

МИР ФАНТАСТИКИ



**МАЙКЛ
КРАЙТОН**
ОТЕЦ ТЕХНОТРИЛЛЕРА

WWW.MIRF.RU

16+

БРОСАЕМ КОСТИ



ОТКУДА ПОШЛИ
ИГРОВЫЕ КУБИКИ

**РЕАЛЬНЫЙ
ХОГВАРТС**
ПУТЕШЕСТВИЕ
ПО МЕСТАМ ИЗ
«ГАРРИ ПОТТЕРА»

**GRAVITY
FALLS**
ВСЁ О МУЛЬТСЕРИАЛЕ-
СЕНСАЦИИ

**МИЛЛИАРДЫ
НАСЕКОМЫХ**
КТО НАСТОЯЩИЕ
ХОЗЯЕВА ПЛАНЕТЫ?

15 ЛУЧШИХ ФИЛЬМОВ
ПОСТАПОКАЛИПСИСА
НЕ ХУЖЕ «БЕЗУМНОГО МАКСА»

MARVEL

ЧЕЛОВЕК-МУРАВЕЙ



9 771810 224009



15007

ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКА ВО ВСЕХ ПРОЯВЛЕНИЯХ

СТАРКОН

31.07–02.08

ЛЕНЭКСПО

БОЛЬШОЙ ПРОСПЕКТ В.О., 103
ПАВИЛЬОНЫ 7, 8, 8А

РЕКЛАМА

«СТАРКОН» — ЭТО КРУПНЕЙШИЙ МЕЖДУНАРОДНЫЙ ФЕСТИВАЛЬ ФАНТАСТИКИ, КИНО И НАУКИ, ПОСВЯЩЕННЫЙ ФИЛЬМАМ, СЕРИАЛАМ, ВИДЕОИГРАМ, КОМИКСАМ, СОВРЕМЕННОЙ НАУКЕ, КОСМОНАВТИКЕ И ТЕХНОЛОГИЯМ.

STARCON.PRO

VK.COM/STARCON

GEEKERS

РЕДАКЦИЯ

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

НАД НОМЕРОМ РАБОТАЛИ

Роман Арбитман, Марина Беляева, Пётр Бормор, Василий Владимировский, Александра Давыдова, Владислав Жёневский, Андрей Зильберштейн, Николай Караев, Трифон Кафтанов, Юлий Ким младший, Александр Киселев, Антон Корбут, Игорь Край, Маргарита Кузнецова, Ирина Нечаева, Мара Руднева, Алексей Сапонов, Дмитрий Скирюк, Тим Скоренко, Влад Стерхов, Павел Тимченко, 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
Редакционный директор	Геворг Акопян (gevorg@igromania.ru)
Директор по распространению	Юлия Воробьева (sales@igromania.ru)
Отдел распространения	Юлия Поржежинская, Дина Ситдикова
Директор по рекламе	Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Менеджеры проекта	Анастасия Елагина (nastya.elagina@igromedia.ru) Ирина Нечаева (nechaeva@igromedia.ru)
Руководитель digital-направления	Леонид Молвинских (leo@igromania.ru)
Менеджер проектов для iOS и Android	Евгений Пекло (peklo@igromania.ru)

АДРЕС РЕДАКЦИИ

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

MIR FANTASTIKI MAGAZINE

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

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



НАГРАДЫ «МИРА ФАНТАСТИКИ»

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

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

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 Пузем

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,
посвященный фантастике (mirf.ru)

Фантассамблея • 2013
специальная премия «За стойкость»



ЗДРАВСТВУЙТЕ, УВАЖАЕМЫЙ ЧИТАТЕЛЬ!

Как хорошо, что мы не насекомые! То есть нет, конечно, это очень плохо. В правильно организованном улье все трудятся как пчёлки, а отдельные несознательные трутни изгоняются с позором — и гибнут на просторах дикой природы. В настоящем муравейнике в случае опасности все как один встают на защиту родного шалаша и не отступают ни при каких обстоятельствах. Даже погибая, достойные сыны отечества лопают свои брюшки, склеивая нападающих до полной беспомощности. И никакой тебе пятой колонны!

А смысл жизни! Это человек, существо бессмысленное и неорганизованное, мается всю жизнь, не находя применения себе единственному, а у насекомых с этим всё в порядке. Если предназначено тебе быть солдатом — так и жвалы у тебя всем на зависть, и работой никто не грузит: знай охраняй входы да о птицах и прочих чудовищах сигналы подавай. А суждено тебе быть мёдодержателем — так такого оснащения, как у тебя, ни у кого больше нет! Пусть тельце в сантиметр, зато в брющке-контейнере добрых полкуба медовой жидкости помещается: сидишь себе всю жизнь неподвижно да следишь за температурным режимом, а если что не так, прыснешь феромонами — сразу сиделки прибегут да передвинут тебя как надо.

Лепота.

А люди вместо того, чтобы с насекомых пример взять да счастливую жизнь построить, бегают, суетятся, всё время что-то выбирают. Это у них свободой называется.

Про это есть замечательный анекдот. Поймала лиса воробья и говорит: я, мол, за свободу и ни в чём тебя ограничивать не хочу. Выбирай добровольно, сам, никого не слушай и не бойся: с чем я тебя есть буду, с майонезом или с кетчупом?

Вот и люди так же. Выбирают, с золотистым или серебристым логотипом будет ненужный им гаджет с одними и теми же функциями. Сергеем или Александром будут звать равно не думающего о них депутата. В одном или в другом заведении случится сожрать вредную еду, напичканную усилителями вкуса из одной и той же группы аминокислот. В мягком или твёрдом переплёте читать книжку, от которой в любом случае не останется даже послевкусия.

Есть огромный выбор спортивных команд, которыми можно гордиться, не вставая с дивана. Колоссальное количество соцсетей, в которых можно утонуть среди мемов и котиков. Больниц с отсутствием нормальных лекарств и врачами-недоучками. Эстрадных певцов и певиц с негуманоидными голосами и дёрганой пластикой насекомых...

(Ой. Проговорился. Но я буду всё отрицать!)

Слава богу, что люди умнее ослов и трагедия буриданова непарнокопытного, способного умереть от голода между двух равно привлекательных стогов сена, кажется им смешной.

Свобода воли, которая, собственно, и реализуется через выбор, — это неотъемлемое право каждого человека. И даже не столько право, сколько свойство. Если человеку не давать выбирать, он начинает болеть и хиреть. Поэтому вся цивилизация заточена на то, чтобы люди своевременно получали полную и правдивую информацию обо всех вариантах, услугах и продуктах, чтобы они могли взвешенно и осознанно принимать решения...

Нет, всё же хорошо, что мы не насекомые. Ведь, в отличие от них, мы сами можем выбирать свою судьбу!

Приятного чтения!

Лин Лобарёв
Главный редактор

Следующий номер МФ ищите в продаже с 21 июля



12+

ОТ СТУДИИ, ПОДАРИВШЕЙ ВАМ СТРАЖЕЙ ГАЛАКТИКИ

Реклама.

MARVEL

ЧЕЛОВЕК-МУРАВЕЙ

РОЖДЕННЫЙ ПОЛЗАТЬ ВЗЛЕТИТ ДО НЕБЕС
16 ИЮЛЯ В 3D И IMAX® 3D

www.marvel.com.ru

MARVEL

IMAX® is a registered trademark of IMAX Corporation. © 2015 MARVEL



Лучшая фантастика месяца

«22»

ИЮЛЬ 2015

7 Эпиграф

Пётр Бормор «Основной инстинкт»

Спецматериалы

8 История игровых кубиков

История игрового «генератора случайных чисел»: от египетских «пальцев» и шумерских пирамидок до современных D100.

Книжный ряд

16 Слово редактора

Новости литературы

Разнообразные премии, испанское Средиземье, номинанты «Новых горизонтов», рекорд Джона Скальци, а также полуойна Джо Аберкромби, Аврора человечества, армада для гика, последняя битва великого героя и тёмная запретная магия.

18 Контакт

Тед Чан, Джо Холдемман, Джаспер Ффорде

На каждом знаменитом конвенте всех привлекают почётные гости фестивалей. В этом году на польском «Пырконе» встречали американских и британских гостей — Теда Чана, Джо Холдеммана и Джаспера Ффорде. Мы предлагаем вам короткие интервью с этими писателями.

22 Книги номера

Мелкий дозор • Диана Удовиченко «Меч Ронины» • Брендон Сандерсон «Стальное сердце» • Джо Аберкромби «Полкороля» • Стивен Кинг «Возрождение» • Брайан Когман «Игра престолов. Иллюстрированный путеводитель по миру сериала» и другие книги, а также советы читателям.

36 Комиксы

Рецензии: Ральф Тедеско «Сказки братьев Гримм: Инферно», Джефф Джонс «Лига Справедливости. Книга 1. Начало», Уоррен Эллис «ФрикАнгелы. Книга 2», Брайан Ли О'Мэлли «Шансы», Дэвид Моррелл «Капитан Америка: Избранный», Джим Шутер «Секретные войны. Том 2», Джордж Р. Р. Мартин, Дэниел Абрахам «Игра престолов. Книга 2», Джо Хилл, Стивен Кинг, Ричард Матесон «Дорожная ярость», Джон Лэйман, Роб Гиллори «Жуй»



18 41



8

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 делаете 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. Далее 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»

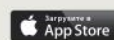
«Мир фантастики» + DVD: индекс 13003
«Мир фантастики» без диска: индекс 11802

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.pf

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 UAB «SPAUDOS KONTURAI» Ltd.

Литва, Вильнюсский район, дер. Пашилайчай, ул. Вакарине, 1.

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

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/+MirfRus

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

ИП Пылаев И.А. **вторая обложка**

ИП Рогов В.П. **третья обложка**

Издательство «Альфа-книга» **четвёртая обложка**

WDSSPR **2**



Съёмочная площадка

Человек-муравей

« 44

Видеодром

42 Слово редактора

Новости кино

О человеке, который купил Конана, о будущем Безумного Макса и о русской попытке экранизировать Шекли на деньги интернета.

44 Съёмочная площадка

Человек-муравей • Терминатор: Генезис • Пиксели

47 После финальных титров

Из машины • Безумный Макс: Дорога ярости • Хранитель Луны • Век Адалин • Земля будущего

52 Ретро-обзор

Трасса 60 (2002)

Философская притча о джинне с трубкой, исполняющем желания, поездке по трассе, которой нет, самых странных попутчиков и необходимости самому делать выбор.

54 Ретроспектива

15 лучших фильмов постапокалипсиса

«Шестиструнный самурай», «Дорога», «28 дней спустя» и не только: в честь успеха нового «Безумного Макса» вспоминаем, какие ещё фильмы удачно показали мир после конца света.

58 Вспомнить всё

Экранизации и фильмы Майкла Крайтона. Часть 1

Экранизаций Майкла Крайтона, создателя «Парка юрского периода», «Штамма «Андромеда» и «Мира Дикого Запада», так много, что рассказ о них не умещается в одну статью. В этой части обзора мы поговорим о ранних фильмах — и в особенности о тех, которые Крайтон снял собственными руками.

62 Сериалы

Почему Линч уходил из «Твин Пикса» и вернулся, что это за «мюзикл» записали по «Игре престолов» и как Спилберг экранизирует Олдоса Хаксли, а патриарх зомби-фильмов Ромеро — сам себя.
Рецензии: Агенты Щ.И.Т. (2 сезон), Стрела (3 сезон), Флэш (1 сезон), Сверхспособности (1 сезон), Я — зомби (1 сезон).

68 Сериал

Гравити Фолз

Нечасто на Западе создают мультсериалы, способные увлечь и взрослых, и детей. «Гравити Фолз», детище канала Disney, — не только ироничная сказка, но и мистика с лихо закрученным сюжетом, множеством загадок и тайных посланий.

Игровой клуб

72 Новости видеоигр

Новое приключение от создателя Castlevania, хорроры Soma и Perception, пополнение в рядах интерактивных игрушек Lego Dimensions и Disney Infinity и ассасины викторианской эпохи.

74 Лучшие видеоигры

Ведьмак 3: Дикая Охота

76 Косплей месяца

Росомаха (Илья Артёмов)

78 Фантастика из пластика

Figma Red Pyramid Thing

80 Новости настольных игр

Драконы и подземелья, акулы и супергерои, сердца и доспехи, а также рассказ об успешной отечественной площадке, где молодые разработчики игр обмениваются опытом.

82 Лучшие настольные игры

Метро 2033: Прорыв • Dungeon Raiders • Ифрито





86

Доска почёта

Самые-самые... фантастические сыщики

Врата миров

84 Слово редактора

Фантастическая панорама

Совершенно невероятные события, происходящие в совершенно обыденном мире.

86 Доска почёта

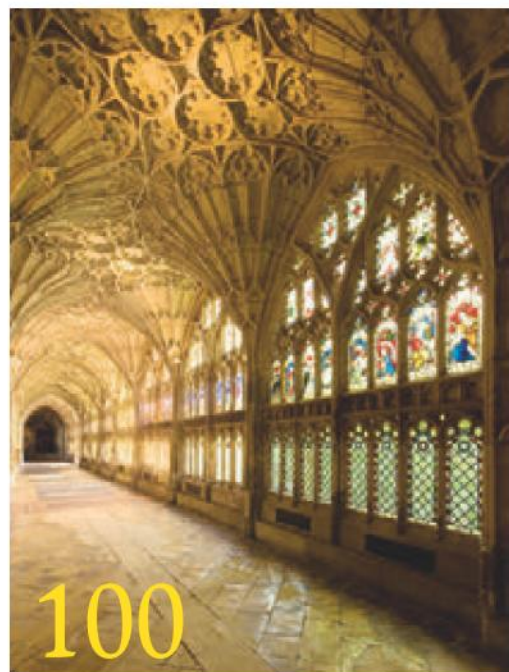
Самые-самые... фантастические сыщики

Трубка или никотиновый пластырь? Скрипка или чётки? Лупа или трансцендентальная медитация? Да что угодно. Лишь бы справедливость восторжествовала.

92 Портрет героя

Жизнь и удивительные приключения самых миниатюрных героев Marvel

Человек-муравей — один из старейших персонажей вселенной Marvel, но сравниться по популярности со своими более молодыми



коллегами ему так и не удалось. К тому же за более чем полувековую историю комиксов под маской Муравья успело засветиться как минимум три персонажа, один другого краше...

100 Фантастический туризм

Путеводитель для фанатов Гарри Поттера

Места, связанные с сагой о Гарри Поттере, — в основном те, где проходили съёмки фильма, а также упомянутые в книгах и созданные специально для фанатов.

Машина времени

104 Слово редактора

Новости науки

Пока квантовые компьютеры, искусственная кожа и колонизация Марса становятся реальнее, а в космосе обнаруживаются уборщики и сёстры-близнецы Солнечной системы, мы размышляем о крутости Человека-муравья и просто муравья.

106 Теории

Муравьи и другие социальные животные

Люди издавна замечали сходство между собой и муравьями. Однако сходство можно понимать по-разному. Подобны ли наши города-муравейники кучам, кишасим насекомыми, или же сами социальные насекомые лишь «фальшарт» — первая, неудачная попытка природы создать истинный муравейник?

112 Удивительные вещи

Знаменитые строители-самодуры

Эксцентричность — черта, характерная для многих богатых людей, и у некоторых богачей-эксцентриков есть хобби, которое заслуживает отдельного исследования. Порой это странное увлечение занимает всё их свободное время и даже сводит их в могилу. Итак, перед нами — безумные зодчие!

118 Популярная наука

Авторская колонка Антона Первушина

Память даётся нам с рождения, и мы воспринимаем её как нечто естественное. Однако в науке до сих пор нет ясного понимания, как именно работает память, и любое новое открытие в этой области выглядит как настоящая фантастика.

Зона развлечений

120 Рассказы

Сергей Булыга «Железная планета»

Сергей Булыга «Дин-дон!»

Ася Михеева «Переговорщики»

127 Конкурсная площадка

Приз этого номера — иллюстрированный путеводитель по одному из лучших фантастических сериалов последних лет.

128 Зона комикса

Александр Ремизов «Логика»

Постеры

Человек-муравей

Ведьмак 3: Дикая Охота



НА ДИСКЕ

ФИЛЬМ НА ДИСКЕ

«Они!» (1954)

ОБЗОРЫ КИНОПРЕМЬЕР

«Безумный Макс: Дорога ярости» —

идеальный дорожный боевик

«Мстители: Эра Альтрона» —

лучше первой части?

СПЕЦМАТЕРИАЛЫ

Топ-10 философских фильмов-притч:

магический реализм в кино

10 худших экранизаций игр

АУДИОКНИГИ

Борис Штерн «Приключения

инспектора Бел Амора»

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

Видеообзор игры Infinity Wars

от блога «Два в кубе»

ТРЕЙЛЕРЫ ФИЛЬМОВ И ИГР

ОСНОВНОЙ ИНСТИНКТ

— А у меня сосед был, — сказал Семён, — антимолог или этанолог... Я их вечно путаю. Который по тараканам. Так он муравьёв дрессировал.

— А зачем? — удивился я.

— Ну как зачем? Учёный же. И потом, а что с ними ещё делать? Выгнать или уничтожить всех нереально. Остаётся только приручить, чтоб пользу приносили.

— Да какая от муравьёв может быть польза? Это же не пчёлы.

— А не скажи! Муравей, конечно, животное примитивное и сам ничего не соображает. У него всех умений-то — взял, поднял, отнёс, положил. Зато весь муравейник в целом — очень даже себе на уме. Знает, куда сколько сил направить, кому чем заниматься, когда начать, когда остановиться, а когда назад повернуть. Там организация — ого-го! Коллективное сознание, демократия в чистом виде. Мне сосед всё объяснил,

только я мало что запомнил. И вот представь, что этим коллективом можно управлять. То ли через запахи, то ли каким-то хитрым излучением прямо в мозги — у муравьёв мозги-то крошечные, проще радиоприёмника, то ли ещё как-то, не знаю, но у соседа получилось. Подключил муравейник к какой-то хитрой машинке и стал управлять. Велит налево идти — муравьи идут налево. Велит направо-кругом-бегом-марш — бегут как миленькие. Засадит их ячмень и просо перебирать — будь уверен, переберут до зёрнышка. Ты прикинь, какие перспективы! Это ж где они только не пригодятся! Строительство, геология, машиностроение, не знаю, что там ещё... На Луну их послать можно, да мало ли! Ну, а сосед их пока просто по хозяйству приспособил. Пыль по углам собирать, с тараканами бороться, дырки в стенах сверлить под шурупы — в общем, мелочь всякая. Вроде ничего сложного, а?

— Да, наверное...

— А они всё равно революцию устроили. Уже на третий день стали собираться кучками, общаться по старинке усиками, строить планы, а через неделю навалились всей кучей на хитрую машинку и раскурочили её к едрене фене. И соседа покусали. Чтоб, значит, не командовал.

— Ничего себе! Так у них что же, выходит, разум зародился?

— Да какой там разум, ты чего! Никакая живая тварь не потерпит, чтобы ею управляла бездушная машина. Обычный животный инстинкт, базовый, можно сказать. А разум — он как раз наоборот, для того и нужен, чтобы подавлять инстинкты, когда они только мешают. Понял?

— Понял.

— Ну а раз понял, тогда кончай перекур, пошли работать.

Я послушно ухватил балку со своей стороны, Семён со своей. Взяли. Подняли. И понесли.



Однажды пещерный человек впервые оказался перед выбором, в котором ему не могло помочь даже звериное чутьё. Приходилось действовать наугад. И если кто-то принимал решение сам, то кто-то вверял жизнь «в чужие руки», отдаваясь на волю случая, судьбы, богов... И используя для этого самые разные способы.



ИСТОРИЯ ИГРОВЫХ КУБИКОВ



■ Изготовители сувениров очень сильно облегчают нам выбор. У наших предков такой роскоши не было



■ Картина Валентины Боголюбцевой «Жребий брошен»

Мы, конечно, не знаем, какими методами пользовались наши доисторические предки. Может быть, кидали плоский камешек и следили, какой стороной упадёт, может, ломали ветку и гадали, в каком кулаке окажется длинный обломок, а может, подбрасывали пригоршню листьев — куда ветер понесёт. Но даже если в то время они ещё не додумались толковать результат в сакральном, мистическом плане, то всё равно не могли не счесть, что случайности «не случайны» и подчиняются некоему закону. Его называли по-разному: судьба, рок, фатум, провидение, воля богов, дьявольское наваждение, короче говоря — Его Величество Случай.

