётся отточить его в поединках. Сюжет избитый, но яркая графика, динамичные бои и добродушный юмор заставляют обратить на сериал внимание.
- Научно-фантастическая мелодрама «Пластиковые воспоминания» тоже не может похвастать оригинальным сюжетом, но смотрится мило и душевно. Сериал посвящён будням служащих из отдела утилизации роботов. Их долг — забирать сломанных андроидов с человеческой душой у их хозяев. Но люди, для которых роботы стали членами семьи, не хотят с ними расставаться. Работникам службы и их механическим напарникам приходится решать такие проблемы, по ходу дела выясняя отношения и рассуждая о вечном.
- Мир приключенческого фэнтези «Может, я встречу тебя в подземелье?» напоминает онлайн-игру. В нём искателями приключений могут стать лишь избранники богов, получившие благословение. С помощью меча и магии они зачищают подземелья от монстров и собирают сокровища. Жизнь героев непроста: интриги богов опаснее чудовищ, а соперники не упустят шанса увести добычу. Однако начинающий приключенец Бел и его симпатичная богиня-покровительница Гестия любую передрыгу используют как повод стать сильнее.



Текст: Ксения Аташева



Жанр: восточное фэнтези
Режиссёр: Цунео Кобаяси
Сценарист: Масаси Кисимото
Роли озвучивают: Дзюнко Такэути, Нана Мидзуки, Дзюн Фукуяма
Премьера в России: 14 июня 2015 года
Официальный сайт: naruto-movie.com
Похожие произведения:
 «Блич» (2004)
 «One Piece. Большой куш» (1999)
 «Король-шаманов» (2001)

The Last: Naruto the Movie

Наруто: Последний фильм

Наруто и его соратники вернулись в родную деревню после героических свершений, но почитать на лаврах им не дали. Единственный злодей похитил сестру Хинаты, подруги Наруто, и герой вместе со спасательным отрядом отправляется ей на подмогу. А в ходе погони выясняется, что этот гад решил ещё и Землю уничтожить ради исполнения древнего пророчества. Так что его надо скорее найти и остановить.

Аниме — нечастый гость в нашем кинопрокате. И то, что прокатчики наконец рискнули изменить ситуацию, весьма похвально. Пробным камнем для проката аниме в России стал свежий фильм про Наруто. Последним его, несмотря на подзаголовок, назвать язык не поворачивается. Сериал-то не кончился, и уже успели анонсировать ещё один фильм.

«Наруто» — едва ли не самое популярное аниме в мире. И в Россию эта франшиза пришла уже давно. Сериал крутят по 2х2, одно время издавали мангу. Даже те, кто не увлекается аниме, наверняка знакомы с белокрысым мальчишкой в оранжевом костюме. Шкодливым, но добродушным сирота Наруто, пытающийся стать могучим ниндзя и защитником родины, многим запад в душу. Авторы «Наруто» собрали всё, что любят зрители, — и зрелищные бои, и сложные конфликты, и шутки, и романтику. Одно плохо: чтобы быть в курсе всех приключений, надо прочитать семьдесят томов манги или посмотреть шестьсот серий аниме. Не каждый фанат на такое подпишется. Но это не значит, что «Наруто: Последний фильм» будет интересен только фанатам первоисточника. Сюжет его с сериалом не связан — историю о том, как друзья-ниндзя спасают мир, поймёт и младенец. Недоумение может вызвать разве что обилие терминов. Бьякуганы, расенганы и прочие диковинные словечки режут слух неофитов, но восприятию истории не мешают.

Видеоряд у аниме симпатичный: погони и бои с применением громадных огненных сюрикенов, оживших теней и прочей магии смотрятся впечатляюще. Мирные сцены с полётами на рисованных птицах или плаванием в море светящихся сфер с воспоминаниями тоже красивы. Несмотря на стремительное развитие истории, авторы уделили внимание оформлению каждой сцены.

С персонажами дела обстоят несколько сложнее. В «Последнем фильме» всё внимание уделено паре главных героев, Наруто и Хинате. Нам показывают их первую встречу, детство, общие воспоминания... Остальных ниндзя зрителям толком не представляют, рассчитывая, видимо, на их знакомство с оригиналом. Для поклонников сериала и манги здесь и правда



■ Хинате досталась роль романтической героини, так что подражаться ей позволили только в конце. А жаль, ведь эта тихоня — наследница одного из самых крутых кланов ниндзя

настоящий праздник. Они увидят не только повзрослевших Наруто и Хинату, но и Сакуру, Сая, Шикамару и более десятка других знакомых героев, хоть и в кратких кадрах. А вот незнакомым с миром «Наруто» зрителям останется лишь недоумевать, кто все эти люди и почему они занимают драгоценное экранное время.

Обилие романтических сцен тоже не всем придётся по душе. Немалая часть аниме посвящена тому, как герои, пережившие не одну смертельную битву, краснеют, бледнеют и не знают, как рассказать друг другу о своих чувствах. Выглядят неловкие признания Наруто и Хинаты трогательно, но затянуто. Бодрый темп аниме они постоянно сбивают. Зато фильм можно посмотреть всей семьёй: одним придётся по вкусу экшен, а другим — романтика и сентиментальность.

На «Наруто» стоит сходить ещё и из идейных соображений. От его успеха будет зависеть, увидим ли мы ещё аниме на широком экране. Будем надеяться, что показ окупит себя. Шансы на это есть: «Наруто: Последний фильм» не шедевр, но мультфильм цельный и красивый.



Фанатов «Наруто» новый фильм наверняка тронет за душу. Для остальных же он будет просто симпатичным мультиком, где герои то и дело сыплют странными словами.

■ Наруто сильно вырос и возмужал, но размахивать кулаками ему всё равно проще, чем общаться с девушками

УДАЧНО

- КРАСИВАЯ КАРТИНКА
- ДИНАМИЧНОСТЬ
- ТРОГАТЕЛЬНОСТЬ

НЕУДАЧНО

- ПРОСТЕНЬКИЙ СЮЖЕТ
- СЛИШКОМ МНОГО РОМАНТИКИ
- МНОГО СЛОВ И ГЕРОЕВ, НЕЗНАКОМЫХ НОВОМУ ЗРИТЕЛЮ

ОЦЕНКА МФ
хорошо

7





Ведущая: Ксения Аташева

ЗА МЕСЯЦ:

Поиграла: Guilty Gear Xrd

Любимый двухмерный файтинг изрядно похорошел внешне и при этом не изменил себе. Герои всё так же обаятельны, в сюжете без увесистой энциклопедии не разберёшься, а комбо столь же зрелищны, сколь и сложны в исполнении.

ИГРОВОЙ КЛУБ ВИДЕОИГРЫ

Ещё лет десять назад ролевые игры делили на JRPG и CRPG, то бишь японские консольные и западные компьютерные. Причём определяющим фактором зачастую было не происхождение игры, а уровень проработанности её персонажей. Тот же Anachronox многие называли «японским» из-за хитрого сюжета и интересных героев с заранее заданными обликами и именами. Считалось, что западные игроки не любят, когда их фантазию сковывают подобным образом, и в качестве главного героя предпочитают видеть себя. Поэтому вместо душещипательных историй разработчики корпели над редакторами, с помощью которых героя можно сделать максимально похожим на игрока, его приятеля или любимого актёра.

Сегодня аббревиатуры JRPG и CRPG встречаются редко. Разработчики заметили, что западным поклонникам видеоигр интересно не только создать свою копию и сделать её самым крутым героем во вселенной, но и побыть частью этой самой вселенной. Так что к созданию персонажей и их взаимодействию авторы игр стали подходить с особым тщанием. Особенно постаралась Bioware, сделав общение и романтические отношения с соратниками своим козырем. Eidos тоже не отстаёт, хотя в Deus Ex пока никого в койку затащить не позволяет.

Но нередко это оборачивается другой крайностью. Слишком уж часто истории героев скатываются к банальностям и клише. Голод по стройным историям и оригинальным персонажам мы утолили, а длинные вычурные объяснения уже начали утомлять. Пора разработчикам научиться подавать свои сюжеты изящнее, оставляя игроку хоть немного места для воображения и размышлений. Чтобы полюбить персонажа, вовсе не обязательно говорить с ним часами. Встреченный в важный момент интересный герой может стать родным буквально за минуту. Как охотник на воронов в Bloodborne, за которого переживаешь как за лучшего друга, не зная его имени и не видя его лица.

Платформеры для любителей классики

На середину сентября намечен выход платформера Mighty No. 9 от создателя серии Mega Man Кейдзи Инафунэ. Деньги на разработку собирали на платформе Kickstarter, а ближе к выпуску у игры появился и официальный издатель — Deep Silver. Благодаря ему игра выйдет не только на цифровых, но и на физических носителях, а также будет переведена на ряд языков, в числе которых и русский. Mighty No. 9 появится на всех современных платформах.



Mighty No. 9

Дизайном игра сильно напоминает «Мегамэна». В ней игроку предстоит управлять андроидом Бек, который борется с пораженными вирусом роботами и прочей бунтующей техникой. Бек умеет прыгать, бегать и стрелять, а также перенимать способности у побежденных противников, что открывает для него новые тактики ведения боя и исследования локаций. В игре будет двенадцать уровней, не считая кооперативного и соревновательного режимов. Вместе с игрой выйдет скачиваемое дополнение.

Не менее олдскульно выглядит платформер Yooka-Laylee от авторов Banjo-Kazooie и Donkey Kong Country. Как и в Banjo-Kazooie, название игры состоит из имён её героев, хамелеона Юки и летучей мыши Лэйли, каждый из которых наделён рядом полезных способностей. Выглядит игра очень мило; при этом разработчики обещают игрокам не только яркий дизайн и отменную звуковую дорожку, но и многогранный игровой процесс.



Yooka-Laylee

Открытый мир Yooka-Laylee будет под завязку набит разным добром, от собирательных безделушек до ключей, позволяющих пройти в ранее недоступные части уровней. В игре будут интересные персонажи, забавный сюжет, загадки и превращения, а также несколько многопользовательских режимов. За такое разнообразие нужно благодарить игроков: меньше чем за неделю проект собрал на Kickstarter в несколько раз больше средств, чем требовалось на разработку первоначальной версии игры. Выдет Yooka-Laylee на PC и консолях текущего поколения в конце следующего года.

Развлечения для всей компании

Создатели серии Overlord решили поэкспериментировать с жанрами, и вместо гибрида приключения со стратегией представили командную ролевую игру в духе Diablo. В новом проекте Overlord: Fellowship of Evil злобному герою, как и раньше, предстоит вызывать на подмогу армии монстров, но теперь ему придётся принимать более активное участие в сражениях. Завоевывать мир можно будет вместе с тремя друзьями, причём партнёры по злодействам могут и помогать друг другу, и подстраивать мелкие пакости.

Фирменный юмор серии никуда не денется. Над сюжетом новой игры работает бессменная сценаристка серии Рианна Пратчетт. Она же и успокоила огорчённую резкой сменой жанра общественность, намекнув, что Fellowship of Evil — не новая номерная часть Overlord, а всего лишь ответвление и с серией его роднят разве что антураж и шуточный тон.

В следующем году должен выйти кооперативный шутер по мотивам франшизы Walking Dead. Поклонникам популярного телесериала про зомби, правда, радоваться рано: пусть события игры и разворачиваются в мире одноимённого комикса, персо-



Overlord:
Fellowship of Evil

нажи будут новыми. Да и непонятно, как можно будет проникнуться сюжетом в рамках кооперативной игры: жанр к этому не слишком располагает. Предыдущее творение студии Overkill, шутер Payday 2, при всех своих достоинствах не мог похвастаться захватывающей историей и интересными героями. Но, может быть, при должном старании у разработчиков всё же получится объединить необъединимое.

НОВОСТИ С ВОСТОКА

Это что за чертёнок?



Yo-Kai Watch — напоминающая «Покемонов» серия игр о герое, который получил способность видеть, ловить и отправлять на бой духов, — выйдет на Западе в следующем году. В родной Японии вторая часть цикла стала самой продаваемой игрой прошлого года, обзавелась экранизацией и кучей продукции по мотивам. Третья часть уже находится в разработке, и, если повезёт, к её выходу мы сможем оценить две предыдущих.

Вояж сквозь время и платформы

Стильная приключенческая игра о путешествующем во времени детективе D4: Dark Dreams Don't Die перестала быть эксклюзивом для Xbox One. Сыграть в неё можно будет и на PC. Увы, без поддержки Kinect — управлять героем в новой версии игры можно будет только с помощью мыши. Что вряд ли помешает оценить сюжет и атмосферу последней работы автора Deadly Premonition Хидетаки Суэхиро.



Silent Hills не будет



Konami порвала отношения с Хидео Кодзимой. Причины этого неизвестны, но последствия печальны. Многообещающий проект Silent Hills с участием Гильермо Дель Торо отменили, судьба же серии Metal Gear туманна. Над Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain создатель цикла точно будет работать, а вот последующие части компания может выпустить и без него.

Ролевтики не мертвы

Создавшая Bound by Flame студия Spiders объявила о начале работы над киберпанковской RPG Technomancer. Герой игры скрывается на Марсе от тайной полиции. Больше о сюжете пока ничего не известно, но мир игры явно переживает не лучшие времена. По постапокалиптическим руинам бродят чудовища, а местные жители используют как оружие всё, что под руку подвернётся, от высокотехнологических примочек до банальных обрезов и ножей.

У главного героя Technomancer будет неплохой выбор вооружения. В его распоряжении окажутся четыре ветки навыков и три различных боевых стиля. Также он сможет сам изготавливать оружие и броню для себя и компаньонов. Окружающий мир и ход сюжета будет меняться в зависимости от поступков героя и его реплик в диалогах. Звучит не слишком оригинально, но все составляющие приличной ролевой игры на месте. Если Technomancer будет неплохо выглядеть и не отпугнёт недоработками, попробовать её стоит. Масштабных ролевых игр в фантастическом антураже на рынке не так много.

Другая ролевая игра, Songbringer, выглядит скромно, но симпатично. Это пиксельное приключение рассказывает о незадачливом герое, который нашёл легендарный меч и тем самым



Technomancer

освободил легионы сил зла в разных уголках вселенной. Авторы проекта говорят, что при разработке вдохновлялись такой классикой, как Legend of Zelda, Sword of Mana и Final Fantasy. И, похоже, они попытались собрать в своей работе все черты любимых игр. В Songbringer можно будет общаться с другими персонажами, решать загадки, создавать оригинальные предметы, сражаться с монстрами и путешествовать по случайно генерируемым мирам. Последнее, правда, звучит сомнительно: стройный сюжет и интересные загадки плохо сочетаются с бесконечными автоматически создаваемыми мирами.

Тень чудовища

К выходу на PlayStation 4 готовится гибридный кровавый экшен и двухмерный платформер Shadow of the Beast. Если вам это название показалось знакомым, не удивляйтесь. Игра станет переосмыслением одноимённого хита для Amiga, вышедшего четверть века назад. Концепция игры не изменилась. Игроку предстоит управлять зверем, прорубающим путь сквозь толпы врагов, и изучать дикий, но красивый окружающий мир. В арсенале зверя есть ряд специальных атак, без которых не обойтись, оказавшись в толпе неприятелей. Когда же враги отступят, герою придётся прыгать через пропасти и уворачиваться от разнообразных ловушек.

Не обойдётся и без кооператива: других игроков можно будет пригласить для совместного прохождения. Пришедшие на помощь звери не только будут сражаться на стороне игрока, но и смогут поделиться полезными предметами или указать дорогу к новому уровню. Ну и, конечно, выглядит игра более чем



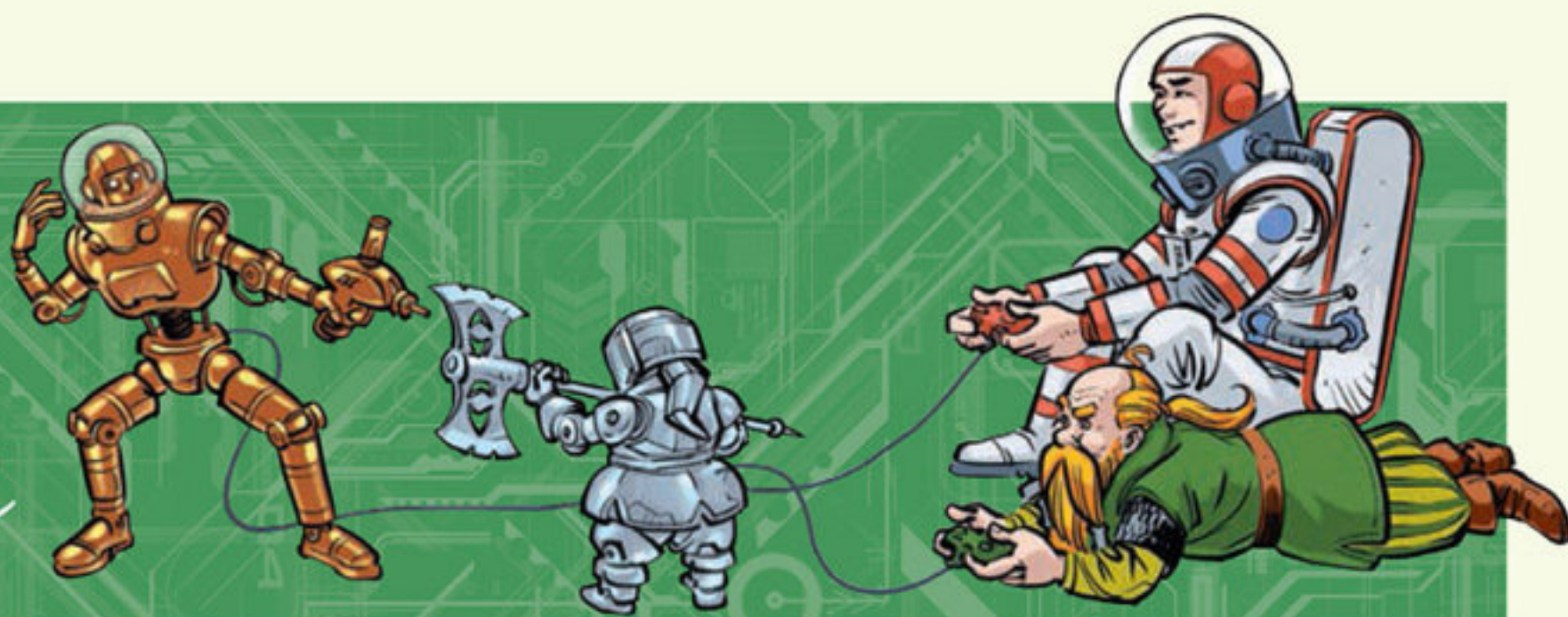
Shadow of the Beast

современно. Аккуратная трёхмерная графика в приглушённых тонах удачно оттеняет творящуюся на экране бойню. Крови разработчики Heavy Spectrum Entertainment Labs не пожалели: она пропитывает землю под ногами героя и эффектно забрызгивает экран.

Смотрятся бои красиво, но довольно однообразно. Однако судить об игре

по одному лишь трейлеру рано. У разработчиков ещё есть время, чтобы добавить побольше оригинальных врагов и локаций. Ведь для них это не просто работа, а мечта всей жизни. Многие из создателей новой Shadow of the Beast — фанаты оригинала, и небрежно обращаться с любимой игрой детства они вряд ли станут.

Лучшие видеоигры



Текст: Александр Киселев



Жанр: файтинг

Разработчик:
NetherRealm StudiosИздатель: Warner Bros.
Interactive EntertainmentИздатель в России:
«СофтКлаб»

Возрастной рейтинг: 18+

Перевод: полный

Играли на: PS4

Похожие произведения:
Injustice: Gods Among Us (2013)
Killer Instinct (2013)
Mortal Kombat 4 (1998)

УДАЧНО

- ЗРЕЛИЩНЫЕ БОИ
- ДЕТАЛИЗОВАННЫЕ ПОТНЫЕ ЖЕНСКИЕ И МУЖСКИЕ ТЕЛА
- РАСЧЛЕНКА СО ВСЕМИ АНАТОМИЧЕСКИМИ ПОДРОБНОСТЯМИ

НЕУДАЧНО

- УСТАРЕВШАЯ БОЕВАЯ МЕХАНИКА
- ДЛИТЕЛЬНЫЙ СЕТЕВОЙ ПОДБОР СОПЕРНИКОВ
- ХАЛТУРНЫЙ РУССКИЙ ПЕРЕВОД

ОЦЕНКА МФ

хорошо

7

Российская локализация Mortal Kombat X — наглядный пример того, как не надо переводить игры. Недочётов множество: от лексических ошибок и оставленных без подстрочника сюжетных диалогов до сомнительно переведённых названий приёмов (так, у Саб-Зиро есть «горка» и «морозко»)



Mortal Kombat X

Неоднократно умиравшие и воскресающие герои Смертельной битвы в очередной раз сходятся в кровавой схватке. Герои Земли поселили, наделали детей и отправились дружными семьями жестоко расправляться с чуть менее дружными бойцами мага-альбиноса Жуан Чи и злого бога Шиннока, который ради удовольствия уничтожает миры с помощью запредельно могущественного медальона.



Перезапуском Mortal Kombat в 2011 году молодая студия NetherRealm Studios обозначила вектор развития серии: сохранение архаичной файтинг-механики классической трилогии и упор на натуралистическое изображение изуверств. Подобное решение одновременно удовлетворило ностальгические чувства требовательных фанатов серии, угодило любителям зрелищного экшена и открыло двери в мир файтингов тем, кому Street Fighter и Tekken кажутся чрезмерно сложными. Появление нового поколения консолей стало отличным поводом для выпуска продолжения.

Главным и единственным существенным отличием Mortal Kombat X от предшественницы стала превосходная по современным меркам графика. Персонажи выглядят и движутся реалистично, задники детально прорисованы, а казни получились невероятно омерзительными — благодаря им игра вышла на новый уровень жестокости. Считать последнее достоинством или нет, каждый решит сам.

По сравнению с Mortal Kombat (2011) существенно переработан состав героев. Разработчики ясно дали понять, что персонажи серии будут погибать по сюжету, словно в «Игре престолов», и затем покидать экраны. Так ушли Барака, Кабал, Страйкер, Шао Кан, все киборги, Нуб Сайбот и другие. Их место заняли придуманные с нуля персонажи, а также герои неклассических частей серии — Шиннок, Кенши, Тания. Все они, кроме женщины-насекомого Ди'Воры и стрелка с Дикого Запада Эррона Блэка, проигрывают в харизме знаменитым героям — особенно это касается выведенных в центр бредового и короткого сюжетного режима детей Джакса, Кенши, Джонни Кейджа и Сони Блейд. Они не только теряются на фоне знаменитых родителей, но и ничего собой



Грязные женщины, разлетающиеся кровавые сгустки, спецэффекты на заднем плане — увлекательное времяпрепровождение!

не представляют на поле боя, за исключением, пожалуй, кнута боя Такеды, сына Кенши.

Самым сомнительным решением стало разделение приёмов бойцов на три стиля, из-за чего в активе персонажа оказывается лишь часть его способностей. Для файтинга, где бои сводятся к банальному заклинанию и часто упираются в то, что на какой-то приём нечем ответить, это как минимум очень странно. Все прочие изменения — это косметика: обновлённый режим склепа, интерактивные предметы на аренах в духе родственной Injustice: Gods Among Us, занятые модификаторы условий боя и разнообразные онлайн-режимы. С многопользовательским режимом вообще дела обстоят не очень. Важный для любого файтинга мультиплеер получился сырым — медленный поиск соперника даёт крови остынуть, самый верный способ победить — задавить одной выученной комбинацией за любимого персонажа, а исход поединка зачастую предсказуем ещё до загрузки арены. В общем, получить настоящее удовольствие от игры по-прежнему можно, только играя на диване с друзьями или проходя знаменитые башни в компании искусственного интеллекта — с этим у Mortal Kombat X всё в порядке.

Mortal Kombat X почти во всём копирует Mortal Kombat 2011 года, а в чём не копирует — в том не преуспевает. Это самый зрелищный файтинг на сегодняшний день, радующий любителей жестокости и изуверств, но и всё тот же примитивный Mortal Kombat с трёхкнопочными суперударами и блоком на отдельной кнопке.



ИТОГ

Текст: Ян Трифонов



Жанр: квест

Разработчик:
Double Fine Productions

Издатель:
Double Fine Productions

Возрастной рейтинг:
не присваивался

Перевод: отсутствует

Сайт: brokenagegame.com

Играли на: PC

Похожие произведения:
Grim Fandango (1998)
Deponia (2012)
фильм «Пришельцы»
(Франция, 1993)

УДАЧНО

- ЮМОР
- МИР
- ИСТОРИЯ
- ПЕРСОНАЖИ
- ИНТЕРЕСНЫЕ ЗАГАДКИ

НЕУДАЧНО

- НЕЛОГИЧНЫЕ ЗАГАДКИ
- МАЛО НОВЫХ ЛОКАЦИЙ
- ЗАТЯНУТОСТЬ

ОЦЕНКА МФ

очень хорошо

8

Broken Age Act 2

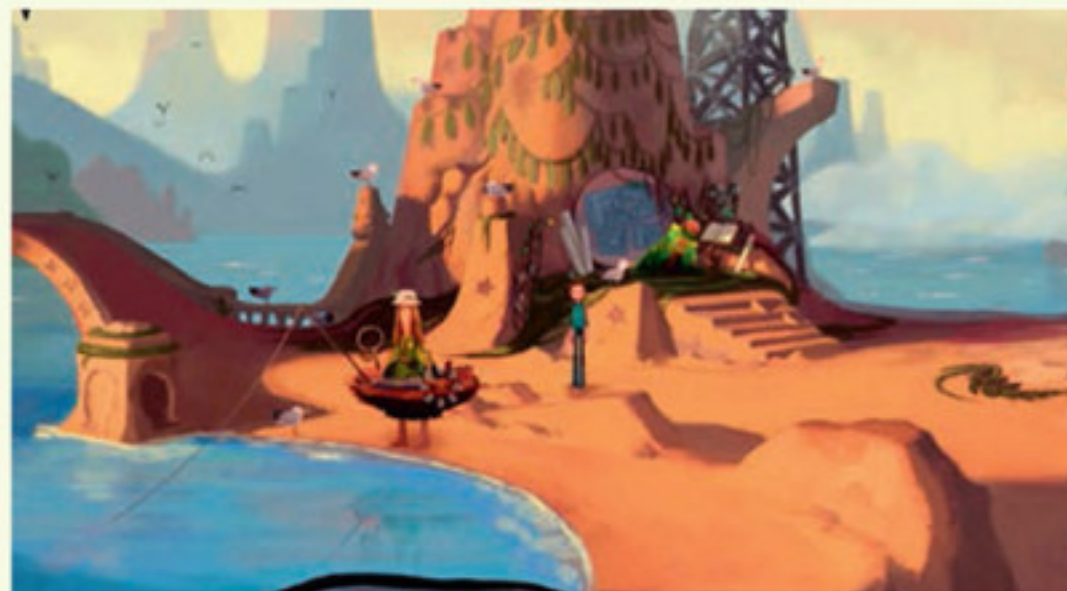


Рождѣнные в разных мирах, Шэй и Велла имеют удивительно схожую судьбу. Пилот космического корабля Шэй наконец-то исполнил свою мечту. Освободившись от опеки искусственного интеллекта, он оказался один на один с бесконечными открытиями. Девушке Велле тоже повезло: сбежав от родителей и их традиций, она обрела душевный покой. Но героям вновь предстоит отправиться в путь.

Начав год назад милую сказку о свободолюбивой парочке, студия Double Fine ухитрилась поднять несколько остросоциальных проблем, а также породила кучу удачных шуток. В продолжении Broken Age градус злободневности снизился, а вот с юмором всё по-прежнему хорошо. Путешественник из космоса, оказавшийся в средневековом мире, или сельская жительница в недрах ракеты не могут не столкнуться с массой комических ситуаций.

Мир во второй части Broken Age практически не изменился. Персонажи и локации остались прежними. Но, поменяв героев местами в конце Act I, создатели получили возможность показать знакомые места и их обитателей глазами других людей. Так Broken Age заиграла новыми красками, используя старые инструменты.

Есть и нововведения, но они не лучшим образом сказались на целостности истории. Плавность повествования Act I во многом достигалась за счёт простых загадок. Некоторых игроков это возмутило, и теперь за них приходится расплачиваться всем, потому что сложность пазлов возросла в разы. Головоломки в Act 2 разнообразны и зачастую восхитительны, но часто требуют весьма неочевидных и нелогичных



Во время своих путешествий Шэй и Велла встретят немало колоритных личностей, многим из которых давно прописана комната с мягкими белыми стенами

ходов. Не раз для прохождения очередной локации придётся переключаться между персонажами и согласованно выполнять различные действия, хотя по сюжету герои друг друга видеть не могут. Конечно, такой подход укрепляет связь между параллельными сюжетными линиями, но поиск взаимосвязи между элементами таких командных пазлов часто затягивается, а это сомнительное достижение для квеста продолжительностью в десяток часов.



ИТОГ

Broken Age не идеальна: разработчики явно перемудрили с загадками, да и новых локаций могли бы нарисовать побольше. Тем не менее Double Fine успешно завершает историю Шэя и Веллы, выстреливая из всех развешанных ружей.

Текст: Ян Трифонов



Жанр: платформер, ролевая игра

Разработчик: Ubisoft Montreal, Climax Group

Издатель:
Ubisoft Entertainment

Издатель/дистрибутор
в России: «Софтклуб»

Возрастной рейтинг: 16+

Перевод: субтитры

Сайт: assassinscreed.ubi.com/en-US/games/chronicles

Играли на: PC

Похожие произведения:
Mark of the Ninja (2012)
Splinter Cell: Blacklist (2013)
Tenchu (1998)

УДАЧНО

- СБАЛАНСИРОВАННЫЙ ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС
- ВИЗУАЛЬНЫЙ СТИЛЬ
- СВЕЖЕСТЬ В РАМКАХ СЕРИИ

НЕУДАЧНО

- СЛАБЫЙ СЮЖЕТ
- МАЛАЯ ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ
- МОЖЕТ НЕ ПОНРАВИТЬСЯ НЕКОТОРЫМ ПОКЛОННИКАМ СЕРИИ

ОЦЕНКА МФ

очень хорошо

8

Assassin's Creed Chronicles: China



Отославший от дел Эцио Аудиторе и не предполагав, что ему вновь придётся взяться за оружие. Ассасинка Шао Цзянь нашла его во Флоренции и попросила о помощи. Когда император Поднебесной умер, трон заняла марионетка тамплиеров, которые тут же открыли охоту на всех несогласных. Но Шао спаслась и полна решимости восстановить орден ассасинов в Китае.

В 2011 году вышел короткометражный мультфильм Assassin's Creed: Embers, закончивший историю итальянского убийцы Эцио Аудиторе. Именно в нём впервые появилась Шао Цзянь, и игроки загорелись желанием посетить китайский филиал Братства ассасинов. И несколько лет спустя им дали такую возможность, выпустив нетипичную для серии игру — Assassin's Creed Chronicles: China.

Игра не отличается глубоким сюжетом, ограничиваясь концепцией «я вскрою глотки всем своим врагам». Этим она, впрочем, не выделяется на фоне остальных игр серии. Зато ACC: China запоминается своим уникальным визуальным стилем. Игра выглядит словно ожившее полотно: густые краски, широкие мазки, гротескный стиль — видеть столь необычную картинку в рамках серии, гонящейся за реализмом, на удивление приятно. Конвейеру AC давно требовалась что-то неординарное.

До неузнаваемости изменился и игровой процесс. Но, даже став двухмерным платформером, ACC: China не потеряла в динамичности. Да, игра стала более линейной и во многом схожа с Mark of the Ninja, но, в отличие от последней, не ограничивает возмож-



ности героя одной лишь скрытностью. ACC: China сочетает три вида отлично сбалансированных механик, возможности которых можно чередовать (а если есть желание, можно пройти всю кампанию одним стилем). «Тень» никого не убивает, шифруясь на потолке и в кустах, в то время как «Ассасин» предпочитает нападать из засады, прятать трупы и сливаться с толпой. «Боец» же идёт напролом, вырезая всё живое. Не забыли разработчики и про простенькую ролевую систему, опциональные квесты, поиск секретов и, разумеется, паркур. Благодаря дружелюбной камере и грамотному управлению наблюдать за акробатическими пируэтами Шао Цзянь одно удовольствие.



ИТОГ

Assassin's Creed Chronicles: China доказала, что Ubisoft ещё способна создавать необычные и интересные проекты. Малый хронометраж и слабый сюжет скомпенсированы высокой реиграбельностью, отличным балансом между механиками и стильной картинкой. Остаётся надеяться, что оставшиеся эпизоды «Хроник», посвящённые Индии и России, не уступят первому.

Текст: Ян Трифонов



Жанр: платформер
Разработчик: Moon Studios
Издатель: Microsoft Game Studios
Возрастной рейтинг: не присваивался
Перевод: полный
Сайт: oriblindforest.com
Играли на: PC
Похожие произведения: Child of Light (2014)
 Super Meat Boy (2010)
 серия Rayman
 аниме «Принцесса Мононоке» (1997)



УДАЧНО

- ВИЗУАЛЬНЫЙ СТИЛЬ
- МУЗЫКА
- ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

НЕУДАЧНО

- ПРОБЛЕМЫ С УПРАВЛЕНИЕМ
- СИСТЕМА СОХРАНЕНИЙ

ОЦЕНКА МФ

отлично

9

Ori and the Blind Forest

Жил-был Ори — маленький дух Света, что помогал обитателям леса Нибель. Это было полное жизни, завораживающее место, пока Тёмма не захватила его. Спасти лес могут лишь Ори и светлячок Сейн. Для этого им всего-то нужно найти сферы стихий... и на пути к ним неоднократно умереть.

Незатейливый сюжет Ori and the Blind Forest сразу же заставляет вспомнить «Принцессу Мононоке» и «Долину папоротников». Впрочем, тяга Moon Studios к классике рисованной анимации заметна и без слов. Безупречный визуальный стиль, сочетающий особенности западной и восточной анимации, сочная цветовая палитра, нарисованные вручную локации, потрясающая музыка... Сюжет, как и в Rayman Legends, здесь уместается в тонкую брошюрку, но для коротенького платформера большего и не надо. Ori не грузит игрока событиями — история лишь создаёт мотивацию к спасению леса и его жителей, к которым игрок сразу же привязывается благодаря редким, но ёмким комментариям персонажей. Всё остальное, как в хорошей сказке, делает фантазия самого игрока, благо ей есть где разгуляться.

Что же касается игрового процесса, тут игра преподносит сюрприз. Внешне милая и красивая, Ori создана по образу и подобию хардкорной Super Meat Boy, а это значит — прощайтесь со своими нервами и запасайтесь успокоительным! Ori and the Blind Forest — чрезвычайно сложная аркада с глубоким игровым процессом и открытым миром, путешествовать по которому можно долго. Поначалу главный герой слаб, ничего не умеет и может



посещать далеко не все локации. Но по мере открытия новых умений мир расширяется, а сложность растёт. Кроме того, имеет смысл возвращаться с новыми способностями в уже пройденные локации, чтобы пройти ранее недоступные испытания.

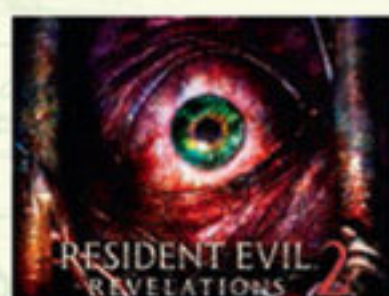
Новые умения открывают массу новых возможностей, но требуют изрядного мастерства и точности. Двойные прыжки, скольжение по стенам, расчёты вплоть до миллиметра и даже отскоки от врагов и их снарядов — в опытных руках пушистый белый ниндзя передвигается по локациям с невообразимым изяществом и в выверенном ритме, нарушение которого всегда ведёт к гибели. Посильную помощь оказывает и светлячок Сейн, разрушающий препятствия и атакующий врагов, но особенно рассчитывать на него не стоит: главное в игре — мастерство Ори.