Эта игра продолжается по сей день. Человек обречён делать выбор, и частенько он не может устоять перед соблазном снять с себя ответственность — спросить совета у Судьбы. Мы наделяем обыденное сверхъестественным смыслом, почти того не замечая. А способствует этому сама жизнь, которая всегда полна сюрпризов.

Наполеон выигрывает бой при ясном небе — и начинает избегать сражений под дождём. Студент сдаёт контрольную на «отлично» — и его ручка становится «счастливой». Бросок монеты решает, пан или пропал, люди просаживают миллионы в казино и старательно зачёркивают на лотерейных билетах счастливые номера. И генератор случайных чисел остаётся самым популярным инструментом выбора. А уж стать таким генератором может что угодно: колода карт, мешочек с гадательными рунами, рулетка с шариком...

Или игральные кости.

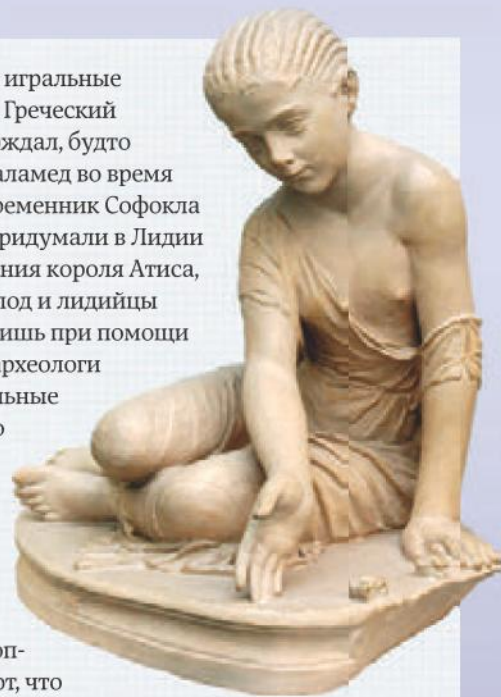
О них и пойдёт речь.

РОКОВЫЕ КОСТИ

Сами по себе кости (или, как принято говорить в игровой среде, «дайсы»), возможно, одна из старейших игр, известных человечеству. В древние времена люди полагали, что исход игры определяют боги. У римлян за результат броска отвечала дочь Юпитера Фортуна, у индийцев — боги Шива и Парвати, у ацтеков — Макиль-сочитль. С помощью костей делили земельные наделы и очередь на отработку, решали, кто получит наследство и даже трон, какой урожай будет в новом году и удачен ли окажется военный поход на соседнее царство.

Где появились игральные кости, неизвестно. Греческий поэт Софокл утверждал, будто их изобрёл грек Паламед во время осады Трои. А современник Софокла Геродот — что их придумали в Лидии во времена правления короля Атиса, когда случился голод и лидийцы смогли забыться лишь при помощи азартных игр. Но археологи считают, что игральные кости значительно старше. И если родину нарда, шахмат или манкалы примерно можно установить, с костями всё сложнее: раскопки свидетельствуют, что кости были придуманы независимо сразу во многих культурах, а не распространились по всему миру из какого-то одного места.

Самые древние игральные кости были найдены в египетских и шумерских гробницах. Правда, они оказались не совсем привычной нам формы, и выпавшие на них очки считали по-особому. Нынешние игроки привыкли классифицировать кости по количеству сторон многогранника. Известный всем обычный кубик



■ Древнегреческая скульптура девочки, играющей в бабки



■ Так выглядели кости во времена Персея и Геракла



■ Палочки D2 из египетских гробниц: гладкая сторона давала одно очко, а резная — ноль. Или наоборот



носит название «Dice-6» (то есть кость с шестью сторонами) или просто D6. Однако до того, как кубические кости стали общепринятым стандартом, древние игроки использовали в качестве дайсов другие предметы: косточки плодов, расколотые веточки, створки раковин, орехов или просто плоские камни. У подобных предметов только две значимые стороны, такая кость даёт только два варианта (1/0, да/нет, право/лево, чёрное/белое). Иначе говоря, это были кости D2.

Но двух значений маловато для полноценной игры. Чтобы увеличить количество комбинаций, игроки применяли сразу несколько таких костей. То есть в одном броске участвовали три, четыре или пять костей D2, а результат считали по всем значимым сторонам. Египтяне, к примеру, применяли в игре «сенет» четыре плоские палочки, окрашенные с одной стороны; они называли их «пальцы», даже рисовали на них линии, похожие на складки кожи. Интересно, что, если все палочки выпадали пустой стороной вверх, считалось, что это не 0, а 5 — максимально возможный результат. Похожие системы бытовали по всему миру — в Азии, Африке, обеих Америках... В Корее с палочками до сих пор играют в местную настольную игру «ньют».

Частным случаем дайсов D2 были игровые пирамидки-тетраэдры шумеров с двумя помеченными вершинами из четырёх, хотя распространения они не получили.

Египтянам были известны и кубы, и другие многогранники, но их не использовали для игр: на гранях обычно вырезали культовые и религиозные символы (позже — буквы), а вместо единицы — священный «птичий глаз».

На Востоке тоже знали и другие кости: при раскопках древних китайских гробниц археологи нашли помеченные иероглифами многогранники для неизвестной шутильной игры вроде фантов.

Дайсы D2 не исчезли и сейчас. Игры с монетами возникли сразу после появления оных. Вспомните классику: «Я рос вежливым, благовоспитанным мальчи-
ком, и вот что из меня вышло,
Джим. А всё оттого, что я смолodu ходил на кладбище играть в орлянку! Ей-богу, начал с орлянки и покатился», — жалуется
неудачливый пират Бен Ганн в романе «Остров



■ Древним шумерам было проще лепить дайсы из глины. Эта пирамидка — тот же D2: из четырёх её вершин две были помечены, а две нет



■ «Я рос вежливым, благовоспитанным мальчиком, и вот что из меня вышло, Джим. А всё оттого, что я смолodu ходил на кладбище играть в орлянку! Ей-богу, начал с орлянки и покатился...»

сокровищ» Стивенсона. «Чика», «пристенюк», «орлянка» — у каждого народа существовали свои названия для таких игр, как и для значимых сторон монеты. Римляне играли в «голову или корабль» («capita aut navim»), ибо на одной стороне монет изображались головы богов и цезарей, на другой — нос галеры. В России принято говорить «орёл или решка» (искажённое «решётка») — от герба с орлом на реверсе и витиеватого царского вензеля на аверсе. Эта традиция сохранилась даже в советские времена, хотя никаких орлов и решёток на монетах СССР не было.

Уже египтяне догадывались, что палочки D2, сколько бы их ни было в комплекте, не самый лучший генератор. Несложно подсчитать, что чаще всего при системе 4D2 выпадает двойка (6 из 16 бросков), далее идут единица и тройка (4 из 16), а четвёрку и ноль (то бишь пять) даёт 1 бросок из 16. Для наблюдательного игрока подобная предсказуемость — дополнительный тактический приём, но в целом такая неравномерность результатов вносит в игру сильный дисбаланс.

«БЕЙ, ЛУПИ, ШАРАШЬ, ГВОЗДАЙ!»

Следующий этап развития игровых костей связан с шаманскими обрядами. Правда, в обрядах кости использовались не игральные, а самые обычные. И если варианты для двухстороннего жребия был способен сформулировать любой, не обязательно самый умный член племени, то истолковать более сложный расклад мог только посвящённый — шаман, оракул, жрец. В скелете не так уж много костей, которые при разбросе образуют пригодную для толкования картину. Трубчатые кости и рёбра не имеют выятных значимых сторон, обе стороны позвонков почти одинаковы, когти и зубы шли не на гадания, а на амулеты и поделки, а таз и череп крупноваты для бросков. Так что чаще всего колдуны придавали особое значение какой-нибудь редкой косточке необычных очертаний — непарной, сросшейся

■ На птичьих косточках продолжают гадать даже современные шаманы



■ Куриный ельчик — самый детский вариант гадания на птичьих костях





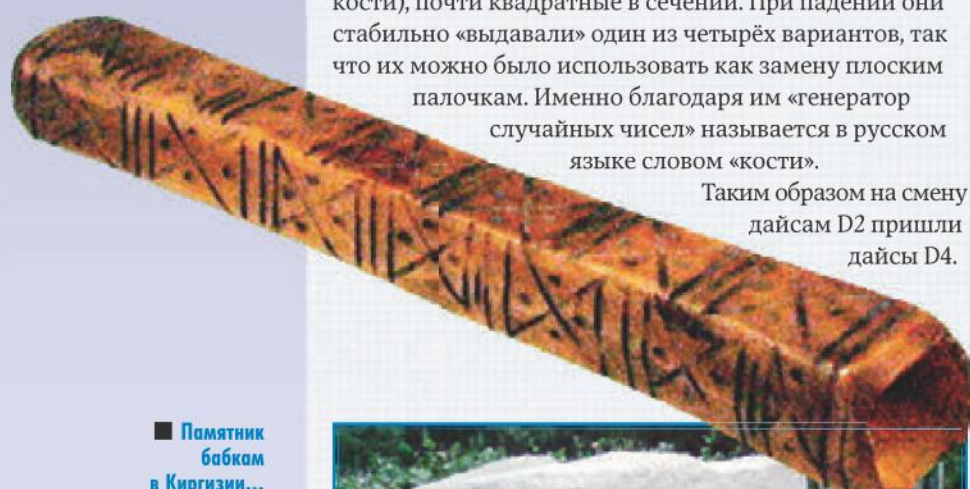
■ Четыре возможные позиции таранной кости

■ Четырёхгранная кость из Египта: её возраст насчитывает почти 4000 лет

или рудиментарной. Эти суеверия живы и сегодня: почти каждый ребёнок сыграет в «ельчик» на куриной вилочке — проверить «повезёт-не повезёт» (если кто не в курсе — спорщики берут эту сросшуюся косточку и тянут каждый к себе, пока та не сломается, и тот, чей «зубчик» уцелел, выигрывает). По-английски эта вилочка так и называется — «wishbone», «желательная кость». Этой примете две с половиной тысячи лет, её придумали этруски, населявшие Апеннинский полуостров: они верили, что курица и петух способны предсказывать будущее.

Большой интерес у древних игроков вызывали нижние надкопытные суставы мелкого скота («таранные» кости), почти квадратные в сечении. При падении они стабильно «выдавали» один из четырёх вариантов, так что их можно было использовать как замену плоским палочкам. Именно благодаря им «генератор случайных чисел» называется в русском языке словом «кости».

Таким образом на смену дайсам D2 пришли дайсы D4.



■ Памятник бабкам в Киргизии...



■ ...Казахстане...



■ ...и Швейцарии



По-видимому, первыми до этого додумались скотоводы-кочевники гиксосы, чьи племена вторглись в Египет из Месопотамии между 1783-1552 до н. э. Несколько веков оба «генератора» спокойно уживались в одном наборе: в Египте бытовали доски для сенета, на обороте которых находились поля для другой игры — «20 квадратов», или тьяу. В сенет египтяне играли с помощью привычных палочек, а в тьяу — с помощью новых таранных костей. Для знати вытачивали точное подобие таранных костей, но из «благородных» материалов: слоновой кости, мрамора, стеатита.

Преемники египетской цивилизации — греки и римляне — палочки не приняли, а вот кости взяли на вооружение. В археологических находках их множество — цветных, расколотых, со следами ударов. Римляне называли их «астралаги» и ещё долго использовали для гадания, а вот в играх их постепенно сменили «тали» — длинные палочки квадратного сечения, на которые нанесена разметка точками (вероятно, её придумали до того, как изобрели цифры, ведь с точками даже неграмотный подсчитает результат).

С войсками Александра Македонского четырёхгранные кости проникли в Азию, а затем и в Индию, где с ними играли в игры чаупар и пачизи. Они давали баланс хоть и лучший, чем палочки D2, однако всё равно неидеальный. Индийцы для компенсации использовали несимметричную разметку: брали две четырёхгранные кости (их называли «паса») с разметкой 1-3-4-6 или три с разметкой 1-2-5-6. (К слову, сами игры, для которых эти кости стали использоваться, намного древнее: в некоторых штатах Индии и на Цейлоне в них до сих пор принято играть по старинке — с пятью ракушками каури, у которых всё те же две значимые стороны).

А в древней индийской шахматной игре для четверых, чатурадже, бросок таких костей определял, какая фигура будет ходить: единица означала ход пешки или короля, 2 — ладьи, 3 — коня, а 4 — слона.

Любопытно, что кости подобной формы вплоть до середины XX века использовались на севере Европы — в скандинавской игре дальдоза и лапландской сахко.

■ Современный вариант костей D4 для игры в индийскую чатураджу





■ С формой кубиков игроки экспериментировали ещё в древности



■ Древнеримская гадальная кость

ЧЕТЫРЕ, ШЕСТЬ... КТО БОЛЬШЕ?

Классический кубик D6 выходит на игровую арену только в античности, в Греции и Риме, с появлением новых игр — кюбейи, дуодецима и табулы, число полей в которых было кратно не четырём, а шести. Сейчас уже невозможно выяснить, что появилось сначала — доска с увеличенной дистанцией или кость с большим количеством сторон. Скорее всего, эти процессы двигались «навстречу» друг другу. В Греции и Риме такая кость была самым популярным игровым аксессуаром, мастерские производили их сотнями — не только из кости, но также из бронзы, агата, хрусталя, оникса, алебаstra, мрамора, янтаря. Эти кубики почти идентичны нынешним, и, хотя форма крапин различалась («птичий глаз», «бычий глаз» и т. п.), расположение и сумма очков на противостоящих гранях оставались неизменными: 3-4, 6-1 и 5-2. Крап на кости мог при этом располагаться по-разному. Если стороны 1-2-3 шли против часовой стрелки, её называли правой, если наоборот — левой. По традиции западные кости почти всегда правые, а азиатские обычно «левши».

Способ применения игровых костей интуитивно понятен и почти всегда одинаков — игроки бросают две или три кости на ровную поверхность или в чашку. При раскопках в древнем Риме нашли множество игровых кубиков, среди них немало шулерских — кособоких, залитых свинцом или ртутью, подточенных, сверлёных, с изменённой разметкой (ведь невозможно одновременно видеть все грани). Иногда кость делали чуть вытянутой, две её грани стачивали внутрь, а две другие — наружу, скругляли рёбра... Впрочем, и сегодня часто можно видеть, как опытные мастера перед игрой трясут кости в ладони или крутят между пальцами, чтобы выявить смещение центра тяжести.

Однако байки о «любимчиках фортуны» имеют под собой реальную почву. Профессиональные игроки так оттачивают технику броска, что в большинстве случаев могут выбросить нужный результат. Так, если кость в броске закрутить параллельно столу, её верхняя грань останется наверху — эффект гироскопа не позволит кубику опрокинуться. А прокатом в вертикальной плоскости можно вывести из игры боковые грани. Если поверхность скользкая,

■ Повадки несбалансированных костей можно легко выучить... и использовать (Питер Куаст «Солдаты, играющие в кости»)

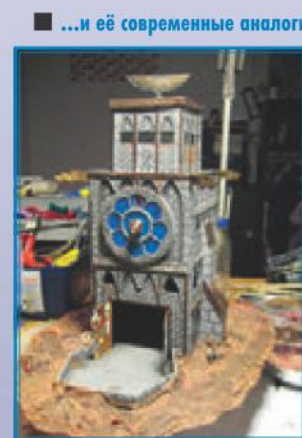


то кость можно заставить скользить, а не катиться, тогда на верхней грани останется нужное число. Этим приёмчикам почти столько же лет, сколько самим костям, и разоблачить их непросто. Скажем, «греческий» бросок, когда нижнюю кость толкают верхней в нужном направлении, для непрофессионала практически незаметен.



■ Шулера можно определить уже по тому, как он держит кости

■ Оригинальная древнеримская туррикула...



СПЕЦМАТЕРИАЛ



ИСТОРИЯ ИГРОВЫХ КУБИКОВ



■ При такой системе у игрока нет шанса повлиять на движение костей

На стенах таверны в Помпеях изображена такая сценка с игроками. На первой картинке один говорит: «Моя очередь», а партнёр отвечает: «Это не три, а два». На второй они уже дерутся, крича: «Преступник, шулер, я тебя засужу!», а хозяин выталкивает их, приговаривая: «Хотите драться, так снаружи».

Чтобы не допустить жульничества, римляне пользовались туррикулой — полый башенкой с наклонными пластинами внутри, по которым скатывались кости (исходно туррикула — это витая раковина). Туррикула была важным игровым атрибутом: у столов, за которыми сидели игроки, как правило, не было бортиков, кости падали на пол, столбики фишек рушились от сотрясения при ударе о столешницу игровым стаканчиком, провоцируя скандалы и драки...

Туррикула оказалась настоящей находкой. Долгое время она не попадалась археологам «живьём», некоторые исследователи даже утверждали, будто так называлась шкатулка для хранения игровых костей. Однако в середине XX века лемех немецкого фермера выворотил из земли неподалёку от Бонна искорёженные бронзовые пластины — и туррикула явилась миру. О назначении этой башенки свидетельствуют шесть слов на лицевой панели — шаблон для игры в дуодецим, «счастливые шестёрки»: «Пикты усмирены, враг уничтожен, играйте спокойно».

За всю историю археологических раскопок было найдено всего две туррикулы (вторую, деревянную, нашли в Египте). Туррикула надолго пережила дуодецим — игру, для которой была создана: сегодня такие башенки для перемешивания игровых костей (их называют «Dice Tower») производят фабрично, а любители делают их сами, разных форм, размеров и дизайна.

ДЬЯВОЛ СРЕДИ ЛЮДЕЙ

Шумеры, египтяне, римляне и греки играли всюду, где можно было бросить кости. Греческие герои Ахилл и Аякс, заигравшись в карауле, пропускают вылазку троянцев. «Кости показали так!» — говорит Гай Юлий Цезарь после перехода Рубикона. Пленные афиняне, отпущенные без выкупа царём Филиппом, требуют назад свои плащи и одеяла, а царь смеётся: «Эти афиняне вообразили, будто проиграли нам партию в кости!» Даже в далёкой Индии в религиозном тексте «Ригведы» богиня Савитри вразумляет азартного юношу: «Не играй в кости, а паши свою борону! Находи наслаждение



■ Фрагмент картины Брейгеля-старшего «Детские игры»

в собственности своей и цени её высоко! Смотри за скотом своим и за женою своею, никчёмный игрок!»

Повсеместная игромания привела к тому, что с какого-то момента кости начали запрещать и в древней Греции, и в Риме. Самый первый такой закон датируется III веком до н. э. Играть разрешалось только стражникам, чтобы ночью их не сморил сон.

Мусульманские учёные также высказывались об игре с неодобрением: «Как же отвратительно для мудрого стать рабом двух камней до такой степени, что он вручает своё достояние и свою землю в их руки, и они приказывают ему и запрещают, а он подчиняется их руководству сильнее, чем верблюд, когда его ведёт маленькая девочка».

По-арабски игральная кость — «аш-зарх» (нардисты и сегодня именуют кости зарами). Крестоносцы переняли сарацинские забавы, и слово «азарт» навсегда вошло в европейские языки.

Католическая церковь тоже запрещала кости до конца XIV века, считая их инструментом унижения Христа (евангелисты упоминают, как римские солдаты разыграли в кости его одежду после распятия). Апостол Пётр, по легенде, должен в аду обыграть в кости беса-стражника и тем спасти души грешников.

Когда же выяснилось, что «бесовская зараза» охватила духовенство и наказания уже не помогают, её попытались поставить на службу благочинности. Епископ Кембриджский Витольд придумал игру, где каждая комбинация означала определённую добродетель (например, 1-1-1 — любовь, 1-1-2 — веру, 1-2-4 — целомудрие), а победивший получал право наставлять других монахов. Папа Римский Сильвестр II изобрёл «ритмомахию» — игру на шахматной доске, где кости использовались вместо фигур. Но ничего не помогало: кости продолжали лишать богачей дворцов и состояний, а с бедняков сдирать последнюю рубашку. Книжный мушкетёр Атос умудрился проиграть в кости своего слугу Гримо, а реальный английский король Генрих VIII — колокола Собора Святого Павла. В «Больших хрониках» Жеана Красивого (середина XIV века) сказано: «После обеда приключилась великая ссора между слугами горожан Энн и английскими лучниками, стоявшими на постое в городе. Причиной таковой послужила игра в кости; и принесла она ссора много зла». Три сотни лучников нашли тогда свою смерть.