ИТОГ

Даже не верится, что небольшая студия смогла создать столь продуманный и сложный платформер. Ori and the Blind Forest по своей органичности, красоте и игровому процессу превосходит лучших представителей жанра вроде Child of Light и Rayman Legends.

Текст: Ян Трифонов



Жанр: боевик от третьего лица
Разработчик: Capcom
Издатель: Capcom
Издатель/дистрибутор в России: «Софтклуб»
Возрастной рейтинг: 18+
Перевод: субтитры
Сайт: capcom.co.jp/rev2
Играли на: PC, Xbox 360
Похожие произведения: The Last of Us (2013)
 Resident Evil 1-3 (1996-1999)
 Dead Space 3 (2013)

УДАЧНО

- БОДРЫЕ СРАЖЕНИЯ
- ИНТЕРЕСНЫЕ ВРАГИ
- ХОРОШАЯ РЕЖИССУРА
- МОЩНАЯ АТМОСФЕРА

НЕУДАЧНО

- ЗАЕЗЖЕННЫЙ СЮЖЕТ
- СТАРЫЕ ГЕРОИ
- СКУЧНЫЙ ПОСЛЕДНИЙ ЭПИЗОД

ОЦЕНКА МФ

неплохо

6

Resident Evil Revelations 2



Придя на корпоратив антитеррористической организации Terrasave, Клэр Редфилд планировала просто выпить и пообщаться с подругой Мойрой Бартон. Однако сотрудников похитили прямо с вечеринки и отправили на остров где-то на просторах бывшего СССР. Там их встретили порождения вируса «JL-Фобос» и некая Надсмотрщица. Полгода спустя на обманчиво пустой остров в поисках дочери прибывает Барри Бартон.

Слава Resident Evil давно померкла, и виноваты в этом разработчики. Превращая хоррор то в тактический боевик, то в химеру с тремя видами игрового процесса (как было с шестой частью), они лишь распугали поклонников. В поисках нового пути Capcom решила опробовать модный сериальный формат. Задумка удалась. Resident Evil Revelations 2 — первый за долгое время оправданный эксперимент.

История Revelations 2 не поражает оригинальностью, да и хоррор из неё слабый. Игрока пугают прыжками из-за тёмного угла и хрипами умирающего хомячка за стеной, а локации поголовно состоят из штампов вроде туманной деревни. Но ситуацию спасает маленькая продолжительность эпизодов, которая позволила разработчикам грамотно поставить сцены, отснять качественные ролики и наполнить мир яркими деталями. Образ советского шахтёрского островка с его обшарпанными домами и громоздкой техникой получился удивительно достоверным, а качественная гнетущая атмосфера заставляет вспомнить оригинальную трилогию Resident Evil. Новые противники интересны, но всё же игре не хватает яркого злодея с увлекательной предысторией — тако-



го, например, каким был Альберт Вескер. Редфилды со товарищи, спасающие мир от очередных биотеррористов, тоже несколько утомили — их давно пора сменить новыми лицами.

Игровой процесс изменился куда сильнее. Да, мы всё так же сражаемся с мутантами, ищем полезные вещи, иногда решаем неинтересные загадки и пытаемся раскрыть очередной заговор. Но нюанс в том, что всё это делается в кооперативе. Играть можно не только с другом, но и в одиночку, управляя сразу двумя персонажами, причём из них лишь один пригоден для боя — второй служит для поддержки и поиска секретов. Сражаться с невидимыми противниками и боссами, контролируя действия героического дуэта, хоть и сложно, но безумно захватывающе.



ИТОГ

У Resident Evil Revelations 2 множество фундаментальных проблем — банальная история, приевшиеся герои, устаревший игровой процесс. Но интересный кооператив, потрясающая атмосфера, напряжённые схватки и хорошая режиссура не позволяют назвать Revelations 2 плохой игрой.

Текст: Денис Майоров



Жанр: японская ролевая игра, экшен

Разработчики: HexaDrive, Square Enix

Издатель: Square Enix

Издатель/дистрибутор в России: «Бука»

Возрастной рейтинг: 16+

Перевод: отсутствует

Сайт: finalfantasytype0.com

Играли на: PS4

Похожие произведения:
Crisis Core: Final Fantasy VII (2007)
Bravely Default (2012)
аниме Code Geass
манга Bleach

Final Fantasy Type-0 HD



Мир Ориенс поделён между четырьмя государствами. Властителя империи Милитеси это не устраивает, и он начинает войну, чтобы поработить своих соседей. В процессе наступления на очередное государство силы Милитеси обрывают связь вражеской армии с кристаллом, позволяющим использовать магию. Но отпор агрессорам готов дать «Класс Ноль» — особый отряд кадетов, способных колдовать и без связи с кристаллом.

Поклонники серии Final Fantasy семь лет ждали Final Fantasy Versus XIII, которая должна была стать первой за долгие годы по-настоящему мрачной и суровой частью серии. Ждали, потому что последняя номерная FF получилась плоской и нудной и к тому же растянулась на трилогию. И не дождалась. Versus XIII превратилась в Final Fantasy XV, а хмурый тон уступил традиционным ярким краскам и лёгкой приключенческой атмосфере.

Меж тем японские поклонники серии свою мрачную «Финалку» получили ещё в 2011 году, когда на PSP вышла Final Fantasy Type-0 (бывшая Final Fantasy Agito XIII). В ней, с поправкой на портативный формат, было почти всё, чего мы ждали от Versus XIII. Теперь Type-0 официально перевели на английский, а попутно перенесли на большие платформы. Но насколько она там уместна?

Начнём с сюжета. Да, опять школьники спасают мир. И да, это не самые интересные школьники. Истории кадетов получились до неприличия прямолинейными: четырнадцать душ, и все сразу же видны насквозь. Вот задира с добрым сердцем, вот начитанный рассудительный лидер, вот обязательный скромник, а вот паникёр, который наверняка втянет всех в неприятности. Какими герои предстают в начале, такими они и останутся до самого финала. Но если отставить в сторону личности кадетов, то следить за местными дворцовыми интригами, строя собственные предположения и пытаясь понять, что на уме у участников большой политической игры, весьма занятно. Война — только фон. История переворачивается с ног на голову чуть ли не в каждой сюжетной миссии, и в конце концов становится ясно, что общая мрачность Type-0 — отнюдь не видимость. Вдобавок у истории имеется второе дно. При повторном прохождении появляется много новых сюжетных арок, которые раскрывают истинные мотивы героев и заставляют переосмыслить события. Но, чтобы до этого добраться, придётся изрядно помучиться по пути.

В Type-0 очень крепкая боевая механика. Сражения протекают в реальном времени и напоминают стычки в Crisis Core: Final Fantasy VII, но если там мы управляли одним персонажем, то здесь в бой можно взять сразу троих и свободно между ними переключаться. Остальные сидят на скамейке запасных и в случае необходимости заменяют павших товарищей. А случай наверняка выдастся: герои здесь гибнут быстро и внезапно, а оживить их можно только в конце задания.

У каждого из кадетов своё оружие и масса навыков, которым они обучаются в процессе. И выбирать навыки и членов команды надо с умом: противники часто требуют индивидуального подхода. Вот только никогда не знаешь, с кем столкнёшься. Готовиться к миссии чаще всего приходится вслепую, и потому почти все они проходятся минимум в два захода. К тому же в один прекрасный момент сложность сюжетных заданий резко подскакивает, да так, что даже самые сильные и умелые любимцы гибнут через раз. Тут-то и начинается скучнейшая часть игры: приходится выходить на глобальную карту и нудно прокачиваться. «Ролевая» рутина занимает



Война в Type-0 совсем не сказочная. Кровь льётся рекой, мирных жителей нещадно режут, солдат бросают в пекло, обрекая на гибель под дружественным огнём, а ковровые бомбардировки стирают с лица земли целые города

Сосредоточившись на ком-то одном и правильно подгадав момент, можно нанести сокрушительный критический удар. Некоторых врагов иначе убить почти нереально



почти половину игры и губит приятные впечатления от интересной тактической «боекки».

Впрочем, прохождение сюжетных заданий от охоты за опытом на глобальной карте отличается не сильно. Дизайн миссий здесь отсутствует вовсе. Мы просто пробегаем по комнатам, зачищая их от полчищ врагов. И главное во время таких забегов — не глазеть по сторонам. Релиз на допотопной PSP оставил свой отпечаток: почти все уровни в Type-0 сводятся к набору унылых каморок с ящиками по углам. Подход к оформлению мира ставит крест и на исследовании. Вернули глобальную карту? Вот только какой смысл бегать по ней и посещать города, если каждый из них представляет собой крохотную площадку с торговцем и десятком зевак? Да и сама карта — лишь мутная равнина с парой горных хребтов и редкими лесами, где нет ничего, кроме случайных стычек с монстрами и пары пещер (тоже с монстрами).

Альтернатива — исследование академии, где герои коротают время между заданиями. Тут можно болтать на отвлечённые темы, брать простые поручения в духе «убей пять слизняков» и второстепенные задания, которые от сюжетных отличаются только отсутствием роликов. Награждают за это расходниками — но их, честное слово, проще купить у торговцев. Тем более что с деньгами в игре проблем не бывает.

Но не подумайте, Type-0 HD далеко не безнадёжна. Вот только ей требовалось не просто переиздание в высоком разрешении, а более решительные меры. На PSP четыре года назад ей многое можно было простить, но сегодня, на новых консолях, да ещё и по цене новинки, игра оставляет несколько иное впечатление.



ИТОГ

Формально свои обязательства Square Enix выполнили: на английский игру перевели, текстуры подтянули... но для новых консолей Type-0 всё ещё до боли архаична. И, несмотря на отличную боевую систему и достойный сюжет, многие купят её исключительно ради прилагающейся демо-версии Final Fantasy XV.

УДАЧНО

- ДОСТОЙНАЯ ИСТОРИЯ
- ЗАТЯГИВАЮЩАЯ БОЕВАЯ СИСТЕМА
- УНИКАЛЬНЫЕ НАВЫКИ И ОРУЖИЕ У КАЖДОГО ГЕРОЯ
- НЕПЛОХИЕ МОДЕЛИ ПЕРСОНАЖЕЙ

НЕУДАЧНО

- НАВЯЗЧИВАЯ ПРОКАЧКА
- МЁРТВЫЙ ДИЗАЙН ЛОКАЦИЙ
- БЕЗНАДЁЖНО УСТАРЕВШАЯ КАРТИНКА
- АБСОЛЮТНО ПУСТОЙ МИР ИГРЫ

ОЦЕНКА МФ

6

неплохо

Косплей ДЖОКЕР месяца

ВСЕЛЕННАЯ: DC
ПРОИЗВЕДЕНИЕ: Batman: Arkham
ПЕРСОНАЖ: Джокер
МОДЕЛЬ: Алексей Зушков [vk.com/aelkoa]
ФОТОГРАФ: Дмитрий Чередников [vk.com/ch_photo]

Как началось увлечение косплеем? Кто был твоим первым персонажем?

Задумавшись над вопросом, я неожиданно перенёсся в прошлое безо всякой машины времени и принёс ответ оттуда! В первом классе на Новый год был маскарад, и всем нужно было прийти в каком-нибудь костюме. Юный я шокировал родителей заявлением, что всякие зайчики-снеговики — это скучно, и я хочу быть черепашкой-ниндзя! Мы с папой смастерили панцирь из картона, нарисовали, вырезали и раскрасили «передник», бабушка сшила зелёный комбинезон и трёхпалые перчатки, дедушка выпилил мечи. Разве что маску пришлось купить в «Детском мире». В костюме было неудобно, но завистливые взгляды других детей того стоили!

Серьёзно же косплею я занялся в 2011 году, когда появился на «Игромире» в образе Джокера. Мне очень приятно, что наш с женой (она изображала, конечно же, Харли Квинн) косплей оценили сами разработчики Batman: Arkham City!

Как происходит выбор героя для косплея?

Так как я самокритичен и во многом перфекционист, основной критерий для меня — сходство с персонажем. Многих любимых героев я вряд ли когда-то воплещу, так как не считаю себя на них похожим. Техническая сложность и стоимость тоже играют роль. Я не из тех, кто готов тратить на косплей десятки тысяч в месяц, и это, наверное, к лучшему.

Первый же свой косплей мы выбирали, исходя из формата мероприятия и собственных предпочтений. «Игромир» — значит, игры! Мы вдвоём — значит, пара! А кто в 2011-м был самой экстравагантной и харизматичной парой в игровом мире? Безусловно, Харли Квинн и Мистер Джей!

Разные художники и актёры по-разному воплощали образ Джокера. Чьё видение тебе ближе?

В образе Джокера я предпочитаю классический комиксный стиль. Боб Кейн и художник Джим Апаро, на мой взгляд, остаются непревзойдёнными. Великолепно изобразил его Брайан Болланд в бессмертной The Killing Joke. Мне очень нравится реализм Алекса

Росса. Ещё я просто обожаю образ Джокера в игровой серии Batman: Arkham, особенно озвучку Марка Хэмилла. А вот образ Хита Леджера, при всём к нему уважении, мне не слишком понравился.

Какие ещё образы у тебя есть? Какого персонажа ты бы хотел воплотить?

Помимо двух разных костюмов и четырёх разных гримов Джокера, я косплеил лорда огня Озая из «Легенды об Аанге» и Мистера Президента из Saints Row 4. С детства мечтаю воплотить классический образ Гамбита из Людей Икс и Доктора Дума. Также в ближайших планах есть ещё один персонаж из комиксов Marvel, имя которого я пока держу в секрете, несмотря на то, что этот тщеславный подлец жаждет как можно скорее заявить о себе!

Самостоятельно ли делается костюм и сколько на это уходит времени и трудов?

Костюмы Джокера и Харлишила на заказ наша подруга, модельер Арина Липатова. Много времени ушло на то, чтобы добыть материалы. Поиски фиолетовой ткани в полоску для фрака и брюк и оранжевой рубашки я не забуду никогда! В итоге мой костюм сделан из мягкой ткани, напоминающей пижамную, а рубашка из шторы (смеётся).

А реквизит мы делали сами. До сих пор со смехом и слезами вспоминаем, как покрасили сапог в красный цвет и оставили сушиться на лестничной клетке. Наша соседка в ужасе прибежала сообщить, что нашла на лестнице сапог в луже крови!

Какую фантастику ты любишь, есть ли у тебя любимые писатели, режиссёры?

Фантастику люблю с детства, причём в любом виде. Первую книгу о Гарри Поттере я прочёл ещё на английском. Люблю мультсериалы 1990-х по Marvel, ради «Человека-паука» и «Людей Икс» иногда прогуливал школу. В более позднем возрасте я стал читать комиксы Marvel, а из литературы проникся творчеством По и Лавкрафта.

С раннего возраста играю в видеоигры, но отдельное место в моей жизни отведено играм настольным. Ещё в детском саду я играл не только в «Монополию», но и в Uno и Go Fish!, а вскоре у меня появилась и большая настолка — Candyland. Затем я клеил и красил армии в отечественном варгейме «Кольцо власти». А около двадцати лет я открыл Magic: The Gathering и погряз в ней. Только после года игры (уже на турнирном уровне) я понял, что на неё уходит слишком много денег, а рядом есть такие красивые и интересные настолки! Тогда я купил «Ужас Аркхема», и понеслось... Увлечение привело к тому, что я стал автором и ведущим крупнейшего в России видеоблога о настольных играх — «Два в Кубе».

Как ты видишь своё увлечение в будущем? Останется ли это занятием для души или ты планируешь зарабатывать на этом?

Косплей как источник заработка я не рассматриваю, это остаётся для меня интересным хобби, которое позволяет примерить не только не свойственный тебе костюм, но и нестандартный характер и перевоплотиться в абсолютно иную личность. Это необычный опыт, который сложно описать словами.

ДЕСЯТЬ ФАКТОВ ОБО МНЕ

- Отработал год на телевидении (на канале «Культура»).
- Работаю в крупной настольно-игровой компании.
- Пел и играл в рок-группе.
- Купил Nintendo 3DS, только чтобы поиграть в Pokemon.
- Очень самокритичен, но при этом довольно эгоистичен.
- В процессе работы могу неожиданно что-то громко запеть, чем иногда пугаю людей.
- В детстве никогда не играл в войнушку или машинки, предпочитая им фэнтези и роботов.
- Собираю свой хронологический mustread-список комиксов Marvel.
- Планирую выпустить собственную настольную игру.
- До сих пор могу напеть опенинг из «Грендайзера».



Любитель тяжёлого рока

GUILTY GEAR XRD
-SIGN- SOL BADGUY

СОЛ БЭДГАЙ *Sol Badguy*
ПРОИЗВОДСТВО: *Embrace Japan*
СТРАНА: Япония
СЕРИЯ: *Guilty Gear Xrd -Sign-*
ВЫСОТА: 24 сантиметра
СТОИМОСТЬ: 5000 рублей

Выход Guilty Gear Xrd стал неожиданностью даже для самых преданных фанатов серии. Слухи о том, что лицензия на серию попала в плохие руки и гибридный приключения со стратегией Guilty Gear 2: Overture станет её финалом, ходили долго и звучали вполне убедительно. Основатели цикла Arc System Works тоже без дела не сидели и создали другой успешный файтинг-сериал BlazBlue, да и совместных проектов вроде Persona 4 Arena наделали немало. Казалось бы, возвращаться к серии, пик популярности которой давно прошёл, смысла не было.

Но Дайскэ Исиватари не бросил своё детище и вскоре выпустил новую игру, воплотив в ней все появившиеся за последнее десятилетие технические новшества. Guilty Gear Xrd покорила даже незнакомых с серией критиков своей красотой и отточенным геймплеем. Однако у Guilty Gear всегда был ещё один важный козырь. Её обаятельные, живые герои западают в душу настолько, что после пары боёв хочется броситься изучать детали их биографий. Храбрые рыцари, наёмные убийцы, путешественники во времени и нелюди разных мастей все как один достойны внимания. Но главные герои, конечно, вызывают самый острый интерес.

■ Меч Сола напоминает огромную зажигалку. И не зря — склечь врагов с его помощью можно запросто



■ На спине у Сола написано Fight Fire with Fire — отсылка к одноимённой песне группы Metallica



И самым главным из них остаётся Сол Бэдгай. Хотя он и косит под простого охотника за головами, тяжёлое прошлое героя постоянно напоминает о себе. Поэтому он оказывается в центре каждой заварушки, будь то война со взбунтовавшимися машинами или вторжение пришельцев из иного измерения. За долгие годы Сол повидал немало ужасов и чудес и теперь относится ко всему с изрядной долей цинизма. Но в действительно трудной ситуации на него всегда можно положиться. Сол будет ругаться и ворчать, но ради старых друзей и правого дела возьмётся за самую трудную и опасную работу.

Суть этого противоречивого героя постарался уловить скульптор Ёсинори Ито. Позу для фигурки он, к сожалению, выбрал не самую динамичную. Ито запечатлел Сола не в пылу сражения, а перед боем. Самоуверенно ухмыляющийся Сол как будто вызывает противника на поединок, небрежно махая рукой в его сторону. Но в другой руке герой крепко держит огненный меч, и видно, что он готов ринуться в бой в любую секунду. Смотрится композиция простенько, но живо. Немного смущают только пропорции скульптуры. Широкие мощные плечи плохо сочетаются с узкой талией, а ноги кажутся коротковатыми. Но эти огрехи бросаются в глаза, только если смотреть на фигурку анфас.

Рассматривать фигурку Сола можно долго. Глаз постоянно цепляется за какую-нибудь мелкую деталь. Наряды героев Guilty Gear никогда не отличались простотой, и новый костюм Сола исключением не стал. Надписей, ремней, пряжек и заклёпок на нём великое множество. И каждую из них Embrace Japan тщательно проработали. Тени, швы и складки на одежде они покрасили аккуратными градиентами. Меч Сола тоже вниманием не обошли: он выглядит побитым и подпалённым, как и положено огненному клинку. Добавить текстуры белым штанам героя стало неожиданным, но удачным решением. Смотрятся они совсем как настоящие джинсы. Без мелких помарок не обошлось, но при весьма скромном по нынешним временам ценнике их можно простить.

Отлично смотрится и подставка, стилизованная под потрескавшуюся бетонную плитку. Благодаря неровным краям кажется, будто перед тобой действительно выдранный из иного мира кусочек земли. Немного портит вид прозрачная подпорка под волосы героя — но у неё задача сугубо практическая. Без опоры массивный хвост понуро повисает, а не эффектно развеивается по ветру. И, к счастью, находится подпорка позади фигурки, так что на глаза попадает нечасто.



ИТОГ

Пропорции у Сола странноваты, но благодаря обилию мелких деталей о них моментально забываешь. И хотя позу фигурки немного не хватает динамики, характер персонажа она передаёт отлично. Впрочем, этот крутой парень порадует не только заядлых поклонников Guilty Gear. Коллекционерам ярких и необычных фигурок он тоже наверняка придётся по душе.

КАК И ЕГО СОЗДАТЕЛЬ
ДАЙСКЭ ИСИВАТАРИ,
СОЛ — БОЛЬШОЙ
ПОКЛОННИК
ТВОРЧЕСТВА QUEEN.
ПОЭТОМУ ПОВЯЗКА
У НЕГО НА ГОЛОВЕ
УКРАШЕНА НАДПИСЬЮ
ROCK YOU — В ЧЕСТЬ ИХ
ЛЕГЕНДАРНОГО ХИТА

МУСКУЛАТУРЕ СОЛА
ПОЗАВИДУЕТ ЛЮБОЙ
КУЛЬТУРИСТ. НО ВЯРД ЛИ
У ГЕРОЯ НАШЛОСЬ ВРЕМЯ
ХОДИТЬ В СПОРТЗАЛ.
ВИДИМО, БЕСКОНЕЧНЫХ
ПОТАСОВОК ХВАТАЕТ ДЛЯ
ПОДДЕРЖАНИЯ ФОРМЫ

В XRD -SIGN- СОЛ
ОБЗАВЕЛСЯ НОВЫМ
МЕЧОМ, НО ОСНОВОЙ
ЕГО ОСТАЛСЯ
ФУЭНКЕН, ОГНЕННЫЙ
КЛИНОК, ЛУЧШЕ
ВСЕГО ПОДХОДЯЩИЙ
ВЗРЫВНОМУ
ТЕМПЕРАМЕНТУ ГЕРОЯ

ОТ РОССЫПИ ЯРКИХ
ДЕТАЛЕЙ НА КОСТЮМЕ
СОЛА НЕВОЗМОЖНО
ОТВЕСТИ ГЛАЗ.
И ВСЕ ОНИ ВЫЛЕПЛЕНЫ
И ПОКРАШЕНЫ
ПОТЯСАЮЩЕ
АККУРАТНО

УВЕСИСТЫЙ ХВОСТ
СОЛА ПОДДЕРЖИВАЕТ
СПЕЦИАЛЬНАЯ
ПОДПОРКА, НО
БЛАГОДАРЯ
ПРОЗРАЧНОСТИ
И РАСПОЛОЖЕНИЮ
ПОЗАДИ ФИГУРКИ
ЕЁ ПОЧТИ НЕ ВИДНО

СКУЛЬПТОР ДОБАВИЛ
ДЖИНСАМ ГЕРОЯ
ФАКТУРЫ, ПОЭТОМУ
СМОТЯТСЯ ОНИ БУДТО
СШИТЫЕ ИЗ НАСТОЯЩЕЙ
ТКАНИ

ПОДСТАВКА ФИГУРКИ ВЫГЛЯДИТ СЛОВНО
КУСОК ПОЛЯ БИТВЫ, РАСТРЕСКАВШИЙСЯ
ПОД ГРАДОМ УДАРОВ





МУЗЫКАЛЬНЫЙ ЦЕНТР

Видеоигровая музыка давно выделилась в отдельную субкультуру. Даже более того, две субкультуры. Чиптюн, те самые забавные дребезжащие компьютерные звуки, давно отправился в сольный тур по другим жанрам, многие из которых слушают люди, никогда не державшие в руках джойстик. Другое же направление родилось из любви к звуковому наследию видеоигр. В эпоху, когда музыкальное сопровождение для очередного консольного или компьютерного хита уже почти не отличишь от заштампованной аудиодорожки к кинотеатральному блокбастеру, в людях просыпается ностальгия по старым добрым мелодиям, рождённым в недрах аудиопроцессора. Ностальгия соединяется со справедливым желанием доказать снобам из академиев и консерваториев, что видеоигры — это тоже искусство.

И вот написанная Кодзи Кондо в 1985 году незатейливая главная тема игры Super Mario Bros. заиграла новыми красками. На неё делали ремиксы, её исполняли рок-группы, джазмены и диджеи. Её играли симфонические оркестры. Потом музыканты вспомнили другие культовые мелодии из видеоигр — из «Зельды», «Кастльвании» — и включили их в свои плейлисты... Добавили современные мелодии из «Скай-рима» и League of Legends. И люди стали ходить в пышные концертные залы, чтобы послушать музыку из видеоигр в исполнении оркестра. Не всегда во фраках и вечерних платьях — нередко и в костюмах любимых героев. Так появились концерты игровой музыки.

Огромный вклад в развитие таких концертов внесли фанаты, а также люди, которые в своё время создавали саундтреки к играм. Музыка, изначально не претендовавшая на что-то большее, чем быть фоном, получила вторую жизнь в живом исполнении, а её авторы смогли выйти из тени. Оказалось, что желающих услышать мелодии из любимых видеоигр много. Игры стали искусством, молодое поколение ходит на концерты не только для того, чтобы напиться и устроить мош. А вы говорите, что видеоигры убивают!

Ведущий: Сергей Серебрянский

ЗА МЕСЯЦ ПОСМОТРЕЛ:

Телесериал «Задержка в развитии» (2003-2005)

Стильно снятый ситком о семье избалованных идиотов, в которой всё меняется, когда главу семейства сажают за финансовые махинации, а его единственному нормальному сыну приходится взять на себя управление бизнесом.

4 наиболее известных концерта игровой музыки

В этом выпуске МирФ расскажет о четырёх наиболее известных концертных турах, посвящённых музыке из видеоигр. На первый взгляд, смысл этого обзора невелик — сходить на концерт сложнее, чем скачать альбом из интернета. Концерт должен сначала приехать в ваш город! Действительно, никто из этих исполнителей, активно гастролирующих по Европе, Азии и даже Океании, ещё не заезжал на просторы нашей страны. Развитие видеоигровой культуры в России пока ещё отстаёт от зарубежного. Но ситуация рано или поздно поменяется. Она уже меняется. Время от времени поступают новости о том, как оркестр в Москве или в Новосибирске в перерывах между саундтреками фильмов играет темы из Max Payne, Angry Birds и, конечно, Super Mario Bros. Несколько раз к нам собирался заехать, да так по разным причинам и не заехал Video Games Live. Да и ничто не мешает купить на iTunes альбом или посмотреть в Сети любительское видео с концерта. Наверняка пройдёт несколько лет — и уже ваше видео с очередного Video Games Live будут смотреть на YouTube. Ведь людей, любящих музыку из видеоигр, в нашей стране немало.

ORCHESTRAL GAME MUSIC CONCERTS

Orchestral Game Music Concerts — одна из первых серий концертов игровой музыки, состоявшихся в Японии. Всего с 1991 по 1996 год прошло 5 концертов, все они были записаны и изданы на дисках. Выступления проходили при участии разных оркестров, а бессменным организатором и дирижёром был Коити Сугияма — прославленный композитор, известный по саундтрекам к серии

Dragon Quest. Основу репертуара Orchestral Game Music Concerts составляли саундтреки японских ролевых игр вроде Dragon Quest, EarthBound или Fire Emblem, но были и исключения — например, музыка из SimCity или Populous.

SYMPHONIC GAME MUSIC CONCERTS

Несмотря на схожее с японской серией название, это шоу впервые состоялось десять лет спустя и на другом конце континента — в Германии. Symphonic Game Music Concerts — первая серия концертов игровой музыки за пределами Японии. И одна из самых успешных. Благодарить за неё стоит продюсера Томаса Бёкера. Бёкер, знакомый по работе со многими игровыми композиторами и наслышанный об Orchestral Game Music Concerts, захотел организовать нечто подобное в Европе. На подготовку ушёл почти год, и первое выступление состоялось в рамках выставки Games Convention 2003 года в немецком Лейпциге.

В отличие от других подобных мероприятий, немецкие концерты отличались подчеркнуто академичной атмосферой — никаких спецэффектов и видео, только качественное исполнение музыки. Подход себя оправдал — концерты пользовались успехом как у публики, так и у критиков. Изначально там исполнялась только музыка европейских игровых композиторов, но позже программу расширили за счёт мелодий из всемирно известных игровых серий. Выступления продолжались до 2008 года, когда организаторы Games Convention заменили Symphonic Game Music



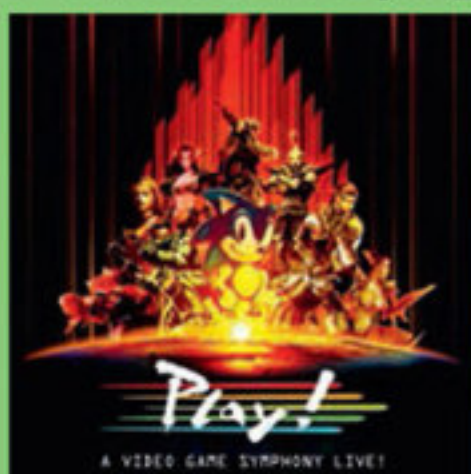
ЧТО ЕЩЁ ПОСЛУШАТЬ?

Final Symphony



Самый свежий на данный момент проект Томаса Бёкера — симфонический трибьют музыке из Final Fantasy. В программу первого концерта, состоявшегося в 2013 году, вошли симфоническая поэма по музыке FFVI, концерт для фортепиано по FFX и симфония по FFVII. В феврале 2015 года вышел официальный альбом, записанный Лондонским симфоническим оркестром. Запись возглавила чарт iTunes Classical.

Play! A Video Game Symphony



Серия концертов, организованная американским продюсером Джейсоном Майклом Полом в 2006 году. Пол, ранее продюсировавший Dear Friends, после успеха концертов с музыкой Final Fantasy задумался над собственным шоу. Play! играют симфонические аранжировки музыки из различных игр, преимущественно западных. В 2009 году запись концерта в Праге была выпущена на CD и DVD.

Press Start: Symphony of Games



Японская серия концертов 2006-2009 годов, организованная ветеранами японской игровой индустрии, среди которых были геймдизайнер Масахиро Сакурай, игровые композиторы Нобуо Уемацу и Сёго Сокаи и дирижёр Тайцё Такемото. Забавно, но организовать концерт их вдохновил успех Symphonic Game Music Concerts, которые, в свою очередь, были вдохновлены японскими Orchestral Game Music Concerts. В программу концертов входили мелодии как из сверхпопулярных серий The Legend of Zelda, Final Fantasy и Metal Gear Solid, так и из менее известных игр.

Concerts на Video Games Live. Однако Томас Бёкер и после продолжал продюсировать проекты с игровой музыкой. Symphonic Shades, Symphonic Fantasies и Final Symphony пользовались огромным успехом, получили множество премий, а их официальные записи очень хорошо продаются на iTunes.

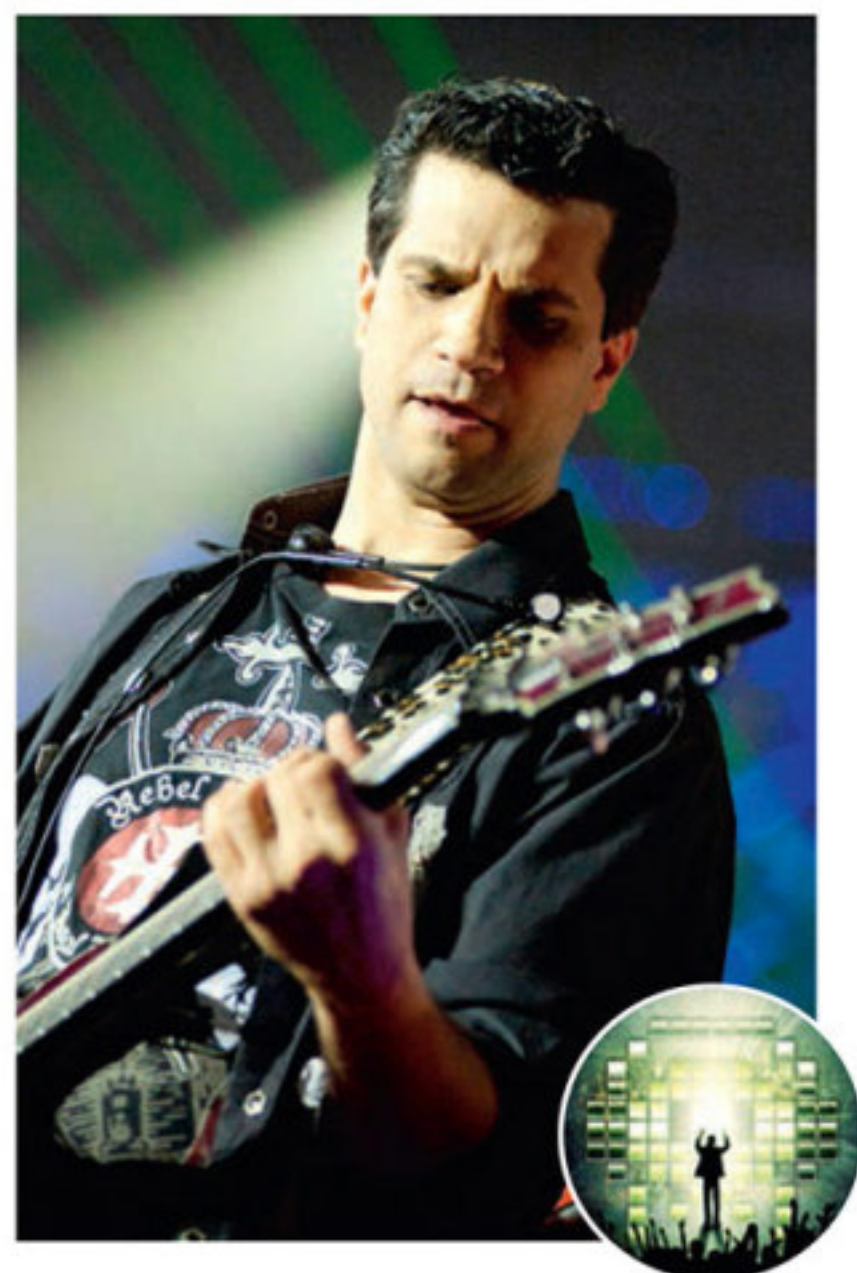
DISTANT WORLDS: MUSIC FROM FINAL FANTASY

Первые симфонические концерты с музыкой из Final Fantasy состоялись в 2002-м — в год пятидесятилетия серии. Концерт, получивший название «20020220», был тепло принят публикой, а выпущенный по его мотивам диск получил хорошие отзывы. Успех решили закрепить в виде тура по Японии, а затем, через два года, музыку из Final Fantasy в оркестровом исполнении можно было услышать в США в рамках серии концертов Dear Friends. В подготовке концертов помогал дирижёр Арни Рот, впоследствии участвовавший в ещё нескольких видеоигровых представлениях.

В 2007 году композитор большинства игр серии Final Fantasy Нобуо Уемацу и Арни Рот при участии компании AWR Music Productions и Томаса Бёкера запустили концертный тур Distant Worlds. Первое представление состоялось в Стокгольме 4 декабря, и тур с перерывами продолжается и по сей день! Distant Worlds время от времени обновляет список композиций и приглашённых солистов, однако костяк остаётся неизменным — симфонический оркестр под руководством Арни Рота исполняет избранные мелодии из игры под смонтированный видеоряд из неё же. Помимо отдельных мелодий, в программу часто входят попурри из музыки к разным играм серии, объединённой одной темой (например, темой битв), а также песни, написанные для FF. Сам Уемацу практически не принимает участия в концертах, однако часто присутствует в зрительном зале и общается с публикой со сцены. По мотивам Distant World выпущены три студийных альбома (последний — в этом году) и DVD/BD. Кроме того, к Distant World примыкает проект A New World, исполняющий камерные аранжировки музыки из Final Fantasy.

VIDEO GAMES LIVE

Video Games Live — одно из самых знаменитых шоу в мире видеоигровой музыки. Его создали игровые композиторы Джек Уолл (Myst, Splinter Cell, Call of Duty) и Томми Талларико. Именно Талларико — идеолог и вдохновитель VGL. Он долгое время работал композитором и написал огромное количество саундтреков к играм, самая известная из которых — Earthworm Jim. Помимо организаторской работы, Томми Талларико сам выступает на VGL, играя на гитаре и общаясь с публикой.



Дебютировав в 2005 году на знаменитой концертной площадке «Голливуд-боул» в Лос-Анджелесе перед аудиторией в 11 тысяч человек, VGL за 10 лет объездил весь мир, выступал на E3 и выпустил 4 альбома. В чём секрет успеха? Прежде всего в том, что VGL — одно из немногих подобных шоу, которое уделяет зрелищности не меньше внимания, чем музыке. Талларико активно разогревает и веселит публику. Видеоряд, который демонстрируют зрителям, — не просто банальная нарезка из игры и трейлеров. Часто для шоу рисуются оригинальные ролики, а игровые видео отличаются продуманной режиссурой. Между номерами зрителям демонстрируют забавное видео с YouTube о видеоиграх, выход на бис предваряется надписью «Continue?» и отсчётом времени, а после возвращения артистов на сцену на экране появляется сообщение «ENCORE unlocked». В общем, всё работает на атмосферу.

Ещё одна отличительная черта Video Games Live — эксклюзивный сет-лист. Практически для каждого концерта готовится индивидуальная программа, в которую обязательно войдут несколько уникальных номеров с музыкой из игр, популярных именно в этой стране. В программу VGL входят мелодии и песни из различных видеоигр — от старых вроде Frogger или Space Invaders и такой классики, как Final Fantasy и Legend of Zelda, до современных серий вроде Mass Effect и God of War. Есть и оригинальные эксперименты — например, Tetris Opera, представляющая собой русскую народную песню «Коробейники» (да, на Западе песня упорно ассоциируется с «Тетрисом») или акустическое исполнение Still Alive из Portal. Всего сегментов, из которых состоят концерты, свыше полутора сотен!



Лучшая музыка



Nightwish

Endless Forms Most Beautiful

Известие, что голландская вокалистка Флор Янсен войдёт в состав Nightwish, большинство поклонников группы приняло с восторгом. Ведь по манере пения Флор гораздо сильнее напоминает первую вокалистку группы Тарью Турунен, чем заменившая Тарию Аннет Ользон. Фанаты полагали, что на новом альбоме финны вернутся к раннему звучанию.

Однако их поджидал сюрприз. Флор на большинстве треков поёт в манере, присущей Аннет, из-за чего создаётся впечатление, что большая часть материала была написана ещё до расставания с госпожой Ользон. И, что парадоксально, местами Флор проигрывает Аннет. Лидер группы Туомас Холопайнен в интервью признался, что сознательно не стал использовать возможности новой вокалистки на полную мощность, но почему — осталось загадкой. Кроме того, гораздо меньше стал петь басист группы Марко Хиетала. Да, специфический голос Хиеталы нравился далеко не всем, но за четыре альбома он стал такой же узнаваемой чертой Nightwish, как женский вокал и яркие оркестровые аранжировки.

Центральной темой Endless Forms Most Beautiful стали сила разума и познание. Тексты песен вдохновлены трудами Чарльза Дарвина и Ричарда Докинза, причём последний лично принял участие в записи, зачитав несколько отрывков из своих произведений. Впрочем, одними только эволюционистами Холопайнен ограничиваться не стал — в лирике есть отсылки и к творчеству американского поэта Уолта Уитмена, и к фэнтезийному циклу «Хроники убийцы короля» Патрика Ротфусса. Причём все композиции органично выстраиваются в единую логическую цепочку.

В музыкальном плане Endless Forms Most Beautiful довольно разнообразен. Впервые за долгие годы оркестр отступил перед клавишами, стало больше интересных гитарных партий, да и принятый в группу в качестве полноправного участника Трой Доннокли



всё чаще вступает со своими народными инструментами. Но в то же время не покидает мысль, что всё это мы уже слышали, причём слушатель со стажем сможет без труда отыскать некоторые песни-близнецы на прошлых дисках.

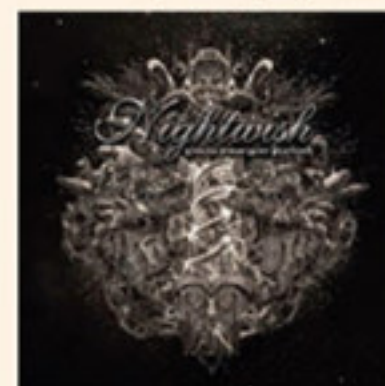
На альбоме есть несколько ярких хитов вроде Alpenglow или заглавной композиции, но в целом он звучит достаточно ровно. Впрочем, совсем без экспериментов Холопайнен обойтись не смог. Диск закрывается двадцатичетырёхминутной (не считая шестиминутного интро на отдельном треке) композицией The Greatest Show on Earth, состоящей наполовину из монолога Ричарда Докинза. Где-то в середине композиции Флор Янсен и Марко Хиетала наконец-то дают разгуляться своим вокальным возможностям, но, честно говоря, этот трек, как и парочку других, можно было бы сократить раза в два без особого вреда для общего замысла.



ИТОГ

Профессиональный и ровный альбом, которому, однако, отчаянно не хватает сильного вокала и оригинальности — из-за обилия самоповторов. К тому же диск портит сильно затянутая концовка.

Текст: Алексей Ионов,
Сергей Серебрянский



Стиль: симфонический пауэр-метал, фолк-метал

Издатель: Nuclear Blast, 2015

Страна: Финляндия

Число треков: 11

Сайт: nightwish.com



Фото: Ville Juurikkala

ОЦЕНКА МФ
хорошо

7

Нейромонах Феофан

В душе драм, в сердце светлая Русь!

С выходом своего дебютного альбома Нейромонах Феофан выбрался за пределы юмористических и неформальных сетевых сообществ, став по-настоящему народным артистом. Изданный без поддержки лейбла альбом вмиг взлетел вверх в российском чарте iTunes, первые концерты прошли с аншлагом, а ларёчники и таксисты включили Нейромонаха в свои плейлисты.

Секрет успеха — неординарный музыкальный мэшап, сочетающий традиционный драм-н-бэйс, игру на балалайке и не то языческую, не то православную лирику о тягостной, но романтической жизни в древней Руси. Забавно окая, Нейромонах

Феофан поёт о том, как крестьяне в лаптях весело пляшут на застольях, встречают медведей в лесах, танцуют драм-н-бэйс, чтобы согреться в лютую зиму, пашут на опен-эйрах, любят свою страну и качественный драм. В общем, театр абсурда. Но благодаря выдержанной стилистике и отличному звучанию эти юмористические танцевальные песни не кажутся натужной клоунадой. Это, наверное, главное достоинство музыки Феофана — продуманный и качественный подход к своему несерьёзному творчеству. Другое дело, что пространства для этого творчества не так много и все треки в какой-то момент начинают казаться перепевкой друг друга.



ИТОГ

Самый яркий и неординарный русскоязычный музыкальный альбом года. Нейромонах Феофан благодаря энергетике и самобытности сделал невозможное — достучался до всех, от хипстеров и клябберов до металлистов и любителей поп-музыки. Пора отправлять его от России на «Евровидение» — там ценят подобных талантливых фриков.

Arida Vortex

The Illustrated Man

Поэкспериментировав с хард-роком, московские металлисты Arida Vortex вновь вернулись к более тяжёлому жанру, которые принёс им известность. Новый альбом The Illustrated Man дарит слушателям превосходно записанный и исполненный пауэр-метал. Инструментальная часть удалась особенно хорошо. Напористый и агрессивный звук, скоростные соло и драйвовые риффы, эмоциональный вокал, кристально чистая запись каждого инструмента — группа показывает, что в рамках своего жанра они уже давно состоявшиеся мастера.

При этом именно рамки жанра играют с группой злую шутку. Несмотря на отличное исполнение, альбом страдает от нехватки запоминающихся песен. Хитами можно назвать, пожалуй, только боевики Concrete Mixer, 451 и Something Wicked. В остальных композициях есть запоминающиеся моменты, но в целом и целом это давно привычный поклонникам жан-

ра материал, от которого не стоит ждать чего-то нового. Пресность — главный недостаток альбома.

Куда интереснее получилась концепция диска. Темой альбома стало творчество Рэя Бредбери, в том числе сборник рассказов «Человек в картинках», давший название пластинке. В заголовках и текстах песен почитатели творчества знаменитого фантаста легко увидят отсылки к давно полюбившимся произведениям. А если слушатель окажется ещё и любителем пауэр-метала, то альбом подарит ему двойное удовольствие.



ИТОГ

Выдержанный в лучших традициях европейского пауэра концептуальный альбом, посвящённый одному из лучших фантастов истории. Но при отличном исполнении и записи диску явно не хватает запоминающихся хитовых композиций.

Finsterforst

Mach Dich Frei

Немцы Finsterforst вполне могут похвастаться тем, что создали узнаваемое звучание. Соединив развесёлость Finntroll и задумчивость Moonsorrow с собственными идеями, они смогли ярко выделиться на фоне погрязшей в самоповторах европейской фолк-метал-сцены.

Четвёртый альбом группы, Mach Dich Frei («Сделай себя свободным»), — это всё тот же бодрый Finsterforst. Центральной темой альбома, помимо традиционных для подобной музыки языческой тоски и блэкерской мизантропии, стала свобода — свобода от оков разума, свобода жить по своему разумению, а не велению богов. На Mach Dich Frei немцы опять доказали, что умеют делать хорошие осмысленные тексты, далёкие от стереотипов жанра «про викингов, бухающих во славу Одина».

Записан альбом качественно, технично и чисто. Вот только песни в который раз получились затяну-

тыми и немного однообразными — этот недостаток был присущ ещё прорывному альбому Zum Tode Hin 2009 года. Сократив песни и добавив побольше народных инструментов, коллектив бы только выиграл. Но даже с учётом этого на альбоме найдётся несколько запоминающихся хитов — например, Zeit fur Hass или заглавная Mach Dich Frei. А наполненное восточными мотивами инструментальное интро Reise zum цепляет едва ли не сильнее, чем следующая за ним двадцатиминутная Finsterforst.



ИТОГ

Качественный, техничный и далёкий от штампов альбом группы, нашедшей свой стиль. Но чтобы и дальше оставаться на коне, коллективу стоит смелее менять свою музыку, а также сокращать излишне затянутые песни.

Текст: Александр Киселев

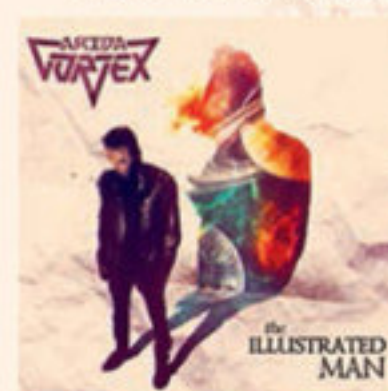


Стиль: драм-н-бэйс, неофолк
Издатель: самиздат, 2015
Страна: Россия
Число треков: 17
Сайт: neurofeofan.ru



ОЦЕНКА МФ 9
любо

Текст: Сергей Канунников



Стиль: пауэр-метал
Издатель: самиздат, 2015
Страна: Россия
Число треков: 14
Сайт: aridavortex.ru

ОЦЕНКА МФ 8
очень хорошо

Текст: Ян Трифонов



Стиль: фолк-метал, блэк-метал
Издатель: Napalm Records, 2015
Страна: Германия
Число треков: 8
Сайт: finsterforst.de

ОЦЕНКА МФ 8
очень хорошо

Careless Juja

Legend of the Boar Knight

Можно лишь удивляться творческой продуктивности флоридского музыканта Careless. Выпустив два альбома в составе своей основной группы Random Encounter, он сразу же, спустя менее чем через год после предыдущего, представил третий альбом своего сайд-проекта Careless Juja, получивший название «Легенда борова-рыцаря».

Не удивляйтесь, глядя на количество треков. Дело в том, что это не музыкальный альбом, а аудиопостановка. Легенду о борове-рыцаре рассказывают актёры (среди которых есть и музыканты группы) под фоновую музыку, взятую из различных видеоигр и сериалов, только переигранную с помощью аккордеона и гитар. При этом музыка идеально подобрана к происходящим событиям.

Альбом рассказывает о похождениях рыцаря-кабана Натаниэля Бельмонтескью, который мстит некоему Повару Дракуле: тот когда-то съел его ро-

дитей и теперь грозит открыть сеть фастфудов. Звучит глупо? Да. Зато весело! Эта история родилась из партии в Dungeon & Dragons и пронизана забавными аллюзиями к массовой культуре — «Игре престолов», «Кастльвании», «Хоббиту» (собственно, рассказчиком истории выступает Саруман). Несмотря на любительский уровень, актёры старательно подражают знаменитым персонажам, да и сама история не раз заставит улыбнуться благодаря остроумным пародиям и отличному юмору. Если, конечно, слушатель владеет английским языком.



ИТОГ

«Legend of the Boar Knight — весьма специфический альбом, но он наверняка найдёт своего слушателя: история получилась действительно забавной, а приятная музыка отлично её дополняет.

Текст: Сергей Серебрянский



Стиль: гиковская аудиопьеса, VG-рок

Издатель: самиздат, 2015

Страна: США

Число треков: 43+19

Сайт: carelessjuja.bandcamp.com

ОЦЕНКА МФ 8
очень хорошо

Video Games Live

Level 4

Игровые саундтреки давно превратились в отдельную субкультуру со своими легендами вроде Томми Талларико. Его жажда нести в массы любовь к музыке и играм восхищает, но каждый новый альбом его проекта Video Games Live всё хуже справляется с задачей.

Как и предыдущие работы, Level 4 представляет собой сборник оркестрово-рокерских каверов на популярные мелодии из старых и современных видеоигр. Полноценных песен всего две, и если нежный голос Джиллиан Аверсы под лёгкую электронную музыку по мотивам оперы из Final Fantasy VI звучит великолепно, то песня из Metal Gear Solid 3: Snake Eater в исполнении Тии Кэрролл получилась неудачной. Надрывный джазовый вокал певицы полностью разрушает шпионскую атмосферу, присущую оригиналу.

Остальные композиции Level 4, несмотря на высокое качество исполнения, страдают однообразием. Они так похожи друг на друга, что меньше

всего напоминают о видеоиграх, любовь к которым призваны прививать. Опознать в эпичной The Challengers игровую League of Legends сможет лишь фанат, а Bioshock легко перепутать с саундтреком каком-нибудь лавкрафтовской экранизации.

Level 4, да и всему кавер-творчеству Талларико, очень не хватает самоценных вещей, которые вызвали бы интерес в отрыве от контекста. А примеры того, что это возможно, есть: достаточно вспомнить Miracle of Sound или песню Nuclear Майка Олдфилда, мгновенно ставшую гимном поклонников Metal Gear Solid.



ИТОГ

«Качественный, но проходной альбом, большая часть которого звучит стерильно, словно опенинг из фэнтезийного фильма. Чтобы двигать проект дальше, Талларико стоит сделать альбом с полноценной историей.

Текст: Ян Трифонов



Стиль: симфоническая музыка, рок, саундтрек

Издатель: самиздат, 2015

Страна: США

Число треков: 12

Сайт: videogameslive.com

ОЦЕНКА МФ 6
неплохо

Distant Worlds

Distant Worlds III: more music from FINAL FANTASY

Нобуо Уемацу — один из известнейших игровых композиторов. Он работал над легендарной серией Final Fantasy с первой части и до начала нулевых годов. И хотя игровой цикл в данный момент переживает не лучшие времена, музыка Уемацу до сих пор популярна. Доказательство тому — уже третий альбом проекта Distant Worlds.

Distant Worlds — это прежде всего серия концертов, в которых симфонический оркестр и хор исполняют оригинальные аранжировки музыки из различных частей FF. Хотя это шоу проигрывает по зрелищности, например, Video Games Live, в музыкальном плане с ним мало что может сравниться.

В третий альбом проекта вошли 13 композиций, и среди них просто нет проходных. Battle & Victory Theme Medley представляет собой нарезку бодрой боевой музыки, Character Theme Medley составлена из великолепных тем персонажей Final Fantasy VI,

а Chocobo Medley 2012 предлагает интересную вариацию темы Чокобо (это такие ездовые курицы, ставшие одним из символов серии). Not Alone из Final Fantasy IX в симфонической аранжировке звучит гораздо лучше игрового оригинала. Кроме того, на альбоме нашлось место и двум вокальным номерам, исполненным певицей Сюзан Кэллоуэй. Особенно удалась финальная Answers, взятая из онлайн-версии Final Fantasy XIV, — пронзительная, эмоциональная и возвышенная. Нельзя не отметить отличное качество звука и грамотно составленный плейлист, чередующий бодрые и спокойные композиции.



ИТОГ

«Лучший релиз проекта, в который вошли самые удачные композиции, написанные за долгую историю существования сериала Final Fantasy.

Текст: Сергей Серебрянский



Стиль: симфоническая музыка, саундтрек

Издатель: самиздат, 2015

Страна: международный проект

Число треков: 13

Сайт: ffdistantworlds.com



ОЦЕНКА МФ 9
отлично

Arcturus

Arcturian

Мало кому по силам грамотно скрестить десятки жанров, чтобы альбом при этом звучал как цельное произведение, а не так, словно толпа мартышек забралась в студию звукозаписи. Но норвежцы Arcturus ещё в середине 1990-х с изяществом решили эту задачу. Увы, на новом Arcturian, превратившем многолетнее молчание группы, это удалось хуже.

У альбома сложная структура, на нём звучит огромное количество инструментов, но по интересности и многогранности он всё же уступает прославленным работам группы. Складывается ощущение, что Arcturus поставили себя в рамки, заложенные прошлыми работами, а ведь именно

из-за отсутствия ограничений их старые альбомы стали уникальным явлением. Arcturian звучит интересно, технично и разнообразно, но при этом то и дело скатывается в самоповторы.

Альбом содержит несколько песен на излюбленные темы группы. Здесь встречается и космос (Warp), и всевозможная мистика (Demon). Тексты получились достаточно интересными, но всё портит вокалист. Чистый вокал Симена Хэстнэс неплохо звучит в отдельных композициях, но ему катастрофически не хватает артистизма, игры интонациями. Неважно, что вокруг, шторм или штиль, — в его голосе звучат одни и те же писклявые высокие ноты.



ИТОГ

Качественному в техническом плане Arcturian не хватило толики нестандартности, присущей ранним альбомам Arcturus. Вместо шедевра, поражающего своей безумной и одновременно логичной структурой, он сделал сборник качественной музыки разных жанров, подпорченной однообразным вокалом.

Dope Stars Inc.

Terapunk

С каждым новым релизом Dope Stars Inc. всё дальше уходят от истоков. Начав как глэм-роковая индастриал-рок-группа с преимущественно электронным звучанием, итальянцы постепенно стали смещать свой стиль в сторону танцевального панк-рока. Переломным оказался альбом Ultrawired, который музыканты выпустили собственными силами. Альбом ознаменовал полную свободу творчества — на нём не нашлось места коммерческим лиричным номерам, он получился жёстким, напористым и агрессивным.

Terapunk целиком и полностью продолжает идеи Ultrawired — темп композиций выше, грязного гитарного звучания больше, ведущей электроники

меньше. Не случайно в название честно вынесено слово punk — теперь Dope Stars Inc. целиком и полностью играют танцевальный панк. И подобное развитие идёт группе только на пользу. Вместо того чтобы заикливаться на увядающей индастриал-сцене и клепать альбомы для тридцатилетних готов, Dope Stars Inc. используют всё своё исполнительское мастерство, экспериментируют с рок-звучанием и создают актуальную музыку. Terapunk получился целостным и оригинальным, он бодрит и не сдаёт под конец. Вот только, как почти любой панк, он не западает в душу. И это как-то странно для традиционно хитовых Dope Stars Inc.



ИТОГ

«Бывшие звёзды готик-глэма взрослеют, и вместе с ними взрослеет их музыка — теперь это самый настоящий киберпанк. Альбом профессионально исполнен, звучит взросло и задорно, не имеет аналогов, но для панка он слишком субкультурный, а для индастриала совершенно не цепляющий.

Mind.in.a.box

Memories

Власть корпораций, виртуальная реальность, люди с искусственными органами.... Любители заговоров утверждают, будто наш мир уже воплотил в себе каноны киберпанка, просто мы этого не заметили. Mind.in.a.box подтверждают это своей музыкой вот уже одиннадцать лет, попутно рассказывая историю мира, существующего на стыке нуара и киберпанка. Мира, пугающе похожего на наш. Очередная порция обрывочных сведений об этом невесёлом месте представлена на альбоме Memories.

Но, хотя повествование о роботах и Паутине грёз продолжается, музыка коллектива стоит на месте. По звучанию альбом практически

полностью идентичен предыдущим Revelations и Crossroads: тандем роботизированного мужского голоса с томным женским вокалом под смесь прогрессив-транса и ненавязчивого синтипопа. Но даже топчась на месте, Mind.in.a.box смогли создать несколько запоминающихся хитов, самыми яркими из которых стали мечтательная Bad Dreams, яростная Face It, а также соблазнительная и слегка грустная I Knew. В определённый момент понимаешь, что обилие самоповторов не портит альбом: фанатам пластинка придётся по вкусу, ведь она целиком соответствует их ожиданиям, а новички легко смогут начать с неё знакомство с творчеством группы.



ИТОГ

Качественная смесь фьючепопа и транса с обворожительным женским вокалом и вкрадчивым роботизированным голосом. Но, продолжая рассказ о своём интересном мире, Mind.in.a.box практически не меняют звучание.

Текст: Ян Трифонов



Стиль: авангардный металл
Издатель: Prophecy Productions, 2015
Страна: Норвегия
Число треков: 10
Сайт: facebook.com/arcturusnorway

ОЦЕНКА МФ 7
хорошо

Текст: Александр Киселев



Стиль: индастриал-панк
Издатель: самиздат, 2015
Страна: Италия
Число треков: 10
Сайт: dopestarsinc.com

ОЦЕНКА МФ 7
хорошо

Текст: Ян Трифонов



Стиль: фьючепоп, прогрессивный транс
Издатель: Dreamweb Music, 2015
Страна: Австрия
Число треков: 13
Сайт: mindinabox.com

ОЦЕНКА МФ 8
очень хорошо



Редактор: Павел Гремлёв

ЗА МЕСЯЦ ПОСМОТРЕЛ:

Сериал «Аватар: Легенда о Корре» (2012–2014)

Великолепный мультсериал, одновременно и весёлый, и серьёзный. Сравнивать его с «Легендой об Аанге» не хочется: две эти истории достаточно разные, чтобы не спорить друг с другом, а вместе строить восхитительный и ни на что не похожий фантастический мир.

ВРАТА МИРОВ

Неисчислимо множество живых существ крайне чувствительно к сезонному солнечному циклу. Чем меньше существо нуждается в солнце, тем более чуждым мы его считаем и тем больше отвращения и ужаса оно вызывает. От мерзких многоножек, живущих в сырости и тьме под камнями, до ктулхуобразных чудовищ из неведомых морских глубин.

Слава богу, окружают нас по большей части те, кто любит солнечный свет так же, как мы. Лучше всего приспособились растения: они, даже оставаясь на одном месте, непрерывно поворачиваются вслед за солнцем, не упуская ни единого лучика, — а в отсутствии солнца попросту сбрасывают листья, чтобы нечему было мёрзнуть. Неплохо выкрутились медведи, ежи и прочие звери, научившиеся хотя бы раз в год от души высыпаться.

А вот мы, несчастные люди, половину времени (в лучшем случае!) страдаем от недостатка солнца. Лежать на месте, поворачиваясь следом за солнышком, мы можем только пару недель в году на пляже, если повезло с отпуском: всё остальное время мы бегаем по делам, совершенно не сообразуясь со светом и теплом. А про то, чтобы впасть в спячку на полгода, и вовсе речи нет: дай бог вспомнить, когда получалось нормально высыпаться в свои законные восемь часов.

И это сейчас. Страшно подумать, что начнётся в будущем, когда на Земле смог окончательно закроет небо, а спектр светил на других планетах окажется совершенно неподходящим для наших нежных и тонко настроенных организмов.

С другой стороны, эволюцию никто не отменял, так что, возможно, со временем люди научатся впадать в спячку не хуже африканских земляных белок, у которых температура тела в «зимнем сне» падает чуть ли не до нуля. Заодно и проблема долгих космических перелётов решится сама собой, без всяких искусственных криокамер. Тогда и отоспимся.

А пока давайте радоваться приближающемуся лету и тратить время не на сон, а на солнце. Ведь лето проходит так быстро!

Текст: Ирина Нечаева

Фантастический туризм. Грифоны

Легенды говорят, что грифоны охраняют золото (правда, зачем им золото, неизвестно). Однако их можно встретить не только у рудников, сокровищниц и банков, но и во множестве других мест.

КОРНИ И ИСТОКИ

Наиболее «классический» вид грифона — это лев с орлиной головой и крыльями. Иногда он обретает птичьи лапы, а иногда становится просто крылатым львом. Самый-самый первый протогрифон появляется на печатях из эламского города Сузы в IV тысячелетии до н. э.

Существовали крылатые львы и в Вавилоне, но у них обычно была человеческая голова, так что отнести их к грифонам не получится — скорее к сфинксам. Одно-единственное изображение, отдалённо похожее на грифона, было изготовлено в древнем Египте около 3000 г. до н. э., но его качество и сохранность таковы, что наверняка говорить нельзя. (Позднее в Египте встречались изображения бога Хора в виде льва с головой ястреба, но это, конечно же, тоже не грифон.)



■ Загадочное эламское животное

■ Фреска в Кносском дворце, позднеминойский период. То ли орёл, то ли петух



■ Большой дворец в Константинополе. Грифоны с рогами в античном мире встречались довольно часто



■ Фрагмент орнамента, найденный в городе Дельфы. Самый что ни на есть классический грифон

■ Римский барельеф. Нынче находится в Институте искусств в Чикаго



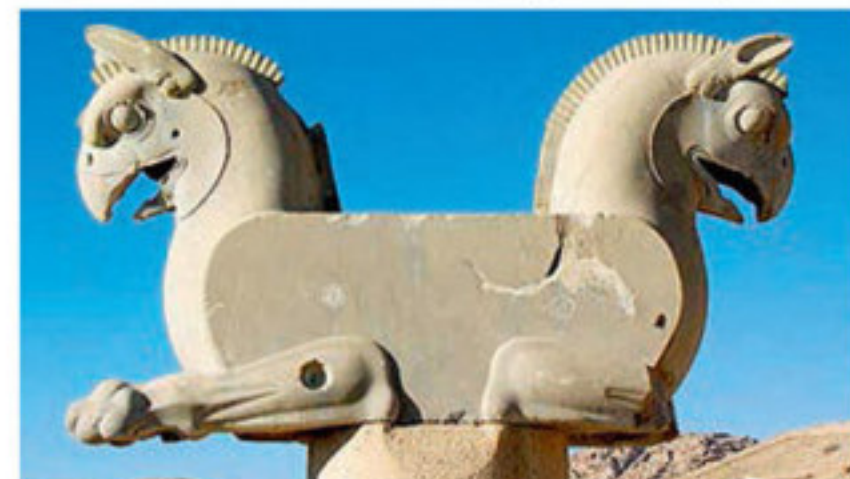
Первый же полноценный грифон, который выглядит так же, как герои современного фэнтези, родом с Крита.

Окончательно образ грифона сложился чуть позже, но тоже в Греции. Само слово «грифон» — греческое по происхождению. Античные авторы писали о грифонах очень много — именно от них мы знаем об облике этих животных, об ареале их обитания (живут они либо в Гиперборее, либо в Индии), о страсти к золоту. А вслед за литераторами грифонов стали изображать художники и архитекторы. Античные грифоны обладали рядом характерных черт — например, ярко выраженными ушами, а порой даже рогами. Иногда их изображали запряжёнными в колесницу Аполлона или Немезиды, богини возмездия.

У греков образ грифона позаимствовали персы и скифы. В Иране их изображали настолько часто, что для персидских евреев грифон сделался символом Персии как таковой. Цари из рода Ахеменидов считали его защитником от зла и колдовства и часто изображали рядом с огненной чашей (тогдашние иранцы были огнепоклонниками). Позднее грифоны довольно часто появлялись в персидской поэзии — например, о них писал Руми.

А вот в Индии, где грифоны вроде бы обитают, их изображений почему-то нет. Хотя там существует своя полуптица-полулев, Шарабха, на грифона она похожа довольно мало и вообще считается одним из воплощений Шивы, а не просто волшебным животным.

■ Непонятного назначения сооружение в Персеполисе



АНГЕЛЫ, ПТИЦЫ, ИЛИ ДИНОЗАВРЫ

Ангелочек

Название «грифон» восходит к греческому γρύψ через латинское *gryphus*. А вот греческое слово, в свою очередь, произошло от ассирийского *k'rub*, то есть «чудовище», «волшебное существо». От этого же корня происходит и еврейское *krub*, а во множественном числе *krubim*. Ну а по-русски это звучит как «херувим».

Так что грифоны и симпатичные барочные ангелочки — явные родственники. Хотя это, конечно, всего лишь одна из версий.



Грифон в Библии

Как это ни удивительно, грифоны упоминаются в Библии (то есть в Вульгате, латинском переводе), причём аж два раза. Правда, в совершенно одинаковом контексте — там, где речь идёт о пищевых запретах, в книгах Левит и Второзакония. Есть грифонов Библия запрещает, упоминая их среди нечистых птиц. На самом деле в виду, скорее всего, имеется какой-то вид грифа или орла, но некоторые авторы средневековых bestiaries, например Бартоломей Английский, этот факт заметили и сочли грифона птицей.



Настоящий грифон

Американский фольклорист и криптозоолог Эдриен Майор выдвинула теорию о происхождении образа грифона, которая сейчас очень популярна, хотя не более правдоподобна, чем остальные. Согласно этой теории, в пустыне Гоби и на Алтае — там, где часто встречается золото, — древние путешественники и торговцы видели многочисленные скелеты протоцератопсов — травоядных динозавров с большим костяным «воротником». Изогнутый «клюв» динозавра превратился в орлиный, а костный вырост черепа вполне мог походить на маленькие крылья.



ЕВРОПА

В средневековой Европе греческий язык знали плоховато, поэтому греческая литература о грифонах читалась в основном в латинских переводах. Грифоны прочно обосновались в средневековых bestiaries, но традиционное представление обрело некоторые новые черты (например, к XII веку стало общим местом упоминание о гигантском размере грифонов). Обычно их относили к «злым» животным, а также считали символом знания — ведь они знали, где находится золото.

Церковь истолковывала образ грифона очень по-разному — вплоть до того, что он выступал одним из воплощений дьявола. Но благодаря Данте (у которого грифон впряжён в колесницу Христа — интересный карьерный поворот после колесницы Немезиды), авторам XVI-XVIII веков, а также геральдике, в которой грифоны встречаются очень часто



■ Жалобный грифон у входа в Бременский кафедральный собор

■ Очень маленький грифончик в шведском городе Мальмё



■ Гигантский грифон на кладбище Фаркашрети, Будапешт

■ Здание таможни в Барселоне



■ Банковский мост в Санкт-Петербурге

■ Дмитриевский собор во Владимире. Грифон терзает зайца



и на гербах самых почтенных семейств, у этих созданий сложилась хорошая репутация. Говорили, например, что они символизируют божественную (птица) и человеческую (лев) природу Христа.

Великие европейские путешественники, в том числе Марко Поло, попадая в Индию и другие места, где якобы должны обитать грифоны, пытались их найти. Но почему-то не получалось.

Ну а поскольку грифоны — стражи сокровищ, их изображения стали часто использовать в оформлении банков, казначейств и других подобных учреждений.

На Руси грифоны тоже были широко известны, причём, скорее всего, наши предки узнали о них независимо от европейцев. Грифона часто связывают с семарглом, божеством с неясными функциями, имевшим вид полуптицы-полусобаки и пришедшим, по-видимому, из Ирана. Очевидно, грифон пришёл вместе с ним — или был позаимствован у скифов. В русском прикладном искусстве и архитектуре XI-XIII веков грифоны и семарглы встречаются одинаково часто и почти всегда — рядом. И если семаргл был связан скорее с землёй и плодородием, то грифон отвечал за небесную стихию.

Ну а с тех пор как грифон сделался гербом правящего дома Романовых, что случилось аж в 1856 году, его даже стали иногда использовать в качестве символа России. И встречаются грифоны порой в очень странных местах.

■ Грифоны у районного отдела полиции города Порхова Псковской области





САМЫЕ-САМЫЕ... ПИСАТЕЛИ, СОЗДАННЫЕ ПИСАТЕЛЯМИ

Есть такая старая-старая картинка, на которой изображён огромный сверчок в сюртуке. На лацкане сюртука у сверчка — значок. А на этом значке — сверчок, а у того сверчка... правильно, опять значок. И так до бесконечности. Спонтанное умножение реальностей. Ничего не поделаешь, все мы увязли в Матрице — и ты, и я. Вот и писатели, а в особенности авторы фантастики обожают умножать реальности и сущности. Создавать всякие альтер эго внутри выдуманного мира, потешаться над ними, заставлять их выдумывать собственные новые миры. Вперёд, читатель! Добро пожаловать в галерею двойников и авторских марионеток!



МЕСТО

Ярослав Заров

СОЗДАТЕЛЬ: Сергей Лукьяненко (родился в 1968) — один из ведущих российских писателей-фантастов, по первой профессии — врач, коллекционирует фигурки мышей, не курит.

ГДЕ ПОЯВЛЯЕТСЯ: «Осенние визиты» (роман, 1997).

НЮАНСЫ: для любителей искать подтексты: на своём официальном форуме писатель однажды заявил, что в Ярославе Зарове не более 25% Сергея Лукьяненко.

ИЗ ДОСЬЕ: Ярослав Сергеевич Заров — молодой, темноволосый, плотного сложения поставщик читабельной массы из Алма-Аты. Современный популярный автор жёсткой детской фантастики. Совсем не любит детей (как Марк Твен). Начал писать книги ещё до того, как научился включать компьютер (на громохочущей пишущей машинке «Москва»). Известные произведения: «Солнечный котёнок», «Книга пути» и «Тени снов». Домосед и мизантроп. Курит. Отъявленный лгун.

Разведён. Не верит в экстрасенсов, инопланетян и «прочую муть». В виртуальном пространстве смел и практически всемогущ. В жизни — трусоват. Держит в тумбочке газовый пистолет. Очень здравомыслящий парень, но лишь до той поры, пока некая сила не подсылает к нему (как и ещё к нескольким случайным представителям человечества) Визитёра-допфельгангера, олицетворяющего творчество. Найдя общий язык со своим двойником (если тот проживёт дольше других Визитёров, то будущее нашего мира станет идеальным для Зарова), вступает на путь соблазна. В итоге всё равно не герой — чтобы уйти от ответственности, вешается в сортире.

ПРЯМАЯ РЕЧЬ: «Это всё глупости, нельзя любить персонажей. В жизни достаточно реальных людей».

ДОСТИЖЕНИЯ: со всех сторон уберёт человечество: убил Визитёра, олицетворяющего Дьявола и Библейского Змия; убил Визитёра, олицетворяющего Развитие.

ЗА ЧТО МЕСТО: за парадоксальность.



МЕСТО

Эдвард Спинола

СОЗДАТЕЛЬ: Алан Глинн (родился в 1960) — ирландский писатель, сценарист, работает в жанре технотриллера, выпускник Колледжа Святой и Неразделённой Троицы Королевы Элизабет.

ГДЕ ПОЯВЛЯЕТСЯ: «Области тьмы» (роман, 2001).

НЮАНСЫ: по мотивам романа режиссёр Нил Бергер выпустил в 2011 году одноимённый фильм (внимание: хэппи-энд!) с американским актёром Брэдли Купером в главной роли. На более высоком уровне схожая идея (но без явной писательской примеси в главного героя, увы) выражена в научно-фантастическом романе Дэниела Киза «Цветы для Эджернона» (1959).