Даже Данте в «Божественной комедии» с горечью писал:

*Когда кончается игра в три кости,
То проигравший снова их берёт
И мечет их один в унылой злости;
Другого провожает весь народ...*

Только в 1396 году кости были «амнистированы», запрещалось лишь изготовление поддельных, хотя протестантская мораль по-прежнему их осуждала и считала предметом низким и недостойным, а для детей так и во все опасным. На какие только ухищрения не шли игроки в попытке обойти этот запрет! Когда в Европу пришла индийская игра «змейки-лесенки», детвора пользовалась



■ Способ обойти запрет на кости — «кости наоборот»: вместо кубиков с метками — досочка с секторами



■ Картина Владимира Маковского «Игра в бабки»

вместо костей специальной вертушкой со стрелкой и цифрами. А в Англии бытовали своего рода «кости наоборот» — круг, размеченный на 6 секторов с нанесёнными цифрами: над ним устанавливали жестяную воронку на ножках, куда бросали два обычных камешка.

ИГРЫ, В КОТОРЫЕ ИГРАЮТ ЛЮДИ

Наверное, самую потрясающую партию в кости сыграли тысячу лет назад два короля — норвежский Олаф II Святой и шведский Улоф Заботливый при дележе острова Хизинген. Когда переговоры зашли в тупик, спорную территорию решили разыграть. Шведский король выбросил две шестёрки и уже возликовал было, когда норвежец метнул кости с такой силой, что одна раскололась. Целая кость и две половинки в сумме показали 13. Все присутствовавшие признали этот бросок победным, и остров достался Норвегии.

Человечество знает множество игр с костями. В любой культуре, социальной и профессиональной среде бытовали свои. Аристократы, духовенство, торговцы, моряки, солдаты, воры и наёмники по манере игры и знанию правил легко отличали своего от чужого.

Все игры в кости сводятся к тому, что игрок стремится выбросить оговорённый результат; если у него получилось, он набирает очки и продолжает бросать, если нет — очередь переходит к противнику. Шведский и норвежский короли играли в «больше/меньше» — самый простой вариант, где игроки бросают два или три кубика и ставку забирает тот, кто выбросил больше.

«Ландскнехт», «Свинья», «Отложи мёртвую» и прочие подобные игры — неременный атрибут средневековья. В них резались рыцари в походах, стражи в кордегардиях, студентузы в аудиториях, нищие в ночлежках и даже заключённые в тюрьмах — костями из хлебного мякиша. У комбинаций были свои названия: «счастливая семёрка», «змеиные глаза»... К примеру, в российских острогах комбинация 1-1 называлась «голь», 1-2 — «тройка», 2-2 — «чиква», 2-3 — «петух», 5-6 — «с пудом», а 6-6 — «полняк».

В Германии у куртуазных дам и кавалеров был популярен Glückshaus («Домик счастья») — в него можно было играть сразу пятерым-шестерым игрокам при помощи специальной доски. Если результат броска указывал на пустое поле, игрок клал туда монетку, а если на поле с монеткой — забирал её оттуда. На семёрку («Свадьбу») игрок



всегда клал монетку. При выпадении двойки («Счастливая хрюшка») забирал монетки со всех полей, кроме «Свадьбы», а когда выпадало 12 («Король») — забирал всё, ибо никто не противится королю. Однако, если выпадало 4, игрок выплачивал монетку владельцу доски, а если та была общей — перебрасывал кости или терял ход.

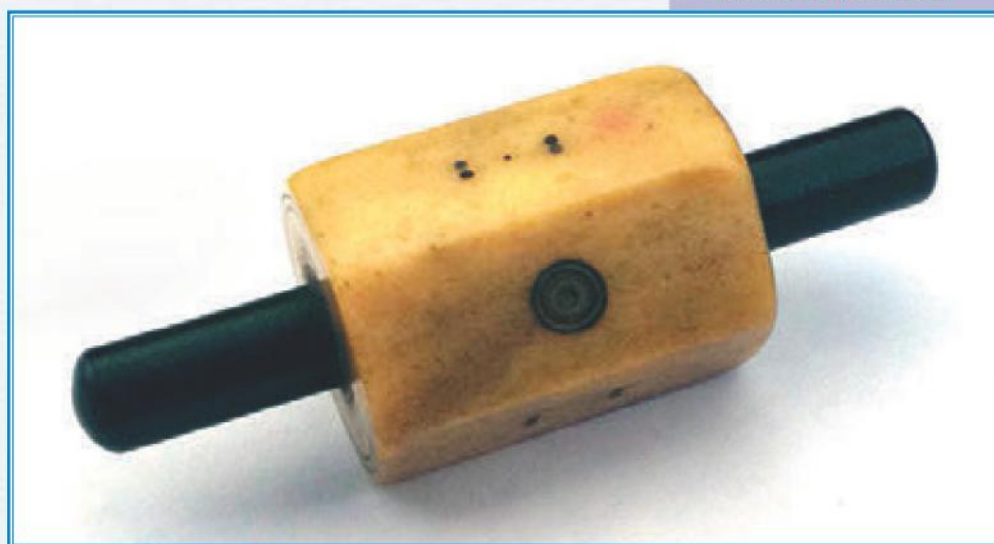
«Он бросил кости пятьдесят семь раз кряду, не выкинув семёрки», — удивляется герой рассказа Роджера Желязны, а Фриц Лейбер добавляет: «Кости должны ещё отскочить от бортика стола». Оба описывают крэпс — самую известную игру в две кости. Крэпс, или «Катящиеся кости» («Roll the bones»), придумали в XVIII веке в Америке, в Новом Орлеане. В этой игре два этапа и много вариантов ставок, можно заключать пари на любые комбинации, а играть могут сразу несколько участников. Кости при броске обязательно должны удариться о противоположную кромку стола и лишь потом остановиться. Первый бросок всегда один, при этом 7 и 11 сразу приносят выигрыш, а 2, 3 и 12 — проигрыш и переход хода противнику. При других значениях — 4, 6, 8, 10 — игрок продолжает броски, стараясь либо выбросить 7 (автоматическая победа), либо повторить то число очков, которое выпало на первом этапе.

Интеллектуалы предпочитали игры посложнее: покер, «Индийские кости», «Байбурт», «Генерала», «Корону и якорь». В них используют пять костей (в «Двойном генерале» — десять) и специальную таблицу. После нескольких бросков можно выбрать одну из комбинаций, но прерывать игру в середине круга запрещается. Такая система с табличками стала неотъемлемым атрибутом игр со случайными числами. «Костяной» покер похож на карточный и также требует умения быстро просчитать и комбинировать. Любители лото, sudoku и других счётных игр играют в «Мартинетти», где выпавшие числа надо сверять с таблицей, или в «Помоги соседу» — там номера закреплены за игроками. А в игре «Тузы» дайсы одновременно служат и генератором чисел, и фишками.

В древней китайской игре «сик-бо» (она же «гранд азар») игроки делают ставки на выпадающий результат аналогично рулетке. Крупье кладёт три кости в меха-

■ Немецкий «Домик счастья» — один из прообразов современного казино

■ Кость-волчок почти исключает возможность жульничества





ническое устройство — «поппер», где круглая мембрана подбрасывает их под непрозрачным колпаком, с характерными хлопками (англ. «pop»), а когда все ставки сделаны, колпак убирают и игроки видят выпавшие числа.

Сама рулетка и «колесо фортуны», без которых немислимо любое казино, тоже ведут своё происхождение от игровой кости. Их предшественница — крутящаяся кость, или teetotums — появилась ещё в античности. Ещё в XIX веке игра с нею сохранялась на Филиппинах под названием «приньола»: публика делала ставки на расчерченной дощечке, после чего дилер запускал на блюдце кубик-волчок, и даже самые мнительные игроки могли быть спокойны — подстроить результат при таком броске невозможно. 36 секторов обязаны своим появлением Блезу Паскалю: как-то раз у великого математика заболели зубы, и, чтобы отвлечься, он стал считать вероятность выигрыша в лото с 36 билетами — эти расчёты и легли в основу принципа рулетки. А создатели первого казино, братья Франсуа и Луи Блан, придумали сектор «зеро», при выпадении которого все ставки уходят в банк заведения.

КОСТИ ХОРОШИЕ И РАЗНЫЕ

Богато отделанные доски для нарда не диковинка, однако даже в таких наборах редко встретишь дайсы из настоящей кости. Конечно, в сувенирных лавках можно найти кубики не только из слоновой, но даже из мамонтовой кости, но для обычных игр кубики изготавливают из нитроцеллюлозы и других пластиков. Сегодня в покер, крэпс и гранд азар можно сыграть в любом казино, причём для игры в покер используют специальные кости с карточной символикой от туза до девятки, а для игры «Корона и якорь» — с короной, якорем и символами четырёх карточных мастей. Но самой популярной всё же остаётся старинная система с крапинами, от одной до шести.

В наши дни производят два вида игровых костей. «Совершенные», с острыми рёбрами и углами, вытачивают вручную из пластмассового стержня с допуском 0,0013 см — погрешность, сравнимая с толщиной человеческого волоса. Такие кости используют в казино. Разметку наносят краской, которая весит столько же, сколько пластик, после чего кость тщательно полируют. Каждая кость несёт монограмму казино, для которого изготовлена, и уникальный серийный номер, чтобы затруднить жульничество. Пластик всегда прозрачный — так посетителям видно, что в костях нет посторонних включений (шулеры используют магнитные кости с железной решёткой внутри или стальными дисками под крапом, а в столешнице прячут электромагнит). Перед допуском на игровой стол такие кости обкатывают: производят 100-200 бросков, записывают выпавший результат (на хороших костях все очки выпадают примерно одинаковое количество раз) и отбраковывают при малейшем подозрении в неточности.

«Несовершенными» костями машинной штамповки всех размеров и расцветок комплектуют обычные настольные игры. Кости европейского типа строгой кубической формы, азиатского — с фасками на гранях и скруглёнными углами. Крап на азиатских дайсах глубже, крупнее и расположен компактнее, точка «1» больше остальных, чтобы шестёрка на другой стороне не смещала центр тяжести, при этом стороны с единицей и четвёркой выделены красным.

■ У покерных костей издавна есть собственная разметка



■ Что только не рисуют в наше время на гранях многострадальных кубиков!

■ «Совершенные» кости для казино: прозрачный пластик доказывает отсутствие жульнических «утяжелителей»



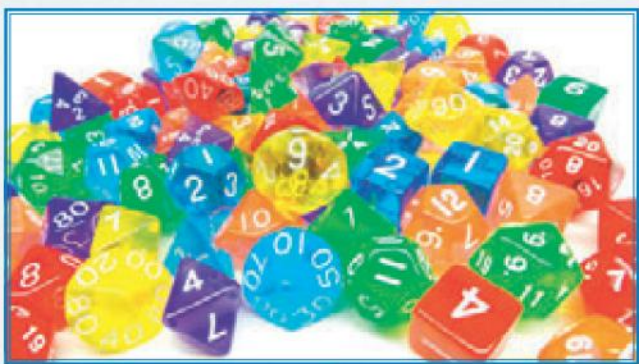
Это связано вот с чем: во многих играх при выпадении единицы накопленные очки сторают и право хода переходит к сопернику, а иероглифы «четыре» (四) и «умереть» (死) в восточных языках производятся одинаково — «син». Красный цвет, который в восточной культуре считается счастливым, призван нейтрализовать дурное влияние. По-английски слова «умри» и «игральная кость» («die» и «dice») тоже пишутся и звучат похоже, однако это почему-то не вызывает суеверного трепета.

Вот уже по меньшей мере 5000 лет кости используются в настольных играх, связанных с передвижением фишек по доске (пачизи, нарды, «змейки-лестенки»), а в XIX-XX веках стали важнейшей частью коммерческих настолок. Появление ролевых игр (RPG) значительно расширило «костяной» арсенал. Так, типовой набор для самого популярного игрового движка D&D («Dungeons & Dragons») включает D4 (тетраэдр), D6 (куб), D8 (октаэдр), D12 (додекаэдр), D20 (икосаэдр) и позволяет смоделировать любую вероятность, возникающую в игре.

В таких играх на бросок каждого кубика влияют множество возможных модификаторов. Часто используют «процентный» кубик D% в виде двух десятигранников, один из которых определяет десятки, а другой единицы. Его продвинутый вариант — вложенная кость, прозрач-



■ Азиатский стандарт костей — со скруглёнными гранями и увеличенной единицей



■ Наборы современных кубиков для настольных игр позволяют смоделировать практически любую вероятность



■ Зоччиэдр D100 честно покажет ваши шансы на успех

ный пустотелый кубик, в котором заключён второй, поменьше, — позволяет выбросить одним броском сразу два результата. Существуют сферические кости — внутри у них подвижный сердечник-дробинка, фиксирующий кость в случайном положении. На их основе Луи Зоччи изобрёл кость со 100 гранями, её называют «зоччиэдр».

Учёные высчитали форму треугольной призмы, у всех пяти сторон которой равные шансы, — она представляет интерес только как математическая модель и не используется ни в одной игре. А самая курьёзная кость — D1 («гэмбец»), которую тоже придумали математики: она всегда выпадает одной стороной, поэтому абсолютно бесполезна.

ТАК ЛИ УЖ СЛУЧАЙНЫ «СЛУЧАЙНЫЕ» ЧИСЛА?

Уже было сказано, что палочки D2 и кости D4 дают дисбаланс, однако и классические кубики не без греха. Задлые игроки давно заметили, что одни суммы очков выпадают чаще, другие реже. Долгое время считалось, что кости и другие азартные игры находятся под влиянием богов и других сверхъестественных сил. Играющее человечество безоговорочно веряло им судьбы, состояния и жизни вплоть до XVI-XVII веков, когда кости подвергли математическому анализу итальянцы Джироламо Кардано, Николо Тарталья и Галилео Галилей. Учёные записывали в таблицы выпавшие очки, но на первых порах подсчитывали только число сочетаний, дающих сумму (например, «6» на двух костях получается при сочетаниях 1+5, 2+4 и 3+3, «7» — при 1+6, 2+5 и 3+4, и так далее). В обоих случаях получаются три различных сочетания и можно сделать вывод, что суммы «6», «7» и «8» должны выпадать одинаково часто. Однако опыт показывает, что сумма в 7 очков выпадает чаще других.

Такое преобладание семёрок объясняется тем, что при бросании двух костей сочетание 3+3 или 4+4 может быть получено единственным способом, а вот 3+4 — уже двумя способами, то есть при анализе оказалось необходимым учитывать не только сочетания очков, но и их порядок. Статистика результатов для трёх костей оказалась ещё сложнее: здесь при учёте порядка возникает 210 различных комбинаций. Так научные методы были приложены к понятиям случайности и вероятности, и мистический ореол вокруг игральных костей рассеялся. Веком позже французские математи-

ки Блез Паскаль и Пьер Ферма, используя кости как аппаратный генератор случайных чисел, сформулировали и доказали первые теоремы комбинаторики и теории вероятностей. Их открытия легли в основу современной экономики — от страхования и маркетинга до биржевой игры, а главный инструмент — пирамида чисел, каждое из которых равно сумме двух, расположенных над ним, — с тех пор носит имя «Треугольник Паскаля».

В 1898 году в Калифорнии появились первые игровые автоматы, а уже в 1910-м их запретили по всей Америке и разрешили только после Второй мировой войны, и то лишь в штате Невада. Поначалу затея всем понравилась — люди считали, что железка не способна жульничать, а казино получало стабильный доход. Однако в 1946 году в Лас-Вегасе появился некий фермер, который научился обыгрывать коварный механизм. Оказывается, в автомат был встроены таймер-замедлитель, продлевавший вращение барабана ровно на 8 секунд после отпущения рукоятки. Фермер смекнул, что, зная расположение символов на колёсах, можно рассчитать, какая комбинация сложится через 8 секунд после рывка за рукоять, отправился в казино и выиграл за две недели 30 тысяч. Рецепт успеха перепродавали несколько раз, после чего «ритм-плейеры» стали настоящим бичом «одноруких бандитов». В 1949 году в Неваде разразилась настоящая золотая лихорадка со всеми её атрибутами, вплоть до похищений и убийств самых удачливых игроков, но в итоге владельцы казино сдались и были вынуждены выкупить секрет. В конструкцию автомата добавили вариатор, который периодически изменял постоянные 8 секунд на 6 или 10, и эпидемия разорений игорных домов прекратилась.

Движок в любой компьютерной игре, не важно, poker это, виртуальная рулетка, нарды, RPG или шутер, также подчиняется случайным числам. Естественно, это не кубики и не вертушки, а программы, но принцип тот же. Хотя обманываться не стоит. На деле все подобные генераторы «псевдослучайные» и у всех есть уязвимое место: числа в их последовательности независимы друг от друга, но подчиняются заданному распределению. Так, в 1994 году канадский программист Даниэль Корриво обнаружил, что в программу лотереи «Кено» записаны вписать рандомизатор, и три раза подряд угадал 19 номеров из 20, выиграв полмиллиона долларов. После обыска и проверки на детекторе лжи полиция отпустила Корриво, а казино было вынуждено выплатить ему выигрыш. Немудрено, что создание надёжного алгоритма — первостепенная задача, связанная с кодированием информации и поисками «идеального шифра», который без опаски позволит человечеству перенести на цифровые носители не только переписку и документацию, но и все финансовые расчёты.

Показательны слова математика Роберта Кавью: «Генерация случайных чисел слишком важна, чтобы оставлять её на волю случая». А начиналось всё с плоского камешка на развилке двух дорог. ♣



■ Сферическая кость совершенно не внушает доверия, но при этом работает



ИСТОРИЯ ИГРОВЫХ КУБИКОВ

■ При определённых пропорциях такой призматической кости шансы на выпадение любой из её граней строго равны



■ Зная механизм и алгоритм работы автомата, можно предсказать результат не хуже, чем со сточенными костями



Редактор: Борис Невский

ЗА МЕСЯЦ ПОСМОТРЕЛ:

Телесериал «Потерянные», сезон 2 (Nowhere Boys, 2015)

Второй сезон австралийского молодёжного сериала о группе школьников, которые попали в альтернативный мир. Вернувшись домой, четверо героев обрели магические силы и теперь вынуждены противостоять могущественной ведьме. Во втором сезоне сюжет стал сложнее, но утратил наивное очарование.

КНИЖНЫЙ РЯД

Где обитают хоббиты? Ну, естественно, за пределами Хоббитона и Средиземья? За последние годы мы привыкли искать их благоустроенные норы среди прекрасных пейзажей Новой Зеландии, где снимались две кинотрилогии, «Властелин колец» и «Хоббит». Именно там построенные для съёмок роскошные декорации превратились в своеобразный музей под открытым небом, став приманкой для многих тысяч туристов со всего мира. Но ведь не одними полуросликами живо Средиземье? Эльфы и гномы, люди и орки, драконы и варги, множество иных странных и необычных существ... Строительство нового дома для них было только делом времени. И это время настало. Местом размещения Средиземья в нашем мире станет Испания!

Ринкон-де-ла-Виктория — там вскоре будут искать Средиземье. В окрестностях этого небольшого испанского городка, который находится неподалёку от Малаги, будет построен тематический парк La Comarca (Шир, или Графство) размером в восемь гектаров. Строительство было анонсировано на международной ярмарке туризма, которая недавно проходила в Мадриде.

Парк будет разделён на два тематических блока. Первый из них, Parque Urbano («Городской парк»), предназначен для наиболее ленивых туристов, которым неохота (или просто некогда) бродить по всем закоулкам «нового Средиземья». Там будет размещена диорама толкиновского мира; также из этой зоны можно будет насладиться всем парком без необходимости проходить большие расстояния. Второй блок, Zona de Aventura («Территория приключений»), — для тех, кто не прочь любоваться красотами Средиземья много часов или даже дней. Особо стойкие почитатели мира Толкина смогут посетить жилища хоббитов и пещеру дракона, подняться на стены замков, повстречать эльфов и орков, исследовать подземелья гномов, поплавать на кораблях по озеру. А может, кто знает, познакомиться с Гэндальфом или даже (не к ночи будь помянут) с самим Сауроном. Заманчиво, чёрт побери...

С мира по факту

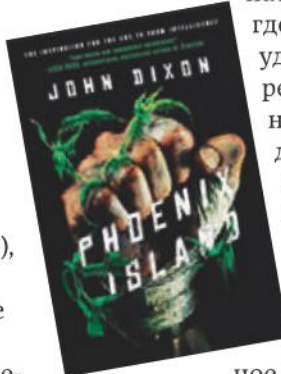
Названы лауреаты премии Брэма Стокера, которую присуждает Ассоциация авторов хоррора. Премию получили: за лучший роман — готика американского Юга Blood Kin («Кровный родственник») Стива Разника Тема, за дебютный роман — психиатрический хоррор Mr Wicker («Мистер Сплетённый») Марии Александер, за роман для юношества — история мальчика, ставшего объектом секретного эксперимента, Phoenix Island («Остров Феникса») Джона Диксона, за комикс — вампирятник Bad Blood («Дурная кровь») Джонатана Мэйберри.