ИЗ ДОСЬЕ: Эдди — посредственный сочинитель и уверенный алкоголик. Курит «Кэмел» без фильтра. Пашет в издательстве, но без особого успеха. Жаден, глуп и неряшлив. Подружка его кинула, из квартиры вот-вот вышибут. Но на помощь приходит знакомый наркодилер, на сестре которого Эдди был женат целых пять месяцев.

Шурин впаривает Эдди мутные ноотропы «МДТ-48», примешь разок — и мозг раскошегарится как надо. Спинола закидывается и по возвращении домой включает педанта: расставляет все книжки-диски по алфавиту, драит кастрюли, поправляет покрывала. А после резко бросает курить и, вдохновившись фотографией Олдоса Хаксли, начинает с ходу ваять нетленку. Когда действие стимулятора заканчивается, Эдди отправляется к шуруну за добавкой. Итог похода: шурина кто-то наглухо замочил, а в руках Эдди оказывается двухгодичный запас «МДТ-48». Стимулятор ума — отличная штука: удаётся похудеть, выучить итальянский за пару дней, написать книгу меньше чем за неделю, занять успех у женщин и всё такое. Много бесплатного сыра.

ПРЯМАЯ РЕЧЬ: «Я торговал из дому через Сеть, используя программный пакет для трейдинга, который купил на Сорок седьмой стрит. За два дня я сделал около четверти миллиона».

ДОСТИЖЕНИЯ: использовал ресурсы головного мозга по полной.

ЗА ЧТО МЕСТО: за стремление к совершенству.



Готорн Абендсен

СОЗДАТЕЛЬ: Филип Киндред Дик (1928—1982) — американский писатель-фантаст, идейный наркоман, непревзойдённый разрушитель реальности, в честь которого названа научно-фантастическая премия.

ГДЕ ПОЯВЛЯЕТСЯ: «Человек в высоком замке» (роман, 1962).

НЮАНСЫ: в романе Филипа К. Дика пересекаются сразу три возможных версии реальности. Кроме того, «Человек в высоком замке» — одно из первых произведений в жанре альтернативной истории (а так-то всё началось с римского сочинителя Тита Ливия, однажды представившего, что бы произошло, проживи Александр Македонский чуть дольше).

ИЗ ДОСЬЕ: Готорн Абендсен — высокий, широкоплечий курчавый брюнет со смуглой кожей. Носит очки. Предпочитает сшитые на заказ костюмы из английской шерсти. Автор бестселлера «Когда наестся саранча» (отсылка к Екклесиасту 12:5), запрещённого в Соединённых Штатах и Европе. Только это не те Штаты и не та Европа, потому что в мире Абендсена гитлеровская коалиция всё-таки победила, в романе Абендсена — проиграла, но всё равно не так, как

в мире, к которому привык ты, читатель. В родной псевдореальности Абендсена Гитлер отошёл от дел по причине сифилиса мозга, телевидение в диковинку, зато космические корабли бороздят просторы Вселенной. Сам автор нашумевшего романа, по слухам, прячется от поклонников в Высоком Замке за колючей проволокой (а если по-честному — у Абендсена одноэтажный домик с садом и трёхколёсным детским велосипедом во дворе). У Готорна есть жена (судя по челюсти — ирландка) и сын; впрочем, Гестапо отчего-то убеждено, что писателя влечёт к девушкам ближневосточного или средиземноморского типа. Абендсен, как и другие герои романа Дика, и сам Дик на момент написания истории, регулярно играет с И-Цзин — «Книгой Перемен», древней гадательной штукой, основанной на гексограммах. После некоторых намёков И-Цзин догадывается, что и его реальность тоже не настоящая. В итоге доиграются все.

ПРЯМАЯ РЕЧЬ: «Мне показалось, что трос лифта поднимает сам Иисус Христос, ну и всех нас заодно. И поэтому я решил не заходить в лифт».

ДОСТИЖЕНИЯ: вывернул окружающий его мир наизнанку.

ЗА ЧТО МЕСТО: за попытку разобраться, что настоящее, а что — нет.



МЕСТО



МЕСТО

Джек Торренс

СОЗДАТЕЛЬ: Стивен Кинг (родился в 1947) — известный американский писатель, «король ужаса», лауреат многочисленных литературных премий, поклонник бейсбольной команды «Бостон Ред Сокс».

ГДЕ ПОЯВЛЯЕТСЯ: «Сияние» (роман, 1977).

НЮАНСЫ: Стивен Кинг — чемпион по части рассказывания историй про писателей, с которыми случается ЧТО-ТО ОЧЕНЬ НЕПРИЯТНОЕ: помимо «Сияния», в связке идут романы «Жребий», «Мизери», «Тёмная половина», «Мешок с костями»; повести «Баллада о гибкой пуле» (откуда пришли культовые форниту), «Секретное окно, секретный сад»... А ещё Стивен спровадил на тот свет своего небезызвестного коллегу — Ричарда Бахмана (официальная версия: скончался от рака псевдонима).

ИЗ ДОСЬЕ: Джек Торренс — бывший школьный учитель и начинающий писатель, склонный к алкоголизму, избивающий детей. Джек устраивается работать зимним сторожем в отель «Оверлук». Там он собирается за полгода написать новую книгу (в мечтах самого автора — «алмазной твёрдости исследование» с картинками). Чтобы

не загнуться от одиночества, Джек берёт с собой на работу супругу Венди и сынишку Денни (у которого внезапно обнаружится паранормальное чутьё). Отель пользуется дурной славой, и не зря: его населяют призраки прошлых лет. У отеля есть «Хозяин», овладевающий разумом постояльцев. А у Джека как раз работа над романом не клеится. Сплошная пахота и отсутствие развлечений превращают Джека в зануду. И он начинает контактировать с «Хозяином», который показывает Торренсу старые фотоальбомы и рассказывает историю отеля. А потом Джек начинает рьяно, с большим топором в руках, пытаться исполнить свой отцовский и супружеский долг. Но и это ему не слишком удаётся. Он даже за паровым котлом не может присмотреть (СПОЙЛЕР!). Творческое бесплодие — ужасная штука, как бы подсказывает нам старина Стивен: либо ты пишешь ужасы, либо ужасы пишут тебя.

ПРЯМАЯ РЕЧЬ: «Дорогая, отдай биты. Я тебя не обижу, нет... Я просто вышибу тебе мозги!»

ДОСТИЖЕНИЯ: сомнительны.

ЗА ЧТО МЕСТО: за ярость непонятого гения и харизму (здесь персональный респект Джеку Николсону, воплотившему злодея на экране).



Виктор Банев

СОЗДАТЕЛЬ: Братья Стругацкие — Аркадий Натанович Стругацкий (1925—1991), Борис Натанович Стругацкий (1933—2012) — советские и российские писатели, соавторы, классики научной и социальной фантастики; 2014 год ознаменовался появлением в Московском районе Санкт-Петербурга «Площади братьев Стругацких».

ГДЕ ПОЯВЛЯЕТСЯ: «Гадкие лебеди» (повесть, 1967, первая официальная публикация на территории СССР — 1987).

НЮАНСЫ: косвенный создатель образа Банева — другой несуществующий писатель Феликс Сорокин, придуманный теми же АБС (роман «Хромая судьба», 1986). Кроме того, на заре карьеры петербургский журналист и писатель Илья Стогов опубликовал под псевдонимом Виктор Банев роман «Череп императора» (1997), в котором действует персонаж — Илья Стогов. С 2002 года роман называется «Отвёртка» и издаётся под реальным именем автора.

ИЗ ДОСЬЕ: известный беллетрист средних лет с оппозиционерским животиком и некрасивым, но мужественным лицом. Ветеран прошедшей войны. Некогда баловень Президента, теперь — в опале. Банев — явная аллюзия на Галича, Кима, Окуджаву и Высоцкого, известных диссидентствующих бардов (исполняет фрондерские песенки под банджо в молодёжных клубах). Кавалер «Серебряного трилистника» второй степени («пре-

зидентская награда за донос») и третьей степени (за фронтовой героизм). Не любит встречаться с читателями. Сочинил повесть с названием «Беда приходит ночью», которую критики поспешно объявили порнографическим чтивом, подрывающим мораль и национальное самосознание. В остальном Виктор Банев — прибор, показывающий состояние общества, но уж точно не орудие для его (общества) изменения. Большую часть книги Банев слоняется под бесконечным дождём, в лучших традициях антиутопий злоупотребляет дешёвым джином (который нейтрализует содовой с нашатырным спиртом) и болтает — ведёт философские беседы, обсуждает мокрецов. Это странные прокажённые, питающиеся чтением, которые, вероятно, прилетели из будущего (на момент истории мы приблизительно в 60-х годах XX века), чтобы его (будущее) изменить. О работе Виктор Банев в основном только думает, зато много. Живёт в гостинице. Встречается с медсестрой. Когда дождь, наконец, заканчивается, Банев пишет новую повесть.

ПРЯМАЯ РЕЧЬ: «У меня в детстве был приятель, который затеял прочитать Гегеля в подлиннике и прочитал-таки, но сделался шизофреником. Ты в свои годы, безусловно, знаешь, что такое шизофрения?»

ДОСТИЖЕНИЯ: вызволил из капкана мокреца, доставил в «лепрозорий» грузовик с книгами.

ЗА ЧТО МЕСТО: за эстетику грязного реализма и веру в будущее.



МЕСТО



МЕСТО

Гилдерой Локхарт

СОЗДАТЕЛЬ: Джоан Ролинг (родилась в 1965) — британская писательница, наиболее известная как автор серии книг о юном волшебнике Гарри Поттере, также пишет под псевдонимом Роберт Гэлбрейт; в юности панковала, а теперь жертвует миллионы фунтов на благотворительность.

ГДЕ ПОЯВЛЯЕТСЯ: впервые — «Гарри Поттер и Тайная комната» (1998), в последний раз — «Гарри Поттер и Орден Феникса» (2003).

НЮАНСЫ: роль писателя в экранизации произведений Роулинг предлагали известному британскому актёру Хью Гранту, но тот отказался (кстати, одно из средних имён актёра — Мунго — тождественно месту упокоения Гилдероя Локхарта), о чём впоследствии сожалел. А за роль ухватился Кеннет Брана.

ИЗ ДОСЬЕ: Гилдерой Локхарт, он же Златопуст Локонс, он же Сверкароль Чаруальд — культовый писатель в мире волшебников. Родился примерно 26 января 1964 года, полукровка (мать — волшебница, отец — маг). Глаза незабудковые, волосы золотистые. В раннем детстве мать поощряла тщеславие мальчика, и маленький сорняк разросся до чудовищных размеров. Локхарт получился неглупым, магически способным, но ленивым и бесконечно влюблённым в себя. В Хогвартсе определён в Когтевран (факультет умников и индивидуалистов). После учёбы находит себя на писательском поприще, создавая шедевры о собственном величии. Сре-

ди написанных павлиньим пером бестселлеров — «Встречи с вампирами», «Духи на дорогах», «Тропой троллей», «Увеселение с упырями», «Я — волшебник» и другие. Опусы использовались как учебники для курса защиты от тёмных искусств, когда Локхарта пригласили на должность преподавателя. Знаменитый борец с тёмными силами на поверку оказался рядовым трусом и болтуном. Его девятидюймовая палочка (вишня и жила дракона) эффективно выстреливает лишь одним-единственным заклинанием. Локхарт обожает давать советы, даже если ничего не смыслит в том деле, о котором идёт речь. Пользуется успехом у недалёких женщин (и у маленькой Гермионы). Предпочитает, чтобы о нём говорили восторженным шёпотом. Однажды послал сам себе восемьсот «валентинок». Оказавшись в палате душевнобольных при госпитале Св. Мунго в беспамятном состоянии, продолжает раздавать автографы, хотя уже не вполне понимает, зачем.

ПРЯМАЯ РЕЧЬ: «Хочешь добиться славы — готовься к долгой, упорной работе».

ДОСТИЖЕНИЯ: обладатель приза «Магического еженедельника» за самую обаятельную улыбку (пять раз подряд!), кавалер Ордена Мерлина третьей степени, в совершенстве освоил заклинание забвения («Обливиэт!»), с помощью которого модифицировал память других храбрых волшебников и волшебниц, крадя и присваивая себе их подвиги.

ЗА ЧТО МЕСТО: за силу воображения и беспринципность в создании идеального «портрета героя».



Маршалл Франс

СОЗДАТЕЛЬ: Джонатан Кэрролл (родился в 1949) — американский писатель, сын актрисы и сценариста, с 1974 года живёт в Вене, автор романов в жанре «магический реализм»; был «трудным подростком», якшался с криминальными элементами.

ГДЕ ПОЯВЛЯЕТСЯ: «Страна смеха» (роман, 1980).

НЮАНСЫ: дебютный роман «Страна смеха», получивший в 1989 году престижную премию «Аполло», считается едва ли не вершиной творчества писателя. Справедливо ли это, вопрос спорный. Но после прочтения этого романа вы определённо станете внимательнее к бульварным романам.

ИЗ ДОСЬЕ: на самом деле его фамилия не Франс, а Франк. Мартин Эмиль Франк. Родился в Австрии, в городе Раттенберге, примерно в 1922 году. В возрасте восьми лет Мартин Эмиль придумал себе псевдоним, а впоследствии стал знаменитым детским писателем. До всемирной известности работал ассистентом в итальянском похоронном бюро, подсовывая девушкам-самоубийцам шоколадное печенье с молоком, а почившим скандальным старушкам цепляя на нос жёлто-чёрных бабочек. Наброски своих произведений

делал в душном подвале, вода грифелем по старой школьной доске. Маршалл Франс — автор таких шедевров, как «Персиковые тени», «Горе зелёного пса», «Звёздный пруд», неоконченного романа «Анна на крыльях ночи» (посвящён дочери) и, само собой, «Страны смеха». Известность господину Франсу всегда претила. Люди его не очень-то интересовали (по крайней мере, реальные). Он жил в доме, набитом древними фолиантами, будильниками с расписными циферблатами, куклами ручной работы (среди которых был шестифутовый Пинокио, выкрашенный серебряной краской), марионетками и масками народов мира. Франс коллекционировал открытки с железнодорожными вокзалами и ненавидел помидоры. Находил имена для персонажей, изучая надгробия. А самое интересное, что на момент начала романа Маршалл Франс уже несколько лет как мёртв.

ПРЯМАЯ РЕЧЬ: «Самое худшее, что может случиться с человеком в сказке, — это превратиться в зверя. Но высочайшая награда для зверя — превратиться в человека».

ДОСТИЖЕНИЯ: населил настоящий городок Гален на Среднем Западе людьми собственного изготовления.

ЗА ЧТО МЕСТО: за силу слова и талант кукловода.



МЕСТО





МЕСТО

Дерек Хартфильд

СОЗДАТЕЛЬ: Харуки Мураками (родился в 1949) — японский писатель и переводчик, поклонник Чехова и Достоевского, увлекается ма-рафонским бегом, хорошо разбирается в кулинарии, любит джаз и Red Hot Chili Peppers.

ГДЕ ПОЯВЛЯЕТСЯ: «Слушай песню ветра» (роман, 1979).

НЮАНСЫ: Харуки Мураками нельзя назвать классическим научным фантастом, но пусть первым бросит камень тот, кто причислит этого японца мирового значения к авторам реалистичной прозы.

ИЗ ДОСЬЕ: Дерек Хартфильд всегда был скрытным парнем. Сокровенное можно узнать из его псевдоавтобиографической книги «Полтора витка вокруг радуги» (1936). Дерек родился в 1909 году в маленьком городке штата Огайо, а умер солнечным воскресным утром в июне 1938-го, чуть-чуть не дотянув до тридцатника. Отец — телеграфист, мать — домохозяйка и любительница гороскопов. Малышом Хартфильд читал огромное количество комиксов, и это при том, что массовое распространение рисованных историй в Америке началось лишь в 30-х годах XX века. И всё-таки любимая книга Дерек Хартфильда — сентиментальная детская повесть английской писательницы Уиды «Фламандский пёс» (1872). После окончания школы Хартфильд работал почтальоном, но ему это быстро надоело. Он стал писателем. Первая публикация — рассказ «Станные сказки» (1930). Первый гонорар — двадцать долларов. Произведения Хартфильда в основном приключенческого и фантастического характера (самое популярное — серия «Приключения Уорда»; примечательно, что сам Уорд поет за сорок две

части серии несколько раз умереть — дважды на Марсе и один раз на Венере). Отдельного упоминания заслуживает роман «Что плохого, если вам хорошо?» (1936) и рассказ «Марсианские ко-лодцы», предвосхитивший творчество Рэя Бред-бери. В целом писателем Хартфильд был ника-ким, но «умел сделать из текста оружие». Одна беда: Дереку не удавалось, подняв свой шотган, определиться с противником. После восьми лет и двух месяцев бесплодной борьбы Хартфильд сиганул с крыши Эмпайр Стэйт Билдинг (в пра-вой руке — портрет Гитлера, в левой — зонтик). Смерть автора, как и его жизнь, осталась прак-тически незамеченной. Дерек Хартфильд нена-видел: почту, школу, издательства, морковь, жен-щин, собак и многое ещё чего. А любил всего три вещи: огнестрельное оружие, котиков и мамины пирожные. На его могильном камне — цитата из Ницше: «Дано ли нам постичь глубину ночи при свете дня?» Единственный официальный исследователь творчества Дерек Хартфильда — Томас Макклер (The Legend of Sterile Stars («Ле-генда бесплодных звёзд»), 1968).

ПРЯМАЯ РЕЧЬ: «На самой святой из всех свя-тых книг в моей комнате — на телефонном спра-вочнике — я клянусь говорить только правду».

ДОСТИЖЕНИЯ: начиная с 1931 года Харт-фильд писал по 70 тысяч слов в месяц, затем его производительность возросла до 100 тысяч, а перед смертью составила 150 тысяч слов (каждые полгода он покупал новую пишущую машинку «Ремингтон»).

ЗА ЧТО МЕСТО: за педагогический талант (по утверждению универсального безымянного рассказчика Харуки Мураками, «в том, что каса-ется сочинительства, я многому учился у Дерек Хартфильда. Можно сказать, практически всему»).

Килгор Траут

СОЗДАТЕЛЬ: Курт Воннегут (1922–2007) — аме-риканский писатель-сатирик, немного химик и ан-трополог, а ещё гуманист и мастер чёрного юмора.

ГДЕ ПОЯВЛЯЕТСЯ: первое упоминание — «Дай вам Бог здоровья, мистер Розуотер!» (роман, 1965)

НЮАНСЫ: в «Завтраке для чемпионов, или Прощай, чёрный понедельник» (роман, 1973) Килгор Траут — один из главных героев, а всего он упоминается в восьми произведениях Вонне-гута (из них шесть — романы), часто катализируя основное действие. Воннегут утверждал, что про-образом Килгора стал Теодор Старджон (тоже фантаст, звезда пятидесятых, автор изречения «Девяносто процентов чего угодно — дерьмо»). Другой фантаст, Филип Фармер, выпустил роман «Венера на раковине» и подписал его «Килгор Траут». Говорят, Воннегут был недоволен.

ИЗ ДОСЬЕ: Килгор Траут внешне похож на американского героя Чарльза Августа Линд-берга. Родился Траут в 1909-м или в 1917-м, а умер в 1981-м или 2001 году. Такие дела. Роста высо-кого, широк в кости, характер — нордический. Служил в морской пехоте. Был трижды женат. Не шибко популярный писатель-фантаст, при этом автор более двухсот романов и такого же числа рассказов. Сочинения Траута пече-таются издательством «Мировые классики», журналом «Чёрные подвязки» и другими порно-графическими монстрами. Реклама на обложках его романов обещает много «норек — нарас-пашку!». Траут — неуёмный фантазёр, пишущий

с одинаковой убедительностью и о психопатах из четвертого измерения, и о нравственных мета-ниях дрожжевых грибов. При этом утверждает, будто пишет только о том, что пережил сам. Единственный ярый поклонник произведений писателя — тот самый миллионер Розуотер. Пи-сательские приёмы: любит сначала долго описы-вать какой-нибудь гнусный общественный строй, а потом быстро советовать, как всё исправить (типичный пример: роман «Бы-Тиль-Небыть» с его гипотетической Америкой). Боится рака, собачек и крыс. Хранит дома (когда у него есть дом, большую часть жизни Килгор Траут — бомж, распространяющий никчёмную газетку «Илиум-ский вестник») кости бермудского буревестника. Перед смертью успел попасть в шикарный номер имени Эрнеста Хемингуэя при доме престарелых и поговорить с собственным Создателем. Умирал несколько раз разными способами, в итоге от-равился насмерть моющим средством Draino. По-сле смерти явился к сыну, Льву Троцкому-Трауту, в виде курящего небритого призрака. Изобрёл су-пругочас. Написал единственное стихотворение: «когда срубят тис / и снесут вниз / я вернусь домой / и скажу «кис-кис». Пьюти-фьют?

ПРЯМАЯ РЕЧЬ: «Знаю, что жить опасно и что жизнь тебя здорово может прижать. Но это ещё не значит, что она вещь серьёзная».

ДОСТИЖЕНИЯ: спас мир от апатии, лично общался с Куртом Воннегутом, нобелевский лау-реат по медицине 1979 года.

ЗА ЧТО МЕСТО: за стирание грани между правдой и вымыслом.



МЕСТО



МЕСТО

Мастер

СОЗДАТЕЛЬ: Михаил Афанасьевич Булгаков (1891–1940) — великий русский писатель, драматург, по первой профессии — врач.

ГДЕ ПОЯВЛЯЕТСЯ: «Мастер и Маргарита» (роман, 1940, впервые опубликован в 1966).

НЮАНСЫ: ряд знатоков спорит с пеной у рта о прототипе Мастера: сам Булгаков или Горький? Спорят о прообразе Воланда: может быть, Сталин? Для подобных споров есть две причины: непонимание самого принципа создания подобных художественных образов и отсутствие даже рудиментарного чувства юмора. Хорошо, что у Михаила Афанасьевича с чувством юмора всё было в порядке.

ИЗ ДОСЬЕ: Мастеру около сорока лет, он гладко выбрит, темноволос, глаза его встревожены и вечная складка залегла у губ. Фамилии у Мастера нет — он отказался от неё. Зато есть чёрная засаленная шапочка с жёлтой буквой «М», шитая Маргаритой Николаевной, возлюбленной Мастера, удивительной женщиной с суицидальными наклонностями, чуточку ведьмой. Историк по образованию, работал в одном из московских музеев и занимался переводами (он знает пять языков, кроме родного: английский, немецкий, французский, латынь и греческий, и ещё немного читает на итальянском). До встречи с замужней Маргаритой («любовь поразила их обоих, как финский нож») Мастер одинок — ни друзей, ни знакомых. Его жизнь резко меняется, когда он находит в корзине с грязным бельём лотерейную облигацию. В музее дали. Номер чудесным

образом оказывается выигрышным. Сто тысяч рублей — по тем временам — немалые деньги. Бросив опостылевшую музейную службу, Мастер садится писать роман о Понтии Пилате. И роман этот приносит всем немало хлопот. В итоге Мастер форматирует диск... то есть растапливает печь собственной рукописью (протестую: рукописи не горят!) и самостоятельно сдаётся в дом скорби. Принимает статус душевнобольного. Следствие психологического инфантилизма, если позволите. Казалось бы, всё на этом, но не стоит, читатель, недооценивать музу гения: влюблённая женщина горы свернёт. А чем закончится? Словами Князя тьмы, конечно: «...о, трижды романтический мастер, неужто вы не хотите днём гулять со своею подругой под вишнями, которые начинают зацветать, а вечером слушать музыку Шуберта? Неужели ж вам не будет приятно писать при свечах гусиным пером? Неужели вы не хотите, подобно Фаусту, сидеть над ретортой в надежде, что вам удастся вылепить нового гомункула? Туда, туда. Там ждёт уже вас дом и старый слуга, свечи уже горят, а скоро они потухнут, потому что вы немедленно встретите рассвет. По этой дороге, мастер, по этой. Прощайте!»

ПРЯМАЯ РЕЧЬ: «И вы, и я — сумасшедшие, что отпираться! Видите ли, он вас потряс — и вы свихнулись, так как у вас, очевидно, подходящая для этого почва. Но то, что вы рассказываете, бесспорно, было в действительности».

ДОСТИЖЕНИЯ: роман Мастера рекомендуется к прочтению Силами Света. Роман Мастера рекомендуется к прочтению Силами Тьмы.

ЗА ЧТО МЕСТО: за нетленность.





Чуи, мы дома!

ФЕСТИВАЛЬ STAR WARS CELEBRATION ANAHEIM

С 16 по 19 апреля взоры всех поклонников «Звёздных войн» были прикованы к американскому городу Анахайму, где проходил десятый по счёту конвент Star Wars Celebration. Не за горами премьера «Пробуждения Силы», и крупнейший фестиваль поклонников саги как нельзя лучше подходил для того, чтобы обнародовать долгожданные подробности о грядущем фильме и новый трейлер. Впрочем, Celebration Anaheim был интересен отнюдь не только информацией о новом фильме. Но обо всём по порядку.



Что: международный конвент любителей «Звёздных войн»

Где: Анахайм, США

Когда: 16–19 апреля 2015

Собралось: более 60 тысяч человек

КОНВЕНТ БЕСКОНЕЧНЫХ ОЧЕРЕДЕЙ

Первое впечатление Star Wars Celebration Anaheim произвёл ещё до начала конвента. Придя к выставочному центру вечером 15 апреля, чтобы заранее получить бейдж, можно было наблюдать внушительное количество фанатов, которые уже начали занимать очередь, чтобы попасть на утреннюю презентацию Джей Джей Абрамса и Кэтлин Кеннеди. До начала мероприятия оставалось ещё примерно шестнадцать часов, но тысячи поклонников были готовы ночевать на полу подземного этажа Anaheim Convention Center, чтобы наутро точно увидеть выступление создателей «Пробуждения Силы» и новый трейлер картины. Чтобы поддержать силы преданных фанатов, Абрамс заказал для них две сотни пицц.

Конечно, нам не раз доводилось слышать о гигантских очередях, которые выстраивались у кинотеатров перед выходом на экраны «Призрачной угрозы» — ещё за недели до премьеры. Но одно дело знать о подобном и совсем другое — видеть собственными глазами.

Огромные очереди оказались неотъемлемым атрибутом конвента — куда там советским магазинам перестроечного периода! Возникло подозрение, уж не национальный ли это американский вид спорта — стояние в очередях. Нередко можно

было видеть, как люди, увидев, что выстраивается очередь, спешили занять в ней место и только потом интересовались: а куда, собственно, стоим? Два года назад на Star Wars Celebration в Германии, куда тоже съехались тысячи фанатов со всего мира, подобного не было и в помине. Тогда даже на первое публичное выступление Кэтлин Кеннеди в качестве главы Lucasfilm смогли без проблем попасть все желающие.

Ради чего посетители ни приехали бы на Star Wars Celebration, они были обречены на многочасовое ожидание. Даже чтобы просто попасть в выставочный зал в момент открытия, необходимо было прийти к Anaheim Convention Center часа за два-три. Огромные очереди выстраивались в магазины, на презентации, выставки, автограф-сессии... Вероятно, немало поклонников провели в них больше времени, чем на самих мероприятиях. А интересных мероприятий в программе Star Wars Celebration было полно.

На Арене выставочного центра выступали звёзды саги — Марк Хэмилл, Кэрри Фишер, Иен Макдермид и другие, Electronic Arts показывала на своём стенде отрывки из игры Star Wars: Battlefront, издательства Del Rey и Marvel презентовали готовящиеся к выходу книги и комиксы, писатели и дизайнеры говорили о своей работе над сагой, мастер по созданию спецэффектов

Деннис Мьюрен делился воспоминаниями о создании предыдущих эпизодов, продюсер мультсериалов «Войны клонов» и «Повстанцы» Дэйв Филони рассказывал о нереализованных и грядущих планах, коллекционер Стив Сансвит демонстрировал уникальные экспонаты из своего собрания, японская авиакомпания All Nippon Airways представляла самолёт, стилизованный под дроида R2-D2... И это — лишь малая доля того, что можно было увидеть на Star Wars Celebration 2015. Но наибольший ажиотаж, разумеется, вызвала презентация «Пробуждения Силы», открывшая конвент.

ПРОБУЖДАЯ СИЛУ

Те, кто с вечера занимал очередь на выступление Абрамса и Кеннеди, делали это не зря. Арена Anaheim Convention Center смогла вместить далеко не всех желающих. Для тех посетителей конвента, кто не смог попасть на Арену, в нескольких крупных залах проводили прямую трансляцию презентации.

Большая её часть оказалась эмоциональной, но не слишком информативной. Кеннеди рассказывала, как во время ужина Джордж Лукас ошарашил её предложением сменить его на посту главы Lucasfilm. Абрамс вспоминал, как в одиннадцать лет впервые увидел «Звёздные войны» и был поражён фильмом, а также объяснил, почему поначалу отказался стать режиссёром седьмого эпизода: по словам Джей Джей Абрамса, его страшила ответственность, он подустал от работы над сиквелами и собирался больше времени уделить семье. Однако после разговора с Кеннеди режиссёр задумался, каким может быть продолжение «Звёздных войн», и изменил своё решение.

Кеннеди и Абрамс подчеркнули, что при съёмках «Пробуждения Силы» они старались использовать как можно больше настоящих декораций и реквизита, чтобы воспроизвести ощущение реальности происходящего, присущее классической трилогии. В подтверждение их слов на сцене появился дроид BB-8, засветившийся в первом тизере фильма. Многие приняли дроида за творение мастеров компьютерной графики, однако он существует и функционирует.

Другими неожиданными гостями презентации стали актёры, которым в «Пробуждении Силы» достались роли нового поколения героев, — Дейзи Ридли (Рэй), Джон Бойега (Финн) и Оскар Айзек (По Дэмерон). Каждый из них вкратце рассказал о своём персонаже и его первом появлении в фильме.

Рэй живёт на пустынной планете Джакку — именно она была показана в первом тизере и принята многими за Татуин. Примерно через год после финала «Возвращения джедая» возле планеты развернулась масштабная битва, следы которой заметны и спустя три десятилетия. Рэй зарабатывает на жизнь сбором мусора и, по словам Дейзи Ридли, очень самостоятельна. Жизнь девушки кардинально меняется после встречи с другим персонажем...

Джон Бойега подтвердил, что его герой служил в рядах штурмовиков (да, в эпоху Империи штурмовики уже давно состояли из призывников, а не клонов Джанго Фетта). Финн оказывается в смертельной опасности, и его реакция на эту угрозу становится отправной точкой для его приключений. Наконец, По Дэмерон, по словам Оскара Айзека, — лучший пилот в галактике (интересно, что на этот счёт думает Хан Соло?). Принцесса Лея отправляет По на секретную миссию, в ходе которой он встречается с Финном, и их судьбы навсегда переплетаются.

Завершилась презентация демонстрацией нового тизера, который получился зрелищным и атмосферным и у собравшихся на Арене зрителей вызвал почти религиозный экстаз. Именно в этот момент по-настоящему чувствовалась магия «Звёздных войн», любовь к которым объединяет уже несколько поколений.

После окончания презентации в одном из залов выставочного центра открылась небольшая выставка, посвящённая «Пробуждению Силы». На ней



К концу презентации «Пробуждения Силы» зал содрогался от аплодисментов и восторженных криков



В первые рейсы новый самолёт компании All Nippon Airways отправится нынешней осенью



Крестокрылы и «Тысячелетний сокол» изменились со времён классической трилогии, но не сильно



Вероятно, на большом экране встреча BB-8 и штурмовиков не будет такой спокойной

ИНТЕРВЬЮ С ДЖОНОМ ДЖЕКСОНОМ МИЛЛЕРОМ

Год назад компания Lucasfilm объявила, что создаёт новый канон «Звёздных войн». На момент анонса в него входили только шесть фильмов и мультсериал «Войны клонов». Все проекты Расширенной вселенной, будь то романы, комиксы или игры, перешли в категорию «Легенд» и больше не входят в официальную историю саги.

Однако все новые проекты, выходящие с сентября 2014 года, считаются частью единого канона. Написать первую книгу нового канона выпало Джону Джексону Миллеру — автору, хорошо знакомому поклонникам саги по замечательным комиксам Knights of the Old Republic и роману Kenobi.

Перезапущенную книжную серию «Звёздные войны» открыл роман A New Dawn («Новый рассвет»), который служит прологом «Повстанцев» и рассказывает о приключениях джедая Кейнана до событий мультсериала. На Star Wars Celebration мы встретились с Джоном Джексонем и задали ему несколько вопросов о его книгах и новом каноне.



Относительно недавно была создана «сюжетная группа», которая отвечает за развитие истории «Звёздных войн». Не могли бы вы рассказать, как проходит её взаимодействие с авторами?

Прежде всего, «сюжетная группа» следит, чтобы задумки разных авторов не вступали в противоречие друг с другом и с планами по развитию вселенной. Производственный цикл у фильма или телесериала значительно дольше, чем у книги или комикса, поэтому не обойтись без тщательного предварительного планирования и координации между командами, которые занимаются различными проектами. Именно для этого и нужна «сюжетная группа». Она плотно работает с представителями всех творческих коллективов и координирует их деятельность.

Многих поклонников «Звёздных войн» расстроила новость о том, что все произведения Расширенной вселенной объявили «Легендами». Вы успели немало потрудиться над Расширенной вселенной. Как вы восприняли решение Lucasfilm?

Конечно, я могу понять расстройство фанатов Расширенной вселенной, но, мне кажется, решение её отменить было вызвано разумным желанием дать авторам фильмов как можно больше творческой свободы.

И, на мой взгляд, ценность истории не зависит от того, вписывается ли она в официальную хронологию. Любимые сюжеты и те эмоции, которые они дарят читателям, никуда не исчезнут из-за того, что больше не считаются каноном. Я люблю и собираю комиксы на протяжении многих лет, и это выработало привычку не слишком переживать по поводу статуса той или иной истории. Скажем, различные приключения Человека-паука далеко не всегда хорошо согласовывались между собой, вселенные Marvel и DC Comics не раз перезагружали, а мои любимые комиксы о Бэтмене вообще никогда не входили в магистральный канон. Я стараюсь оценивать каждую историю отдельно. Когда я пишу, я стремлюсь создать такую историю, которая будет максимально хороша и интересна сама по себе. То, как эти сюжеты сочетаются между собой и складываются в общую картину, для меня всего лишь приятное дополнение.

Мультсериал «Повстанцы», прологом к которому служит ваш роман A New Dawn, пока не столь серьёзный и взрослый, как произведения об эре Империи, выходявшие во времена Расширенной вселенной. Приходилось ли вам подстраиваться под общий тон мультсериала, когда вы писали книгу?

Далёкая галактика, которую вы увидите в книге, пожалуй, более мрачная и жестокая, чем в мультфильме. Но я плотно работал с авторами мультсериала, чтобы в то же время сохранить верность его духу. И, как мне кажется, мне удалось соблюсти баланс и выписать Кейнана и Геру именно такими, какими их увидит зритель.

Главных героев многих ваших книг и комиксов по «Звёздным войнам» — Зейна Керрика, Керру Холт и Кейнана — роднит то, что все они джедаи-одиночки, оказавшиеся вне Ордена. Чем вас привлекает такой типаж?

Они очень похожи на Люка Скайуокера, каким он был, когда мы впервые его встретили. Он одинок, у него есть невероятные способности, но он толком не знает, что именно с ними делать. То же самое можно сказать о Зейне, Керре и Кейнана, которые по разным причинам оказываются оторваны от Ордена джедаев. Героям приходится искать свой собственный путь в галактике, и именно этим они мне интересны.

Если не ошибаюсь, в университете вы изучали историю Советского союза. Многие видят сходство между ним и Империей. Помогло ли вам знание истории, когда вы писали роман об эпохе становления Империи?

Вы правы, я отчасти ориентировался на раннюю историю Советского союза. Прежде всего на 20-е годы прошлого века, когда шёл переход от царского режима к коммунистическому строю и в стране царил хаос. Мне показалось логичным, что в далёкой галактике должно было происходить нечто подобное после превращения Республики в Империю. Новый режим ещё не навёл везде свои порядки, многие институты Республики ещё действуют, но Империя постепенно усиливает хватку. Ситуация в галактике отличается от той, что мы видим в «Новой надежде», и именно это я старался показать.