Также отмечены повесть Джо Лансдейла Fishing for Dinosaurs («Рыбалка для динозавров»), рассказ Усмана Малика The Vaporization Enthalpy of a Peculiar Pakistani Family («Парообразование специфической пакистанской семьи»), авторский сборник Люси Снайдер Soft Apocalypses («Мягкий апокалипсис»), антология под редакцией Эллен Датлоу Fearful Symmetries («Симметрии страха»). Специальные премии за достижения всей карьеры присуждены Джеку Кетчуму и Танит Ли. Почётный титул «Грандмастер» получил Уильям Нолан.

Лауреатом премии имени Артура Кларка за лучший британский НФ-роман стала книга Эмили Сент-Джон Мэндел Station Eleven («Одиннадцатая станция»), которая показывает мир спустя двадцать лет после чудовищной эпидемии, уничтожившей 99% населения Земли.

Главная фантастическая награда Франции «Большая премия Воображения» (Grand Prix de l'Imaginaire) присуждается с 1974 года. В этом году лучшими среди произведений на французском языке стали: роман Кристофа Ламбера Aucun homme n'est une



ТАНИТ ЛИ

19 сентября 1947 — 24 мая 2015

Британская писательница, мастер мифологического фэнтези. Поначалу писала книги для детей — дебютный роман вышел в 1971 году. В 1975-м появился её первый фэнтезийный роман для взрослых «Восставшая из пепла», который номинировался на «Небьюлу» и «Локус». Всего сочинила около девяноста романов и более трёхсот рассказов, наиболее известны её циклы «Сага о Плоской земле», «Белая Ведьма», «Висские войны», «Сайрион», «Пиратика». Танит Ли — лауреат Всемирной премии фэнтези, Британской премии фэнтези, премии Брэма Стокера. На русский язык переведено около двадцати романов писательницы.



île («Ни один человек не остров») — альтернативная история, где США в 1961 году удалось свергнуть режим Кастро на Кубе, роман для юношества Жана-Люка Маркастеля La Seconde vie de D'Artagnan («Вторая жизнь д'Артаньяна»), где герой Дюма попадает в альтернативное будущее, рассказ Сильвии Лайн L'Opéra de Shaya («Опера Шайи»). Призы за переводную фантастику получили роман детективной НФ Питера Гамильтона La Grande route du Nord («Великий северный путь»), фэнтезийная диалогия Ренсома Риггза Miss Peregrine et les enfants particuliers (у нас издавалось как «Дом странных детей»), рассказ Паоло Бачигалупи La Fille flûte et autres fragments de futurs brisés («Девушка-флейта и другие осколки будущего»).



«НОВЫЕ ГОРИЗОНТЫ»-2015

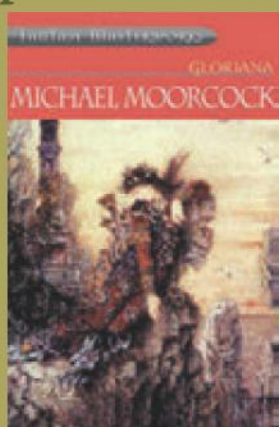
Объявлен номинационный список литературной премии «Новые горизонты», которая вручается с 2013 года. Цель премии — поощрить высокохудожественные фантастические произведения. В этом году за премию будут бороться «Агафонкин и время» Олега Радзинского, «Алхимистика Кости Жихарева» Михаила Успенского, «В ожидании Красной Армии» Василия Щепетнёва, «Вселенные: ступени бесконечностей» Павла Амнуэля, «Жестяная собака майора Хоппа» Дмитрия Колодана, «Красные цепи» Константина Образцова, «Куда скачет петушиная лошадь?» Светланы Лавровой, «СРО» Дениса Дробышева, «Чёртова дочка» Владимира Покровского.

Победителя определит жюри под председательством Андрея Василевского (главный редактор журнала «Новый мир»); в жюри входит и главный редактор «Мира фантастики» Лин Лобарёв. Имя победителя будет названо в августе, на Петербургской Фантастической Ассамблее.

НОВЫЕ ПЕРЕВОДЫ

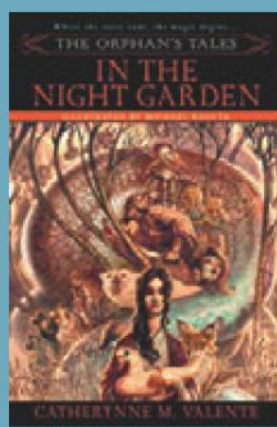
Майкл Муркок Глориана

Выдающийся роман, лауреат Всемирной премии фэнтези. Действие происходит в альтернативном мире, большей частью которого правит королева Глориана. Но соседям не по нраву невероятное могущество Глорианы, да и внутри её страны, Альбиона, зреет заговор аристократии... Роман выйдет в новой серии «Галерея фэнтези» издательства «Астрель-СПб».



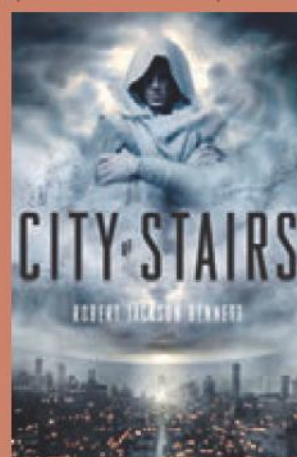
Кэтрин Валенте Сиротские сказки

Кэтрин Валенте пока известна у нас лишь по детскому фэнтези. «Сиротские сказки», несмотря на столь детское название, на самом деле масштабное фэнтези, основанное на мифологии народов мира. Книга — переплетение множества волшебных историй. Роман стал лауреатом Мифопоэтической премии и номинантом Всемирной премии фэнтези. Выйдет в издательстве «Астрель-СПб».



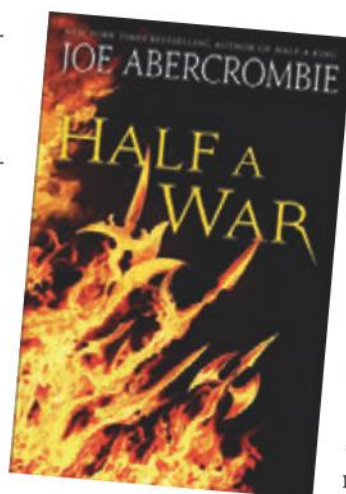
Роберт Джексон Беннетт Город лестниц

Роман в стилистике «новых странных», напоминающий лучшие произведения Чайны Мьевиля, — синтез тёмного фэнтези, стимпанка, шпионского триллера и социальной фантастики. Убийство видного историка расследует женщина-детектив, которая в процессе поисков натывается на древнюю тайну. Роман выпустит «Астрель-СПб».

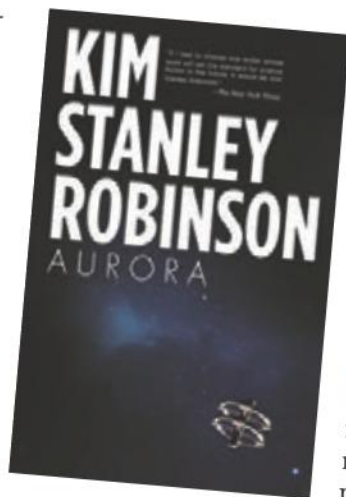


Новинки книжного рынка

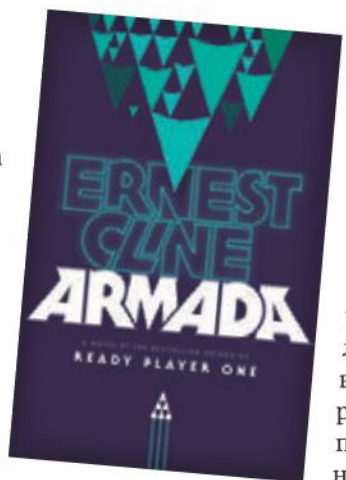
Джо Аберкромби довольно оперативно разобрался со своим подростковым фэнтези, действие которого происходит в мире, напоминающем Скандинавию времён викингов. Роман Half a War («Полу-война») — заключительный том трилогии. На сей раз герои двух предыдущих книг сойдутся вместе в «полувойне», которая ведётся как силой, так и словом. Безжалостная Праматерь Общины собирает великое войско, которое призвано во веки вечные утвердить власть Верховного Короля, полностью положив конец любым устремлениям мелких правителей. В результате даже не переваривающим друг друга соперникам, включая отца Ярви и принцессу Скару, придётся объединиться для отражения общей угрозы...



Новый роман одного из ведущих авторов современной научной фантастики Кима Стэнли Робинсона Aurora («Аврора») рассказывает невероятную историю первого космического путешествия за пределы Солнечной системы. Герои книги отправились в путь поколение назад, и вот, наконец, их корабль подлетает к планете Аврора, которой суждено стать первой в истории землян колонией среди чужих звёзд... Роман анонсируется как жёсткая НФ-эпопея о событиях «за пределами человеческого воображения».



В 2011 году Эрнест Клайн произвёл фурор романом посткиберпанка «Первому игроку приготовиться». И вот спустя четыре года появилась новая книга писателя, Armada («Армада»). Главный герой Зак Лайтман — вновь, как и в «Первом игроке», типичный гик, активный потребитель фантастических книг, фильмов, видеоигр. Он живёт, без конца мечтая о том, что в один прекрасный день какие-нибудь невероятные события изменят его однообразное существование. И вот однажды фантастическое действительно случается: Зак видит



«летающую тарелку», точную копию корабля из его любимой видеоигры — онлайнного симулятора «Армада». И оказывается, что навыки виртуального пилота боевой машины весьма пригодятся Заку, — ведь ему предстоит сесть за штурвал настоящего корабля, чтобы защитить Землю от вторжения... Происходящие события странно похожи на сюжет одной полузабытой книги с очень печальным финалом. Может, это не случайно?

Роман Энтони Райана Queen of Fire («Королева огня») — третий, финальный том фэнтезийной эпопеи «Тень ворона», первая часть которой выходила и у нас. Великий герой для одних и жуткий злодей для других, Ваэлин Эль Сорна пытается вернуть на трон королеву Лирну. Вот только его давние враги заимели нового союзника, настолько опасного, что даже воинский и полководческий гений Ваэлина может оказаться бессильным. Ведь этот таинственный враг — бессмертный колдун, способный даровать неуязвимость своим слугам. Ну как с таким бороться?



Роман Джанго Векслера The Price of Valour («Цена доблести») продолжает фэнтезийную эпопею «Кампания теней», действие которой разворачивается в мире, похожем на Европу XVIII века. Причём первый роман этого цикла готовит на русском издательство «Фантастика Книжный Клуб». В «Цене доблести» показана Вордарианская империя, которую после смерти монарха охватила гражданская война. Ставший генералом Маркус д'Ивор помогает новой императрице Рейсинии удержаться на престоле, который шатается под ударами заговорщиков и предателей. Но самый страшный их враг — Янус бет Вхалних, в недалёком прошлом лучший полководец Империи, который близок к тому, чтобы осуществить свои честолюбивые планы. Однако последнее слово в этом противостоянии — не ружья и пушки, а тёмная запретная магия...



Встречи на «Пырконе»

ТЕД ЧАН, ДЖО ХОЛДЕМАН,
ДЖАСПЕР ФФОРДЕ

Каждый раз, когда приезжаешь на знакомый конвент, словно выходишь из машины времени. Только из машины необычной: тебя отправляют как будто в новую ветку вероятного прошлого. Ты встречаешь старых друзей, оказываешься в знакомой обстановке, но и друзья, и ты изменились. А впереди три увлекательных, полных сюрпризами дня и множество интересных встреч...



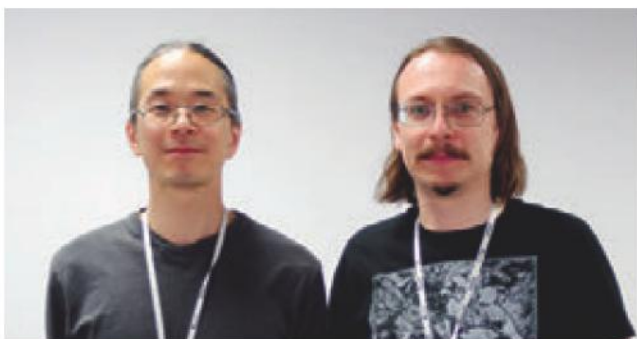
■ В одном из залов Познаньского торгового центра поселились драконы

Польский национальный фестиваль фантастики «Пыркон» в этом отношении потрясает с первых минут двумя моментами. Масштабом и организованностью. В прошлом году — 24,5 тысячи посетителей, в этом — уже 32 тысячи. Ежеутренние очереди длиною в квартал. И в то же время — невероятная согласованность в работе организаторов, быстрое продвижение этих самых очередей, понятная навигация...

По сути, фантастический фестиваль такого масштаба — это уже не привычный нам конвент, но создание на несколько дней иной жизненной среды, куда вы окунаетесь с головой и в пределах которой сами формируете свой, индивидуальный кон. Идти ли на выставку, следить ли за турнирами рыцарей, посещать ли лекции, викторины, конкурсы косплея — решать вам.

Ну и, конечно, всех привлекают почётные гости фестиваля. В этом году невероятным успехом пользовался Дмитрий Глуховский: организаторы вынуждены были увеличить время на автограф-сессии, чтобы все желающие успели с ним пообщаться. С несколькими меньшим ажиотажем встречали американских и британских гостей — мы же, воспользовавшись случаем, предлагаем вам короткие интервью именно с ними.

■ Встретиться и пообщаться с автором твоих любимых книг — это ли не настоящее волшебство?



ТЕД ЧАН:
«НАУКА КАК СПОСОБ ВЫРАЗИТЬ СВОЮ ЛЮБОВЬ К БОГУ»

Вы пишете исключительно рассказы и повести. А что вы любили читать в детстве, крупную или малую форму?

Одними из самых любимых у меня были романы Азимова. Чуть позже я переключился на антологии рассказов, получивших премию «Хьюго». Собственно, я и как писатель начинал с крупной формы. В двадцать лет я написал первую главу романа о галактической войне. Потом — первые главы других романов... Но ни один не сумел довести до конца.

Это ведь не секрет: многие пишут романы из экономических соображений. Для меня такой мотивации не существует, поскольку я зарабатываю другим. И поймите: я не против романов, если появится достойная идея, конечно же, я напишу и роман.

В чём для вас заключается главное различие между рассказами и романами?

Я бы сформулировал это так: роман посвящён наиболее важному периоду в жизни персонажа, а рассказ — самому важному событию в этой жизни. Причём если написать роман, посвящённый какой-то одной идее, трудно, то рассказ — вполне можно.



Тед Чан — американский фантаст, у которого в активе больше наград, чем произведений. Автор четырнадцати повестей и рассказов, получивших, среди прочего, «Хьюго», «Небьюлу», мемориальную премию Теодора Старджона и множество других. На русском его произведения выходили неоднократно, в том числе в авторских сборниках «История твоей жизни» и «Купец и волшебные врата».

Именно поэтому ваши рассказы всегда сосредоточены в первую очередь на некой философской концепции?

В том числе. Я могу позволить себе писать с большими паузами. А паузы мне нужны для того, чтобы как следует подумать над идеей, которая показалась мне важной. Осмыслить её, «обжать» со всех сторон — и понять, как воплотить её в том или ином сюжете. Иногда я разрабатываю такую идею годами, затем ищу персонажей, пытаюсь понять, каким будет финал.

Уточню: речь идёт не только о чисто научных идеях. Я, конечно, слежу за тем, что происходит в современной науке, но не меньше меня интересует то, например, как технические новшества проникают в нашу повседневную жизнь и изменяют её.

Но ведь чем больше параметров привносишь в модель возможного будущего, тем более глобальными будут изменения...

Именно так. И поскольку моё время мне ничего не стоит, я могу написать тысячи слов, которые в рассказе никогда не появятся. Я знаю, это не самый эффективный метод, но работаю именно так. Поэтому мне, например, было очень сложно на кларионовских писательских курсах (самые известные в США литературные курсы по фантастике, с 2007 года проходят на базе Калифорнийского университета в Сан-Диего. — Прим. МирФ). Там нужно выдавать шесть рассказов, по тексту за неделю, а я сделал только два — и это было тем ещё испытанием! Однако в случае с Кларионом не менее важна оказалась критика — причём я учился и у тех, кого критиковали, и у тех, кто критиковал. Подобные мастер-классы — отличная школа, даже для таких неторопливых авторов, как я.

А использовать что-то из домашних заготовок вы не пытались?

Нет, я так не работаю. Я стараюсь публиковать лишь то, что достойно публикации. Если рассказ получает несколько отказов, я взвешиваю все «за» и «против» — и отправляю его в архив. Это значит, что он не годится ни для исправлений, ни для переписываний, он никому не будет показан и нигде не будет опубликован.

Вы ведь и до первой публикации получали отказы?

Порядка восьми лет подряд — и уже подумывал о том, чтобы вообще перестать писать.

И каковы были ощущения, когда вы получили за дебютную публикацию, «Вавилонскую башню», премию «Небьюла»?

Это был странный, немного сюрреалистический опыт. И он не очень-то мне помог, по правде говоря. Слишком сильное психологическое давление, поскольку, что бы ты ни написал, у людей появляются завышенные ожидания. В принципе, все писатели такое испытывают, и это вызов — не думай об ожиданиях и о читателях, делай, что должен, наилучшим образом.

И поэтому мой следующий текст рождался намного дольше: я преодолевал этот психологический барьер.

Раз уж зашла речь об ожиданиях — чего нам ждать от анонсированной в СМИ экранизации «Истории твоей жизни»? А может, будут и другие фильмы?

То, что вообще зашла речь об экранизации, — это в большей степени результат работы сценариста, чем меня самого. Ему понравился рассказ, он пробивал идею, убеждал продюсеров. И я понимаю, что будущий фильм — детище скорее не моё, а его. Наверняка будут какие-то изменения по сравнению с текстом рассказа, но кино — это отдельный художественный язык, у него свои выразительные средства. Если такие изменения действительно нужны — что ж, пусть будут.

Насчёт других экранизаций... Понимаете, если одна из ваших историй пробилась в Голливуд, рано

или поздно начнут приглядываться и к другим. Сейчас ведётся ряд переговоров, но пока нет конкретики, о которой имело бы смысл говорить. Наиболее далеко в этом отношении продвинулся рассказ «Понимай»: есть первая версия сценария, но от неё до воплощения на экране невероятно длинный путь, и нет гарантий, что он вообще будет пройден.

В своих научно-фантастических рассказах вы нередко обращаетесь к теме религии. Почему именно к ней?

Сам я атеист, но нахожу религии весьма интересным явлением в нашей цивилизации. Сейчас религия и наука воспринимаются многими как некие противоположности, но прежде между ними было много общего. Немало важнейших научных открытий совершили именно священники. Наука ведь в течение долгого времени была не работой, а любимым времяпровождением. Способом выразить свою любовь к Богу.

К слову, о любви. В ваших историях взаимоотношения — и не только романтические — очень редко заканчиваются позитивно. Отчего так?

Ну, в принципе, это нормально для книг, для беллетристики. Но, наверное, это ещё и потому, что я пессимист, — вот в книгах и нет очевидных хэппи-эндов.

Произведения кого из НФ-авторов вы посоветовали бы нашим читателям?

В первую очередь — Грегa Игана. Собственно, для меня, если говорить о настоящей «твёрдой» НФ, существует две категории писателей. Грег Иган — и все остальные. Мне очень близок его творческий подход, его понимание научной фантастики.

На «Пырконе» читатели спрашивали, как я отношусь к прозе Альфреда Бестера, не считаю ли я его своим учителем. Для меня это был неожиданный вопрос: я люблю прозу Бестера, однако ни разу не пытался так или иначе наследовать его стиль или идеи.

Среди других писателей, которых я хотел бы порекомендовать, — Карен Джой Фаулер. Очень люблю её рассказы, некоторые время от времени перечитываю.

Раз уж мы вспомнили о сходстве, то нет ли его между вашими рассказами и прозой Хорхе Луиса Борхеса?

Знаете, я очень рад, что прочёл Борхеса после того, как сам начал сочинять. Иначе, возможно, я никогда бы не стал писателем, потому что решил бы, что после Борхеса мне нечего делать в литературе. Всего-то пары страниц ему порой хватает для того, чтобы сказать очень и очень много, практически закрыть ту или иную тему.