можно было увидеть модели кораблей, которые появятся в фильме, а также костюмы некоторых персонажей и доспехи штурмовиков. Судя по описаниям, сопровождавшим экспонаты, враждующими фракциями в фильме станут Первый порядок (First Order) и Сопротивление (Resistance), которые, по всей видимости, пришли на смену Империи и Повстанцам соответственно. Кроме того, концепт-арты Финна намекают, что к нему в руки попадёт световой меч Люка Скайуокера.

Вдобавок в ходе конвента было объявлено, что новеллизацию «Пробуждения Силы» напишет Алан Дин Фостер. Анонсировали это весьма оригинальным способом. В ходе одной из презентаций издательства Del Rey ведущий передал микрофон в аудиторию для вопросов. Автором первого стал Фостер, спросивший, можно ли ему написать книгу по седьмому эпизоду. Редакторы на всякий случай уточнили его квалификацию — умеет ли он быстро писать и имеет ли опыт работы в межавторских вселенных (ирония в том, что в 1976 году именно Фостер делал новеллизацию «Новой надежды») — и, получив ответы, подтвердили, что он будет работать над литературной версией «Пробуждения Силы». Роман выйдет в цифровом виде в день премьеры, а выход бумажной версии намечен на январь будущего года. А издательство Marvel объявило, что автором серии комиксов Star Wars: Journey to The Force Awakens — Shattered Empire, которая послужит прологом к фильму, станет Грег Рака.

ТЁМНЫЕ ВРЕМЕНА

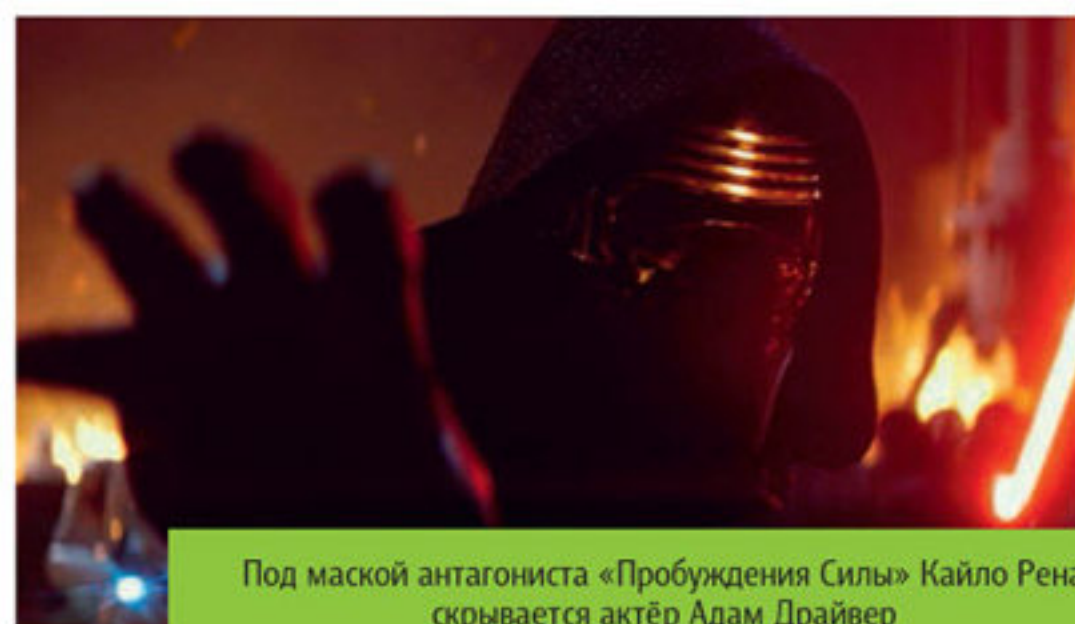
«Пробуждение Силы» не единственный новый фильм Саги, который находится в разработке. Уже в 2016 году нас ждёт премьера первого спин-оффа — Star Wars: Rogue One, и ему была посвящена отдельная презентация, которую посетил режиссёр картины Гарет Эдвардс.

Первым делом было объявлено, что серия спин-оффов получит название Anthology Series. Затем режиссёр поведал, что действие картины развернётся между третьим и четвёртым эпизодами. В центре внимания окажется команда повстанцев, пытающихся похитить планы Звезды смерти. Идея картины принадлежит Джону Ноллу из ILM. Гарет Эдвардс обещает реалистичный военный фильм с неоднозначными персонажами.

Съёмки фильма стартуют только летом, но Эдвардс всё-таки привёз на Star Wars Celebration тизер картины, сделанный мастерами по компьютерной графике из студии ILM. В отличие от большинства



«Пробуждение Силы» ещё не вышло, но одну крылатую фразу поклонникам саги уже подарило — «Чуи, мы дома»



Под маской антагониста «Пробуждения Силы» Кайло Рена скрывается актёр Адам Драйвер

трейлеров, демонстрировавшихся на конвенте, это видео Lucasfilm публиковать в Сети не стала.

Ролик идёт под речь Бена Кеноби: «For over a thousand generations the Jedi Knights were the guardians of peace and justice in the Old Republic. Before the dark times. Before the Empire» («Тысячелетиями рыцари-джедаи стояли на страже мира и справедливости в Старой Республике. Пока не настали тёмные времена. Времена Империи»). Над лесной планетой пролетает имперский истребитель, камера переходит на небосвод, большую его часть занимает Звезда смерти.

Посетить презентацию должен был ещё и Джош Трэнк, который значился режиссёром второго спин-оффа. Однако Джош на Celebration не появился, а уже вскоре стало известно, что он покинул проект. По слухам, продюсер Саймон Кинберг, занимающийся спин-офами, остался недоволен подходом режиссёра к работе во время съёмок новой «Фантастической четвёрки», и именно из-за этого Трэнк расстался со «Звёздными войнами».


Другой большой премьерой конвента стала первая публичная демонстрация игры Star Wars Battlefront, которая выйдет за месяц до «Пробуждения Силы». Действие шутера развернётся в классическую эпоху; мы сможем повоевать на Эндоре, Хоте, Татуине и планете Салласт, которая в фильмах не появлялась. Кроме того, в начале декабря выйдет бесплатное дополнение, которое добавит в игру планету Джакку из «Пробуждения Силы».

Космических сражений не предусмотрено, зато поиграть можно будет не только за рядовых бойцов, но и за известных персонажей вроде Дарта Вейдера. Игра заточена под мультиплеер, и в многопользовательских сражениях сможет принять участие до сорока человек. Кроме того, нас ждут кооперативные миссии. А вот полноценной сюжетной кампании в Star Wars Battlefront не будет. Это, впрочем, не мешает издательству Del Rey выпустить по игре роман Star Wars Battlefront: Twilight Company за авторством Александра Фрида. Роман расскажет о рядовых бойцах Империи и Повстанцев, а его действие развернётся после окончания «Новой надежды».

Последней большой темой конвента стал мультсериал «Повстанцы», дебютировавший в прошлом году. Во втором сезоне события примут гораздо больший размах и не будут ограничиваться одной лишь планетой Лоталом. Героям мультсериала предстоит столкнуться с самим Дартом Вейдером, а зрителей ждёт встреча с некоторыми старыми знакомыми из «Войн клонов» вроде пирата Хондо Онака или командора Рекса. По словам продюсера Дейва Филони, судьбы всех персонажей «Войн клонов» и их роль в новом мультсериале он детально обсуждал с Джорджем Лукасом.

На конвенте состоялась премьера полуторачасового эпизода Star Wars Rebels: The Siege of Lothal («Повстанцы: Осада Лотала»), открывающего второй сезон. По масштабности он и вправду значительно превосходит всё, что мы видели в первом сезоне, и Вейдер в нём вовсю демонстрирует свою нешуточную мощь. А вот сделать сценарий более качественным авторы не смогли — сюжеты, персонажи и диалоги по-прежнему крайне примитивны и шаблонны и остаются ахиллесовой пятой мультсериала.

* * *

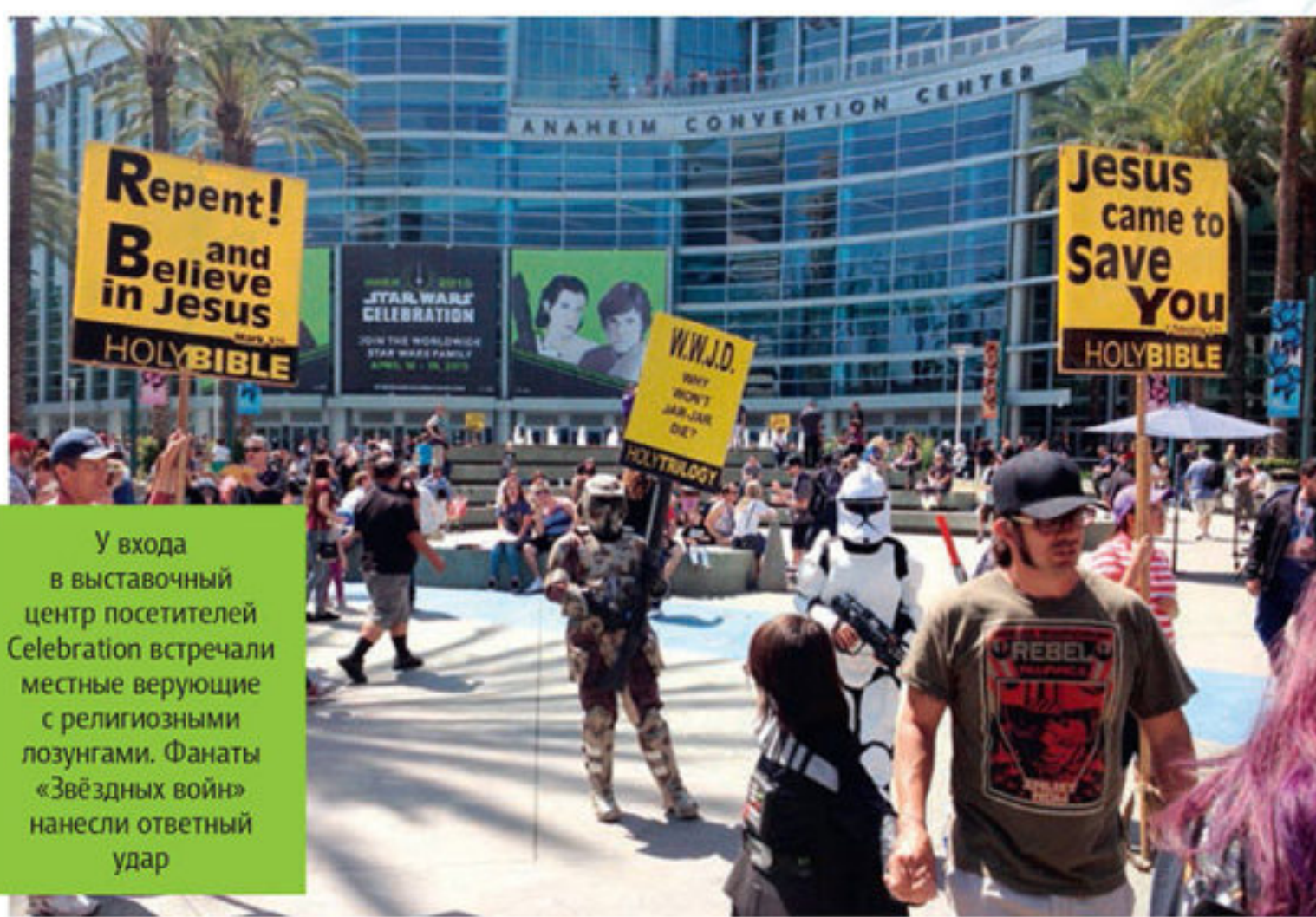
Американский Star Wars Celebration вышел непохожим на предыдущий конвент, проходивший в Германии. Если последний был идеально организованным праздником для фанатов саги, но не смог порадовать важными анонсами, то фестиваль в Анахайме был щедр на информацию о новых проектах, но из-за невероятного количества очередей комфортным для посетителей его назвать сложно. Хотелось бы надеяться, что следующий Star Wars Celebration, который пройдёт в июле 2016 года в Лондоне, сумеет объединить лучшие черты двух своих предшественников. 



Торговые ряды Celebration — рай для коллекционеров и ад для их кошельков



Эпизод Star Wars Rebels: The Siege of Lothal будет показан широкой публике 20 июня, а старт нового сезона мультсериала намечен на осень



У входа в выставочный центр посетители Celebration встречали местные верующие с религиозными лозунгами. Фанаты «Звёздных войн» нанесли ответный удар



У американских косплееров особой любовью пользуются имперцы, в особенности штурмовики



Star Wars Battlefront может претендовать на звание одной из самых красивых игр современности

Писатели на фоне косплея Роскон 2015

Ещё в прошлом году закрытый московский конвент для писателей «Роскон» волей издательства «Эксмо» срастили с большим открытым фестивалем, куда мог попасть любой желающий. Организаторы даже не подозревали, насколько востребованной окажется идея: на «Роскон 2014» пришли более шести тысяч человек, так что зал и программа, не рассчитанные на такой успех, трещали по швам. На «Росконе 2015» ошибки учли: фестиваль переехал в огромный зал и серьёзно расширил программу.



Что: Городской фестиваль фантастики
Где: Москва, Россия
Когда: 11-12 апреля
Собралось: более 8000 человек

Как и в прошлый раз, «Роскон» разделили на тематические зоны по жанрам. «Постапокалипсис» с его обгорелыми балками и статуями мутантов стал домом для косплееров, изображавших скейвенов из Warhammer. Оба дня они привлекали даже больше внимания, чем именитые ведущие. Над посетителями, пересекающими зону «Романтики», возвышалась башня Рапунцель, в которой можно было сфотографироваться, свесив вниз огромную пшеничную косу. Посреди зала красовались помост и стойки с самым разным бутафорским оружием — для любителей скрестить мечи, алебарды, моргенштерны, шпаги, молоты и дубины. И хотя щеголяющие военной униформой разных веков ценители «Альтернативной истории» битвам предпочли компанию знатоков «Мировой фантастики» и подозрительные напитки от алхимиков «Стипанка», Красные шапки из «Городского фэнтези» заключили союз с «Классическим фэнтези», надеясь помериться силами с приверженцами LitRPG. В битве за славу и трофеи на ринге могли сойтись Крёстная фея и Локи, вездесущие скейвены и Белый ходок, джедаи и ситхи. Даже сталкеры испытали себя, покинув зону многопользовательского шутера Survarium на втором этаже.

Фантастический конвент немыслим без современных технологий. Наступление эры виртуальной реальности символизировал шлем Oculus Rift, создававший невероятно реалистичное окружение. Посетители, далёкие от мира видеоигр, «рисовали» 3D-ручками разные предметы прямо в воздухе. Получалось не очень, но Сальвадор Дали оценил бы.

Сжигание металла и визуализация звука в «Экспериментариуме», фантастические аксес-

суары в магазинах, танцующие Люди Икс, звонок на МКС, презентации книг — перечислять яркие моменты фестиваля можно долго.

Были на «Росконе 2015», разумеется, и писатели с мастер-классами, лекциями и круглыми столами. Ник Перумов и Сергей Лукьяненко разобрали работы для сборника «Лучшая фантастика 2016» и провели семинар «Синописис за 20 минут». Давние соавторы, помимо прочего, обмолвились, что могут написать продолжение своей совместной книги «Не время для драконов». Роман Злотников объявил о начале отбора кандидатов в новый межавторский проект «Вечный», чем окончательно взбудоражил и без того разрывающихся от обилия впечатлений молодых писателей.

Лекций было столько, что побывать на всех можно было лишь с помощью маховика времени. Дмитрий Рус, приводя подробную аналитику, рассказал, как добиться успеха на сайте Amazon — Мекке для любителей электронных книг. Сергей Слюсаренко провёл почти научную конференцию по вопросам телепортации. На других лекциях можно было узнать, почему в России доминирует жанр фантастического боевика, а на западе нет и как используются элементы реальной истории в играх Bioshock Infinite и The Order: 1886.

Посетители конференции «Научная фантастика мертва?» пришли к неутешительному выводу, что большинство современных фантастов давно махнули рукой на научное правдоподобие. А руководитель Центра комиксов и визуальной культуры Александр Кунин поведал, почему в России до сих пор не сложилось комикс-сообщество и отчего провалились многочисленные комикс-проекты, в том числе «Обитаемый остров».

■ Сергей Лукьяненко приоткрывает завесу тайны над будущим своего проекта «Застава»



■ Фантаст года Алексей Пехов



Завершился «Роскон 2015» фееричным косплей-дефиле с призовым фондом в 50 000 рублей. Лучшие мастера перевоплощений получили множество подарков и статуэток. Награды также вручили писателям и другим деятелям фантастики. Главный редактор журнала «Если» Александр Шалганов получил «Большой Роскон» за вклад в фантастику, а Алексею Пехову досталась премия «Фантаст года» — за самые большие тиражи. «Золотой Роскон 2015» за роман «Чёрное знамя» отошёл Дмитрию Казакову, а новая премия «Час Быка» — Александру Слепакову за «Повесть о советском вампире». Наталье Кудряковой вручили премию «Алиса» за детскую книгу «Необыкновенное расследование... или как приручить врагана».

Честь провести церемонию закрытия досталась фолк-группе Teufelstanz.

* * *

Прошлогодний конвент был пробой пера, осторожным первым шагом. Его внезапный успех побудил организаторов взяться за подготовку всерьёз. Развлечений было даже слишком много — от селфи с Дартом Реваном и танцевальных шоу до научных экспериментов и живого общения с космонавтами на орбите. Конечно, «Роскону» есть куда расти, но для совсем молодого и уникального по российским меркам фестиваля он весьма и весьма хорош. **SP**

РОСКОН «ГОРОДСКОЙ» И РОСКОН «СЕЛЬСКИЙ»

Открытый фестиваль «Роскон» проходит на базе одноимённой писательской конференции, история которой насчитывает уже пятнадцать лет. В отличие от городской части, конференция проходит на загородной базе (в связи с чем участники в шутку назвали её «сельским» «Росконом»). Помимо наград, вручённых на большой сцене городского фестиваля, писатели провели ещё несколько награждений. «Золотой Роскон» получил Евгений Лукин (за повесть «Грехи наши тяжкие»). Публицистическая премия имени Александра Ройфе досталась Глебу Елисееву за книгу «Эдгар Аллан По. Поэт кошмара и ужаса». Лучшим межавторским проектом назван инициированный Сергеем Лукьяненко цикл «Застава».



■ Любимым писателям внимали представители самых разных видов и рас

■ Косплей-дефиле вышло действительно грандиозным





Редактор: Сергей Серебрянский

ЗА МЕСЯЦ ПРОЧИТАЛ:

Гарри Поттер (5-7 книги)

Ну на самом деле, конечно, не за месяц. Даже несмотря на сомнительный мир, серия заслуживает своего успеха благодаря приятным персонажам и лихо закрученному сюжету. И да, перевод Марии Спивак определённо лучший.

МАШИНА ВРЕМЕНИ

Почему нам интересны новости космоса? Нет, ну редакторы их любят ясно за что. Вселенная — такая огромная штука, и в ней постоянно что-то происходит (а если быть точным, то уже произошло миллиарды лет назад, просто мы ещё об этом не знаем из-за конечности скорости света). Идеальный ньюсмейкер! Редакторы «Мира фантастики» тоже понятно, за что любят. Космос давно стал нашим, а каждая новость про космические корабли, бороздящие галактику (в этом году для нас работают Rosetta, Dawn и New Horizons), заставляет сердце содрогаться — вот она, фантастика, наступает! Очень любят космос фоторедакторы — ведь оттуда столько красивых фотографий, которые к тому же находятся в общественном достоянии.

Но за что новости космоса любят читатели? Действительно, чем очередное открытие очередного газового гиганта в окрестностях Сириуса привлекает внимание простого человека? Вот новость о семейной жизни стареющей поп-звезды — другое дело! Упс, да она тоже ничего не значит. Но ведь читают, интересуются. А если и вспоминают про космос, то только когда очередной «Прогресс» летит стыковаться со станцией «Мир» на дне Тихого океана. Но это другое.

Итак, почему же нам интересны новости космоса? Читая их, мы чувствуем давно подзабытый дух первооткрывательства. Когда-то наша планета была неизведанной землёй, полной удивительных открытий. Где-то там, за океаном, неподалёку от края, было полно неизведанных земель. Сейчас почти весь мир изучен, кажется привычным, скучным местом, а тут перед нами — огромный неизведанный океан звёзд. Его нельзя достичь (пока), но можно изучать. Поражаться красотой, масштабами и величием природы. А изучая — предвкушать, что когда-то туда ступит нога человека. Вот тогда и наступит новая эра открытий. Но длиться она будет гораздо дольше, чем на Земле.

Текст: Алексей Ионов

Новости приматов

ЭТО НЕ ВЫ ОБРОНИЛИ?



Doron / Wikimedia Commons

На востоке Африки обнаружены древнейшие каменные инструменты — возраст находки оценивается в 3,3 миллиона лет. Они на 700 тысяч лет старше орудий из эфиопского местонахождения Гона, которые ранее считались старейшими в мире. Если датировка подтвердится, то получится, что инструментами пользовались почти за полмиллиона лет до появления первого человека.

Находка была сделана на западном побережье озера Туркана (на фото), в месте, очень известном среди археологов. Несколько миллионов лет назад озеро было куда больше, местный климат — благоприятнее, а лежащие вокруг земли — плодороднее. По берегам Турканы проживали крупные животные и ранние гоминиды. В 1994 году неподалёку от местонахождения инструментов знаменитый палеоантрополог Мив Лики обнаружила остатки ананских австралопитеков, живших около 4 миллионов лет назад. Скорее всего, именно они и пользовались каменными инструментами.

ЗАТО У НАС ЕСТЬ ОРУЖИЕ

Американские антропологи обнаружили в саваннах юго-восточного Сенегала стаю шимпанзе, которые используют на охоте собственноручно созданные орудия. Шимпанзе отламывают от деревьев ветки, обрывают все листья и сучки и зубами затачивают концы импровизированных копий. Средняя длина такого орудия составляет 75 сантиметров.

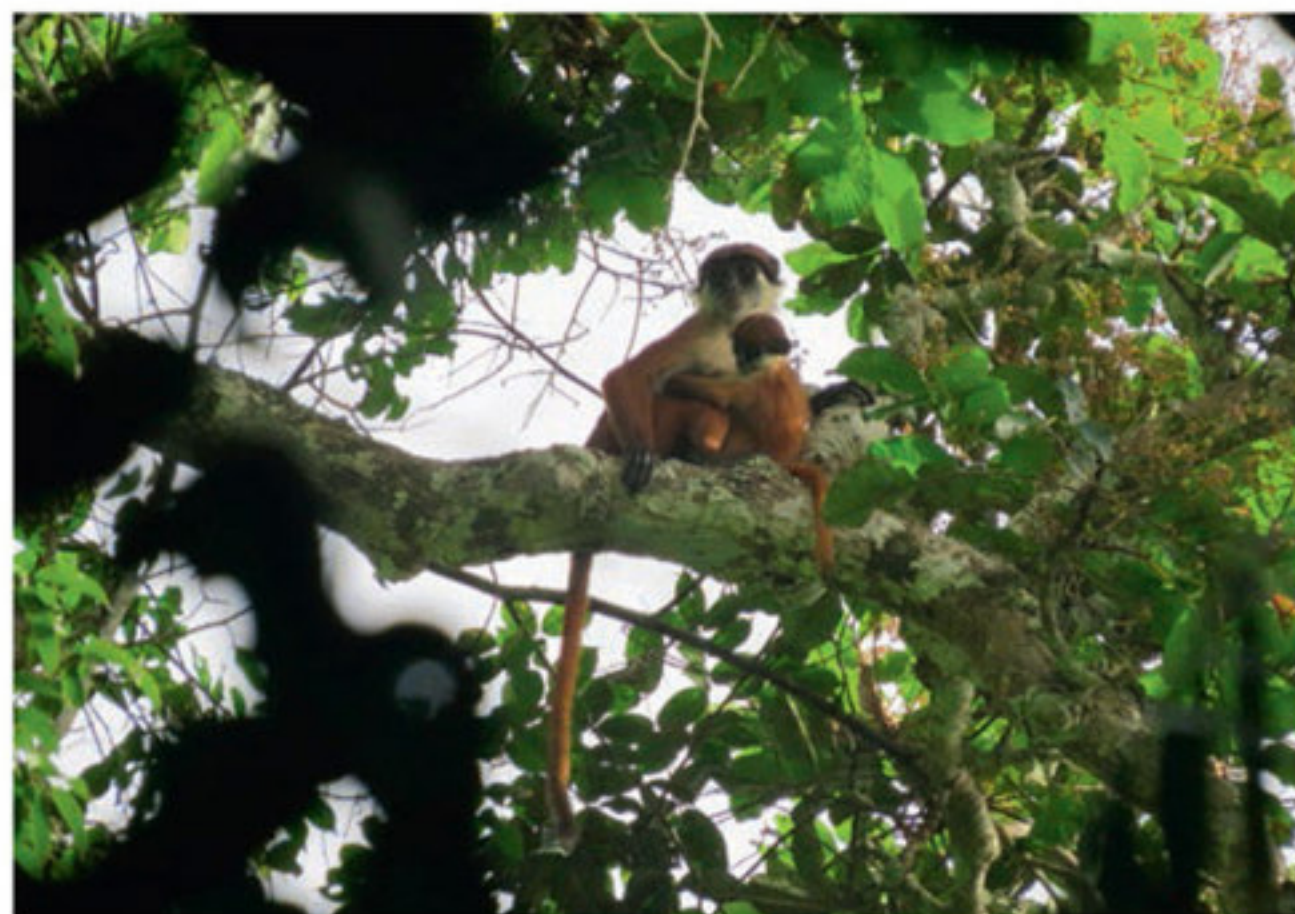
Однако на этом открытия не закончились. Понаблюдав за группой, исследователи выяснили, что оружием преимущественно пользуются самки. Антропологи предположили, что таким образом они стараются компенсировать свои недостатки: самки меньше и слабее самцов и, как правило, менее под-



вижны, потому что носят с собой детёнышей. Примечательно, что это единственная обнаруженная стая шимпанзе, которая пользуется оружием при охоте. Скорее всего, уникальность сенегальских приматов объясняется скудной добычей в данном регионе, из-за чего обезьяны стали стремиться увеличить свои шансы на удачную охоту.

НЕ ДОЖДЁТЕСЬ!

В джунглях Республики Конго биологам удалось сфотографировать обезьян, принадлежащих к виду «красный колобус Бувье». Впервые эту разновидность мартышек открыли в 1887 году, но, поскольку ареал их обитания был крайне ограничен, учёным удалось заполучить для исследования лишь несколько особей. Последних раз колобусов Бувье видели в дикой природе в семидесятых годах прошлого века, и с тех пор считалось, что вид вымер. Однако недавние фотографии наглядно показывают, что колобусы по-прежнему прекрасно себя чувствуют. Судя по всему, на Земле осталось ещё немало неисследованных уголков, где могут спокойно жить неизвестные или забытые виды животных.



ТРИ ФОТО ИЗ ЭКСТРЕМАЛЬНЫХ МЕСТ

Далёкий космос

Исследовательский аппарат New Horizons, стартовавший в 2006 году для изучения Плутона и его спутника Харона, почти добрался до пункта назначения и недавно переслал на Землю первые цветные фотографии карликовой планеты и её крупнейшей луны. Из-за слишком высокой скорости аппарата он не сможет выйти на орбиту Плутона, поэтому у астрономов будет всего девять дней

для наблюдений. Прежде всего ученые хотят проверить гипотезу о существовании на Хароне подземного океана. Затем New Horizons проследует дальше, чтобы изучить ряд объектов в поясе Койпера.



Внутри ядерного реактора

Радиуправляемый робот совместной разработки IRID и Hitachi недавно смог пробраться внутрь одного из разрушенных энергоблоков атомной электростанции «Фукусима-1». Робот должен был уточнить местонахождение топливных стержней, а также оценить уровень повреждений. Максимальная доза радиации во время миссии составляла 9,7 зивертов в час — достаточно, чтобы за этот час убить человека. Однако дело не удалось довести до конца — пройдя три четверти пути, робот остановился. Специалисты из центра управления считают, что он попросту



застрял в обломках, но полученных данных всё равно достаточно, чтобы считать миссию успешной.

Километровая струя



По мере того как комета Чурюмова-Герасименко приближается к солнцу, она начинает активно выбрасывать материю в виде струй газа и пыли. Аппаратуре зонда Rosetta удалось запечатлеть один из таких выбросов на фото. Скорость истечения струи оценивается почти в 8 метров в секунду, а её длина равна примерно 900 метрам. Чем ближе к светилу подлетает комета, тем активнее она расстается с материей. Ожидается, что небесное тело максимально приблизится к Солнцу 13 августа. В этот день она будет находиться от него на расстоянии 180 миллионов километров.

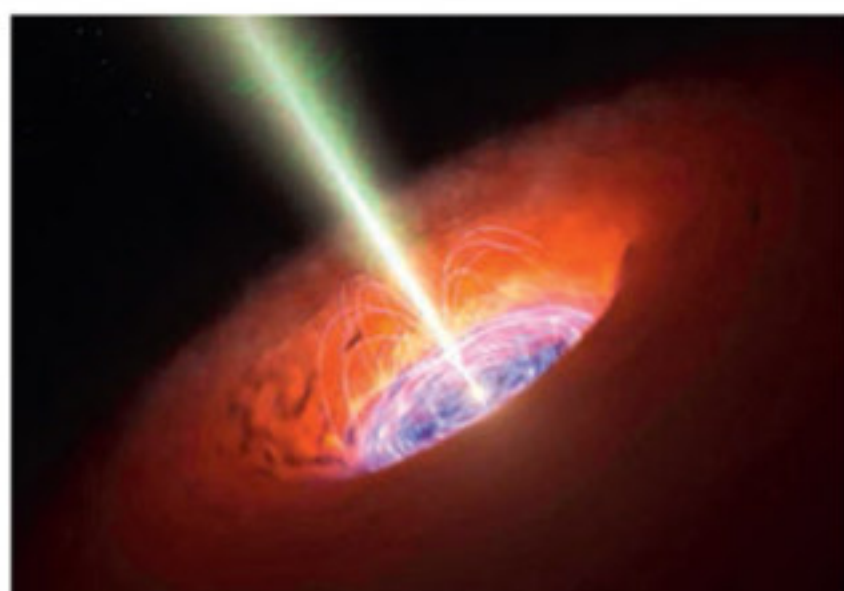
Текст: Алексей Ионов

Новости космоса

МАГНИТ У ГОРИЗОНТА СОБЫТИЙ

Как известно, засечь чёрные дыры не просто. Чаще всего это удаётся сделать благодаря мощным струям плазмы, которые вырываются из чёрных дыр в направлении вращения аккреционного диска. Астрономы до сих пор не могли точно установить природу образования подобных выбросов, но подозревали, что в этом замешаны магнитные поля.

Прежде исследователям удавалось засечь только крайне слабые магнитные поля, расположенные в нескольких световых годах от самих чёрных дыр. Однако при помощи радиотелескопа ALMA учёные из Технического университета Чалмерса смогли исследовать окрестности сверхмассивной чёрной дыры в галактике PKS 1830-211, расположенной в созвездии Стрельца на расстоянии в 11 миллиардов световых лет от Земли. Первым делом учёные обнаружили, что свет в окрестностях чёрной дыры сильно поляризован. Одним из объяснений подобной поляризации могло бы стать как раз наличие мощного магнитного поля. Благодаря высокому разрешению ALMA учёным удалось измерить силу магнитного поля и найти приблизительное место его зарождения. Исследователи надеются, что полученные ими результаты и будущие наблюдения позволят понять принцип работы сверхмассивных чёрных дыр, а также их влияние на окружающее пространство.



СЛЕДЫ КАТАСТРОФЫ

Группа учёных из Оксфордского университета пришла к выводу, что на ранних этапах развития Земля столкнулась с небесным телом, напоминающим по составу Меркурий. При этом гипотетическое тело по размерам было почти сравнимо с Марсом (по мнению учёных, побочным продуктом столкновения стала Луна). Такой вывод исследователи сделали, исходя из содержания в земной коре редких элементов — самария и неодима. В коре Земли их доля значительно выше, чем в падающих на планету астероидах, зато примерно соответствует уровню металлов в коре Меркурия.

Компьютерная модель процесса, созданная для проверки теории, показала, что металлы действительно могли появиться в земной коре в результате подобного столкновения. Более того, соединившись с серой, попавшей на Землю тем же путём, неодим, уран, торий и другие химические элементы смогли проникнуть внутрь железного ядра планеты и спровоцировать возникновение ядерных реакций. В результате этого земные недра разогрелись и у планеты появилось магнитное поле.

ХОТЯ БЫ КАПЛЮ!

Ранее считалось, что на поверхности Марса не может быть жидкой воды, ведь там слишком холодно. Однако новые данные, полученные из проб грунта, взятых марсоходом Curiosity, показали, что под поверхностью планеты образуются капли и плёнки из солёной воды.

Существование жидкой воды возможно благодаря наличию в грунте перхлоратов, понижающих температуру замерзания. За ночь эти соли абсорбируют водяной пар из атмосферы, и в результате образуется небольшой по объёму жидкий соляной раствор. Поскольку его температура составляет -70°C и он постоянно подвергается космической радиации, существованию жизни это никак не способствует. Так как находка была сделана в районе кратера Гейла, одного из наиболее засушливых регионов Марса, исследователи надеются, что в других местах вероятность существования жидкой воды более высока.

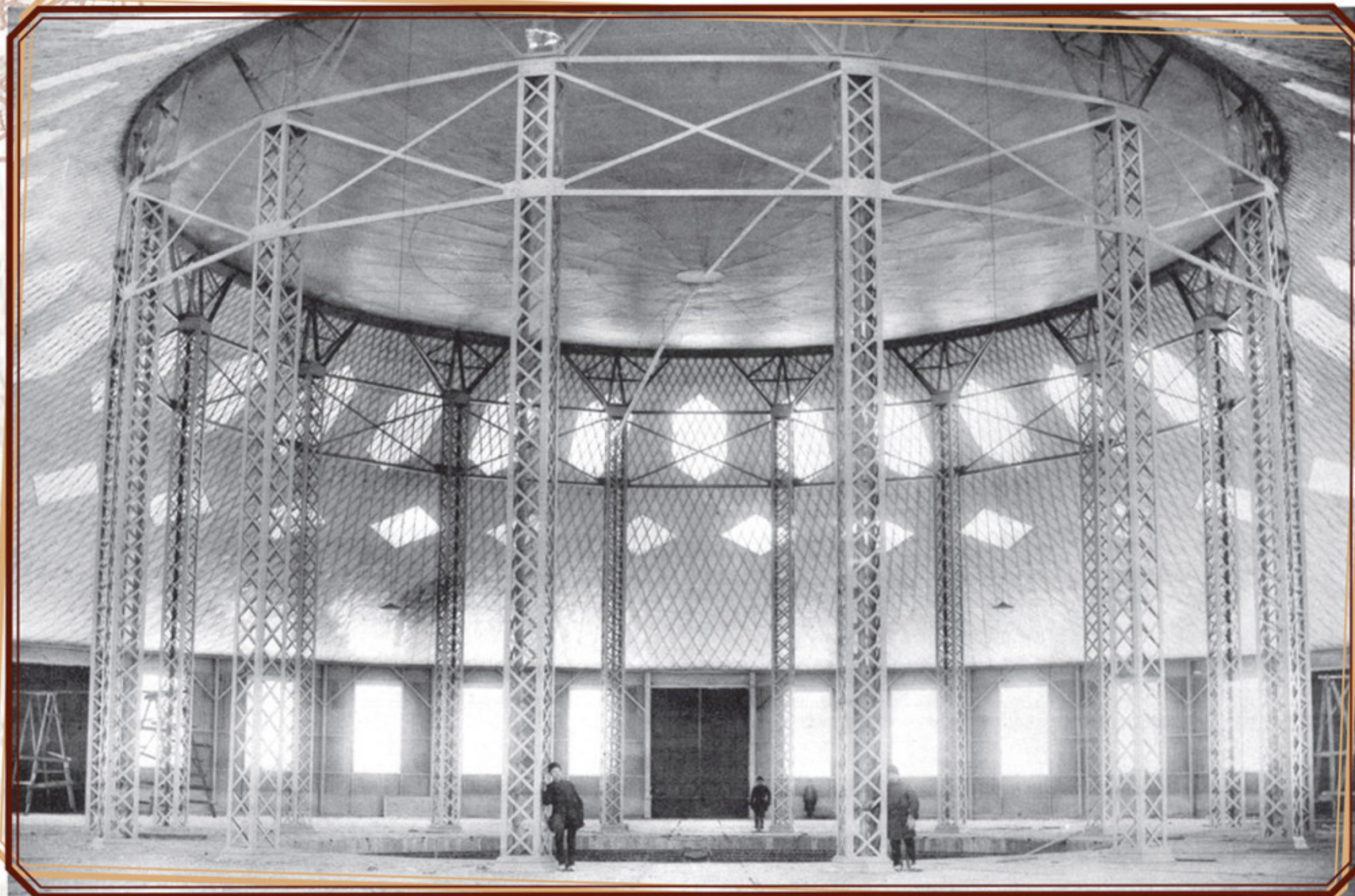


АСТРОНОМИЧЕСКИЙ СНИМОК МЕСЯЦА

Комета Чурюмова-Герасименко 15 апреля 2015 года.



Фото: ESA, Rosetta, NAVCAM; обработка: Дмитрий Коню



Сделано в России

РУССКИЕ ДОРЕВОЛЮЦИОННЫЕ ИЗОБРЕТЕНИЯ

Кулибину никак не удавалось всерьёз заняться чем-нибудь иным, кроме иллюминаций, бутафории для празднеств, различных курьёзных автоматов и тому подобного. Даже Академия рассматривала Кулибина как универсального механика, которого можно использовать для любого дела.

Николай Кочин «Кулибин»

В Сети регулярно появляются красивые списки русских изобретений. Примерно треть фактов из этих списков обычно ошибочна, а в остальных двух третях есть небольшой конфликт. Например, Фёдор Пироцкий действительно изобрёл и построил первый трамвай. Только вот он умер в нищете, а первую трамвайную линию запустил в Берлине фон Сименс. Считать ли это русским изобретением, если в мир трамвай пошёл из Германии? Мы решили сделать небольшой обзор дореволюционных изобретений, которые не только были созданы в России, но и были переняты другими государствами.

■ Токарно-копировальный станок Андрея Нартова, один из сохранившихся до наших дней экземпляров

■ Великий русский механик Андрей Константинович Нартов (1693-1756)



Большинство знаменитых российских изобретателей и инженеров свои основные работы опубликовали за границей и вообще жили в эмиграции (кто по-немногу, а кто и большую часть жизни) — Зворыкин, Лодыгин, Термен, Сикорский, Старевич. Иные изобретали разные вещицы, но их работы просто застревали в дебрях российской бюрократии. Например, Андрей Нартов ещё в 1721 году построил первый в мире токарно-винторезный станок, а в 1755-м завершил свой монументальный труд «Театрум махинариум, или Ясное зрелище махин», в котором описал 36 различных видов станков. Но после смерти о Нартове забыли, всё это было отправлено в архивы и по музеям, мастера продолжали по старинке работать в артелях, а токарный станок совершенно независимо от Нартова запатентовал британец Генри Модсли в 1800 году, то есть спустя почти 80 лет! Мы, конечно, можем гордиться нашим гениальным соотечественником, но при этом из-за чиновничьей бездарности его труд ничего не дал миру. Таких случаев можно перечислить примерно сотню — от самолёта Сикорского (на доработку которого у конструктора просто не было денег, а государство отказалось ему помочь) до трамвая Пироцкого.

■ Внешний вид первого в мире парового ледокола «Пайлот»



■ Схема ледокола «Пайлот». Основное изменение по сравнению с базовым катером — срезанный под углом нос

В Британии, Франции и США с этим было несоизмеримо проще. В то время как в России авторские права на изобретения хоть как-то стали охранять лишь при Александре I в 1810-х годах, за рубежом уже давно существовали патентные институты, позволявшие талантливым инженерам защищать свои права и зарабатывать деньги на открытиях. Тем не менее и в России был целый ряд самородков, которые обладали не только техническим или научным складом ума, но и организационно-финансовыми способностями, благодаря которым сумели реализовать себя на родине — и отпустить свою работу в большой мир с маркой «сделано в России». Вот о них и пойдёт речь.

Да, хочется заметить, что это, конечно, далеко не полный список. Полный — значительно больше. Мы просто пройдемся по наиболее интересным и заслуживающим внимания случаям, причём ограничимся периодом до 1917 года. Советское время — это совершенно другая история.

ЛЕДЯНАЯ ПУСТЫНЯ

Есть такое понятие — стихийные открытия. Человек сталкивается с проблемой и решает её нетривиальным, никогда ранее не применявшимся методом. Именно к этому классу относится изобретение ледокольного судна. Его придумал кронштадтский промышленник и судовладелец Михаил Бритнев, причём исключительно из меркантильных соображений.

Он был очень богатым человеком, таким Элоном Маском своего времени. У него было несколько заводов, кораблестроительное производство, торговое дело. В 1862 году сорокалетний Бритнев в очередной раз решил расширить свой бизнес и запустил первую паромную линию Кронштадт — Ораниенбаум. По ней курсировал небольшой, 26-метровый паровой катер «Пайлот», перевозивший в первую очередь грузы. Бритнев не был единственным судовладельцем Кронштадта — конкуренции хватало.

Но была загвоздка: как только Финский залив покрывался льдом, судоходство вставало. Пока лёд был тонким, использовались специальные гиревые ледоколы для прокладки каналов. По сути, это были обычные корабли, оснащённые системой гирь,

АРТЕРИАЛЬНОЕ ДАВЛЕНИЕ

Всем известен простейший способ измерения артериального давления, когда руку пережимают жгутом и постепенно отпускают, фиксируя начальное и конечное значения давления при ярко выраженном сердцебиении. Этот метод в 1905 году изобрёл молодой (на тот момент ему был 31 год) русский врач Николай Сергеевич Коротков. Сделал он это случайно, работая над докторской диссертацией. Проводя исследование пациента, он заметил закономерность в возникновении звуков при снижении давления, после чего сравнил результаты «звукового замера» с результатами бытовавшего на тот момент инвазивного метода измерения давления посредством введения катетера. Результаты совпали, и Коротков написал статью для специального петербургского журнала «Известия Императорской Военно-медицинской академии». Это статья в 281 слово принесла Короткову всероссийскую славу и уважение — его метод начал широко применяться и постепенно «перебрался» и в Европу. Схожие исследования вёл знаменитый итальянский патолог Шипионе Рива-Роччи (он изобрёл, в частности, надувной рукав, которым пользовался Коротков и пользуемся сегодня мы), но до самой методики итальянец всё-таки не добрался. А звуки, которые врач слышит, измеряя давление, называются в медицине «тонами Короткова».



■ Николай Коротков, первооткрыватель звукового метода измерения артериального давления

которые сбрасывались на лёд перед судном и пробивали канал. Такой ледокол продвигался в час едва ли на несколько метров и мог пробиться только сквозь осенний лёд. Зима же окончательно замораживала паромную линию.

Для решения этой проблемы изобретательный Бритнев извлёк из глубин исторической памяти такую штуку, как коч. Кочи были древнерусскими северными судами с плоским дном и скошенным носом, благодаря которому их при необходимости можно было вытащить на лёд и протолкнуть по нему вручную. Тяжёлый паровой катер, подумал Бритнев, мог бы не просто забираться на кромку льда, но и обламывать её своей тяжестью. Так был придуман ледокол.

В 1864 году «Пайлот» был переоборудован — его форштевень скосили на 20°, чтобы он заползал на лёд при касании кромки. Бритнев не ошибся в расчётах — судно показало себя прекрасно. Оснащённое слабым 60-сильным двигателем, оно легко ломало лёд и на удивление быстро передвигалось, оставляя за собой аккуратный канал. Более того, навигацию удалось продлить практически на всю зиму 1864-65 годов, что вызвало лютую зависть у конкурентов и определённый правительственный интерес: Бритнев, хотя денег у него хватало, планировал выбить в Петербурге грант на постройку ещё нескольких ледоколов.

В 1866 году царская комиссия присутствовала при «живом» сравнении революционного «Пайлота» и традиционного гиревого ледокола «Опыт» на базе канонерской лодки. Огромный, с двигателем в три раза мощнее, «Опыт» банально застрял во льдах. Никакие чугунные чушки не помогли. Тем не менее комиссия вынесла «Пайлоту» традиционный для России вотум недоверия и объявила «Опыт» более перспективной конструкцией.

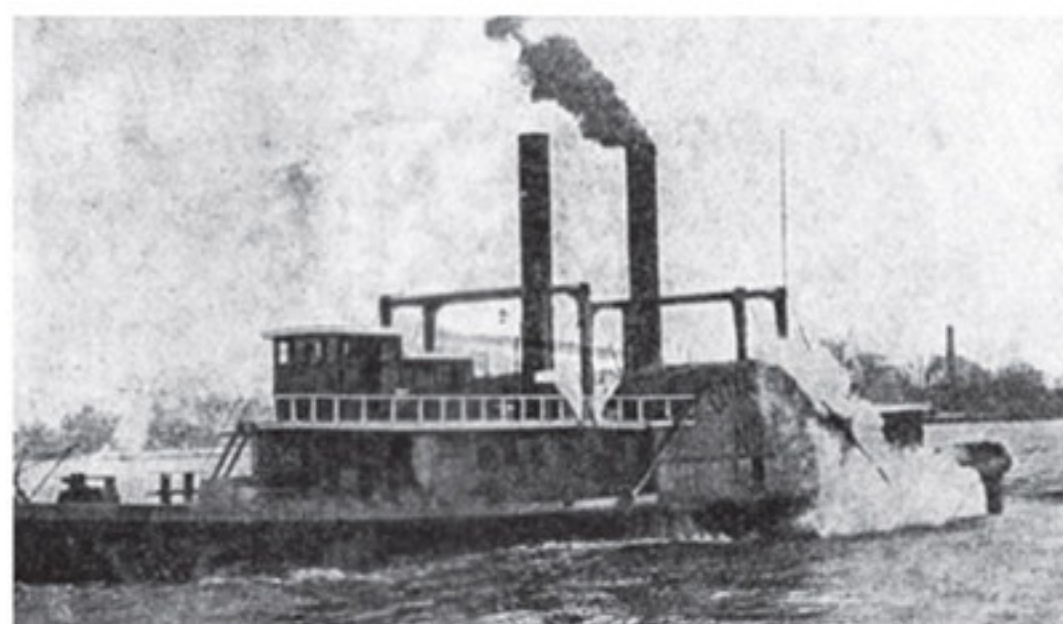
Обычная история на этом бы и закончилась — такое случалось неоднократно. Но Бритнев был очень богатым человеком и мог позволить себе развиваться самостоятельно. Более того, в 1868 году



■ Михаил Бритнев, изобретатель ледокола



■ Русский коч, прообраз ледокола. Срезанная форма носовой оконечности позволяла легко затащить коч на лёд



■ City Ice Boat No. 1, американский пароход 1837 года, первый в мире гиревой ледокол. К 1860-м эта система уже безнадежно устарела

РУБЛИ И КОПЕЙКИ

Интересно, что именно Россия стала первым государством, которое ввело десятичный принцип денежного счёта, то есть крупную единицу (рубль), разделённую на 100 мелких (копеек). В европейских странах испокон веков бытовали сложные системы, порой обременённые десятками различных названий и значений (особенно этим отличалась Франция).

Пётр I провёл в 1698–1704 годах денежную реформу, в ходе которой утвердил основной денежной единицей серебряный рубль, делящийся на 100 копеек. Заодно он отменил «деньги», «алтыны» и прочие несистемные единицы. К сожалению, в Европе это событие не заметили. Переход европейских стран на десятичные системы произошёл уже в XIX веке по примеру вовсе не России, а США, где система «доллар — 10 даймов — 100 центов» была введена в 1792 году.



■ Петровский серебряный рубль



■ Франц Карлович Сан-Галли, изобретатель отопительной батареи



■ В бывшем особняке Сан-Галли до сих пор функционируют батареи его работы. Почти как современные



■ Памятник, посвящённый 150-летию изобретения отопительной батареи в Самаре

■ Клеймо фирмы Сан-Галли и по сей день можно встретить в Петербурге. На фото — клеймо на воротах между зданием ратуши и флигелем Фабрики ассигнационных бумаг

он был избран городским головой Кронштадта. Затем в Германии случилась очень холодная зима 1870–71 годов, и немцы из Гамбурга, заинтересовавшись русской конструкцией, купили у Бритнева чертежи и полученный им в Европе патент. И в 1871-м в Гамбурге появился второй пароход по системе Бритнева, Eisbrecher 1. Впоследствии Бритнев продал чертежи представителям разных стран — Дании, Нидерландов, Швеции, США, Канады. Он и сам построил ещё два ледокола: в 1875 году — «Буй», а в 1889-м — «Бой», расширяя паромную линию. Параллельно он занимался благотворительностью и, что интересно, открыл первую в России водолазную школу.

Ледокольные судна системы Бритнева распространились по всему миру. В России достижение Бритнева первым признал знаменитый адмирал Степан Осипович Макаров, инициировавший в 1897 году — уже после смерти изобретателя — строительство первого в мире большого ледокольного судна арктического класса «Ермак».

ПОДДАТЬ ЖАРУ

Другое известное русское изобретение тоже появилось стихийно, и тоже из-за холода. Это отопительная батарея — да-да, та самая чугунная или металлическая ребристая штука, которая сейчас есть практически в каждом доме в России, Северной Европе и Канаде. Причём здесь произошла история, «обратная» обычной: не русский изобретатель эмигрировал, чтобы работать над своим устройством за рубежом, а немец по имени Франц Фридрих Вильгельм Сан-Галли приехал в Россию и придумал, как себя обогреть.

Сан-Галли прибыл в Санкт-Петербург 19-летним юнцом в 1843 году. В Германии он работал на фирме, торгующей русскими товарами, а в Петербурге устроился в её же российский филиал. Он менял места работы, набирался опыта, женился на дочери богатого купца, получил российское подданство и начал своё дело. Сан-Галли открыл на Лиговском канале мастерскую, делал печи, канализационные трубы, приводы и шкивы, а в 1855 году получил первый крупный заказ на ремонт отопительной системы в императорских оранжереях Царского Села. Вот тут-то в Сан-Галли и проснулся изобретатель. Вечно холодном Петербурге обогревать оранжереи пе-



■ Надпись над въездом на территорию бывших заводов Сан-Галли



чурками было бы очень странно, система же водяного отопления была крайне несовершенна — в ней применялись длинные трубы, обогревавшие лишь небольшой участок. Тогда-то Сан-Галли и спроектировал систему вертикальных труб особого сечения; проходя через неё, вода отдавала окружающему воздуху значительно больше тепла, чем проходя по обычной трубе. Сан-Галли придумал и немецкое название устройства («heizkörper»), и российское («батарея»). За несколько лет он сделал на своём изобретении огромное состояние — заказы сыпались на мастерскую практически ежедневно. Сан-Галли запатентовал батарею, но патент не продавал, а распространял на определённых условиях бесплатно. Первыми странами, получившими право на производство батарей, стали Германия и США.

Позже Сан-Галли работал в Думе, консультировал правительство по вопросам финансов и промышленности, получил за свои заслуги дворянский титул, а его завод стал крупнейшим в Петербурге производством изделий из чугуна — как отопительного оборудования, так и оград, дверей, каркасов для зданий. А ещё он дал деньги на первые в Санкт-Петербурге (и в России) общественные туалеты. Батареи производства Сан-Галли до сих пор работают в некоторых исторических зданиях Петербурга — например, на бывшей даче великого князя Бориса Владимировича.

ГИПЕРБОЛОИД ИНЖЕНЕРА ШУХОВА

Одним из тех, кто внёс заметный вклад в инженерную отрасль и при этом оказался востребован на родине, стал великий русский инженер Владимир Григорьевич Шухов. Более того, он был одним из немногих, кто успешно работал и при царской власти, и при пришедших ей на смену большевиках.

Количество разработок и патентов Шухова огромно. Труды в области нефтяной гидравлики (именно Шухов, например, построил первый русский нефтепровод), оригинальные изобретения в области переработки нефти и крекинга в частности, различные тепловые машины и в особенности паровые котлы. Шухов умел не просто изобретать, но «продавать» свои работы — он получал патенты в разных странах и грамотно распоряжался своей интеллектуальной собственностью.

Но более всего он известен, конечно, как создатель инженерных сооружений — мостов, перекрытий

■ Строительство первых в мире сетчатых оболочек-перекрытий двойной кривизны на Выксунском металлургическом заводе, 1897 год



■ Шуховская башня в Полибино, первая в мире гиперболическая конструкция (1896 год)



и башен. Сетчатые оболочки-перекрытия системы Шухова опередили все аналогичные мировые разработки; в России они широко применялись на вокзалах (если будете на Киевском вокзале в Москве, не забудьте посмотреть вверх), в заводских цехах, выставочных павильонах и так далее. Первым в истории сооружением с тонкостенным металлическим перекрытием-оболочкой стала так называемая «ротонда Шухова», возведённая специально для Всероссийской промышленной и художественной выставки 1896 года в Нижнем Новгороде. Эта конструкция привлекла внимание европейских и американских инженеров; сегодня перекрытия с ромбовидными ячейками широко используются в мировой архитектуре.

Вообще, выставка 1896 года стала звёздным часом Шухова. Он представил на ней другое своё важнейшее изобретение в области строительной инженерии — применение гиперболических конструкций для высотных сооружений, получивших название «шуховских башен». Первая такая башня, построенная специально для выставки, ныне перевезена в Липецкую область и известна как «Шуховская башня в Полибино». При крайне низкой массе гиперболические башни абсолютно устойчивы к различным метеороусловиям, легки в ремонте, обладают отличной сейсмостойкостью. Вопреки обману зрения, шуховские башни целиком собираются из абсолютно прямых металлических (деревянных, бетонных — неважно) стоек, которые легко изготовить даже на примитивном оборудовании. Сегодня гиперболические башни широко используются в качестве маяков, телевышек, смотровых площадок. Сам Шухов

■ Шуховская башня в Москве — наиболее известная работа Шухова



СНЕЖНЫЙ ПРОПЕЛЛЕР

Многие жители нашей страны знают, что такое аэросани. Трудно поверить, но за границей о существовании аэросаней не знает практически никто. Встретить этот вид транспорта можно разве что в Канаде и в Скандинавии. Более того, по-английски они называются тоже aerosani, то есть термин напрямую калькирован с русского.

Да, аэросани — это сугубо русское изобретение, причём давно и широко распространённое. Первые аэросани разработал и построил российский инженер Сергей Сергеевич Неждановский в 1903 году (он же в 1916-м разработал и первые российские «моторные сани», то есть снегоход). Интересно, что строил он их вовсе не как транспортное средство, а как установку для зимних наземных испытаний авиационных винтов — Неждановский работал вместе с Василием Жуковским, пионером авиации. Но пока авиация находилась в зачаточном состоянии, аэросани оказались отличной идеей в отрыве от первоначального назначения. Жуковский, имея серьёзное влияние и научный авторитет, смог продвинуть изобретение, в том числе в армейской отрасли. В России аэросани выпускают до сих пор.

■ Одни из самых красивых аэросаней в истории — «Север-2» с кузовом от «Победы»



О боевом применении аэросаней МирФ писал в №105 за май 2012 года

■ 600-метровая телебашня Гуанчжоу, построенная в 2005–2010 годах, также гиперболическая конструкция



построил порядка 200 подобных систем, после его смерти их количество достигло нескольких тысяч.

Почему же талант Шухова оказался востребованным — в отличие, например, от таланта Ивана Орлова, который изобрёл метод цветной печати денег и вынужден был уехать за границу, чтобы его изобретение получило мировое распространение? Всё просто. Дело в том, что работы Шухова экономили деньги и даже приносили прибыль крупным промышленникам. На Всемирной выставке 1876 года в США Шухов познакомился с Александром Вениаминовичем Бари, крупным бизнесменом и меценатом, который на всю жизнь стал другом инженера и его спонсором. В течение тридцати лет Шухов возглавлял «Строительную контору инженера А. В. Бари» и в рамках этой работы имел возможность развивать свои исследования, не волнуясь о финансировании. В начале XX века Шухов имел такое признание в России и за рубежом, что к нему начали обращаться и правительственные организации — поступали заказы на перекрытия для вокзалов, для Пушкинского музея. Разработки сделали Шухова абсолютной фигурой, главным инженером страны, и эта слава «работала» и после революции. Впрочем, в 1930-е годы его, уже пожилого, не миновали обвинения в антисоветской деятельности и угрозы репрессий, но это уже совсем другая история.

НЕМНОГО О МЕТАЛЛАХ

Одной из отраслей, в которых Россия всегда и беспрекословно первенствовала, была металлургия. Связано это было в первую очередь с востребованностью металлов в военной области — тут и артиллерия, и различные машины, и личное оружие. Известным металлургом был, например, Пётр Петрович Аносов,



■ Владимир Григорьевич Шухов, 1891 год

■ Практически весь современный булат делается по методике, разработанной в 1840-х годах Петром Петровичем Аносовым



■ Николай Николаевич Бенардос, изобретатель электросварки



■ Сконструированный Николаем Славяновым стационарный электрический генератор для сварки

■ Сварка металлов под слоем флюса — технология, придуманная Николаем Гавриловичем Славяновым в 1888 году



который с 1817 по 1847 год работал на оружейной фабрике в Златоустовском горном округе, а после стал Томским гражданским губернатором. В частности, именно Аносов в начале 1840-х получил булатный узор; русский булат прославился во всём мире, а технология Аносова до сих пор используется на различных кузнечных производствах.

Но куда более весомым вкладом в мировую науку стало изобретение... сварки. Да, именно так — классическая дуговая сварка, которая повсеместно используется практически во всех технических отраслях, — исключительно русское изобретение, причём, что интересно, «двухступенчатое». Известно, что в самом начале XIX века двое учёных, Гэмфри Дэви и Василий Петров, параллельно представили электрическую дугу перед своими Академиями наук. Работы Петрова многократно цитировались и использовались русскими учёными XIX века, и вообще, в исследовании свойств электрической дуги мы продвинулись — наряду с англичанами — достаточно далеко.

И в 1881 году, когда эффект, открытый Дэви и Петровым, уже повсюду использовался в лампочках накаливания, инженер Николай Николаевич Бенардос нашёл ему другое применение. Бенардос был «классическим изобретателем»: получив медицинское образование, он в большей мере тяготел к исследованиям и экспериментам, нежели к монотонной работе. Он, подобно Лодыгину и Яблочкову, работал над усовершенствованием электрического освещения (будучи как раз сотрудником фирмы Яблочкова) — и случайно открыл, что дугой можно не только светить, но и нагревать до такой степени, что металлы свариваются. В 1882–1887 годах Бенардос запатентовал свой «Электрогефест», как он назвал итоговый прибор, в Германии, Франции, России, Италии, Англии, США и ряде других стран, причём соавтором изобретения числился купец Ольшевский, который дал Бенардосу денег на патентование.

Бенардос получил ещё множество патентов. Впрочем, он до конца жизни оставался безденежным, поскольку все средства тратил на исследова-

■ Электросварка — чисто русское изобретение



■ Многоцветные узоры слева от памятника — это ирисовая печать. Изобретена в России, но впервые применена в Великобритании

ния. А мир помнит его именно благодаря изобретению дуговой сварки.

Но на этом история не закончилась. В 1888 году другой русский изобретатель, Николай Гаврилович Славянов, усовершенствовал метод Бенардоса, придумав сварку под слоем флюса — это позволило сваривать металлы, считавшиеся несвариваемыми. На Всемирной выставке в Чикаго 1896 года Славянов произвёл фурор, сварив в единое целое куски бронзы, томпака, никеля, стали, чугуна, меди, нейзильбера и бронзы — совершенно несочетаемых материалов. За эту разработку он получил золотую медаль. Славянов провёл ещё один знаменитый опыт — сварил разорванный вал паровой машины, после чего машина снова заработала.

* * *

Вообще, перечислять изобретения, сделанные в России до революции, можно достаточно долго. Если сфокусироваться на тех, что получили продолжение и распространились по всему миру, можно вспомнить минный транспорт — тип корабля, предложенный и разработанный адмиралом Константином Макаровым, электромагнитный сейсмограф князя Голицына, ранцевый парашют Глеба Котельникова и так далее. Правда, значительно больше русских изобретателей всё-таки реализовали себя в эмиграции. Упомянутый выше Иван Иванович Орлов, работая в Экспедиции заготовления государственных бумаг, многие годы пытался внедрить ирисовую (однопрокатную многокрасочную) печать в производство денег, запатентовал её в ряде стран, но в итоге разочаровался, уехал в Англию, продал свой патент и со скорбью написал управляющему Экспедиции Борису Борисовичу Голицыну: «Мне не достало бы сил и жизни добиться в России и сотой доли тех результатов, какие, при моём участии, возможны на Западе».

В советское время ситуация поменялась. Изобретений стало намного больше, авторские права стали соблюдаться значительно лучше, а государство действительно стало обращать внимание на талантливых инженеров, хотя премии за разработки, перевернувшие мир, были копеечными. Тем не менее это был шаг вперёд. Россия во все времена порождала множество блестящих умов, способных на великие дела, но крайне редко пользовалась этой своей способностью. Аршином общим не измерить, как писал классик. 🇷🇺



Незванные гости

ПОЛТЕРГЕЙСТ В ИСТОРИИ И КУЛЬТУРЕ

В городе говорят о странном происшествии. В одном из домов, принадлежащих ведомству придворной конюшни, мебели вздумали двигаться и прыгать; дело пошло по начальству. Кн. В. Долгоруков нарядил следствие. Один из чиновников призвал попа, но во время молебна стулья и столы не хотели стоять смирно. Об этом идут разные толки.

Из дневников А. С. Пушкина (1833 год)

Мигнёт и померкнет свет. Ледяным ветром потянет при закрытых наглухо окнах. Тяжело, непривычно воспарит над кухонным линолеумом возмущённо гудящий холодильник. И потом уже в дверь постучат. А за ней — никого... Тем не менее, если в дверь шкафа стучат изнутри, это очень плохая новость.

КТО СТУЧИТСЯ В ДВЕРЬ КО МНЕ?

Мир Неведомого тонок. Его не видно, но он есть. Он всегда рядом. Он существует в древних мифах и городских легендах. Но сказки не появляются просто так. Или всё же появляются?

Если рассматривать легенды о полтергейсте как культурный феномен, в первую очередь привлекает внимание устойчивость и универсальность описания этой напасти. Русский домовик имеет мало общего с британским брауни. Современный миф о снежном человеке сложился на основе не похожих ни друг на друга, ни на конечный результат преданий народов Сибири, Тибета и Северной Америки. И даром уфологи будут ссылаться на упоминания летающих блюд в хрониках бронзового века. Волшебные колесницы древности, «летающие корабли» начала прошлого века и даже классиче-



■ В XVI веке полтергейсты считались лишь одним из классов демонов. Но остальные классы адских отродий не сохранились до нашего времени



■ В игре S.T.A.L.K.E.R. полтергейст — обладающий паранормальными способностями мутант, один из самых неприятных противников

■ Наибольшая плотность полтергейстов на душу населения наблюдается в Исландии. Это вообще удивительная страна



БАРАБАШКА

Самый известный отечественный полтергейст, незабвенный герой бесчисленных передач и публикаций, объявился в 1988 году в московском районе Лихоборы, в общежитии молодых строителей. Согласно преданию, чертовщина творилась в комнатах трёх подруг — Ферузы, Флюзы и Тани, приехавших в столицу из Коканда (современный Узбекистан), Челябинской области и Краснодара. Фокальным лицом полтергейста была Феруза, ранее увлекавшаяся спиритизмом.

Проявления носили необычно мирный характер. Кроме того, в сравнении с другими известными озорными духами Барабашка был крайне слаб. Он носил по воздуху предметы не тяжелее тапка, прятал в неожиданных местах необходимую мелочь, открывал и закрывал двери, с удовольствием щёлкал выключателями. Однажды пытался самостоятельно приготовить бутерброды, но с мелкой моторикой у него дела обстояли не лучше, чем с грубой силой. Из явно деструктивных наклонностей у «демона» наличествовала лишь привычка кромсать бельё.



Барабашка не говорил, но охотно общался условным стуком, проявляя типичную для полтергейстов осведомлённость в личных делах опрашиваемого. Вот стучать у него получалось хорошо — громко! Стены тряслись. То, что звуки сопровождаются рефлекторным сокращением мышц на ноге Ферузы, было отмечено сразу же. Но объяснить с научной точки зрения связь между этими двумя явлениями так и не удалось.

■ Себя Барабашка описывал так: родился в Коканде; коренастый, всего метр двадцать ростом, лохмат и страшен; бывал на других планетах

дух — ввёл основатель протестантизма Мартин Лютер в начале XVI века. В позднем средневековье легенда сложилась уже в деталях. Анализом сведений о «буйных духах» занимался английский демонолог Реджинальд Скотт в «Выявлении колдовства» (1584 год) и «Демонологии» (1597 год), а также его немецкий коллега Петрус Тиреус («Заражённые места», 1598). А уже в 1599 году в трактате «Исследования в области магического» иезуит Мартин Дель Рио подробно описал полтергейстов как «вызывающих суету и волнения демонов, бросающих камни, выкидывающих людей из постелей, стучащих и воющих, но никогда не причиняющих человеку физического вреда». Обобщив наблюдения, Дель Рио пришёл к выводу, что в действительности демоны этого класса способны лишь усилием воли производить ветер. Прочие же эффекты, как звуковые, так и баллистические, вызываются уже потоками воздуха.

В России старейшие упоминания о полтергейсте относятся к XVII веку. Массированные атаки шумных духов отмечались на рубеже XIX–XX веков: «Владыко святой, бесы наполнили дом: затопят печи, жгут одежду, топят в воде, переносят вещи, беспрерывно сотни людей день и ночь свидетели. Прошу молитв. Переяславль, Лыченцы, священник Иоанн». В 1986–1992 годах нашествие повторилось. Барабашки ожили на страницах газет, а из «нехороших квартир» велись телевизионные репортажи. Публиковались многочисленные паранаучные исследования, посвящённые этому явлению. Можно предположить, что если первая эпидемия была связана с модой на спиритизм, то вторая — со вспыхивающей интереса к сверхъестественному, запретному в советское время.

НЕВИДИМЫЙ ШУТНИК

Полтергейст именуется «шумным духом», ибо в подавляющем большинстве описаний нечисть этого класса заявляет о своём присутствии громким стуком. Реже слышатся царапающие или шаркающие звуки, иногда — голоса, исходящие из неизвестного источника. Второй обязательный признак активности полтергейста — перемещение предметов. Иногда это может оказаться всего лишь кукла, необъяснимо переносимая с места на место. Но нередко дело доходит до парада танцующей — со всеми сопутствующими разрушениями — мебели.

Излюбленным трюком полтергейста считается бомбардировка дома камнями. Демон способен проводить метательные атаки даже по целям, укрытым во внутренних помещениях. В последнем случае снаряды сыплются с потолка или вылетают из других комнат. Камни часто оказываются раскалёнными, но их происхождение загадки не составляет. Во всех случаях, когда проводились соответствующие расследования, обнаруживалось, что полтергейст использует в качестве боеприпасов материалы, найденные неподалёку. Если нет камней, сгодятся обломки кирпича, грязь, торф или навоз. Причём одни и те же метательные снаряды могут применяться многократно. Упавшие (и помеченные) кирпичи исчезают и тут же прилетают снова.

Уже в новое время исследователи феномена отмечали, что мечущий камни полтергейст нарушает законы физики как-то уж слишком грубо. Зачастую камни летят удивительно медленно и совершенно не ускоряются при падении. Главное же — никогда не наблюдается рикошет. Снаряд не обладает инерцией и остаётся лежать там, где упал. Как следствие, и разрушения, вызванные бомбардировкой, ни в малой мере не соответствуют предполагаемой кинетической энергии летящих предметов. Вызванные активностью полтергейста повреждения мебели, посуды, одежды, зеркал выглядят в высшей степени странно.

Иногда озорные духи используют для нападения воду в форме необъяснимо возникающих луж или вылетающих прямо из воздуха струй. Причём, как и в случае с твёрдыми снарядами, это вода из ближайшего источника — обычно из водопровода. Найти достаточное количество мочи полтергейсту, к счастью, удаётся куда реже. И лишь в единичных случаях утверждается, что демон использовал менее доступные жидкости. Это может быть кровь животных (заимствованная с бойни), человеческая кровь (принадлежащая неустановленному лицу) и даже сырая нефть.

Эпизоды, связанные с метанием горючих субстанций, особенно неприятны, если принять во внимание, что иногда полтергейст умеет зажигать огонь без спичек. Поджигает он всё подряд, не исключая даже мокрое тряпье, гореть, по идее, не способное. Но чаще всего воспламеняет бумагу и одежду. Иногда прямо на своих жертвах.

Стремясь идти в ногу с эпохой, уже в 1830 году озорные духи открыли для себя механические дверные звонки. К концу позапрошлого века освоили простейшие трюки с электроприборами. В 1978 году был впервые отмечен полтергейст в телефонной сети, а семью годами позже обнаружился и первый одержимый бесами компьютер.

Наиболее же неприятное проявление полтергейста — непосредственное воздействие на человека. В форме укусов, уколов, ударов невидимым кулаком и даже поднятия жертвы в воздух. Насколько сильные проявления, как правило, сопровождаются и другими экзотическими эффектами: распространением отвратительных запахов и парадом пугающих фантомов.

АГЕНТ ПОЛТЕРГЕЙСТА

Способность полтергейста иногда проявляться в форме «страшной старухи», «чёрта», «жёлтой собаки с глазами, как блюдца», кота, свиньи, девочки в белом одеянии — скорее всего, просто в любой угодной ему форме, — сближает шумных духов с привидениями. Которые, как известно, тоже могут шуметь, двигать предметы и оставлять кровавые пятна. Но есть три признака, позволяющие отличить «озорного духа» от прочей чертовщины.

В первую очередь, у полтергейста есть так называемый «агент», или «фокальное лицо». Вызванные духами безобразия неизменно имеют тесную связь с неким человеком. В частности, дом будет «беспокойным» лишь до тех пор, пока фокальное лицо в нём проживает. А в случае переезда на новое место перебираются и демоны.