ДЖО ХОЛДЕМАН:

«САМОЕ ИНТЕРЕСНОЕ НАЧИНАЕТСЯ ТОГДА, КОГДА ВЫ ТЕРЯЕТЕ КОНТРОЛЬ НАД СВОЕЙ ИСТОРИЕЙ»

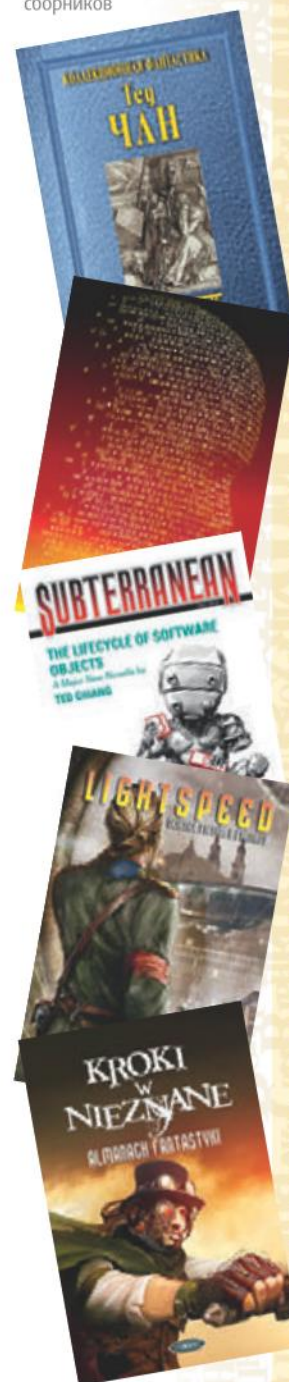
Помните ли вы тот момент, когда решили стать писателем?

Сперва я был просто любителем фантастики. Покупал старые журналы, читал все рассказы, какие только мог добыть. Не думаю, чтобы я как-то особенно учился этому ремеслу. Просто читал как можно больше.

Вообще, я верю, что каждый может написать хотя бы пару интересных рассказов. Для меня это не было таким уж сложным делом: сядешь и набираешь текст — и гляди-ка, вот ты его уже и закончил. В этом смысле короткий рассказ наиболее эффективен благодаря своему размеру. Он — как удар, как выстрел.

Для меня главное — на старте понять, какой тип истории я хочу написать, длинной она будет или короткой. Наполнить её смыслом. И закончить так, чтобы она действительно была идейно завершённой. Текст при этом сам себя выстраивает, нужно просто дать ему волю.

■ Большинство произведений Теда Чанга печатаются в антологиях и альманахах, хотя выходила и пара сборников





Джо Холдeman — американский писатель, один из живых классиков НФ. Воевал во Вьетнаме, награждён орденом «Пурпурное сердце». Пишет не только фантастику, но и детективы, преподаёт писательское мастерство в Массачусетском университете. Автор нескольких десятков романов и повестей, в том числе знаменитого цикла «Бесконечная война».

Вообще какова доля планирования в вашем творчестве? На сколько процентов это интуитивное движение от события к событию?

В основном у меня всё распланировано только в малой форме. Я не очень организованный и редко делаю детальный план. Чаще всё начинается с одной страницы, одного абзаца. Я вообще думаю, что это худший из возможных путей — держать всё под контролем. Когда вы его теряете, тогда-то и начинается самое интересное.

Вы занимаетесь дополнительными исследованиями, чтением специальной литературы?

Если такие исследования займут много времени, я скорее отложу идею до лучших времён. Я бы и хотел потратить на неё время, но у меня его нет, я профессионал и живу на гонорары. Поэтому же я не вношу исправления при переизданиях, не переписываю текст. Что сделано, то сделано. Я лучше напишу что-нибудь новое.

Например, в соавторстве?

Ох, если решитесь когда-нибудь на такое, примите холодный душ. У меня был опыт такого сотрудничества, с братом. Знаете, какая при этом самая большая проблема? Каждый думает, что сделал большую часть работы, — и никогда не согласится с обратным!

Ваша первая книга была не фантастической, вы написали о Вьетнаме. Но потом ушли в фантастику — почему?

Я не ушёл, а вернулся: да, первая книга была вполне реалистической, но мой первый законченный текст — фантастический.

Существует ли для вас разница между фантастикой и мейнстримом?

В Штатах есть такое странное разделение: если ты читаешь мейнстрим, ты как бы выше остальных. Но это всего лишь ещё один вид литературы — как фантастика или хоррор. Другое дело, что, если ты хочешь сочинять в этом направлении, неплохо было бы иметь за плечами некий багаж. Ведь абсурдно, не читая, к примеру, Уэллса, пытаться написать научную фантастику.

А вы сами читаете современную американскую НФ?
В семидесятые НФ писали с претензией на некую глубину — и она там была! Тогда можно было сочинить НФ-книгу, которая изменила бы мир. Сейчас это намного труднее.

Поэтому — нет, я почти не читаю современную американскую научную фантастику. И в европейской тоже разбираюсь не очень хорошо, знаю разве что Лема.

Многие считают вас автором военной фантастики, но вы ведь писали не только её?

Разумеется! «Военных» книг у меня не больше трети от общего объёма. Однако я, конечно, люблю военную фантастику, того же Хайнлайна, я рос на его книгах — но и на книгах Азимова, Брэдли... Точно так же я не согласен с тем, что я что-то там предугадал в своих книгах, в той же «Бесконечной войне». Нет, я просто фантазировал — а оно вот так совпало.

С учётом современных военных конфликтов — каким вы видите будущее в ближайшие десять лет?

Я фантаст, а не политический аналитик. Учитывая эволюцию военной техники, я бы предпочёл фантазировать о каких-нибудь инопланетянах, которые явятся и наконец-то отучат нас от войны.

Это то, о чём вы сейчас пишете?

Эй, уж не хотите ли вы украсть у меня идею?

Книга, которую я пишу, — она о женщине за шестьдесят, она профессиональный астроном и втянута в события, которые изменят жизнь всей планеты. Но она не супергерой, просто внезапно влипла в эту всю катавасию. И знаете, мне очень нравится о ней писать.

Вы ведь тоже занимались астрономией. Будут ли в книге какие-нибудь автобиографические моменты?

Ну а как же. Мне, знаете, проще писать об астрономах, чем о суперменах.

Не жалеете, что бросили науку?

Скажем честно: я не был бы хорошим астрономом. Когда я решил им стать, я не знал, насколько эта наука связана с математикой, — а стоило бы для начала поинтересоваться. Я, в общем-то, ни разу не профессиональный астроном. Но с интересом слежу за новостями науки — к примеру, за миссией «Розетта».

Вы уже были свидетелем одной высадки на Луну. Как думаете, произойдёт ли в обозримом будущем ещё одна?

Благодаря усилиям одних только США — вряд ли. Тогда это случилось из-за Холодной войны между СССР и Штатами. Мне до сих пор интересно, как развивалась бы космическая программа, если бы не то противостояние.

Мы, кстати, тогда с женой были в Мексике, на пляже. И там была гора, которая не позволяла нормально принимать сигнал, так что я обещал жене поездку к нормальному телевизору. Мы поехали его искать — и едва нашли. Мы смотрели телевизор, эту передачу про высадку на Луну, но — представьте — без звука. Звуковой дорожкой там пустили рекламу текилы.

Как тут не вспомнить разговоры о возможной мистификации...

Когда я преподавал, многие подрабатывали лекциями на эту тему. И я вам скажу так: тот, кто её запустил, был полным неучем и болваном.

Но, конечно же, на самом деле мне заплатили в ЦРУ, чтобы я вам именно так отвечал!

**ДЖАСПЕР ФФОРДЕ:
«БЕЗ ВЫМЫШЛЕННЫХ ИСТОРИЙ
МЫ БЫ НЕ БЫЛИ ЛЮДЬМИ»**

Ваши книги — с чего они начинаются?

Писательство — вообще странное занятие, основанное во многом на интуиции. Не всегда, по-моему, обязательно думать о том, как и что делаешь. Я вообще не великий планировщик. Все мои книги — дискуссии на несколько сотен страниц, посвящённые той или иной теме. Но начинаю я их с нескольких страниц заметок.

Собственно, я и молодым писателям — в тех редких случаях, когда они достаточно безрассудны,

■ «Бесконечная война» Джо Холдемана переиздавалась множество раз





Джаспер Ффорде — британский фантаст, известный прежде всего благодаря циклу литературоцентричной иронической фантастики о Четверг Нонетот. Также на русском издавались роман-антиутопия «Полный вперед назад» и готовится к выходу книга из нового цикла подростковой фантастики «Последний убийца драконов».

чтобы спрашивать у меня совета, — говорю: просто берите и пишите. Пишите, страница за страницей.

Именно так вы и стали писателем?

Да, примерно так и стал. Я ведь не оканчивал никаких специальных курсов. По правде говоря, я и в университете-то не учился. При этом семья у меня была такая, знаете, академическая: доктора экономики, истории, археологии... Я искренне верил, что писать книги — это только для очень умных людей. До двадцати семи мне и в голову не приходило это делать. Ну а потом я вдруг сообразил, что это может сделать любой. Я работал в киноиндустрии, писал тритменты (краткие синопсисы сценариев на несколько страниц) — и вот начал делать короткие рассказы, зарисовки. А потом понял, что мне больше нравится работать на себя, а не на кого-то ещё, как в кино.

В этом вся штука: ты должен получать удовольствие от сочинительства. Если пишешь через силу, это будет чувствоваться в книге и не пойдёт ей на пользу.

Кто был вашим первым читателем?

Она им и осталась — моя жена! Только потом книга уходит агенту и редакторам в Штатах и Британии.

А что вы сами читаете?

В основном нон-фикшн. Когда пишешь, ты должен владеть разными, скажем так, трюками. Знать о реальной жизни чуть больше, чем обычный читатель. (Да, и если пишешь фантастику, тоже; тем более если пишешь фантастику!) В реальной жизни порой происходят очень странные штуки — и об этом как раз можно узнать из литературы нон-фикшн. А потом использовать в своих книгах.

Многие обращают внимание на странные, однако удачно подобранные имена ваших героев. Как вы их придумываете?

Беру отовсюду! Использую интуицию, слух к подобного рода штукам. Скажем, Четверг Нонетот возникла благодаря моей маме, у которой были польские корни. В польском строгий порядок слов: сперва существительное, потом прилагательное. Она так говорила и по-английски, и мне это показалось весьма подходящим именем*.

Или вот из нового цикла: Дженнифер Стрэндж. Дженнифер — обычное английское имя. Но Стрэндж — как раз нет, это весьма говорящая фамилия.

В новом цикле вы пишете о мире, в котором магии почти нет...

Да, потому что магия в книге — или, допустим, путешествия во времени — требует от вас ограничений. Вы должны модерировать, устанавливать

правила, иначе не будет интересно ни вам, ни читателю. И намного удачнее ситуация, в которой магия слаба, а волшебники — в роли суперзвезд, лишившихся своей популярности.

Вы говорите о правилах... А насколько часто ваши герои выходят из-под контроля?

Честно? Никогда. У меня ведь уходит до полутора-двух лет на первую книгу цикла именно потому, что я продумываю мир. Не пишу детальный план, но пытаюсь разобраться, «как тут всё работает». И поэтому сиквел я могу сделать за полгода: я уже знаю правила игры и владею ситуацией.

А как же тогда ваши слова насчёт интуиции при работе?

Одно другому не мешает. К примеру, изначально «Последний убийца драконов» сочинялся как внецикловый роман. Я его закончил — и издатель через какое-то время сказал, что было бы недурно сделать продолжение. Возьмёшься, мол? Я ответил: конечно! Хотя и понятия не имел, что именно там будет происходить.

В ваших книгах многое построено на игре слов и на культурных реалиях. Сильно это осложняет жизнь вашим переводчикам из других стран — и насколько вы сами им помогаете?

Ох, боюсь, что усложняет — и я, признаться, мало чем могу им помочь. Ведь переводчики переводят не конкретные слова. Они переводят с одной культуры на другую. Тут я, к сожалению, и рад бы — но бессилен: как правило, я слишком мало знаю о других культурных средах, чтобы подобрать адекватные идиомы, образы, игру слов.

От романов для взрослого читателя вы перешли к книгам для подростков. Как вы оцениваете свой успех у новой читательской аудитории?

Если вашу книгу читают — это уже огромное достижение. Потому что сейчас заинтересовать ребёнка книгами крайне сложно.

Но при этом доля фантастики в условном пуле подросткового чтения увеличилась...

И это прекрасно! Это говорит о том, что у них более раскрытое, незашоренное воображение! Наша фантазия работает в обоих случаях: и когда сочиняешь книги, и когда их читаешь. Дети любят фантазировать. И поэтому, что бы там ни говорили, я считаю фэнтези лучшим из когда-либо существовавших жанров.

Вообще, на мой взгляд, вымышленные истории — это то, что выделяет нас, людей, то, что характерно только для нас. Мы общаемся с помощью историй, мы развлекаемся благодаря им. Без них мы не были бы людьми.

Истории действительно делают нашу жизнь богаче и ярче. А конвенты, подобные «Пыркону», помогают на два-три дня в буквальном смысле преобразить эту жизнь. И хотя в этот раз мы сделали упор на интервью с почётными гостями, на самом деле «Пыркон» славен ощущением братства и сопричастности, улыбками, сюрпризами, новыми знакомствами и невероятным драйвом... До встречи через год! 🐉



■ Пёстрый мир Джаспера Ффорде поражает своим разнообразием

■ На несколько дней фантастика для жителей Познани стала самой настоящей реальностью

* По-английски имя героини звучит как Thursday Next — буквально «четверг следующий».

Книги номера



Текст: Александра Давыдова



Антология

Жанр: городское фэнтези

Составитель: Андрей Синицын

Издательство: АСТ, 2015

Серия: «Дозоры»

416 стр., 15 000 экз.

Похожие произведения:
антология «Правила крови»
антология «Метро 2033:
Последнее убежище»

Мелкий дозор

Ни в прошлом, ни в будущем нет от них спасения. Ни в столице, ни в провинциальном райцентре, ни в Азии, ни в Европе, ни в тёмных подвалах, ни в сказочных замках нельзя быть уверенным в том, что за тобой не следят Чины. Светлые спасают мир, Тёмные обделывают свои мелкие делишки, а обычные люди, оказавшись у них на пути, перемалываются в жерновах сюжета, попадают в зубы сумеречным тварям, но ничего не могут с этим сделать... Ну, или почти не могут.

Бывают антологии, в которых неочевидно единство рассказов — даже если тема задана одна, авторы порой смотрят на неё с таких разных точек зрения, что о целостности сборника говорить не приходится. В случае же с «Мелким дозором» ситуация противоположная: такое впечатление, что писателям были выданы чёткие указания не только по сеттингу (органично вписаться в мир Дозоров, не нарушая его основополагающих принципов), но и по поводу основной идеи и способа её раскрытия. Ничем иным невозможно объяснить тот факт, что львиная доля текстов повествует о любви или дружбе между Светлыми и Тёмными, постулирует принципиальную возможность близости Света и Тьмы. Причём речь не о сотрудничестве, которое мы видели в предыдущих книгах проекта, а об эмоциональной, душевной общности. Объединяет авторов и то, что они регулярно оставляют читателя разочарованным — дисбаланс между подробно расписанной завязкой и скромным невнятным финалом встречается в каждом втором рассказе.

ЛЮБИТЕЛИ МИРА ДОЗОРОВ ОЦЕНЯТ ПО ДОСТОИНСТВУ ЭТОТ КАЛЕЙДОСКОП ГЕРОЕВ, ЛОКАЦИЙ И СЮЖЕТОВ

Лучше всего тема любви между Светлой и Тёмным раскрывается в тексте Дарьи Зарубиной «Кира возвращается в полночь». Пожалуй, это самый «взрослый» рассказ сборника: отношения персонажей не выглядят здесь искусственным художественным приёмом, они очень достоверны, эмоциональны и психологически точны. Сложная композиция, герои, которым хочется сочувствовать и сопереживать, — всё это задаёт высокую планку, до которой недотягивают другие вещи сборника, даже наиболее яркие. Так, «Сумеречные игры» Юлии Рыженковой, начавшись весьма интересно, обрываются буквально на полуслове, а в «Тёмных садах Охотника» Ольги Баумгартнер мир описан куда тщательнее, чем персонажи, из-за чего магический сад кажется более живым, чем его обитатели.

Ещё один рассказ, выбивающийся из общего ряда, — «Хрустальный рыцарь» Вероники Ливановой. Его нельзя назвать целостным и сбалансированным, однако текст подкупает своей поэтичностью и отстранённой сказочностью, которой мир

«Кровь везде: на коже, на платье; бурые, высохшие пятна и свежие, глянцевые. На стекле, отпечатками ладоней поверх синевы неба. Брызги на осколках — яркие гранаты вперемешку с алмазной пылью.

«Её следы тоже красные, кровавые, языки огня, лижущие снег. В бок точно нож вонзили — такой резкой была боль. Задыхаясь, не чувствуя ног от усталости, Лина опустилась на колени.

Вероника Ливанова, рассказ «Хрустальный рыцарь»

СУМРАК В РЕАЛЬНОСТИ

Любопытно, что и в реальности любой обычный человек может «рассмотреть Сумрак» при определённой доле невезения. Так, некоторые травмы глаза (например, вывих хрусталика или паралич зрачка) в сумерках создают довольно любопытные визуальные эффекты — например, колышущийся полупрозрачный мох вокруг предметов, очень тёмные тени и даже призраков.

«Кто теперь поведёт Дозор? Даже коллеги — и те бессильны. Они и сами не знают, откуда взялось это невидимое ни человеку, ни звериному глазу бледно-голубое кольцо вокруг головы. «Корона»... Чей это дар? Зачем он котам? От него одни только неприятности... А передать надо обязательно. И кто-то обязан после него возглавить Дозор, выискивая тех собратьев, чья натура откликается на зов бледного света, кто способен стать дозорным.

«Дозорные меняются, дозорные умирают на свалках и на плюшевых ковриках, на столе у ветеринара и в поганных подвалах, под колёсами машин и от мучительной дряхлости — но Дозор живёт.

Виталий Каплан, рассказ «Корона»

Дозоров в принципе не может похвастаться. Стоит отметить и рассказы Александра Сальникова «Ученик царёва архиметчика» (альтернативная история Тунгусского метеорита) и Юстины Южной «Сказка, рассказанная Сумраком» (детектив о природе творчества в сумрачно-азиатском колорите).

Хорош и заключительный рассказ антологии, «Корона» Виталия Каплана, — отличный финальный аккорд, значительно улучшающий общее впечатление от сборника. Автор использует броневой приём: многие читатели любят котиков, а уж героический котик-Иной, который борется с порождениями тьмы, даст сто очков вперёд любому антропоморфному дозорному. В истории нет ни ноты фальши — несмотря на сказочность, всё очень реалистично.

В целом сборник оставляет неплохое впечатление. Любители мира Дозоров наверняка оценят по достоинству этот калейдоскоп героев, локаций, сюжетов, детективных расследований и любовных переживаний. Однако, если рассматривать тексты в отрыве от сеттинга, очень многим из них не хватает целостности и оригинальных идей. Сергей Лукьяненко, к сожалению, также не предложил читателям ничего нового — в антологию вошли его рассказы «Мелкий дозор» и «Новогодний дозор», которые ранее уже публиковались.

Антология, которая сводит Свет и Тьму гораздо ближе, чем это было принято в ранних книгах сеттинга. Обязательно к прочтению тем, кто любит мир Дозоров.



ИТОГ

ШКАЛА ОЦЕНОК

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

УДАЧНО

- РАЗНООБРАЗИЕ ВРЕМЁН И ЛОКАЦИЙ
- ИНТЕРЕСНЫЕ СЮЖЕТЫ
- ЗАПОМИНАЮЩИЕСЯ ГЕРОИ (ОСОБЕННО КОТИКИ)

НЕУДАЧНО

- МНОГО ОТКРЫТЫХ ФИНАЛОВ
- ОДНОТИПНЫЕ ИДЕИ
- ПОЧТИ НЕТ НОВИЗНЫ И ОРИГИНАЛЬНОСТИ

ОЦЕНКА МФ
хорошо

7

Сергей Носов

Фигурные скобки

Учредительный съезд гильдии фокусников мало похож на цирковое представление. По сути, он не отличается от любого другого съезда — к примеру, Союза писателей. Выборы, перевыборы, лоббирование, документопоток... Если здесь и происходит что-то по-настоящему странное, небывалое, то отнюдь не в рамках утверждённой программы, а в кулуарах, «за скобками»...

Сергей Носов, один из лучших современных петербургских прозаиков, давно пишет литературу со сдвигом. В хорошем смысле слова: со сдвигом в сторону абсурда, фантастики, гротеска, подальше от набившей оскомину реалистической традиции. В романе «Фигурные скобки» он делает ещё один шаг в этом направлении и принципиально отказывается проводить границу между странным, чудесным и небывалым.

Математик Евгений Капитонов приезжает из Москвы в Петербург на конференцию нонстейджеров — фокусников-престижиджитаторов, которые не нуждаются в громоздком реквизите. Но все ли их трюки объясняются простыми манипуляциями? И кто такие «макромаги» со звучными сценическими псевдонимами Господин Некромант, Архитектор Событий и Пожиратель Времени — аферисты, сумасшедшие или персонажи, чьи возможности и впрямь выходят за границы человеческих? Сам Капитонов владеет одной скромной, но безусловно сверхъестественной способностью — угадывать двузначные цифры, загаданные собеседником, — однако

делать далеко идущие выводы не спешит... И так во всём: скажем, попалась главному герою тетрадь бывшего коллеги, недавно покончившего с собой, на страницах которой тот рассказывает о вещах удивительных, невозможных, — что это, шизофренический бред или беспристрастное свидетельство? Ответа мы не узнаем. Носов абсолютизирует приём «отказа от объяснений», который так любили, в частности, братья Стругацкие, — это придаёт его текстам неповторимый шарм, хотя, должен признать, отнюдь не облегчает поиск основного меседжа, главного послания читателю. С другой стороны, автор и не обещал «сеанса чёрной магии с последующим разоблачением», так что всё честно: ловкость рук — и никакого мошенничества!



Обманчиво простой текст, над которым читателю придётся поломать голову не меньше, чем над самыми заковырыстыми сочинениями Филипа Дика.

Текст: Василий Владимирский



УДАЧНО

- НЕОДНОЗНАЧНОСТЬ ТРАКТОВОК
- ОТКАЗ ОТ ОБЪЯСНЕНИЙ
- КАЖУЩАЯСЯ ПРОСТОТА СТИЛЯ

НЕУДАЧНО

- ИНЕРТНОСТЬ ГЛАВНОГО ГЕРОЯ

ОЦЕНКА МФ 8
очень хорошо

Текст: Василий Владимирский



Любви все роботы покорны

Любопытный мысленный эксперимент: подойти к чувственной любви как к константе, неизменной величине, одинаково важной и для людей далёкого будущего, и для роботов, и для жукоглазых инопланетных пришельцев с плавниками и щупальцами. Именно такую задачу поставили перед собой многочисленные авторы сборника «Любви все роботы покорны» под редакцией Григория Панченко.

В 1990 году американская составительница Эллен Датлоу выпустила в свет знаменитую антологию с хулиганским названием «Секс с чужими» (Alien Sex). В 2015 году пожухшие лавры рискнул примерить Григорий Панченко, составитель сборника «Любви все роботы покорны». Книга, целомудренно запаянная в целлофановую плёнку, как следует из названия, посвящена любви — и отнюдь не платонической. Иными словами, сексу. Сексу как рычагу социального воздействия (Майк Гелприн, Наталья Анискова «Мой человек со звёзд») и как клапану, дающему герою стравить пар (Святослав Логинов «Родница»), как наказанию для правонарушителей (Евгений Лукин «В Стране Заходящего Солнца») и как пути к индивидуальному спасению (Константин Ситников «Роззи»). Жанровое разнообразие зашкаливает: представлены все разновидности фантастики, от «звездолётной» НФ (Далия Трускиновская «Тридцать три невесты») до эпического фэнтези в миниатюре (Майк Гелприн «Земля, вода и небо»). Увы, сборник страдает тем

же недугом, что и большинство отечественных тематических антологий последних лет, — водянков: на этих страницах собрано без малого семьдесят (!) текстов очень разного уровня. «Брать не умением, а числом» — традиция, конечно, давняя, но не то чтобы славная. У Датлоу в своё время получилась интеллектуальная провокация. У Панченко — братская могила, в которой мэтры Логинов, Лукин, Трускиновская, Олди, «полумэтры» Золотко, Данихнов, Зонис и другие погребены рядом с малоизвестными новичками — среди которых, к слову сказать, гениев не наблюдается. Демократично, конечно, но много ли найдётся охотников раскапывать этот курган?



Тема, безусловно, раскрыта — и любви, и роботов, и секса во всех проявлениях. Вот только от ленинского принципа «лучше меньше, да лучше» составитель отказался напрасно.

УДАЧНО

- ПРОВОКАТИВНОСТЬ ТЕМЫ
- ИЗОБРЕТАТЕЛЬНОСТЬ МЭТРОВ

НЕУДАЧНО

- ЧРЕЗМЕРНЫЙ ОБЪЁМ
- СЛАБОСТЬ ИЗЯДНОЙ ЧАСТИ ТЕКСТОВ
- АНТИЭРОТИЗМ

ОЦЕНКА МФ 6
неплохо

А ВЫ ЧИТАЛИ?

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

Виктор Ночкин
Тьма близко

Дочери рыцаря Элис приходится оставить умирающего отца и дом, чтобы отправиться в путешествие на родину предков. Там девушке предстоит освоить таинственную профессию королевской Охотницы и крушить полчища монстров, попутно завоевывая любовь прекрасного принца.



РЕЦЕНЗИЯ в № 5 (141) за 2015 год

ОЦЕНКА МФ 7

ВАРИАНТ РЕДАКЦИИ

Дэйв Дункан
Дети хаоса

Козырь Дункана — добрая и мудрая интонация его романов. И «Дети хаоса» — типичное дункановское произведение. Сюжет выстроен вокруг противостояния двух стран, одна из которых — аналог Флорентийской республики, вторая — Скандинавии викингов.



РЕЦЕНЗИЯ в № 5 (69) за 2009 год

ОЦЕНКА МФ 8

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Вальтер Моэрс
Город мечтающих книг

Исключительно самобытная книга о мире, населённом невероятными существами. Герой романа — прямоходящий динозавр Хильдегунст Мифорез, мечтающий стать писателем. Он бродит по улочкам и подземельям Книгорода, не подозревая, в каком осином гнезде оказался...



РЕЦЕНЗИЯ в № 3 (55) за 2008 год

ОЦЕНКА МФ 10

Текст: Игорь Чёрный



Диана Удовиченко

Меч Ронины

Роман • Жанр: фэнтезийная хроноопера • Издательство: «Эксмо», 2015 • Серия: «Новый фантастический боевик» • 384 стр., 3000 экз. • «Междумирье», часть 3 • Похожие произведения: Александр Логачёв «По лезвию катаны», Ольга Громыко «Ведьмыны байки»

В погоне за чернокнижником Сенкевичем спец агенты ФСБ Данил и Настя из далёкого будущего вновь переносятся в прошлое — на сей раз не западноевропейское, а восточное. Героев ждёт Япония XVII века, где сознание Дана попадает в тело небогатого ронина, Настино воплощается в гейше, а Сенкевича — в богатом и знатном самурае. По прихоти судьбы все трое оказываются замешаны в заговоре против могущественного сёгуна Ётокугавы Цзэсу, которого поддерживают некие тёмные силы.

В третьей части цикла Диана Удовиченко вновь возвращается на привычную ей стезю мистического фэнтези, столь удачно протёрнную в романах «Эффект искажения», «Эффект преломления» и «Клинок инквизиции». Непривычным выглядит лишь материал, с которым работает романистка. Вместо западноевропейской истории и демонологии Удовиченко обратилась к сложной и во многом загадочной для нашего читателя истории Японии, а также к её запутанному фольклору.

Видно, что и для самой писательницы погружение в новый мир стало настоящим открытием: она с каким-то детским восторгом пытается поделиться с читателем всем, что ей удалось накопать во время подготовки к работе над «Мечом Ронины». Иногда информация эта столь избыточна, что неподготовленный читатель может запутаться в терминах, именах, понятиях и тонкостях ритуалов. Но в целом автору удалось довольно

точно передать местный колорит и предложить свою версию событий, происходивших в эпоху становления сёгуната в Японии.

Книга заметно отличается от первых двух частей как по идейной наполненности, так и в плане сюжета. Здесь, наконец, приключения героев получают некое теоретическое обоснование, чего не было в предыдущих томах: каждый из хронопутешественников должен пройти жизненный путь своего «носителя» до конца. Отсюда три самостоятельные сюжетные линии, более-менее связанные лишь историческим периодом и общей целью попаданцев. Иначе складываются и отношения «носителей» и хрононавтов, перерастая из простого подавления в подобие гармоничного симбиоза.



Интересная и довольно удачная попытка соединить хронооперу с этнографическим фэнтези.

УДАЧНО

- ДИНАМИЧНЫЙ СЮЖЕТ
- ОТСЫЛКИ К ЯПОНСКОЙ МИФОЛОГИИ

НЕУДАЧНО

- ИЗБЫТОК ВТОРОСТЕПЕННЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ
- МАССА НЕЗНАКОМЫХ ИМЕН И ТЕРМИНОВ

ОЦЕНКА МФ
хорошо

7

Дорофея Ларичева

Искры и химеры

Дорофея, девочка из будущего, продолжает свои путешествия по параллельным мирам, пытаясь раскрыть древний заговор и не допустить захвата планеты. Дорофею и её друзей ждут разнообразные приключения тела и духа, а также множество интересных, хоть и не всегда безопасных встреч.

История, начавшаяся в первой книге цикла, идёт своим чередом. Группа земных учёных и мигрантов (людей, которые обладают паранормальными способностями и умеют перемещаться между мирами, вселяясь в чужие тела) борется с другими, «плохими» мигрантами, планирующими захватить мир. В дело вступает целая армия «химер» (специальных клонов, поддающихся внешнему управлению), планета покрывается чудовищными аномалиями, способными, например, растворить человека в воздухе, но «наши», конечно же, всё равно побеждают. Временно.

«Искры и химеры» — очевидно, не последняя часть цикла. К сожалению, книга написана явно по следам определённого успеха первой части, как будто второпях, отчего местами выглядит довольно неуклюже. Роман сохранил многие положительные черты первого тома — динамичность, недурной язык,

но при этом стал более запутанным и менее логичным. А ещё в книге происходит огромное множество событий, что-то новое случается едва ли не на каждой странице, и следить за бесконечно меняющимися обстоятельствами иногда сложно.

При этом роман явно нацелен на подростковую аудиторию, и при некоторой внешней переусложнённости внутреннее его содержание достаточно просто. Эмоций здесь не меньше, нежели действий, главные герои совсем юны, и вопросы их занимают соответствующие, да и уровень описания и разрешения внутреннего конфликта рассчитан на очень, очень молодых читателей. А ещё автор похода объясняет школьный курс физики — на удивление, получается вполне к месту и нескучно. В целом «Искры и химеры» выглядят довольно удачной, хоть и не очень тщательно сработанной вещицей.



Фантастические приключения, не лишённые нравственного содержания и предназначенные для среднего школьного возраста. Если бы автор не спешил, сочиняя продолжение, вышло бы совсем хорошо.

Текст: Ирина Нечаева



Роман • Жанр: подростковая фантастика • Издательство: «Росмэн-Пресс», 2015 • Серия: «Пилигримы» • 400 стр., 7000 экз. • «Пилигримы», часть 2 • Похожие произведения: Дмитрий Емец, цикл о Мефодии Буслаеве, Ион Колфер, цикл об Артемисе Фауле

УДАЧНО

- СИМПАТИЧНЫЕ ГЕРОИ
- БОЙКИЙ СЛОГ

НЕУДАЧНО

- УСЛОЖНЁННОСТЬ СЮЖЕТНЫХ ИНТРИГ
- ПЕРЕИЗБЫТОК СОБЫТИЙ

ОЦЕНКА МФ
неплохо

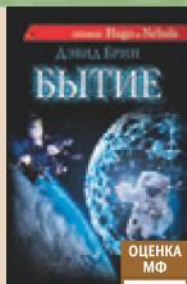
6

А ВЫ ЧИТАЛИ?

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

Дэвид Брин
Бытие

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 — и высказанные им идеи хочется обсуждать.



ОЦЕНКА
МФ
9

РЕЦЕНЗИЯ в № 6 (142) за 2015 год

ВАРИАНТ РЕДАКЦИИ

Станислав Лем
Чёрное и белое

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 научно-фантастических рассказов — в том числе не знакомых русскоязычному читателю.



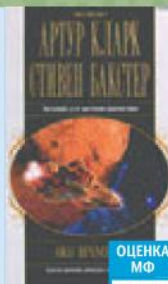
ОЦЕНКА
МФ
8

РЕЦЕНЗИЯ в № 6 (142) за 2015 год

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Артур Кларк, Стивен Бакстер
Око Времени

Временные осколки разных эпох оказались произвольно «сшиты» вместе на созданной заново параллельной Земле. За контроль над миром борются люди будущего, армии Александра Македонского, Чингисхана и полк британских солдат из викторианской эпохи.



ОЦЕНКА
МФ
8

РЕЦЕНЗИЯ в № 11 (39) за 2006 год

Текст: Игорь Чёрный



Борис Батыршин

Египетский манускрипт

Роман • Жанр: приключенческая хроноопера • Издательство: «Альфа-книга», 2015 • Серия: «Фантастическая история» • «Коптский крест», часть 2 • 378 стр., 4000 экз. • Похожие произведения: Борис Акунин, цикл «Детская книга», Альфред Шклярский, цикл «Приключения Томака Вильмовского»

Олег Иванович Семёнов с сыном Ваней отправляются на Восток, чтобы разгадать секрет коптского креста. Там они проникают в крипту христианского монастыря, сражаются с арабами-мятежниками и соприкасаются с ещё одной тайной, разгадка которой может стать настоящей сенсацией. Между тем оставшийся в Москве гимназист Николенька Овчинников и его друзья сталкиваются с новыми пришельцами из будущего — молодыми экстремистами, которые жаждут раздуть в России пожар революции раньше, чем это случилось в реальной истории.

«Египетский манускрипт» написан в иной манере, чем первая книга цикла. Сюжет разделён на две параллельные линии, и у каждой — своя тональность.

Первая, историко-этнографическая, посвящённая восточному путешествию Семёновых, решена в духе Майн Рида, Жюль Верна и Альфреда Шклярского (не случайно книги этого польского писателя прямо упоминаются в тексте). Даже стиль тут максимально приближен к манере старой приключенческой литературы и кажется несколько архаичным. Разве что недостаёт архизлодея, старающегося любой ценой помешать героям. Впрочем, сюжетной остроты и динамики в этой линии и без того хватает. Например, очень драматичной и яркой вышла сцена с нападением ваххабитов в Басре.

Вторая линия, «бомбистская», написана в ключе классической хронооперы о попаданцах, которые стремятся «подправить» реальную историю. Здесь автор активно использует приём противопостав-

ления «тогда» и «теперь», при этом идеализируя царскую Россию — в подобной литературе это уже стало штампом. Новоявленные экстремисты получились карикатурными, однобокими. Самым же симпатичным и живым в этой линии кажется юный пинкертон Яша, жадно впитывающий и изменяющий на практике знания из будущего.

Остальные второстепенные персонажи получились не настолько выразительными. Разве что, писатель хорошо разбирается в вопросах движения реконструкторов — ряд удачных страниц связан именно с ними, хотя Батыршин иронично противопоставляет «ряженых» истинным офицерам.



Динамичная история в духе приключений Индианы Джонса, которую немного портят прямые параллели с современностью и лобовая дидактика.

УДАЧНО

- СТИЛИЗАЦИЯ ПОД СТАРЫЕ ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИЕ РОМАНЫ
- ХОРОШЕЕ ЗНАНИЕ ИСТОРИЧЕСКИХ РЕАЛИЙ

НЕУДАЧНО

- ДЕМОНИЗАЦИЯ ТЕРРОРИСТОВ
- ИЗЛИШНЯЯ ТЕНДЕНЦИОЗНОСТЬ

ОЦЕНКА МФ
неплохо

6

Наталья Косухина

Синий, хвостатый, влюблённый

Маша Кудрявцева, выпускница технического колледжа, только что закончила «последний курс университета по сокращённой программе на заочном факультете». Но влиться в рабочий коллектив и познать радость труда в должности инженера станкостроительного завода ей не суждено. Учёные из будущего уже «настроили позитронные потоки времени»: не вполне понятным образом девушка переносится в 21 января 3041 года, в мир звёздных кораблей, пяти разумных инопланетных рас и инновационных технологий.

Светлое будущее... Кто здесь только не побывал — и Саул, беглец из концлагеря, и школьник Коля Наумов... И персонажи куда менее харизматичные. Такие, как выпускница ВТУЗа Маша Кудрявцева, главная героиня нового романа Натальи Косухиной.

Попавшую в будущее Машу немедленно возводят в дворянское звание, предлагают престижную работу и интенсивный курс обучения, который раскроет все её чудесные способности. Похоже, людям будущего никак не обойтись без инженера-заочницы, без Муси, как будет нежно называть её красавец-муж. Почитав диалоги этих будетлян, начинаешь понимать, в чём дело. Судя по всему, за минувшие столетия человечество пережило катастрофическое падение IQ, так что на фоне прочих персонажей

недалёкая полненькая девушка из XXI века действительно выглядит умницей-красавицей...

Сказать, что роман «Синий, хвостатый, влюблённый» написан безобразно со всех точек зрения (стилистической, содержательной, композиционной), значит не сказать ничего. Текст настолько беспомощен, что и ухватиться не за что: расползается под пальцами, как желе. Ни идеи, ни сюжета, ни языка, ни мыслей. Кристально чистый пример того, что сочиняют половозрелые девы на скучных малопонятных лекциях — или домохозяйки в перерывах между кухней, детской и спальней. Нет, к автору никаких претензий: не худший способ борьбы с комплексами и фрустрацией, всяко лучше бытового алкоголизма. Один только вопрос: издавать-то это зачем?!

Текст: Трифон Кафтанов



Роман • Жанр: девчачье фэнтези • Издательство: АСТ, 2015 • Серия: «Руны любви» • 320 стр., 4000 экз. • Похожие произведения: лавбургеры самого низкого пошиба

УДАЧНО

- ДОСТОИНСТВА ОТСУТСТВУЮТ

НЕУДАЧНО

- СТИЛИСТИЧЕСКАЯ СЛАБОСТЬ
- КОМПОЗИЦИОННАЯ БЕСПОМОЩНОСТЬ
- ИДЕЙНАЯ ПУСТОТА

ОЦЕНКА МФ
отвратительно

2



ИТОГ

«Синий, хвостатый, влюблённый» — уже седьмой (!!!) опубликованный роман Натальи Косухиной, дебютировавшей в 2013 году. Вот ты какое, подлинное лицо современной российской фантастики...

А ВЫ ЧИТАЛИ?

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

Ник Перумов
Гибель богов 2.
Книга 4. Асгард Возрождённый
Хотя до завершения второй «Гибели богов» ещё далеко, после четырёх томов можно сделать определённые выводы. Это по-настоящему масштабное эпическое фэнтези, которое способно увлечь и порой удивить, хотя до уровня первой «Гибели богов» сиквел, увы, недотягивает.



ОЦЕНКА
МФ
7

РЕЦЕНЗИЯ в № 6 (142) за 2015 год

ВАРИАНТ РЕДАКЦИИ

Джим Батчер
Фурии Кальдерона
Сюжет развивается стремительно. Вначале показаны отдельные, вроде бы не связанные друг с другом события. Затем следуют лихие приключения, изощрённые интриги и кровавые битвы — и к финалу все линии сходятся в одном месте, где и должна решиться судьба героев.



ОЦЕНКА
МФ
8

РЕЦЕНЗИЯ в № 10 (74) за 2009 год

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Джеймс Барклай
Крик новорождённых
Роман понравится любителям масштабных военных кампаний и придворных интриг с катастрофическими последствиями. Да и любителям задуматься над моральными дилеммами тоже кое-что перепадёт. Разве что стиль чрезмерно высокопарен, но это обычно для «высокого» фэнтези.



ОЦЕНКА
МФ
8

РЕЦЕНЗИЯ в № 8 (60) за 2008 год



Brandon Sanderson
Steelheart

Роман

Жанр: супергероический
постапокалипсис

Год издания на языке
оригинала: 2013

Переводчик: К. Плешков

Художник: С. Шикин

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

Серия: «Пятая волна»

352 стр., 5000 экз.

«Мстители», часть 1

Похожие произведения:
Марк Миллер,
комикс «Особо опасен»
межавторский цикл
«Дикие карты»

Брендон Сандерсон

Стальное сердце

Разрушенный мир. Десять лет назад случилась Напасть — возле Земли взорвался неизвестный небесный объект, после чего некоторая часть людей обрела сверхспособности. Избранных стали называть эпиками, и их невероятные возможности изменили человечество. Увы, к худшему — эпики дали волю самым низменным своим страстям, в том числе жажде власти. Цивилизация рухнула, и только небольшая группа людей, называемая Мстителями, противостоят обезумевшим от вседозволенности сверхлюдям...