Ещё в 1813 году, когда в доме вдовы Раздьяконовой в городке Курмыш под Симбирском объявился говорящий, стучащий и кидающийся кирпичами чёрт, подозрение полиции пало на дворовую девку Настасью. В 1895 году российский спирит Аксаков, проанализировав накопившиеся описания вспышек полтергейста, пришёл к выводу, что практически в каждом случае нападения «шумных бесов» фигурируют подростки. Чаще

■ Выявленные агенты полтергейста в первую очередь проверяются на способности к чревоуещанию

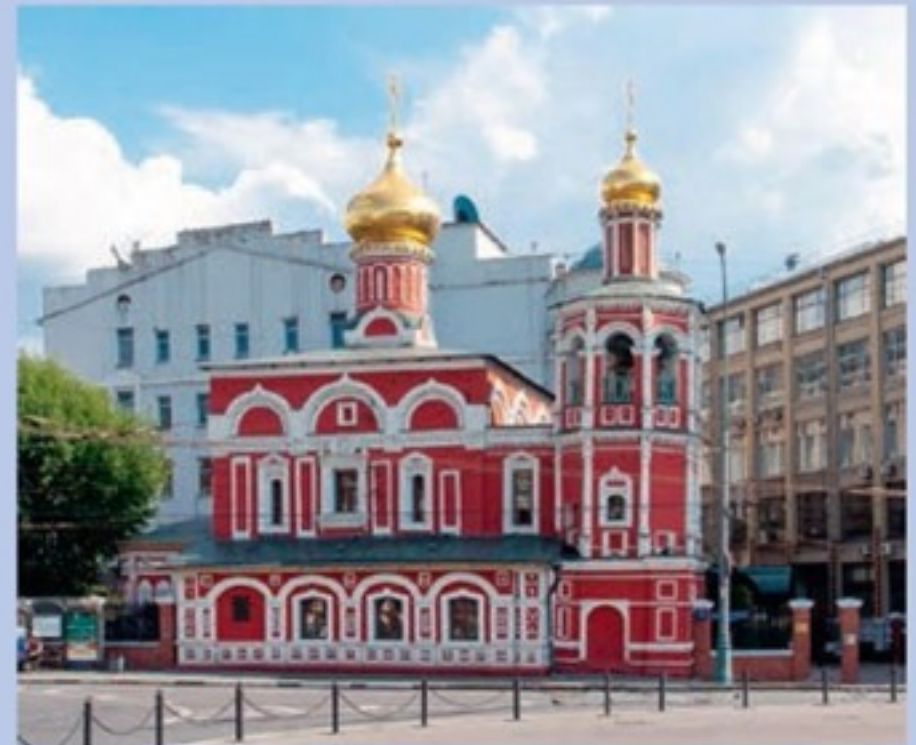


ЧЁРТ НА КУЛИШКАХ

Старейший российский полтергейст, вошедший в поговорку «чёрт на Кулишках», был замечен осенью 1666 года в «нищепитательнице» — богадельне при храме на Кулишках (теперь — московский район Зарядье). Демон стучал и гремел, сбрасывал спящих с полатей и лавок (серьёзных травм никто не получил), жонглировал старушками и, главное, громко кричал, обличая сребролюбие духовенства. Чем, собственно, и вызвал сильную обеспокоенность у царя Алексея Михайловича. Нечистая сила посягала на духовные скрепы государства!

Первую партию экзорцистов полтергейст за считанные минуты деморализовал и рассеял, непристойно изругав и обнародовав тайные пороки и беззакония каждого. И тогда против него во всеоружии веры вступил преподобный Илларион. Пять недель он читал молитвы и неустанно кропил святой водой помещение, смиренно игнорируя град камней, мат, угрозы и назойливые попытки беса перейти на личности. В конце концов чёрт объявил, что тошно ему стало, и бежал с поля боя.

■ Стоящая ныне церковь Всех Святых на Кулишках была построена в 1689 году на месте деревянного храма XIV века. Но полтергейст в любом случае наблюдался не в храме, а рядом — в здании богадельни



всего виновником, на которого были завязаны все события, оказывалась девушка возрастом около пятнадцати лет.

Аксаков предположил, что «фокальное лицо» и есть тот самый «озорной дух», что полтергейст — не потустороннее существо, а человек, неосознанно оказывающий психокинетическое воздействие на предметы. Причём способность эта пробуждается под воздействием внешних факторов. Почти во всех описаниях вспышке предшествует некое «мистическое» событие, поражающее незрелую и неустойчивую психику агента. Это может быть присутствие на спиритическом сеансе, гадание с помощью свечи и зеркал, вселение в дом «с плохой репутацией» или проклятие, брошенное соседкой, похожей на ведьму.

■ Тактика полтергейста зависит от пола агента. Для женских особей характерны мощные акустические эффекты, а также планомерное уничтожение посуды и одежды. Мужские полтергейсты чаще балуются с водой или огнём

■ Агентами полтергейста могут быть и дети («Полтергейст», 2015)



ВЕДЬМА БЕЛЛОВ

Самым необычным и мощным полтергейстом, вероятно, следует считать «ведьму», осаждавшую в 1817-1821 годах дом фермера Джона Белла в штате Теннесси. Проявления начались с необычных скребущихся звуков, но вскоре дом начал сотрясать оглушительный грохот. Невидимые руки таскали детей за волосы и довольно сильно колотили. Помимо этого, «ведьма» ещё и говорила. Причём иногда (уникальный случай) сразу на четыре ссорящихся между собой голоса! Полтергейст представлялся то «созданным миллионы лет назад духом небес и ада», то покойником, зуб которого затерян под домом, то мёртвым разбойником, охраняющим клад, то ныне здравствующей соседкой-колдуньей.

Полтергейст из Теннесси — единственный «шумный дух», подозреваемый в убийстве. В конце концов Джон Белл умер. «Ведьма» утверждала, что отравила его.

■ Полтергейсты не всегда тащат в дом нечистоты. Ведьма Беллов, будучи в хорошем расположении духа, доставляла корзины с апельсинами и бананами. Теоретически она могла найти где-то и флакон с ядом



■ Отсылки к историям с «буйными духами» можно найти даже у Астрид Линдгрен (Карлсон пишет на стенах безграмотные послания). Письменное общение с полтергейстами началось в середине XIX века

Гипотеза Аксакова очень хорошо объясняла многие аспекты озорной чертовщины. В частности, при рассмотрении с этой точки зрения становилась понятной вторая уникальная особенность данной породы «демонов»: неспособность (или нежелание) полтергейста причинять своим жертвам физический вред. Выпущенные полтергейстом со страшной силой камни за столетия не ранили ни одного человека! Ведь, даже попадая в цель, они почему-то не наносили травм.

С технической точки зрения этот странный эффект можно было объяснить: лишённый инерции камень не станет убийственным снарядом, с какой бы скоростью он ни нёсся. Но очевидно,

■ С середины XIX века уиджа превратилась в стандартный инструмент спиритических сеансов



что сила, способная поднять человека в воздух, способна и убить. Полтергейст же действует так, словно единственная его цель — сделать жизнь некоего семейства невыносимой. Хотя и тут неизвестны случаи, когда он довёл бы дело до логического конца, ввергнув кого-то в безумие, полностью разорив или подтолкнув к самоубийству.

РАЗГОВОР С ПУСТОТОЙ

Третья узнаваемая черта озорных духов — их готовность вступить в конструктивный диалог. Провидения если и высказываются, то лаконично. Полтергейст же способен болтать часами. А если даром речи не наделён, активно ищет иные способы связи.

В 856 году в Кемдене, неподалёку от уже упомянутого Бингена-на-Рейне, объявился первый из описанных в хрониках «говорящих» полтергейстов. Помимо стука, града камней и самовозгораний, он досаждал окружающим ещё и речами, в которых обличал местные нравы. Уже в 858 году упоминается первый случай общения с другим — «немым» — полтергейстом с помощью условных стуков. Ещё один болтливый дух, унижавший своих жертв не только метанием нечистот и разрыванием одежд, но и оглашением их интимных секретов, орудовал в 1191 году в английском городе Пемброкшир. В Лионе же в 1526 году шумный дух из монастыря Святого Петра, который утверждал, что принадлежит покойной сестре Алисе, посредством условленных стуков дал весьма содержательное интервью епископу, предоставив католической церкви ценную информацию о положении дел в Чистилище.

В 1847 году в американском посёлке Гайдсвилл с «немым» полтергейстом впервые удалось наладить диалог с помощью уиджи — доски с алфавитом. Дух назвался бродячим торговцем, четыре года назад убитым и закопанным в подвале дома, и... солгал. Останков в указанном месте не обнаружилось. Но на любые другие вопросы он отвечал безукоризненно точно. Именно после данного инцидента США, а затем и Европу охватила повальная мода на спиритизм. Тем не менее призраки Наполеона, массово вызываемые на сеансах, крутящие столы и вещающие устами медиумов, никогда не могли сравниться по информативности диалогов с настоящими «озорными духами».

То, что полтергейст способен общаться на любом языке, в том числе и неизвестном агенту, отмечалось ещё в Средние века. А ведь именно на этой детали «погорело» множество знаменитых медиумов! Вызываемые ими духи не владели даже теми языками, на которых говорили при жизни. Озорные духи несравненно превосходят спиритических «Наполеонов» и эрудицией. В 1871 году поселившийся в доме помещика Щапова и осаждённый учёными мужами полтергейст перестал стучать и носить по воздуху посуду и с блеском выдержал самый сложный экзамен. Как оказалось, он знал всё: иностранные языки, математику, военное дело и даже положение на фронтах франко-прусской войны (что никак не соотносилось с осведомлённостью агента — молодой жены помещика). Лишь один раз дух попал пальцем в небо. Когда его попросили указать, чем у французов с пруссаками дело кончится, он ответил, что победит Франция.

В случае, если инициатором контакта выступает сам полтергейст, его интеллект представляется крайне ограниченным. Раздающийся ниоткуда дьявольский бас несёт чушь, не скупится на ругань и угрозы (чаще всего по адресу агента), обвинения (не выдерживающие проверки), обещания (не выполняющиеся), а также выдвигает нелепые требования. Но если «бесу» приходится отвечать на вопросы, его осведомлённость в точ-



■ Классический случай «фальшивого полтергейста» описан Марком Твенем в «Приключениях Гекльберри Финна»

ности соответствует осведомлённости собеседника (не агента, а именно того человека, который задаёт «духу» вопрос).

Наконец, затронув темы, выходящие за рамки компетенции контактера, шумный дух всегда выбирает ответ, *правдоподобный* с точки зрения опрашивающего. Ведь французская армия до франко-прусской войны действительно считалась лучшей в мире.

Учёные-иезуиты объясняли вышеуказанное положение дел демонической природой феномена. Дьявол, стремясь втереться в доверие, даёт правильные ответы, но во всех случаях, когда немедленная проверка невозможна, лжёт. Это же дьявол! Парапсихологи же позапрошлого века предполагали, что в результате экзотического психического расстройства фокальное лицо приобретает способность не только к неосознанному телекинезу, но и к телепатии. Однако каким образом полтергейст мгновенно овладевает иностранными языками, не объясняло даже чтение мыслей.

РАЗГАДКА

...А нет разгадки. Ни сам факт возникновения легенды, ни её основные особенности, ни феноменальная устойчивость мифа не поддаются разумному истолкованию. Вымышленные события, как мы знаем, столь же строго подчиняются законам жанра, как и реальные — законам физики. И с этой точки зрения миф о полтергейсте в существующем виде такой же абсурд, как и танцующий холодильник. Он попросту не соответствует логике вымысла.

Истории, соответствующие данному канону, невозможно выдумать. В чём легко убедиться, ознакомившись с результатами подобных попыток (например, посмотрев фильм «Полтергейст» 1982 года). Независимо от воли автора и фантастичности исходных предположений, в сказке обнаружатся внутренняя логика, последовательность и цельность замысла. Если полтергейст — дух из загробного мира, он будет страшен. Если демон, то окажется чистым злом. Домовой обойдётся без фокального лица, ибо привязан к зданию. Инопланетянин же едва ли станет строчить безграмотные послания. А если всё-таки станет, то история неизбежно закончится стремительным и потешным разоблачением малолетних «копперфильдов», — тут даже О'Генри не выдумал бы иной развязки. И уж во всяком случае сочинитель не удержится от того, чтобы дать ответы хотя бы на некоторые вопросы. Например, почему полтергейст не причинил никому вреда.

* * *

Не может лежать в основе легенд о полтергейсте и мистификация. Например, потому что по отношению к легенде она вторична. Мистификатор уже должен знать, что именно ему следует делать, дабы быть принятым именно за полтергейста.

Парадоксальным образом лучше всего критериям научности соответствует объяснение,



■ С точки зрения мистификатора полтергейст — это как пресловутые круги на полях, только ежедневно, в указанный час, в назначенном месте и с приглашением всех желающих посмотреть, как они возникают. То есть можно, конечно. Но трудно

■ В контактах третьей степени соблюдается та же закономерность, что и в случае бесед с полтергейстом. Вся проверяемая полученная от инопланетян информация оказывается ложной, но при этом никогда не противоречит осведомлённости контактера



даваемое парапсихологами. Полтергейст — это спонтанный телекинез. Причём «шумный дух» — коллективный феномен. Контактёр, общающийся с «духом», каким-то образом перехватывает управление у агента и в действительности перестукивается сам с собой... Физические и биологические механизмы этих явлений, однако, не только неясны, но даже непредставимы. Да и вообще грубо нарушают установленные законы природы. Из чего, в свою очередь, следует, что в основе легенд не может быть ничего, кроме вымысла и мистификаций. А откуда взялись эти мистификации, похоже, навсегда останется тайной. 🌀

Что посмотреть

- Полтергейст (1982)
- Привидение (1990)
- Ужас Амитвилля (2005)
- Астрал (2010)

Во что поиграть

- Ghosthunter (2003)
- S.T.A.L.K.E.R.: Тень Чернобыля (2007)
- The Sims 3: Карьера (2010)
- Beyond: Two Souls (2013)

Эволюция Лифт



Современный мир трудно представить без лифтов. Способность в считанные минуты подняться на любой этаж прочно укоренилась в нашем сознании – трудно даже вообразить, что весь этот путь можно было бы пройти по лестнице. При этом мало кто задумывается, когда появился лифт. МирФ предлагает спуститься на нижний этаж истории, чтобы узнать, с чего начали свой путь подъёмники для груза и людей.

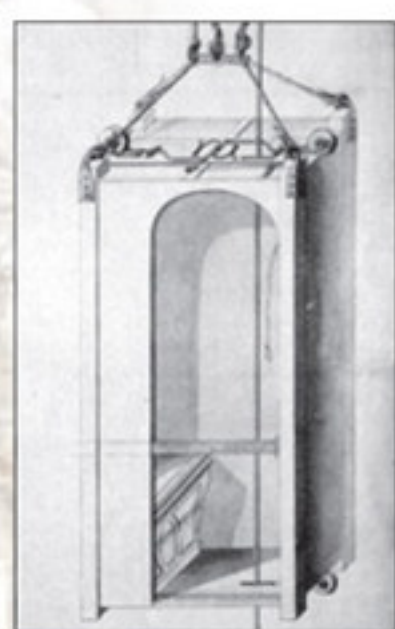
Первые упоминания о лифте встречаются в трудах римского архитектора Витрувия, который жил в I веке до н. э. В своём трактате «Основы механики» Витрувий описывает различные механизмы, предназначенные для поднятия тяжестей. Помимо всего прочего, учёный упоминает, что устройство, подобное современному лифту, впервые было изобретено ещё Архимедом за полтора столетия до рождения Витрувия.



Первые подъёмники представляли собой открытые платформы, подвешенные на пеньковых канатах и приводимые в движение силой тягловых животных, рабов или водяного колеса. Активное распространение подъёмники получили в Древнем Риме. Так, например, под Колизеем существовал целый комплекс помещений, предназначенных для подъёма гладиаторов и животных на арену. Историки полагают, что подобные подъёмники могли использоваться и при строительстве в IV веке монастыря Святой Екатерины у подножия горы Синай в Египте.



В 1000 году андалусский инженер Эль-Муради в своём трактате «Книга секретов» описал военное применение подъёмных машин. Согласно его труду, устройства, напоминающие современные лифты, использовались при осаде крепостей для транспортировки таранов и других орудий. Упоминаются лифты и в знаменитом трактате «Беллифортис» немецкого военного инженера Конрада Кайзера.



Следующие прототипы лифтов появились уже только в XVII веке во дворцах Англии и Франции. Самое знаменитое устройство, так называемое «летающее кресло», было сооружено в Версальском дворце по приказу короля Людовика XV. Кресло соединяло покои монарха с апартаментами его любовницы, мадам де Шатю, жившей этажом выше. Другое аналогичное устройство было построено в замке де Шуази и позволяло королю и его приближённым обедать без присутствия слуг. По сигналу колокольчика тщательно сервированный стол поднимался прямо из кухни в столовую, где его уже поджидали гости.

В Российской Империи первые лифты появились в конце XVIII столетия. В 1793 году талантливый изобретатель-самоучка Иван Кулибин по просьбе постаревшей и располневшей императрицы Екатерины II установил первое «подземное кресло» в Зимнем дворце в Санкт-Петербурге, а спустя два десятилетия аналогичное устройство появилось и в подмосковном Архангельском.



Изобретение Кулибина несколько превзошло своё время. До него все подобные устройства создавались при помощи талей и тросов, Кулибин же впервые использовал в конструкции лифтовой шахты винтовой механизм на паровом приводе. Основание кресла было прикреплено к длинной винтовой оси и двигалось по ней наподобие гайки. Когда императрица садилась в кресло, специальный слуга крутил рукоять, вращение передавалось на ось, и устройство поднималось на второй этаж. К сожалению, дальнейшая судьба устройства оказалась весьма печальной. После смерти Екатерины II придворные пользовались креслом только забавы ради, а со временем лифтовую шахту и вовсе заложили кирпичом.



К началу XIX века лифты стали востребованы в промышленности. В вышедшем в 1813 году очередном томе британской «Циклопедии» в статье «Производство шёлка» подробно описывается устройство Северной мануфактуры, построенной промышленником Уильямом Страттом в 1804 году. Среди прочих механизмов, используемых на фабрике, встречается так называемый кран – устройство, поднимающее рабочих на каждый из пяти этажей здания. Стратт огромное внимание уделял безопасности устройства. Так, например, лифтовые двери на этажах открывались только тогда, когда кабина прибывала на этот этаж, а на случай, если оператор крана забывал вовремя остановить лифт, устройство было оснащено специальными механизмами, автоматически останавливающими кабину.

Применение лифтов диктовалось чисто экономическими соображениями. Они помогали рабочим сохранить энергию, которая в противном случае тратилась бы на бесполезную беготню по лестницам. Один из первых пассажирских лифтов, получивший название «восходящая комната», появился в Лондоне в конце двадцатых годов XIX века и служил модным туристическим аттракционом. Он был возведён в только что построенном Лондонском колизее и предназначался для подъёма посетителей к куполу здания, где была создана крупнейшая на тот момент панорамная картина — «Панорамный вид Лондона» Томаса Хорнора. Лифт мог вместить до двадцати человек.

В 1846 году сэр Уильям Армстронг изобрёл первый гидравлический подъёмник. Изначально устройство предназначалось исключительно для погрузки и разгрузки грузов в доках Тайнсайда, крупнейшей городской агломерации на северо-востоке Англии. Однако гидравлические подъёмники очень быстро вытеснили паровые, поскольку обладали куда большей эффективностью. Тем не менее у гидравлических лифтов был один серьёзный недостаток. Для надлежащей работы подъёмника под лифтовой шахтой нужно было вырыть яму, куда устанавливался пистон. Чем выше шёл лифт, тем глубже требовалась яма. Таким образом, гидравлические подъёмники плохо подходили для строительства небоскрёбов в больших городах.



В 1850 году американский промышленник Генри Уотерман предложил альтернативу гидравлическим подъёмникам. В конструкции возведённого им на Манхэттене лифта использовалась лебёдка. Для подъёма лифта лебёдка наматывалась на барабан, для спуска — разматывалась. Подобные устройства также были ограничены по высоте, поскольку любой барабан мог вместить конечное количество лебёдки. С другой стороны, Уотерман изначально и не думал о небоскрёбах, поскольку строил подъёмник исключительно для промышленного использования на собственных складах.

У большинства лифтов середины XIX века был один серьёзный недостаток: если кабели рвались, кабина лифта падала вниз и разбивалась. Решение этой проблемы предложил американский инженер Элайша Отис. В 1852 году он изобрёл ловители — устройства безопасности, позволяющие за считанные секунды остановить кабину в случае обрыва каната. Первая демонстрация нового изобретения состоялась на Всемирной выставке в Нью-Йорке в 1854 году. Отис забрался на поднятую в воздух платформу и перерубил удерживавший её канат топором. Но вместо того, чтобы разбиться вдребезги на глазах у публики, кабина уже спустя секунду зависла на месте.

В 1857 году первый пассажирский лифт, оснащённый системой безопасности Отиса, был установлен в пятиэтажном жилом доме в Нью-Йорке, а ещё через несколько лет компания Отиса запатентовала паровые лифты. В 1870 году появилось



и первое офисное здание с лифтом. К сожалению, эта семиэтажная постройка не дожила до наших дней — она погибла в огне в январе 1912 года.

Начиная с середины XIX века большинство изменений в конструкции лифтов были призваны повысить безопасность и эффективность их работы, а также увеличить вместимость и сделать лифты более комфортными для пассажиров. В 1874 году американский изобретатель Дж. В. Микер запатентовал метод безопасного открытия и закрытия лифтовых дверей. В 1880 году немецкий инженер Вернер фон Симменс изобрёл первый электрический лифт. Однако немец не стал сразу патентовать собственное изобретение, и в итоге патент семь лет спустя достался американцу Александру Майлзу. В том же году первый электрический лифт соорудили в Балтиморе.



В 1894 году был создан первый подъёмник с кнопочной панелью управления. Спустя десять лет была предложена новая конструкция лифтового мотора, снявшая практически любые ограничения на скорость подъёма. Наконец, в 1915 году был разработан автоматический механизм, позволяющий кабине останавливаться точно на уровне пола.



В 1979 году появились первые подъёмники, контролируемые микропроцессорами, в те же семидесятые возникли первые двухэтажные лифты. В 1996 году финская компания KONE представила первые в мире лифты, не требующие машинного отделения благодаря особому безредукторному приводу. В 2000 году аналогичную разработку представила компания Otis.

В 2000 году в Аргентине были созданы вакуумные лифты. Принцип их работы заключается в разности воздушного давления сверху и снизу кабины. Сама платформа перемещается в трубе небольшого диаметра, поэтому подобные лифты лучше всего подходят для установки в частные дома. 🏠



КРАСАВИЦА

и спящее чудовище

Когда распорядитель замка объявил, что в городе появились незнакомцы и испрашивают аудиенции, молодой барон на миг даже растерялся.

Незнакомцев в округе не объявлялось уже очень давно. Поначалу, когда только началась вечная зима, сюда часто съезжались рыцари, герои и проходимцы. Привлечённые обещанной наградой, они пытались разбудить спящее чудовище, из-за которого округу сковало холодами, и завоевать обещанное серебро. Ни один не преуспел.

С годами охотников разбудить чудовище становилось всё меньше — несмотря на то, что обещанную серебром награду отчаявшийся батюшка Ингара заменил на золото и добавил за тем в придачу руку младшей дочери.

Меньше становилось и местных жителей. Смирившись с тем, что наступившая зима останется тут навеки, люди снимались с насиженных мест и уезжали в те края, где зиму по-прежнему сменяло лето.

Батюшка костерил предателей на чём свет стоит, а вот Ингар их не винил. На мёрзлой земле ничего не вырастить, торговать нечем, есть нечего, того и гляди, все леса скоро на дрова переведут. Зачем же тут оставаться? Потому что родина? Что ж, правда, родина — это святое, родина — она одна. Но и жизнь одна. И хочется прожить её в радости и тепле, а не в холоде и борьбе...

Ингар и сам хотел её прожить по-другому. Сам одно время втайне подумывал уехать. Но пять лет назад отца неожиданно свалила жестокая инфлюэнца. А после похорон старший брат и наследник баронского титула заявил, что не собирается оставаться.

— Как ещё долг, братишка? — воскликнул он в ответ на замечание Ингара о том, что именно на нём теперь лежит ответственность за управление родовыми землями. — Кем тут править? Опустевшим городом и горсткой замёрзших людей? Ещё несколько лет, и здесь вообще никого не останется, кроме спящего чудовища. Зачем ждать?

Старший брат вскочил на коня и растаял в морозном воздухе, рассыпав позади себе звонкий перестук копыт. А Ингар остался в холодном замке, в опустевших замёрзших землях, с малочисленными голодающими подданными, младшей сестрой на руках, спящим чудовищем в окрестных лесах и не понять откуда взявшейся уверенностью, что махнуть рукой и бросить всё это он не имеет права.

Давно смирившись с тем, что чудовище не разбудить, Ингар пытался придумать, как вернуть хоть немного процветания обезлюдевшим землям. Но так ничего и не придумал.

За пять лет его баронствования нового народу в их края не прибыло, разве что редкие торговцы заглядывали, только всё больше таял, разъезжаясь кто куда, местный люд.

И тут вдруг — незнакомцы, требующие аудиенции.

— Ведите, — приказал Ингар распорядителю.

* * *

Закутанная в яркую красную шаль Марисса устроилась рядом с братом и встревоженно прошептала:

— Если это очередной герой, собирающийся будить чудовище, ты же не отдашь меня ему в жёны, правда?

Официально награду, обещанную покойным батюшкой, никто не отменял, и потому Марисса тревожилась.

— Не бойся, не отдам, — пообещал молодой барон и с улыбкой добавил: — Разве что сама очень захочешь.

— Не захочу!

Ингар нахмурился. По возрасту Марисса уже была девицей на выданье, однако не проявляла никакого интереса к молодым людям. Правда, и достойных молодых людей в округе почти не осталось, и всё же...

— Братья Феллер! — торжественно провозгласил распорядитель и распахнул тяжёлые двери, ведущие в зал приёмов.

Молодой барон не сдержал тихого возгласа.

— Ты их знаешь, Ингар? — удивилась Марисса.

— Не знаю, — ответил он, — но наслышан.

Про братьев Феллер слышали все. Даже здесь, в холодных землях спящего чудовища. Если про успешных торговцев говорили, что у них есть коммерческая жилка, то у братьев Феллер была не жилка, а целое месторождение. За что бы братья ни брались, они на всём наживались. Даже на том, из чего выгоду извлечь казалось невозможным. Однажды братья Феллер на спор получили прибыль даже от птичьего помёта! Преподнесли его как дивную косметику, и богатые дамочки принялись скупать баночки с птичьим помётом, словно горячие пирожки, ибо истово уверовали, что этот помёт, намазанный на лицо, сотворит чудеса... Творил ли он чудеса с лицами, неизвестно, но вот с доходами братьев — совершенно точно.

— Ваша светлость, — хором произнесли братья и поклонились.

— Господа Феллер, — поприветствовал их Ингар в ответ.

Марисса судорожно вздохнула. Барон оглянулся — и увидел, как залившаяся румянцем сестра восхищённо рассматривает младшего из Феллеров. Старший Феллер был кряжист, лыс и солидно бородат. Младший же был высок и худощав, золотоволос и голубоглаз, а улыбка на загорелом лице слепила белизной.

«Этого мне только не хватало», — нахмурился барон, уже позабыв, что ещё минуту назад переживал по поводу равнодушия сестры к противоположному полу.

— Я — барон Мейрис, а это моя сестра, леди Марисса, — представился Ингар.

— Я — Сайран, — представился старший из Феллеров, — а это мой брат Нихлас. И явились мы к вам, ваша светлость, с деловым предложением.

— Слушаю вас, господа.

— Прежде чем мы изложим основы нашего коммерс-плана, позвольте уточнить несколько моментов, — попросил старший из братьев.

— Разумеется.

— Итак, двадцать лет назад в ваших краях разразилась страшная снежная буря. Она рвала крыши домов, ломала вековые деревья, раскалывала небо, а потом повалил снег — и шёл не переставая несколько недель. Когда буря стихла, в окрестных лесах вы нашли хрустальный гроб со спящим чудовищем; его занесла к вам та страшная буря.

Ингар медленно кивнул. Он знал это не по рассказам — он хорошо помнил ту бурю, ему было тогда десять лет.

— Зима всё длилась и длилась, и вскоре стало понятно, что она не закончится и что виной тому — чудовище, — продолжил Сайран. — И куда чудовище спит в своём хрустальном гробу и видит сны о зиме, лето здесь никогда не наступит. За двадцать лет от гроба не раз пытались избавиться, а когда не вышло, пробовали разбудить чудовище — самыми разными способами и средствами, — но не преуспели. Что это за чудовище такое и откуда оно взялось, тоже не выяснили. Всё верно?

— Верно, — подтвердил Ингар. — Так что у вас за коммерс-план?

— По сути, план очень простой, — вступил тут в разговор Нихлас и обрушил всё своё голубоглазое обаяние на моло-

дого барона. — Он состоит в том, чтобы сделать ваши земли процветающими.

Ингар не удержался и пренебрежительно фыркнул.

— Вы думаете, я не пытался? Не раз! Но на мёрзлых землях ничего не вырастишь, скот не разведёшь, полезные металлы не извлечёшь. Пушного зверя давно перебили, дерево нам самим нужно, а больше в округе ничего и нет. Разве что снег продавать... Вы придумали, как продавать снег? — озарило его. Если братья Феллер сумели торговать птичьим помётом, то они и снег сбыть смогут.

— Лучше, — ответил Нихлас. — Мы будем продавать вашу зиму. Построим здесь парк зимних увеселений под названием «Снежное королевство».

— Парк увеселений, — медленно повторил Ингар. — Да какие у нас тут увеселения?

— Пока никаких, — вступил Сайран. — Но это вопрос решаемый. Однако прежде чем мы пустимся в дальнейшие переговоры, нам нужно получить от вас принципиальное согласие... Договор у нас уже готов.

Ингар нахмурился.

— Прежде чем я дам вам это самое согласие и подпишу ваш договор, ответьте мне на один вопрос: что с этого парка получим мы?

По загорелым лицам обоих братьев Феллер, словно по команде, разлилась улыбка.

— А вы с этого получите новые рабочие места для голодающих местных жителей и гарантированный процент с дохода в вашу казну. О размере процента поговорим позже, когда парк будет построен и заработает. Согласны?

Молодой барон встряхнул головой, пытаясь прояснить мысли. В коммерс-плане братьев Феллер ему чудился подвох. Даже два. Во-первых, как-то слишком всё просто. Кто в своём уме будет платить за то, чтобы поглазеть на зиму? Во-вторых, разве можно делать деньги, ничего не производя взамен? Однако... Новые рабочие места и долгожданный доход для голодающей и вымирающей округи — это звучало чрезвычайно заманчиво.

— Согласен, — решил барон.

* * *

Братья Феллер круто взялись за дело. Город в считанные дни наводнили приезжие — мастера на все руки, а улицы наполнились стуком, звоном, запахами и жизнью. Дома обновили и оснастили одинаковыми остроконечными крышами, улицы осветили фонарями и украсили цветными флажками и яркими вывесками. Тут и там открыли постоянные дворы, уютные харчевни и нарядные лавки, в которых, как и было обещано, братья Феллер оставили рабочие места местным жителям.

Впрочем, местных жителей прежде нужно было подучить основам увеселительной коммерции.

— Не постоянный двор, а хóтэ ль, — наставлял Нихлас. — Не лавка, а бутик. Не харчевня, а рест-о'ран. Готовить в рест-о'ране можно то же, что и харчевне, главное — это прес-сентанция.

— Что за прес-сентанция? — подозрительно интересовались будущие рест-о'раторы. — Танцевать, что ли, придётся?

— Не придётся, — охотно отвечал Нихлас и оборачивался к одной из кухарок. — Скажите, что вы можете приготовить на обед, если у вас будут все продукты?

— Рыбную похлёбку с хлебом, тушёную говядину, колбасу с квашеной капустой, запеканку... — с готовностью начала перечислять она.

Феллер-младший поднял руку, перебивая.

— Не похлёбка с хлебом, а кориад с багетом, — значительно произнёс он. — Не тушёная говядина, а бёф а ля фисель, не кол-

баса с квашеной капустой, а шаркютри-а-шукрут, не запеканка, а жульен... Понимаете?

— Нет, — растерянно ответила кухарка. — Я жульё готовить не умею...

— И не надо, — терпеливо заверял Нихлас. — Вы же запеканку готовить умеете? Так вот, жульен — это она самая и есть. Только запеканка целый серебряный стоить не может. А жульен — может... — многозначительно помахивая бровями, пояснил младший брат Феллер.

— То есть если я подогрею вино со специями, — начал тут один из будущих рест-о'раторов, — но назову его, скажем, не горячим вином, а...

— Глинтвейном, — с готовностью подсказал Нихлас.

— То и продать его смогу не семь медяков, а за...

— Двадцать, — снова подсказал Феллер-младший — и удовлетворённо улыбнулся, увидев, как в глазах будущих рест-о'раторов загорается огонёк понимания.

Сайран тем временем занимался ремесленниками — будущими владельцами бутиков.

— Торговать будете только суйвенирами, — наставлял он.

— Что такое эти ваши суй-вениры? — не понимали ремесленники.

— Что угодно, лишь бы напоминало покупателям об их пребывании в нашем парке.

— Это как?

— Вот так, — пояснял Сайран и брал глиняную кружку. — Делаете, положим, десять таких кружек. Только вместо того, чтобы раскрасить их обычной глазурью, пишете на них «Снежное королевство» и рисуете, ну, положим, снежинку. Или гроб этого вашего чудовища. Сколько вы обычно берёте за кружку? — обратился он к гончару.

— Три медяка.

— А за такую просите тридцать.

— Да кто ж в своём уме купит кружку за тридцать медяков? — поражённо воскликнул гончар.

— Кружку — нет. А суйвенир — да.

— И что, этот ваш суйвенир из чего угодно сделать можно? — заинтересовалась тут вязальщица. — Если я навяжу шарфов со снежинками, то их не только покупать будут, но и покупать втридорога?

— Именно, — расплываясь в широкой улыбке, подтверждал Сайран и довольно щурился, глядя солидную бороду и глядя на то, как взбудораженные ремесленники расходятся по своим мастерским, бурно друг с другом переговариваясь.

— Давай ты мне выдуешь стеклянных гробиков, я им подставки выкую, выграввирую на них «Спящее чудовище», а прибыль — пополам? — услышал старший Феллер предложение кузнеца стеклодуву и потёр руки: дело пошло.

Впрочем, рест-о'раны, хотэли и бутики — это ещё далеко не всё. Для задуманного парка увеселений нужны были собственно парк и собственно увеселения.

Братья Феллеры засучили рукава — и взялись за дело.

Леса вокруг города и спящего чудовища облагородили, разобрав буреломы, протоптав дорожки и навесив указателей. Из замёрзшего озера сделали каток, на берегу которого соорудили бревенчатый ларёк с коньками напрокат. У опушки леса установили навес, под который складывали для будущих посетителей наплётённые местными лозоплётчиками снегоступы и наструганные местными столярами лыжи. На вершине холма соорудили сарайчик и набили его салазками, чтобы гости могли бойко скатываться вниз. У северных племён закупили ездовых собак и упряжных оленей — для необычных увеселительных поездок. На главной площади установили ледяные фигуры, вытесанные наёмными скульпторами, а на окраине выстроили снежный лабиринт для детворы. Бывшее ржаное поле расчистили для игры в снежки. Выстроили даже целый хотэль из обтёсанных глыб льда и за очень приличные деньги собирались пускать туда ночевать любителей острых ощущений. И, разумеется, везде поставили платных нужников и разложили платные же костры, у которых можно было бы обогреться.

Ошеломлённый масштабом разворачивающихся действий, молодой барон только молча кивал и лишь раз подал голос — спросил, зачем Сайран с Нихласом приказали налепить несколько снеговиков среди останков древнего капища на окраине города.

— О, господин барон, это начало будущей славной древней традиции, — гордо заявил Феллер-младший. — Вы, верно,

ОБ АВТОРЕ

Марина Ясинская родилась в семье военнослужащего, поэтому в детстве часто переезжала: Северный Кавказ, Сибирь, Ленинград, Прибалтика, Поволжье. В 2002 году получила дипломы юриста и переводчика и уехала в США, потом — в Канаду. Защитила диссертацию и получила степень магистра права, сейчас работает в уголовном департаменте Министерства юстиции.

Писать начала в 2006 году, предпочтение отдаёт нереалистической прозе. Регулярно участвует в сетевых литературных конкурсах, периодически занимая призовые места. Имеет более полусотни публикаций в различных журналах и сборниках.

и не знаете, но жили много лет назад в вашем городе муж с женой, и у них долго не было детей. Когда же они совсем отчаялись, то один мудрец посоветовал им слепить из снега снегурочку, принести её на древнее капище и оставить там на ночь. Муж с женой так и сделали, а наутро нашли там девочку, которая стала их дочкой. С той поры и повелось — если бездетная пара хочет обзавестись ребёнком, то ей нужно слепить снеговика на капище.

Услышав эту новую древнюю легенду, Ингар даже не нашёл слов, только покачал головой и махнул рукой. Пусть придумывают.

Братья Феллер и придумывали. Придумывали складно, направо и налево, и только со спящим чудовищем у них были проблемы. Чудовищу предстояло стать визитной карточкой «Снежного королевства», ему требовалась особая легенда. Однако она всё никак не складывалась, особенно потому, что с первого же визита к месту его спячки Сайран с Нихласом остались крайне недовольны.

— Некрасиво, — произнёс Феллер-старший, глядя на унылую белую поляну и чёрные остовы обожжённых деревьев вокруг. — Неэстетично, — добавил он, поняв, что романтическое название «хрустальный гроб» вовсе не соответствует действительности. Вместо гроба из искрящегося кристалла, на гранях которого красиво играли бы лучи морозного солнца, на заснеженной белой поляне стояло нечто громоздкое и массивное, похожее на длинную медную лохань, только плотно закрытое сверху прозрачным материалом, смахивающим на стекло.

— Да и чудовище какое-то... нечудовищное, — подхватил Нихлас, заглядывая в гроб. Лохань наполняла мутная голубоватая жидкость, сквозь которую можно было с трудом рассмотреть неясные очертания его обитателя. На человека он не походил, но и на чудовище тоже — ни страшных клыков, ни грозных когтей, ни, на худой конец, шипастого хвоста.

Подумав, Сайран предложил устроить на поляне платный аттракцион «Разбуди чудовище». Каждый желающий, внеся изрядную сумму, мог бы попытаться поднять чудовище из его вечной спячки; топоры, дубины и прочие орудия предусматривательно — и за дополнительную плату — сдавались бы рядом напрокат.

Нихлас склонялся к тому, чтобы ограничиться обзорными экскурсиями.

— А вдруг кому и впрямь удастся чудовище разбудить? — говорил он. — После двадцати безуспешных лет шансы, конечно, невелики — но вдруг? И все наши деньги, которые мы сюда вбухали, растают — в прямом смысле этого слова.

Подумав, Сайран согласился с братом.

— Только, чтобы заманить народ на эти экскурсии, нужна по-настоящему стоящая легенда, — прозорливо заметил он, и братья принялись за её сочинение. Однако истории выходили то банальные, то тривиальные; за такие рассказы праздные богатеи ни за что не захотят раскошелиться, чтобы поглазеть на чудовище.

Нихлас уже прикидывал, не нанять ли для сочинительства профессионального виршеплёта-трубадура, когда однажды, прогуливаясь по местам будущих достопримечательностей, встретился с Мариссой. Хрустальный гроб с чудовищем был по-прежнему уродлив, лес вокруг — по-прежнему гол и холоден, но яркое красное пятно шали, в которую закуталась девушка, внезапно придавало мертвенно белой поляне чрезвычайно интригующий вид.

«Готиченько», — подумал Нихлас, глядя, как сестра барона задумчиво водит пальчиком по крышке гроба.

— Леди Марисса, что вы тут делаете? — вежливо осведомился он.

Девушка, увидев Феллера-младшего, залилась краской и стыдливо призналась:

— Я иногда прихожу сюда с ним поговорить.

— Поговорить? С чудовищем? — удивился Нихлас.

— Да, — смущённо кивнула Марисса и, прочитав в глазах загорелого золотоволосого красавца вопрос, продолжила: — Мне кажется, ему одиноко, вот я и с ним и разговариваю.

Девушка не стала добавлять, что ей тоже одиноко и что за долгие годы спящее чудовище в некотором роде стало ей почти другом, с которым она делилась самым сокровенным, самым тайным, а оно внимательно слушало и никогда её не осуждало.

— И о чём же вы с ним говорите?

Марисса покраснела. Перед тем, как на поляну явился Феллер-младший, она рассказывала чудовищу как раз о нём, о Нихласе, и о его замечательной улыбке, от которой у неё начинало часто-часто биться сердце.

— О разном, — ответила девушка — и внезапно решилась на признание. — Я иногда думаю, что чудовище видит сны про зиму только потому, что не знает ничего другого. И потому я рассказываю ему сказки о лете. Вдруг он меня услышит — и начнёт видеть тёплые сны? И тогда вечная зима покинет наши земли... Или даже ещё лучше — вдруг одна из моих сказок его разбудит? Я бы очень этого хотела...

Щёки девушки пылали уже ярче, чем шаль на плечах.

— Это очень... мило, — пробормотал Нихлас, рассеянно посылая Мариссе свою отработанную белоснежную улыбку. Какая-то мысль появилась у него на краю сознания, но он пока не мог её ухватить.

Поощрённая его улыбкой, девушка решила доверить Нихласу ещё одну свою тайну.

— А ещё я иногда думаю, что, может, чудовище не просыпается потому, что его просто не так будят? Ведь до сих пор все насакивали на него нахрапом. Колотили оружием, стучали и гремели, пытались разбить гроб — словом, действовали силой. Никто никогда не пробовал подойти к нему с добром. Может, чтобы разбудить чудовище, нужен вовсе не особенно крепкий меч, а... положим... поцелуй принцессы? — едва слышно закончила она и смущённо отвернулась.

— Гениально! — воскликнул тут Нихлас и, осенённый ценной коммерс-идеей, бросился прочь с поляны.

* * *

— Не позволю, — отрезал Ингар. — Чтобы моя сестра — на потеху всякой там публике...

— Не на потеху, — твёрдо возразил, не дослушав барона, Феллер-старший. — На существенное коммерс-благо. Вот послушайте. Много лет назад жил в здешних краях маленький принц, и была у него лучшая подруга, — напевно заговорил Сайран. — Однажды принца похитила злая Снежная королева и поселила его в своём ледяном замке... Руины замка Снежной королевы можно осмотреть, купив отдельную экскурсию. Сбор в десять утра у снежного лабиринта. За отдельную плату собачья упряжка может забрать вас из вашего хотэля, — быстро протараторил он и снова перешёл на плавную речь. — Принц долго жил у Снежной королевы, но никак не желал забывать о своём прошлом и о своей маленькой подружке. Так и не добившись своего, рассерженная Снежная королева заколдовала принца, превратив его в чудовище, а сердце его — в кусочек льда. Она заключила принца в хрустальный гроб, окрестные земли погрузила в вечную зиму, а сама скрылась неведомо куда... Прошло уже много лет, а подруга принца каждый день всё так и приходит к хрустальному гробу, надеясь, что в один прекрасный день она сможет растопить ледяное сердце чудовища, чары рассеются и принц проснётся... А вы знаете, кто она, эта преданная девушка? Это сестра барона, леди Марисса. Каково?

— Чуть, — твёрдо ответил Ингар. — Мариссе всего семнадцать, а зима настала более двадцати лет назад.

— Поверьте, никто в такие детали вдаваться не будет. Зато если гости будут «случайно» встречать на экскурсии саму Мариссу, преданную подругу детства заколдованного принца, от желающих поглазеть на гроб — и на неё — отбоя не будет! — пылко воскликнул Нихлас и послал сестре барона свою неотразимую обаятельную улыбку. — Вы согласны со мной, леди Марисса?

— Я запрещаю, — не дал ответить сестре Ингар.

— Господин барон, — нахмурился тут Феллер-старший. — Не хотелось бы вам напоминать, но вы подписали договор, по которому обязуетесь предоставлять нам полное содействие в наших планах коммерс-развития ваших земель. К тому же мы с братом построили здесь парк на свои деньги, вы не вложили ни монеты.

— Я отдал вам свои земли, отдал в ваше распоряжение своих людей... — начал было молодой барон, но Сайран его оборвал.

— Не заставляете меня прибегать к помощи законовевов, — тихо сказал он, и в его голосе отчётливо прозвучала угроза.

Законовевы... Ингар поёжился. От законовевов только и жди беды.

К тому же... Он ведь действительно подписал договор, он действительно взял на себя обязательства. Но тогда он думал только о выгоде, которую принесёт это соглашение его землям. Ингар даже и предположить не мог, что братья Феллеры захотят сделать его сестру одной из главных достопримечательностей парка.

— Ладно, — нехотя согласился молодой барон. — Если только Марисса не против, — добавил он, с надеждой глядя на сестру и безмолвно моля: «Откажись».

— Леди Марисса? — с отработанной улыбкой повернулся к ней Феллер-младший.

Устоять под сконцентрированным голубоглазым обаянием Нихласа у неопытной девушки решительно не было сил.

— Я не против, — тихо ответила она. Ради одобрения Феллера-младшего она была согласна на что угодно. И втайне надеялась, что уже совсем скоро прекрасный Нихлас признается ей в любви — ведь не может же он ей так улыбаться без причины!

А уж её молчаливый приятель — спящее чудовище — совершенно точно не против, Марисса была в этом уверена.

* * *

— Больше трагедии, леди Марисса! — поучал сестру барона Феллер-старший. — Больше печали! Я хочу, чтобы при виде вас у зрителей наворачивались на глаза слёзы. Вы видите у меня в глазах слёзы, леди Марисса?

Про себя Марисса подумала, что единственное, что может вызвать у хваткого делового Сайрона слёзы, — это упущенная выгода. Феллер-старший тем временем придирчиво обошёл девушку кругом, поправил у неё на плечах яркий красный плащ и задумчиво погладил широкую бороду. Каждый штрих должен быть отработан, каждый жест отточен, каждая деталь продумана.

— Как думаешь, может, под плащ всё-таки лучше белое платье? Как у невесты.

— Нет, лучше чёрное, — мгновенно возразил Нихлас. — В конце концов, наша леди Марисса уже много лет в горе. Чёрное подчёркивает это горе. Подчёркивает её хрупкость. Белый снег, чёрное платье, красный плащ. Сдержанно, стильно, красиво. Готичненько. Леди Марисса, — ослепив девушку очаровательной улыбкой, мягко продолжил он, — повторим? Значит, вы стоите над гробом. Когда показывается экскурсия, вы склоняетесь над ним и медленно проводите кончиками пальцев по крышке — так, словно вы гладите своего принца.

Так, словно хотите, чтобы он почувствовал ваше прикосновение сквозь хрусталь. И не поднимайте голову сразу. Зрителям должно показаться, будто вы в глубокой задумчивости и не слышите их. А потом вздрогните слегка, словно только что заметили посторонних, и медленно обведите их взглядом. В этот момент надо, чтобы капюшон упал, и по плечам у вас рассыпались волосы. Попробуем ещё раз?

Марисса согласно кивнула, нежно глядя на Нихласа.

— Вот! — воскликнул старший Феллер, перехватив это взгляд. — Вот так вы должны смотреть на гроб своего возлюбленного заколдованного принца!

* * *

— С тех пор прошло уже много лет, но каждый день, в солнце ли, в снежную бурю, леди Марисса приходит к спящему принцу, — разносился среди мёрзлых деревьев тихий голос Нихласа, лично выступающего сегодня экскурсоводом. — Она кладёт руки на крышку гроба и разговаривает со спящим принцем, надеясь, что он почувствует её тепло и услышит её голос. И, может быть, в один прекрасный день проснётся... Если нам повезёт, мы даже можем застать её тут...

Эти слова были сигналом. Марисса склонилась над хрустальным гробом и прижала к нему ладонь, затянутую в чёрную перчатку. Яркий красный плащ красивыми складками спадал с её плеч на белый снег. Края прозрачной крышки гроба ярко вспыхивали — по приказу братьев Феллер их густо оклеили блёстками, чтобы громоздкий чан хоть немного смахивал на своё романтическое название «хрустального гроба».

— Это она! Это леди Марисса! — послышался взволнованный шелест на краю поляны.

— Тихе, пожалуйста, — попросил Нихлас и продолжил с трепетом в голосе: — Не будем ей мешать...

Медленно, словно выходя из глубокой задумчивости, Марисса подняла голову, позволяя капюшону соскользнуть на спину. Крутые локоны чёрным водопадом рассыпались по спине.

В толпе тихо ахнули:

— Какая она красивая!

Марисса обвела зевая печальным, исполненным бесконечного терпения и бездонной тоски взглядом, ласково провела ладонью по хрустальному гробу, словно медля, словно оттягивая расставание...

— До встречи, — едва слышно прошептала она своему верному чудовищу, а потом продолжила играть свою роль — напустила на себя вид возвышенный и трагичный и медленно прошагала сквозь расступившихся зрителей.

— Вот это любовь, — всхлипнула в толпе какая-то дама, а кто-то другой шумно высморкался.

— Bravo, леди Марисса, — скороговоркой прошептал ей Нихлас, когда она прошла мимо.



Девушка нахмурилась и поджала губы.

Изо дня в день она изображала скорбь по выдуманному возлюбленному, ожидая, что Нихлас вот-вот признается ей в любви. В конце концов, ведь это ради него она так старалась. Но Феллер-младший всё не торопился с признанием. Зато часто и охотно посылал хорошеньким девицам из числа гостей улыбку, которую, как считала Марисса, он дарил только ей.

Леди Марисса, верная подруга зачарованного принца, отличалась бесконечным терпением — вот уже много лет она изо дня в день приходила к хрустальному гробу. Леди Марисса, младшая сестра барона Мейриса, таким легендарным терпением не отличалась.

* * *

Даже в до-зимние времена в округе никогда не было столько народу! Глашатаи и трубадуры, нанятые братьями Феллер, разнесли истории о Снежном королевстве по всему свету, и заинтригованный свет решил во что бы то ни стало лично посмотреть на эти волшебные земли.

— Добро пожаловать в Снежное королевство! — десятки раз за день радостно приветствовали гостей в воротах города стражники, выраженные в дурацкую, но нарядную бело-голубую форму в снежинках.

— Лучшее консоме в городе! — зазывали посетителей в рестораны.

— Самые необычные сувениры! — заманивали их вывесками бутики.

— Самый жаркий отель города! Лохань горячей воды в ваши комнаты всего за десять минут!

— Бань... э-э... Сауны! Самые горячие сауны!

— Романтические прогулки на оленьих и собачьих упряжках! С музыкой!

— Ночные экскурсии к руинам ледяного замка Снежной королевы! Самые острые ощущения!

— Все пив-пабы города за одну ночь! Выпивка не ограничена и включена в цену тура!

И путешественники, опьянённые атмосферой сказки и нескончаемого праздника, охотно покупали ненужные стеклянные гробики и дорогие кружки со снежинками и вкушали загадочное консоме, которое, вне всякого сомнения, на вкус было куда лучше обычного бульона. Они охотно катались на коньках, салазках и собачьих упряжках, затаив дыхание, обходили кругом останки ледяного дворца злой Снежной королевы и смахивали украдкой набежавшие слёзы, «случайно» заставая у хрустального гроба леди Мариссу, такую хрупкую, красивую и печальную в своём мрачном чёрном платье и ярком алом плаще.

Для гостей Снежного королевства каждый день казался сказочным.

Никто из них не задумывался, что стоит за фасадом этой сказки.

А за фасадом стояли местные жители, которые изо дня в день в поте лица мастерили стеклянные гробики и кружки со снежинками, мыли тарелки из-под консоме в рест-о'ранах, собирали испражнения за ездовыми собаками — и всё это так, чтобы не попасться на глаза гостям и не испортить им ощущение праздника. И всё это — с улыбкой на лице, на случай, если гости их всё-таки увидят.

И всё это — за хорошие деньги. По крайней мере, так им казалось поначалу. Пока местные жители не поняли, что хоть прибыль у них пошла такая, какой прежде и не снилось, но и расходы тоже стали поистине сказочными.

— Вы продаёте тарелку бульона за два серебряных, — фыркали приезжие торговцы в ответ на возмущение рест-о'раторов заоблачными ценами на товар. — Значит, вы можете позволить себе заплатить два серебряных за мешок картошки.

— Вы сдираете по тридцать медяков за кружку и по сорок — за никому не нужный стеклянный гробик, — говорили они сувенирщикам. — Наверняка можете позволить себе отдать двадцать медяков за свечи.

И ошеломительная прибыль с сувениров и жульенов с консоме тут же оседала в карманах приезжих торговцев. А точнее — в карманах братьев Феллер, потому что все приезжие торговцы работали на Сайрона с Нихласом и продавали феллеровские же товары.

Местный люд приходил к молодому барону, просил усмирить обнаглевших торговцев или пригласить других, которые не будут заламывать такие безбожные цены.

Местный люд не понимал, что молодой барон давно уже не правит городом — он был связан по рукам и ногам договором с братьями Феллер.

Поначалу Ингар пробовал говорить с Сайроном и Нихласом. Однако братья его не слушали, их сложившееся положение дел более чем устраивало. А когда молодой барон пригласил в город других торговцев, готовых предложить более выгодные цены, братья извлекли всё тот же злосчастный договор и снова пригрозили законоведом и пунктами о нарушениях.

Шло время, Снежное королевство процветало, а город оказывался всё больше и больше во власти от братьев Феллер. И хотя Сайрон с Нихласом давно привыкли к деньгам и к могуществу, которое те давали, только в Снежном королевстве власть эта стала абсолютной. Вся округа на них работала, вся округа от них зависела. Что братья ни захотят — то и делают, что не возжелают — то получают, хоть лучшие покои в баронском замке, хоть самое дорогое вино, хоть понравившуюся женщину. И никто и слова поперёк им не скажет, ведь это же *они* выстроили Снежное королевство, это *они* спасли округу от нищеты и вымирания. Местные жители им за это должны быть вечно благодарны! Да и просто должны.

* * *

— Ни за что! — возмущённо отрезал Ингар. — И не тыкайте мне этим своим договором, не пугайте меня своими законоведами. Ничего *такого* в договоре нет. А если вам так приспичило заделаться благородными, купите титул — и дело с концом, благо денег у вас хватит даже на титул герцога.

Нихлас недовольно нахмурился. У него было очень плохое настроение — вчера его высокомерно отвергла приехавшая поглазеть на Снежное королевство красивая графиня.

— Чтобы я — да с неблагородным? С простым купчишкой? — фыркнула она — и тем ранила честолобивого голубоглазого красавца в самое сердце.

И Нихлас вдруг понял, что, оказывается, остались ещё на свете вещи, которые он не купил. И одна из них — благородство.

— Купленный титул — это одно. А титул, полученный надлежащим путём, — это совсем другое, — возразил Феллер-младший. — Купленный титул не сделает меня по-настоящему благородным.

— А женитьба на моей сестре сделает? — насмешливо спросил Ингар и снова повторил: — Ни за что.

— А вы подумайте хорошенько, господин барон, — не стал церемониться Нихлас. — Да, в договоре ничего такого нет, но я ведь и без договора вас разорить могу. Мы с братом построили парк, который вас кормит и поит, — мы его можем и разрушить. И что вас ждёт без него? Да ничего! Нищета и голод, о которых вы, как я посмотрю, уже успели позабыть — от хорошей-то жизни. От жизни, которую мы с братом вам дали. Так что подумайте, господин барон, хорошенько подумайте, стоит ли обнищание ваших земель руки вашей сестры. Тем более, — с самоуверенной ухмылкой добавил он, — она сама давно обо мне мечтает.

— Уже не мечтаю, — раздался позади голос Мариссы.

Феллер-младший круто развернулся и послал девушке свою самую ослепительную улыбку. Он не знал, что Марисса уже давно устала ждать, когда же он признается ей в любви, уже с лихвой насмотрелась на то, как он улыбается хорошеньким посетительницам парка, и уже не раз слышала, как вечерами доносится из его покоев женский смех. И потому оказался совершенно не готов к тому, что его улыбка на девушку не подействует.

— Что ж, — пожал плечами Нихлас, быстро оценив ситуацию, — ваши мечты, леди Марисса, никакой роли тут и не играют. Венчание проведём в это воскресенье, — распорядился он и послал ей ещё улыбку, только на этот раз — очень злую. — А если захотите расстроить свадьбу, подумайте прежде обо всех окрестных детишках, которых вы обречёте этим на голод и холод.

* * *

— Как я мог быть так глуп? — повторял Ингар, нервно расхаживая туда-сюда. — Как мог быть так слеп? Как не увидел, что нас покупают с потрохами?

— Ты думал о наших землях, — пыталась утешать его Марисса. — Ты думал о наших людях. Ты хотел нас спасти. Ты же не знал, что наши спасители окажутся такими... такими...

— Пусть делают что хотят, но я не позволю им заставить тебя выйти замуж! — запальчиво воскликнул молодой барон.

Марисса смотрела на него снисходительно, словно это она была старшей сестрой, а Ингар — неразумным младшим братом. Девушка понимала, что, хотя никто не может силой заставить её выйти замуж за Феллера-младшего, она сделает это сама — она не позволит, чтобы из-за неё пострадали жители их земель.

* * *

Вечером накануне свадьбы Марисса убежала к гробу спящего чудовища — ей нужно было кому-то выговориться. Кому-то поплакаться. И кто подходил для этой роли лучше, чем её самый старый, самый верный друг?

Марисса долго рассказывала спящему чудовищу о своих невзгодах, пеняла на двух злых братьев, захвативших их земли, на слишком умного старшего и слишком красивого младшего, а под конец, обняв крышку гроба и положив руки на холодное стекло, даже расплакалась от жалости к себе.

— Проснись! — умоляла она чудовище.

Девушка так долго рассказывала легенду о зачарованном принце, что и сама начинала понемногу в неё верить. А уж сейчас, в момент отчаяния, она всей душой желала, чтобы выдуманная когда-то братьями Феллер история оказалась правдой.

— Помоги мне! — просила она, то стуча кулаками по прозрачной крышке, то почти прикладывая к ней губами, чтобы чудовище её лучше слышало. Чтобы чувствовало её тепло... — Пожалуйста, проснись! Ты мне так нужен!

Спящее чудовище продолжало мирно спать в хрустальном гробу.

Холодный искристый снег укрывал Мариссу тонкой шалью, но она не чувствовала холода. Измученная горем девушка незаметно заснула рядом с хрустальным гробом, и снился ей прекрасный сон. Во сне она была большая-пребольшая, отчего братья Феллер сделались по сравнению с ней совсем маленькими. Сайран, увидев её, принялся икать от страха, а потом заплакал, будто малый ребёнок, а Нихлас вдруг весь как-то съёжился, сморщился и покрылся пятнами. Большая Марисса во сне наклонилась над крошечными братьями Феллер — и дунула на них, словно на две надоедливые пылинки. От её дуновения тут же поднялась белая метель — и закрутила, завертела братьев, затянула в свою снежную утробу и унесла невесту куда.

А из белой круговерти ей навстречу вышел юноша с волосами цвета весеннего солнца и солнечными брызгами по всему лицу. И Марисса вдруг сразу поняла, что это — её спящее чудовище. Её заколдованный принц.

Это был счастливый сон.

* * *

...Нихлас проснулся с раскалывающейся от вчерашних весёлых возлияний головой и мыслью: «Сегодня моя свадьба!»

Приоткрыв глаз, увидел, что в покои уже прокрался сумрачный свет зимнего утра, и нехотя заставил себя подняться из постели.

Разбуженная его движением, высокомерная графиня, которую он всё-таки уломал на интрижку, несмотря на всё своё неблагородство, довольно потянулась в пуховых простынях и улыбнулась Нихласу.

И вдруг пронзительно закричала и, как была нагишом, выскочила из покоев.

Некоторое время оторопевший Нихлас с недоумением смотрел на дверной проём, в котором исчезла вопящая графиня, а потом, решив, что её испуг, вероятно, вызван его видом, бросился к зеркалу — что с ним не так?

Через мгновение вопил уже он. Из равнодушной блестящей поверхности на него смотрел сгорбленный, скособоченный карлик с реденькими волосами и выцветшими глазами. И даже белоснежных зубов, его гордости, его главного оружия у Нихласа не осталось — только какие-то желтоватые пеньки.

— Сайран! — испуганно заорал он и бросился в покои Феллера-старшего. Распахнул двери, ворвался внутрь — и замер, будто налетел на стену.

Феллер-старший сидел на ковре, возил туда-сюда ярко раскрашенные игрушечные салазки из сувенирного магазина и сосредоточенно сосал большой палец. Время от времени вынимал его изо рта и, пуская слюни, словно годовалый младенец, говорил:

— Чух-чух!

* * *

— И вот так и сгинули без следа из наших земель злые братья, и никто никогда их больше не видел. И настали в наших землях счастливые времена, — торжественно закончила Марисса любимую сказку своей маленькой рыжеволосой дочки.

— А спящее чудовище? — сонно спрашивала малышка.

— А спящее чудовище по-прежнему спит в своём хрустальном гробу в чаще леса, — тихо отвечала Марисса. — И по-прежнему видит сны о зиме. И каждый день к нему приходит его лучший друг. Сидит рядом с ним и рассказывает ему сказки, чтобы ему не было скучно и одиноко...

Когда округа избавилась от братьев Феллер, на Ингара свалилось столько работы, что только успевай поворачиваться, — управление «Снежным королевством» оказалось хлопотным занятием. У него совсем не было времени разбираться, почему это вдруг его сестра однажды настойчиво попросила отменить экскурсии к хрустальному гробу спящего принца. Он просто согласился — и вновь обратился к насущным делам.

Прошли годы, лесные тропы к хрустальному гробу замело, указатели истёрлись, и новые приезжие уже и не знали, что раньше в «Снежном королевстве» желающих водили к спящему чудовищу. И даже местный люд уже почти позабыл про него и про то, что до сих пор никто так и не узнал, что оно из себя представляет и откуда взялось. Спит себе — и ладно. А что вечная зима — так с тех пор, как жизнь наладилась, она уже не доносила их так, как прежде. Притёрлись они к ней, приспособились, даже полюбили — ведь это благодаря ей появилось «Снежное королевство», которое их кормит и поит.

Однажды в зимний парк среди прочих гостей приехал молодой рыжеволосый и веснушчатый виконт. Увидел леди Мариссу — и влюбился без памяти. И был даже немного расстроен, когда их дочка родилась не черноволосой, как красавица-мама, а с такими же волосами цвета весеннего солнца, как у него самого.

Марисса только радовалась счастью, в котором жила и она сама, и вся округа. Однако даже в счастье, которое нередко делает человека эгоистичным, она никогда не забывала о спящем чудовище. Лучших друзей не забывают. Да и разве могла она его забыть — после того, как он помог ей с братьями Феллер?

Поначалу Марисса пыталась убедить себя, что произошедшее с Сайраном и Нихласом — просто случайность и её сон у хрустального гроба совсем ни при чём. Однако год спустя, когда Ингар подхватил опасную инфлюэнцу, ту самую, от которой некогда умер их отец, и лекари всерьёз опасались за его жизнь, Марисса прибежала к спящему чудовищу и снова провела ночь рядом с хрустальным гробом. И снилось ей, что Ингар жив и здоров, что он улыбается ей и кружит её в танце.

На следующее утро барон пошёл на поправку.

Тогда-то Марисса и поняла тайну спящего чудовища. И донашившие её прежде вопросы разом перестали её волновать. Кто бы ни было это чудовище, откуда бы ни явилось — это неважно. Главное, что, пока оно здесь, пока оно спит и видит свои холодные сны, в их землях будут царить зима, а значит, процветание и покой.

Лишь бы только не заснул рядом с ним тот, кому будут видеться страшные и жестокие сны...

Изо дня в день, из года в год Марисса преданно навещала поляну с хрустальным гробом, но ночи там больше не проводила. Со всеми неурядицами и досадными неприятностями они справятся и сами, а если за каждой мелочью прибегать к чудовищу, так это всё равно что использовать его. А друзей не используют. Друзей просят о помощи, когда случается настоящему серьёзная беда, — и тогда друзья помогают.

И потому Марисса просто приходила на белую поляну, присаживалась у хрустального гроба и тихонько разговаривала со своим лучшим другом. Рассказывала ему о горестях и радостях, о серьёзном и о безделице, о важном и о смешном. Рассказывала обо всём.

И радовалась тому, что чудовище продолжало мирно спать и видеть сны о зиме. ❄

Конкурсная площадка



Мощный и стильный Android-планшет

ARCHOS и «Мир фантастики» предлагают вашему вниманию конкурс, участники которого получат шанс выиграть стильный планшет ARCHOS 80b Xenon в алюминиевом корпусе, оснащённый 3G, широкоформатным HD-дисплеем и двумя камерами.

Условия конкурса:

- 1) Перед вами три отрывка из известных фантастических книг, 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 «Планшет — июнь» на конверте или в теме письма.
- 3) Среди всех читателей, правильно выполнивших задание, случайным образом будет выбран один победитель, который получит **планшет ARCHOS 80b Xenon**.
- 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 **августовском номере МирФ** за 2015 год.



Ответы присылайте на электронный почтовый ящик otvet@mirf.ru или по адресу 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, 56, стр. 32

Благодарим **ARCHOS** за предоставленный приз **ARCHOS**
Tablets - Smartphones - Connected Objects

1 Сидя на валуне, лорд Винтерфелла (1) Эддард Старк (2) смотрел на другую сторону пещеры, где на валуне ещё крупнее громоздились мейстер Лювин (3), сир Русе Болтон (4) и Теон Грейджой (5), и думал: «Мать вашу, вляпались!» — Драконы (6)! — воскликнул Тирион (7) и шлёпнул ладонью по камню. — Как я раньше не догадался? «Да уж, мать твою, как же ты не догадался?!» — мысленно воскликнул Робб Старк (8), глядя на обширный земляной пол. Рыхлая поверхность горбилась слегка там и сям — под нею двигались массивные плотоядные ящеры (9). И ведь говорил Джон Сноу (10) Лорду-Командующему Ночного Дозора (11), как только обнаружили пещеру, что не стоит лезть туда наобум!

2 Отодвинув свисающий моток верёвки, на свет вышел человек. Плечистый и рослый, голова едва не касалась невысоких перил. На поясе меч с крестовиной из матового серого металла, очень похожий на оружие Тириона (1). Или на оружие отца Джона Сноу (2). Лицо незнакомца обезображивал длинный шрам, а пламя свечи отражалось в глазе. В серебряном глазе, блестящем, как зеркало. — Варго Хоут (3) меня зовут, — проговорил он негромко, с хрипотцой, от которой волосы на голове Робба Старка (4) зашевелились. — Что у тебя за дело? — пробормотала леди Кейтилин (5). Мейстер Лювин (6) смотрел на лютоволка (7), на его светящиеся в темноте глаза (8). — Ты же догадался, что у меня за дело, правда? Мрачный и спокойный Эддард Старк (9) кивнул. — Если ты припёрся сюда за неприятностями, ты огребёшь их по полной! — хрипло прокаркала Аша Грейджой (10). — Слышишь меня, ублюдок?

3 Щёлкнули тетивы, град болтов зазвенел по щитам и латам. Рухнули несколько лошадей, свалились несколько наездников. Остальные мчались на защитников. Длинные копыта доставали цели. Треск ломающихся древков и крики тех, в которых угодили копыта, взмыл под небеса. Тириона (1) обдало кровью, он видел, как совсем рядом один из наёмников (2) конвульсивно дёргается, пробитый навывлет, как с другой стороны спешившийся дружинник (3) Ланнистеров (4) пытается вырвать из груди острие, заметил, как третьего огромный рыцарь с драконом (5) Таргариенов (6) на щите поднимает на копьё и, истекающего кровью, кидает на снег. Увидел, как Бронн (7) стреляет из арбалета, с близкого расстояния всаживая болт в горло одному копейщику, как другому Джейме (8) разрубает шлем и голову бердышом, как третий, поддетый крюками двух гизарм, падёт между лошадьми (9) и умирает, зарубленный и исколотый.

Лучший мультфильм 2014 года на видео!

«Город героев» — лучший мультфильм 2014 года по версии нашего журнала. История юного гения в футуристическом городе получилась красивой, забавной, поучительной, но главное — она прославляет науку. МирФ и компания Disney предлагают вашему вниманию конкурс, участники которого получают шанс выиграть диск с анимационным фильмом Disney «Город героев».

Условия конкурса:

- 1) Перед вами 6 изображений роботов из фильмов и мультфильмов. Ваша задача — определить, как зовут героя и из какого произведения он взят.
- 2) Ответы в виде «1) Электролюкс — «Замыкание в мозгу».
- 2) LUV-U — «Любовь на 220 вольт» присылайте на адрес редакции с пометкой «Город героев — июнь» на конверте или в теме письма.
- 3) Среди всех правильно ответивших будут разыграны 5 DVD и 5 BD с анимационным фильмом Disney «Город героев».
- 4) Укажите в теле письма полностью свои фамилию, имя, отчество и контактные данные (адрес, 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 августовском номере МирФ за 2015 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

Disney



1



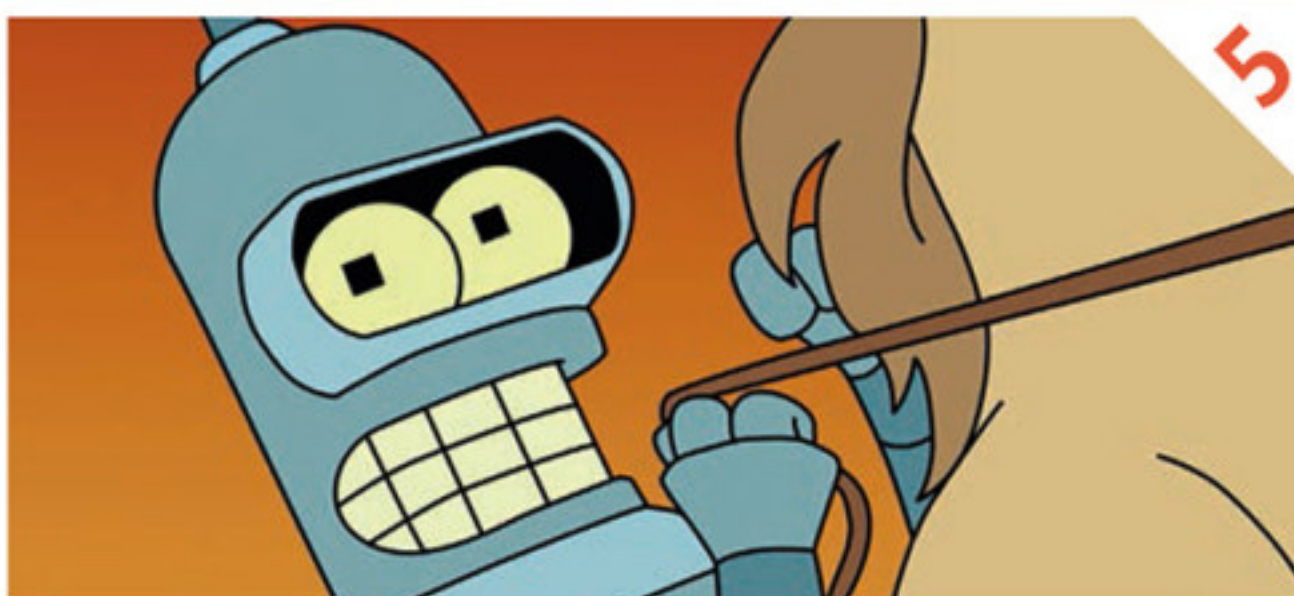
2



3



4



5



6

ПОБЕДИТЕЛИ: КОНКУРС «ПИНГВИНЫ» (МФ №139, МАРТ 2015)

Правильные ответы.

1. Локи («Тор» / Мстители). 2. Джини («Аладдин»). 3. Скрат/Крысобелка («Ледниковый период»). 4. Кастиэль («Сверхъестественное»). 5. Миньоны («Гадкий я»). 6. Кот в сапогах («Шрек»). 7. Дори («В поисках Немо»). 8. Динь-Динь/Тинкербелл («Питер Пэн»).

Нам пришло 125 правильных ответов. По результатам конкурса победили Дарья Аносова (г. Москва), Анастасия Иванова (г. Хабаровск), Дарья Косоруких (г. Елец), Наталья Швецова (г. Москва) и Пётр Григорович (г. Владимир). Они получают призы — BD с анимационным фильмом «Пингвины Мадагаскара».

Поздравляем победителей!

МЕНЯ ЗОВУТ РОБЕРТ НЭВИЛ. Я – ЕДИНСТВЕННЫЙ ВЫЖИВШИЙ В НЬЮ-ЙорКЕ. ВОТ УЖЕ ТРИ ГОДА Я ИЩУ ВАКЦИНУ ОТ РЕТРО-ВИРУСА, ПРЕВРАТИВШЕГО ЛОДЕЙ В ЗЛОВНЫХ ТВАРЕЙ, В МУТАНТОВ-ТЕМОЦТОВ. ОНИ НЕ ВЫНОСЯТ ДНЕВНОГО СВЕТА, ПОЭТОМУ Я ДОЛЖЕН ВЕРНУТЬСЯ В СВОЙ ДОМ-ЛАБОРАТОРИЮ ДО ТЕМНОТЫ.

Я – ЛЕГЕНДА!