Новый роман Брендона Сандерсона несколько отличается от принёсших ему славу произведений. На сей раз перед нами не масштабное фэнтези о магических королевствах, а супергероическая фантастика, действие которой разворачивается на Земле недалёкого будущего. А ещё главный герой, от лица которого ведётся повествование, совсем юн — Дэвиду Чарльстону едва минуло восемнадцать, так что книгу вполне можно записать в разряд Young Adult. Как же Сандерсон сыграл на новом поле? Стоит признать, автор вполне преуспел — «Стальное сердце» вещь увлекательная и очень качественно написанная. Хотя без некоторых недостатков не обошлось. Но обо всём по порядку...

Пожалуй, главная удача романа — его центральный герой, Дэвид. Вся его жизнь посвящена мести эпику по прозвищу Стальное сердце, который убил отца Дэвида. Чарльстон-старший, воспитанный на супергероических комиксах, верил, что среди эпиков наверняка найдутся защитники человечества, подобные Супермену. Стальное сердце более других эпиков по своим способностям походил на легендарного пришельца с Криптона. Именно он зверски убил своего поклонника — и тысячи других невинных людей... Немудрено, что Дэвид многие годы жаждет отмщения. Причём не просто грезит о нём, а всеми правдами и неправдами собирает информацию об эпиках, выискивает их слабые стороны, выстраивает собственные планы их уничтожения. И мечтает вступить в число Мстителей, о деяниях которых шепчутся угнетённые эпиками люди, — ведь парень может предложить подпольщикам не только свои руки, но и мозги.

ВНЕШНЯЯ ЗАНИМАТЕЛЬНОСТЬ НЕ МОЖЕТ СКРЫТЬ ОСНОВНОЙ НЕДОСТАТОК РОМАНА — ЕГО ИДЕЙНУЮ ЛЕГКОВЕСНОСТЬ

Автору удалось создать убедительный образ умного молодого героя, который, не обладая должным образованием, так сказать, «сделал себя сам». Дэвид — фанатик в лучшем значении этого слова. При этом его разум и душа отнюдь не зашорены слепой ненавистью и оголтелой ксенофобией. Не испытывая никаких симпатий к эпикам вообще, он вполне способен увидеть в некоторых из них нормальных людей, посочувствовать им, подружиться, даже полюбить — если они этого заслуживают, конечно. Потому герою и хочется сопереживать — ведь он не просто бессердечный

УДАЧНО

- УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ СЮЖЕТ
- ЗАНИМАТЕЛЬНЫЙ СЕТТИНГ
- ЯРКИЙ ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ
- ОБИЛИЕ СВЕРХСПОСОБНОСТЕЙ

НЕУДАЧНО

- СМЫСЛОВАЯ УПРОЩЁННОСТЬ
- ЛЕГКОВЕСНОСТЬ

ОЦЕНКА МФ
очень хорошо

8



ИТОГ

Отличная подростковая фантастика, немного наивная и упрощённая, но весьма увлекательная и динамичная. Роман буквально просится на экран! Ну а недостаток глубокого смысла... Пусть Сандерсон и решил просто развлечь читателя, зато сделал это отменно.

МЕЖДУ ПЕРВОЙ И ВТОРОЙ...

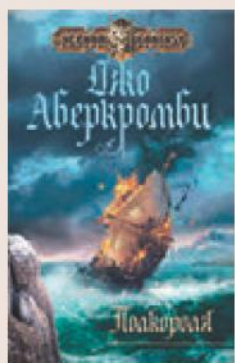
Продолжением «Стального сердца» служит рассказ «Митоз» (2013), где Дэвид и Мстители противостоят очередному могучему эпику. Рассказ служит мостиком ко второму роману цикла, «Огненный мститель» (2015), где Дэвид отправляется в бывший Нью-Йорк. А на будущий год анонсирован выход финального романа серии — «Напасть».

убийца, он умный человек, который способен учиться на ошибках и расти над собой. К тому же у Дэвида едкое, саркастическое чувство юмора, а такие герои всегда интересны.

Интересен и сеттинг, насыщенный эпиками с разнообразными способностями. Судя по некоторым мелким деталям, Напасть, скорее всего, имела рукотворный характер — возможно, как и в знаменитом межавторском цикле «Дикие карты», была делом рук инопланетян. Иначе сложно объяснить, почему способности эпиков столь пагубно воздействуют на своих носителей — пользуясь ими, сверхлюди теряют человеческий облик (не буквально, а духовно). Хотя некоторые эпики так и не стали чудовищами, а значит, не всё так просто... В любом случае, мир суперлюдей — довольно паршивое местечко. Правда, лакун в этом мире пока немало — нам показали лишь город Ньюкаго (бывший Чикаго), где правит Стальное сердце. Об остальном мире упоминается вскользь — есть надежда, что в последующих романах цикла Сандерсон покажет нам его более подробно.

Сюжет книги увлекателен, но не блещет особой изобретательностью. Основная интрига направлена на то, удастся ли отряду Мстителей, куда в конце концов вступил Дэвид, прикончить Стальное сердце, который считается абсолютно неуязвимым. Мы станем свидетелями нескольких диверсионных операций, узнаем обрывочную информацию о мире после Напасти, погрузимся в эмоции и переживания Дэвида. Познакомимся, наконец, с несколькими персонажами, которые существенно повлияют на становление главного героя. Читается книга влёт, но внешняя занимательность не может скрыть основной недостаток романа — его идейную легковесность. Нельзя сказать, что «Стальное сердце» вообще лишено смысла, однако все серьёзные вопросы, всплывающие по ходу сюжета, либо остаются без вменяемых ответов (может, когда-нибудь потом?), либо затрагиваются мимоходом. В результате основой романа оказывается идея о несовершенстве человечества, которому сверхспособности противопоказаны. Эдакая антитеза классическим комиксам о супергероях... Прямо скажем, негусто — особенно для Сандерсона, который доказал, что способен сочинять довольно-таки многослойные в смысловом отношении книги.

Текст: Василий Владимировский



Joe Abercrombie
Half a King
Роман
Жанр: подростковое фэнтези
Год издания на языке оригинала: 2014
Переводчик: Н. Иванов
Художник: В. Коробейников
Издательство: «Эксмо», 2015
352 стр., 6000 экз.
Серия: «Чёрная Fantasy»
Похожие произведения:
Мария Семёнова «Там, где лес не растёт»
Лоис Макмастер Буджолд, цикл про Майлза Форкосигана

Джо Аберкромби

Полкороля

Он — возможный наследник престола маленького, но гордого приморского королевства, хотя о царском венце даже не мечтает. Он слаб, склонен к меланхолии и не уверен в себе, а шелест книжных страниц ему милее звона холодной стали. Собственно, никто не видит в безвольном принце будущего короля. Но случается страшное: властолюбивый дядюшка умерщвляет законного правителя и занимает трон, ловко избежав обвинения в убийстве. Осиротевшему принцу остаётся одно — отомстить...

Герой, страдающий врождённым физическим недугом, — нередкий гость на страницах фантастических произведений. Это и центральные персонажи романов «Уолдо» Роберта Хайнлайна и «Там, где лес не растёт» Марии Семёновой, и Майлз Форкосиган с Тирионом Ланнистером... С лёгкой руки Джо Аберкромби их полку прибыло. Встречайте принца Ярви, перед которым стоит непростая задача: свергнуть коварного узурпатора и вернуть отцовский трон!

Вам кажется, вы узнаете эту историю, слышали её, читали или даже видели на театральной сцене? Уверяю, вы ошибаетесь. Книга Джо Аберкромби «Полкороля» вышла в Великобритании только в прошлом году — а уже в 2015-м была номинирована на премию журнала «Локус» в категории «Лучший подростковый роман». Принц Ярви — совсем не Гамлет, несмотря на очевидное сходство обстоятельств. Главный источник его проблем — физическая ущербность, всё остальное — закономерные следствия. Потенциального правителя Гетленда угораздило появиться на свет в краю отважных воинов и властных женщин инвалидом с сухой рукой — Майлз Форкосиган, ты ничуть не изменился! Да и о предательстве в кругу семьи он узнаёт не от какого-то сомнительного призрака, а от самого дяди, за минуту до того, как узурпатор прикажет своим людям устранить последнее препятствие на пути к трону.

ПУТЬ, КОТОРЫЙ ПРЕДСТОИТ ПРОЙТИ ГЛАВНОМУ ГЕРОЮ, НАПОМИНАЕТ БИОГРАФИЮ КОНАНА КИММЕРИЙСКОГО

Ну а путь, который предстоит пройти Ярви, напоминает скорее вереницу эпизодов из биографии Конана Киммерийского: прикованный к веслу галерный раб; беглец в вымороженных северных пустошах; предводитель отряда отборных висельников... Жаль только, что этот остроумный ход не оригинален: помните эпизод из фильма «Последний киногерой», где Арнольд Шварценеггер в роли Гамлета предлагает свой ответ на «вечный» вопрос «быть или не быть»?

Впрочем, Джо Аберкромби обращается не столько к шекспировскому наследию, сколько к первоисточнику — «Деяниям датчан» средневекового скандинавского летописца Саксона Грамматика. Отсюда и кровавые пиратские рейды за золотом и рабами, и перипетии борьбы между монотеизмом и политеизмом, и иерархическая сословная структура, в которой правители

Знающий толк в словах сперва постигает, когда надо безмолвствовать.

Невежество питает страх. Знание страх убивает.

Бьют — глупцы. Мудрый человек дарит улыбки, наблюдает и учится. А потом бьёт.

Когда вокруг одни враги — сделай оружием того из них, кто наихудший враг остальным.

Волнуйся не о том, что сделано, а о том, что делать дальше.

Толковый слугитель всегда уповает на лучшее, но готовится к худшему.

В хорошей песне не все герои доживают до конца.

В бою нужны обе руки. Но заколоть в спину хватит и одной.

Жизненные принципы принца Ярви

КАК ФАНЕРА НАД ПАРИЖЕМ

Начиная с 2007 года британец Джо Аберкромби неоднократно входил в шорт-листы престижных жанровых премий: имени Джона Кэмпбелла, имени Дэвида Геммела, имени Августа Дерлета, «Китчис», «Локус» и так далее, и тому подобное. Но каждый раз удача обходила его стороной. Единственными наградами Аберкромби на сегодняшний день остаются почётные места в наших «Итогах года» (2009, 2012) и «Книга года» по версии российского интернет-портала «Лаборатория фантастики» (2008). Возможно, роман «Полкороля» наконец изменит эту ситуацию.

«Боги, как же он ненавидел кольчугу. Как ненавидел мастера Хуннана, своего многолетнего главного мучителя! Как омерзительны все эти мечи и щиты, как отвратительна боевая площадка, как невыносимы войны, приходящие сюда как к себе домой. А самое ненавистное — вот это издевательство на месте руки, означавшее, что он никогда не станет одним из них.»

Гетленда — всего лишь племенные вожди, беспрекословно подчиняющиеся Верховному королю. Чтобы сохранить фэнтезийную атмосферу, Аберкромби подмешивает в этот древний растров пригоршню магических блёсток и рассказывает историю об эльфах, правивших миром до прихода людей, но, судя по некоторым намёкам, уничтоживших друг дружку в ядерной войне.

И всё же подростковая литература есть подростковая литература — смешно требовать от такой книги правдоподобия. Роман «Полкороля» набит «роялями в кустах», словно пиратский драккар сокровищами. Сюжет книги движется рывками, исключительно благодаря чудесным совпадениям и поразительным случайностям. Каковы шансы Ярви уцелеть при падении со скалы в бушующий океан? Попасть на борт именно того судна, где его двадцать лет дожидается единственный человек, которому по силам изменить судьбу королевства? Не утонуть, не замёрзнуть, не умереть от голода, не получить стрелу между глаз или нож в брюхо? Один на миллион? На десять миллионов? Станиславский с его сакраментальным «не верю!» вертится в гробу как вентилятор.

Это настолько бросается в глаза, что автора можно заподозрить в постмодернистской игре, сознательном подтрунивании над легковёрным читателем. Вытягивают роман мрачноватое чувство юмора Аберкромби, живые диалоги и самоирония, снижающая неизбежный пафос до приемлемой отметки. Для жанра «подросткового романа», провоцирующего писателя на упрощение, не так уж мало. И всё же автор совершил фатальную ошибку, выбирая источник вдохновения. Разумеется, Уильяму Шекспиру Джо Аберкромби проигрывает всухую — полностью, окончательно и бесповоротно. Да и Саксону Грамматику, по совести говоря, тоже.

Недурное «подростковое фэнтези» — на голову выше подавляющего большинства произведений этого жанра. Книга одноразовая, но увлекательная.



ИТОГ

УДАЧНО

- БОЙКИЕ ДИАЛОГИ
- САМОИРОНИЯ
- АФОРИСТИЧНОСТЬ

НЕУДАЧНО

- ВТОРИЧНОСТЬ
- УПРОЩЁННОСТЬ
- ИЗОБИЛИЕ «РОЯЛЕЙ В КУСТАХ»

ОЦЕНКА МФ
очень хорошо

8

Дуглас Хьюлик

Клятва на стали

Douglas Hulick Sworn in Steel • Роман • Жанр: авантюрное фэнтези • Год издания на языке оригинала: 2014 • Художник: Л. Ростант • Переводчик: А. Смирнов • Издательства: «Азбука-Аттикус», «Азбука», 2015 • Серия: «Звёзды новой фэнтези» • 480 стр., 3000 экз. • «Легенды о Круге», часть 2 • Похожие произведения: Брент Уикс, цикл «Ночной ангел», Майкл Салливан «Похищение мечей»

Вор Дрот, нежданно ставший Принцем преступного мира, попадает в серьёзный переpleт. Его обвиняют в убийстве другого Серого Принца, и, чтобы оправдаться, Дрот вынужден покинуть родной город, отправившись в восточную деспотию Джан. Там Дроту придётся помочь авантюристу Волку, весьма тёмной и коварной личности. Впрочем, Дрот и сам малый не промах...

Первый роман о Дроте, «Свой среди воров», произвёл приятное впечатление. Особенно симпатично выглядело стремление автора построить логичную детективную интригу, где каждое заранее припасённое «ружьё» выстреливало вовремя и точно в цель. Естественно, от второго тома цикла ждали многого. Но надежды оправдались не полностью.

Нет, «Клятва на стали» читается с интересом, приключений у героя в избытке: интриги, схватки, смертельные ловушки... А ещё немало внимания уделено подробностям мира с упором на магию и политику. В желании автора насытить придуманную им вселенную живописными деталями нет ничего дурного. Но Хьюлик несколько перестарался, из-за чего роман смотрится тяжеловесно. Возможно, автору стоило перенести часть информации в глоссарий, дабы не перегружать действие отступлениями. Особенно заунывно выглядит линия Деганов, которая фактически становится основным стержнем второй половины романа. Да, благодаря

интригам вокруг этого ордена привилегированных наёмников разъясняются многие тайны, но вот герой цикла как-то скукоживается и уходит в тень.

Именно Дрот, как ни странно, «слабое звено» романа. Ибо как Серый Принц, профессор преступного мира, он не выдерживает никакой критики. Конечно, Дрот стал Принцем случайно, но, заняв лидирующее место в криминальном Круге, откуда нельзя уйти в отставку (только ногами вперёд), герой мог хотя бы попытаться работать головой. Увы, смекалкой Дрот не блещет, что довольно странно — в первом томе он удачно интриговал, выстраивая многоходовые комбинации. В «Клятве» же Хьюлик заставляет героя постоянно совершать глупые поступки, что смотрится весьма нелепо. Зато Дроту дьявольски везёт...



«Довольно увлекательная авантюра, которую автор попытался перевести на рельсы фэнтезийной эпопеи. И совершенно напрасно...

Текст: Борис Невский



УДАЧНО

- ИРОНИЧНЫЙ СТИЛЬ
- ОБИЛИЕ ИНТРИГ
- ЖИВОПИСНЫЕ ЛОКАЦИИ

НЕУДАЧНО

- ГЛУПОСТЬ ГЛАВНОГО ГЕРОЯ
- ПЕРЕГРУЖЕННОСТЬ ДЕТАЛЯМИ

ОЦЕНКА МФ

хорошо

7

Текст: Дмитрий Злотницкий



Брайан Макклеллан

Кровавый завет

Brian McClellan Promise of Blood • Роман • Жанр: псевдоисторическое фэнтези • Год издания на языке оригинала: 2013 • Издательство: «Азбука», 2015 • Переводчик: С. Удалина • 512 стр., 3000 экз. • «Пороховой маг», часть 1 • Похожие произведения: Брендон Сандерсон, цикл «Рождённый туманом», Майкл Стэкпол «Глаза из серебра»

Фельдмаршал Тамас свергает правителя королевства Адро и расправляясь с большинством его приближённых. Все королевские маги перед смертью выкрикивают одну фразу — «Нельзя нарушать завет Кресемира». Не понимая, что это значит, фельдмаршал поручает опытному сыщику Адамату выяснить значение этих слов. Сам Тамас тем временем пытается положить конец хаосу, куда после переворота погрузилось государство.

В англоязычном фэнтези новые звёзды появляются регулярно. Не обошёлся без ярких дебютов и 2013 год, когда вышли первые романы Люка Скалла, Роберта Хейса и Брайана Макклеллана. Именно Брайан снискал наибольшее признание: восторженные отзывы критиков, премия Morningstar Award как лучшему новому автору... Казалось, в лице Макклеллана мы получили незаурядного автора. Увы, на поверку всё оказалось не так.

Автор взялся писать историческое фэнтези, взяв за основу события Великой Французской революции, но при этом пожертвовал всякой достоверностью, что для жанра совершенно неприемлемо. Несуразицы начинаются с первых же страниц: после переворота Тамас без веских оснований учиняет такую резню дворян, которая не снилась даже самым фанатичным якобинцам. Естественно, массовые репрессии приводят к гражданской войне. И при этом Тамас преподносится автором как выдающийся стратег!

Вообще, то, что утверждает Макклеллан, расходится с тем, что он показывает. Так, автор не раз упоминает, что страна доведена монархией до края пропасти... Но если приглядеться, оказывается, что простоплюдины тут могли достичь вершин власти, существовали равноправие полов и свобода веры, да и народу жилось недурно. Роман буквально пестрит подобными странностями, чтобы не сказать — глупостями.

Но, может, автор компенсирует несуразицы мастерством рассказчика? Отнюдь. Сюжет развивается стремительно, но в напряжении не держит, ибо в него регулярно вмешивается авторский произвол. Герои за редким исключением выглядят поверхностными, а злодеи — одномерными.



Непонятно, что так порадовало западных критиков: задумка фэнтези в декорациях французской революции была интересной, но воплощение обернулось пшиком.

УДАЧНО

- ДИНАМИЧНОЕ РАЗВИТИЕ ИСТОРИИ
- НЕСКОЛЬКО ВТОРОСТЕПЕННЫХ ГЕРОЕВ

НЕУДАЧНО

- ШИТЫЙ БЕЛЫМИ НИТКАМИ СЮЖЕТ
- ПРЕНЕБРЕЖЕНИЕ АВТОРА ЗДРАВЫМ СМЫСЛОМ
- ОДНОМЕРНЫЕ ГЛАВНЫЕ ГЕРОИ

ОЦЕНКА МФ

средне

5

ВАРИАНТ РЕДАКЦИИ

Екатерина Коути
Невеста Субботы

1870 год. Флоранс Фариваль, наследница сахарной плантации из Луизианы, приезжает в Лондон, чтобы найти мужа, — и привозит с собой жуткую тайну из прошлого. На диво удачная попытка заполнить нишу «викторианского мистического детектива» в нашей литературе.



ОЦЕНКА МФ

8

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Джим Батчер
Обряд на крови

Гарри Дрезден — не просто очередной частный детектив, но и самый настоящий чародей. А ещё он последний паладин, часто в ущерб себе помогающий людям. На сей раз к Гарри за помощью обращается Томас — самый натуральный вампир. А ведь чародеи враждуют с упырями...



ОЦЕНКА МФ

8

А ВЫ ЧИТАЛИ?

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

Макс Фрай
Слишком много кошмаров

Типичная для «позднего Фрая» книга с множеством милых подробностей, которые всегда делали истории про Ехо такими уютными — идеальным эскейпом. Посиделки с друзьями, болтовня ни о чём и обо всём, тонны вкусной еды и литры камры, а также много-много бытового волшебства...



ОЦЕНКА МФ

7

РЕЦЕНЗИЯ в № 5 (141) за 2015 год

Текст: Владислав Женецкий

Max Barry
Lexicon

Роман

Жанр: фантастический
триллерГод издания на языке
оригинала: 2013

Переводчик: М. Павлычева

Издательство: «Эксмо», 2015

Серия: Misterium

416 стр., 2000 экз.

Похожие произведения:
Дэн Симмонс «Утеха падали»
Дэйв Эггерс «Сфера»

Макс Барри

Лексикон

Жизнь Уила превращается в дурной сон, когда двое неизвестных похищают его среди бела дня из людного аэропорта. Перед ним открывается новая реальность, где слова — не просто набор звуков с неким значением, а могущественное оружие, способное подчинить любую волю... Тем временем — а может, и совсем не тем — юная бродяжка Эмили волею случая попадает в странную школу, где учат искусству убеждения и тайным механизмам языка. Выдержит ли она испытание обретенной властью? И как связаны между собой две такие разные судьбы?

Человечество с глубокой древности верило в силу слова — и начертанного, и произнесенного. Представление об истинном имени человека и необходимости его скрывать, магические заклинания, библейское «В начале было Слово» и тайный алфавит каббалы, мифы о смешении языков — многие, если не все культуры сходились на том, что дар речи дан роду людскому не просто так. В эпоху разума подобные идеи поднимались на смех, но наука XX века продемонстрировала, что нет дыма без огня: мы действительно восприимчивы к тому, что слышим и читаем. И если приёмы нейролингвистического программирования можно отвергнуть как сомнительные, то с реальностью не поспоришь: и реклама, и пропаганда давно взяли язык на вооружение. Слово и в самом деле способно убивать — просто не само по себе, не сразу и не всегда.

Фантастика, не устающая выискивать слабые места в человеке, не обошла вниманием и речевой вопрос. Слова-активаторы, провоцирующие в объекте некую желаемую реакцию, фигурируют во многих сюжетах — от трилогии Питера Уоттса о рифтерах до видеоигры Bioshock. Макс Барри выстраивает на аналогичной идее целый роман, захватывающий и пугающий одновременно.

Согласно «Лексикону», в мире не первый уже век действует могущественная международная организация, не имеющая названия. Её члены знают скрытые возможности речи и умеют ими пользоваться. Всё людское разнообразие при помощи пяти простых вопросов можно разбить на 228 психологических типов — и для каждого существует словесный ключик, отключающий защитные системы мозга и делающий возможным любое внушение, будь то приказ забыть о чём-либо, застыть без движения или застрелиться. Стоит ли говорить, что специалист с подобными навыками нигде не останется без работы?

Приток свежей крови в Организацию обеспечивают специальные школы, для каждого языка — своя. Попасть в них сложнее, чем в Хогвартс: надо не только обладать природным даром убеждения (и сопротивления ему), но и попасться на глаза одному из вербовщиков. Потом будут годы непростой учёбы, строгой дисциплины и странных экзаменов. Те, кто дотягивает до выпуска, получают имена знаменитых поэтов и выходят в мир, чтобы помыкать человеческим стадом.

Но безупречных систем не бывает. Иногда шестерёнка подходящей с виду формы начинает скрежетать, искрить, а потом и крутиться в противоположную сторону — и достаточно одной та-

СЛОВО ТВОРЦА

Вообще-то слова и так уже превращены в оружие. Не считите за банальность, но мы проводим немало времени, пытаясь при помощи слов добиться от людей того, чего хотим. А они — от нас. Помоему, тут не столько новая идея, сколько расширение реальности.

кой, чтобы вышел из строя весь механизм. Такой шестерёнкой становится для Организации Эмили Рафф — порывистая, своевольная, умная. Мы наблюдаем за тем, как она взрослеет, набирается опыта и уверенно движется от одной точки невозврата к другой, превращаясь из девочки в женщину, из пешки — в вольного ферзя. Это сложный, глубокий персонаж, полный энергии, страсти и противоречий — а более взрывоопасного коктейля в литературе, кажется, не придумано.

Параллельно разворачивается линия Уила — героя, который поначалу кажется случайным гостем в мире «поэтов», перестрелок и магических слов. Но двое похитивших его незнакомцев и армия их противников видят в Уиле нечто такое, о чём он сам не имеет понятия. Ни ошибки, ни случайности тут нет — зато есть связь с другой линией повествования, и автор проясняет её по крупинке, со знанием дела, вплоть до самой развязки. А там в дело вступит то, что древнее всяких слов.

Несмотря на безупречно разыгранный сюжет, объёмных персонажей (хороши даже статисты) и напряжённую интригу, «Лексикон» мог бы так и остаться одним из многих, представителем жанра триллеров и не более. Однако австралийский писатель, во всех своих романах чуткий к социальному и злободневному, развлекает поток событий вымышленными цитатами из чатов и блогов — и зловещая тень Организации падает уже на нашу действительность. Миром правит информация: чем больше знают о нас (а нам и в радость выдать себя — не для того ли существуют соцсети?) и чем меньше знаем мы сами, тем мы уязвимей перед манипулированием, внушением и ложью, спущенной свыше. Чтобы контролировать и направлять при помощи слов, не обязательно быть «поэтом» — хватит и банальных средств. Скажете, паранойя? Но, как говорится, даже её наличие ещё не означает, что за вами действительно не следят...



ИТОГ

Яркая и талантливая книга, которая одинаково хорошо умеет развлекать, волновать и тревожить.

УДАЧНО

- ЖИВЫЕ ПЕРСОНАЖИ И ДИАЛОГИ
- УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ, НЕПРЕДСКАЗУЕМЫЙ СЮЖЕТ
- АКТУАЛЬНАЯ ПРОБЛЕМАТИКА
- ОРИГИНАЛЬНАЯ КОМПОЗИЦИЯ

НЕУДАЧНО

- ТЯЖЕЛОВЕСНЫЙ ПЕРЕВОД
- ОБЛОЖКА РОССИЙСКОГО ИЗДАНИЯ
- НЕ ВПОЛНЕ УБЕДИТЕЛЬНЫЙ ГЛАВНЫЙ ЗЛОДЕЙ

ОЦЕНКА МФ

9

отлично

А ВЫ ЧИТАЛИ?

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

Дмитрий Янковский
Аллоды. Большая игра

Крепкое боевое фэнтези для любителей игрового мира «Аллодов». Причём роман абсолютно самодостаточен: даже если читатель ни разу не сталкивался с игрой, он всё равно получит удовольствие от головокружительных интриг и захватывающих корабельных сражений в астрале.

ОЦЕНКА
МФ

7

РЕЦЕНЗИЯ в № 5 (141) за 2015 год

ВАРИАНТ РЕДАКЦИИ

Майкл Салливан
Похищение мечей

Авантюристы Адриан и Ройс соглашаются выкрасть из королевского дворца знаменитый меч. Но задание оборачивается подставой... Роман читается на одном дыхании, подкупая лёгким стилем, искромётными диалогами, стремительным сюжетом и очень симпатичными героями.

ОЦЕНКА
МФ

8

РЕЦЕНЗИЯ в № 6 (142) за 2015 год

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Дэвид Геммел
Дочь горного короля

Дэвид Геммел превращает жанровые штампы в нечто новое и интересное. Это жестокое повествование с множеством смертей; с героями, которые не кажутся картонными; с увлекательным сюжетом, когда смутно подозреваешь, чем всё закончится, но оторваться не можешь...

ОЦЕНКА
МФ

8

РЕЦЕНЗИЯ в № 11 (63) за 2008 год

Текст: Андрей Зильберштейн



Марк Чаран Ньютон

Город холодных руин

Mark Charan Newton City of Ruin • Роман • Жанр: эпическое фэнтези, «умирающая земля» • Год издания на языке оригинала: 2009 • Переводчик: Н. Маслова • Издательство: «Азбука», 2015 • Серия: «Звёзды новой фантастики» • 448 стр., 5000 экз. • «Легенды красного солнца», часть 2 • Похожие произведения: Майкл Джон Харрисон, цикл «Вирикониум», Джек Вэнс, цикл «Умирающая Земля»

Город Виллерен, второй по значимости в Империи. Оплот коррупции и разврата. Здесь главари банд имеют больше власти, чем правители. Именно здесь укрылся лучший в Виллджамуре следователь. Сюда направляется беглая императрица с сестрой. Сюда прибыл командир Ночной Гвардии, чтобы спасти город от нашествия пришельцев из иного мира. А в городе неспокойно — с улиц начали пропадать люди, и непонятно, кто за этим стоит...

Тех, кому понравились «Ночи Виллджамура», их продолжение приведёт в восторг. Ньютон перевернул картину мира буквально тремя абзацами. Лёгким движением руки «странное» фэнтези превратилось в фантастику о постчеловечестве. Впрочем, давно сказано, что высокоразвитая технология неотличима от магии, — потому не ждите, что внешние проявления станут другими. То же постсредневековье, тот же уровень знаний, та же психология местных, что и прежде. Изменился лишь угол зрения...

Мастерство писателя явно выросло. Если в первом томе возникали вопросы к мотивации персонажей и малопонятным сюжетным поворотам, то в «Городе» всё чётко и ясно. Если в тексте есть отсылка к другим книгам, то сразу видно, что автор откровенно хулиганит. Примеры начинаются с эпиграфа из «Мастера и Маргариты» и персонажа с именем Воланд и множатся с каждой страницей.

Что замечательно, эти постмодернистские элементы отлично сочетаются с общим антура-

жем — картинами безумного мира под красным Солнцем. Это наша Земля, нет более сомнений, но за прошедшие эпохи на ней смешалось невозможное: тут соседствуют призраки и межвидовая трансплантация органов, полные золота пещеры древнего народа эпохи Матем (с её письменностью в виде интегралов) и магически созданные големы. Ощущения от вселенной не сравнимы ни с чем — это уже не Мьевиль с Мартином. Хотя у последнего Ньютон взял дурную привычку неожиданно убивать важных персонажей.

В этот сумасшедший мир отлично вписаны новые герои: маньяк-культист и полувампир-бандит, в чьём поведении уже не сомневаешься ни на секунду. Они совершенно живые и настоящие.



Неожиданно сильное продолжение, после которого резко вырос интерес к циклу. Осталось два романа — какие ещё сюрпризы припас автор?

УДАЧНО

- НОВОЕ ОБЪЯСНЕНИЕ ПРОИСХОДЯЩЕМУ
- ЯРКИЙ, НЕОБЫЧНЫЙ МИР
- ОТЛИЧНО ПРОПИСАННЫЕ ПЕРСОНАЖИ

НЕУДАЧНО

- ИЗЛИШНИЙ ПАФОС
- ПРЕДСКАЗУЕМОСТЬ ЧАСТИ СЮЖЕТНЫХ ЛИНИЙ

ОЦЕНКА МФ

очень хорошо

8

Дэн Симмонс

Мерзость

1924 год. Во время восхождения на Эверест при подозрительных обстоятельствах гибнет англичанин. Опытный альпинист Ричард Дикон берётся прояснить судьбу несчастного и отыскать его тело. В то же время Дикон и двое его молодых коллег преследуют и более дерзкую цель — первыми покорить высочайшую вершину на планете. Однако на пути у них встанут не только лютый холод и ураганные ветра...

Мороз, вечные снега и безысходность — казалось бы, из таких ингредиентов не лепишь бестселлер, но Дэну Симмонсу в 2007 году это удалось. «Террор», монументальный и жуткий, стал классикой почти мгновенно — и как блестящий образец исторического хоррора, и как представитель редкой породы книг, способных заворожить почти любого читателя независимо от предпочтений. От «Мерзости», сулившей суровые испытания и невиданные ужасы на фоне гималайских пейзажей, многие ожидали того же. Но второй раз в ту же реку Симмонс не вошёл — хотя бы потому, что и не помышлял об этом.

Истинная проблема книги не в обманутых ожиданиях — всё сложнее. Похоже, Симмонс так и не сумел определиться, что же за книгу он пишет — приключенческий роман или слегка беллетризованную энциклопедию ретроальпинизма. Повествование тонет в фактах, как Альпы в снегах. Ровно треть текста приходится на подготовку к гималайской экспедиции, столько же — на восхождение как таковое,

и только в последней трети сюжет пробуждается от спячки. Кажется, автор знает всё об альпинизме эпохи 1920-х — и охотно делится знаниями с нами. Точнее, это за него делают персонажи, читающие друг другу вдохновенные лекции о снаряжении, техниках скалолазания, выдающихся коллегам и так далее. Позднее лекции сменяются наглядными демонстрациями в полевых условиях. В самих героях ничего примечательного нет — это типичные супермены, которым удаётся практически всё и которым сложно сочувствовать. В третьем акте их ждёт встреча со столь же привычными злодеями, а читателей — заурядный шпионский триллер с намёком на мистику, пускай и на экзотическом фоне.



Тяжеловесная книга, которую можно порекомендовать лишь преданным поклонникам Дэна Симмонса и тем, кому интересна история мирового альпинизма и покорения Эвереста.

Текст: Владислав Женецкий



УДАЧНО

- БОГАТАЯ ЭРУДИЦИЯ АВТОРА
- ЗАХВАТЫВАЮЩИЕ ОПИСАНИЯ

НЕУДАЧНО

- ПЕРЕГРУЖЕННОСТЬ ФАКТАМИ
- ВЯЛЫЙ СЮЖЕТ
- СТЕРЕОТИПНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

ОЦЕНКА МФ

средне

5

А ВЫ ЧИТАЛИ?

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

Елена Хаецкая
Озеро Туманов

Месть — неотъемлемая часть жизни средневековой аристократии. Для писателя же это отменный материал, который скрепляет воедино кирпичики повествования. Именно так Хаецкая использует историю фамильного проклятия, на которое обрёл свой род барон Керморман.



ОЦЕНКА МФ

8

РЕЦЕНЗИЯ в № 6 (142) за 2015 год

ВАРИАНТ РЕДАКЦИИ

Кристофер Мур
Венецианский аспид

Известный охальник Кристофер Мур по глубине «карнавализации» шекспировских пьес переплюнул всех. Шут Карман, перекочевавший из мира «Короля Лира» прямоком во вселенную «Отелло» и «Венецианского купца», без усталости дерзит и сыплет шуточками.



ОЦЕНКА МФ

8

РЕЦЕНЗИЯ в № 6 (142) за 2015 год

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Клиффорд Чейз
Винки

Невероятная по выдумке фантазматическая, в которой явственно звучат отголоски реальной жизни. Это резко сатирическая и при этом пронзительно лиричная история о том, как чистая живая душа вступает в трагический конфликт с обезумевшей от вседозволенности властью.



ОЦЕНКА МФ

8

РЕЦЕНЗИЯ в № 3 (43) за 2007 год

Текст: Владислав Женеvский



Haunted Legends

Антология

Жанр: мистика, хоррор, магический реализм

Составители: Эллен Датлоу, Ник Маматас

Год издания на языке оригинала: 2010

Переводчик: А. Белоруссов

Издательство: «РИПОЛ Классик», 2015

352 стр., тираж не указан

Похожие произведения:
антология «Лучшее за год: Мистика. Магический реализм. Фэнтези»
антология «Тёмная сторона дороги»

Легенды о призраках

Человеку свойственно рассказывать истории, а истории о сверхъестественном — в особенности. Двадцать авторов собрались у ночного костра, чтобы поведать на свой лад легенды и предания разных уголков планеты, оживить бродячие сюжеты и донести их до вечно любопытных читателей. Тривидения, духи, небывалые птицы и прочие странные существа — своя минутка славы будет у каждого...

Почти в любой местности, где хоть сколько-нибудь долго жили и умирали люди, со временем заводятся легенды и предания. Свои мифы есть даже у скучных спальных районов — что уж говорить о дремучих лесах и древних городах. Как показывает практика последних десятилетий, рациональность нашего вида весьма преувеличена. И даже если мы не вполне верим в байки, которыми потчуют друг друга, приятно бывает притвориться, будто неведомое рядом, будто пределы действительности не ограничиваются работой, семьей и телевизором. И кому ещё наполнять жизнью это манящее «понарошку», как не служителям фантазии — писателям!

Перед всеми авторами, творившими для антологии Эллен Датлоу и Ника Маматаса, стояла одна и та же задача — по-своему обыграть в небольшом рассказе ту или иную местечковую легенду (не обязательно известную и не обязательно о призраках — об источниках вдохновения участники пишут в послесловиях к своим текстам). Как оказалось, решить эту задачу можно очень по-разному.

Для многих мистическое стало лишь удобной метафорой, поводом поговорить о человеке со всеми его страданиями и тревогами. Там, где призраки, там и прошлое, а где прошлое — там чувство вины. Поэтому неудивительно, что в нескольких историях героям приходится искупать старые грехи — и цена для каждого будет своя, каждого ждёт особый исход (в рассказах Екатерины Седиа, Джона Мангута и Гэри Браунбека). Бывает и так, что вторжение сверхъестественного в обыденность заставляет персонажа заново осмыслить прожитую жизнь, оглянуться на пройденный путь (Ричард Боуз, М. К. Хобсон). Или встреча с мистическими явлениями подталкивает к судьбоносным решениям, которые приходится принимать здесь и сейчас, идёт ли речь об отношениях с близким человеком, преодолении горя или жизненных перспективах вообще (Кит Рид, Каролин Тарджен, Стивен Пири). И чаще всего иные сущности встают на сторону героев: им больше свойственно милосердие, чем людям, даже если милосердие это — в смерти.

Нашлись, впрочем, и такие авторы, которые не пытаются выдумать нечто особенное, а предпочитают попросту рассказать хорошую историю. Например, маститому Джеффри Форду из лесистого штата Нью-Джерси просто повезло жить в краях, где легенды так и путаются под ногами — только успевай записывать.

«Его брат Калев утонул в «Дьявольской кружке... Шло так и не нашли, но «Джоб утверждал, что год спустя встретил нечто, притворившееся его братом. Он шёл по пляжу и увидел труп брата, лежащий под грудой плавника и водорослей. Он подбежал и протянул к нему руку, но тут Калев подскочил и, извиваясь всём телом, уполз в воду. При этом он смеялся. Лэйрд Баррон, рассказ «Рэдфилдские девчонки»

СЛОВО РЕДАКТОРА

Мы уверены, что ни призраков, ни чудовищ не бывает, но по-прежнему существуют вещи, которых мы не понимаем. Призраки прячутся в тёмных местах, в провалах понимания. Смерть по-прежнему идёт рука об руку с жизнью.

Ник Маматас, из предисловия

А вот Джо Лансдейлу в «Складном человеке» удалось из типичной байки про чёрный автомобиль сотворить зубодробительный хоррор, самую динамичную и жуткую вещь в антологии. «Чаки пришёл в Ливерпуль» Рэмси Кэмпбелла — анатомия истерии, которая порой поднимается вокруг жанра ужасов, а «Между небом и Халлом» Пэт Кадиган — немного легкомысленное повествование о малоизвестных особенностях британского автостопа.

Однако интереснее всего те истории, где мистическое касается человека как бы мимоходом и уходит с горизонта, но навсегда оставляет шрамы на душе. Такая тонкая работа под силу лишь немногим мастерам. У Кэйтлин Кириан в «Красном как сурик» на фоне старинного Провиденса, родного города Лавкрафта, развивается история обречённой и странной любви, оставляющая смутное чувство тревоги и мучительно-сладкую недосказанность. Столь же густой атмосферой привлекают и «Рэдфилдские девчонки» Лэйрда Баррона, где местом действия служит уже сумрачный штат Вашингтон с его щабцами и студёными озёрами, а чуждая, древняя реальность подступает к нашей всё ближе, требуя себе жертв.

Но жемчужиной сборника становится история совсем другого рода, в которой могучее авторское воображение в тандеме с удивительной мифологией Японии порождает рассказ-взрыв, рассказ-фейерверк — «Пятнадцать табличек, рассказывающих о печали баку и йотай» неподражаемой Кэтрин Валенте. Красочно, неожиданно, чувственно, психологично, печально и в то же время озорно — кто бы мог подумать, что такие слова применимы к сказке о любви пожирателя снов и разрисованной ширмы? А вот «Лис» Лили Хоанг вьетнамская экзотика от провала и сумбура не спасает: чтобы у ночного костра тебя слушали, разинув рот, одного лишь колорита и юношеского напора недостаточно. Быть может, лучшим рассказчикам что-то нашёптывают на ухо те, кого мы не видим? Как знать: там, где легенды, там и тайны...

Жёстко сбитая антология с удивительно малым количеством промахов — находка для любителей «мягкой» мистики, оживших легенд и погружений в человеческую психологию.



ИТОГ

УДАЧНО

- ИНТЕРЕСНЫЕ ТРАКТОВКИ ЛЕГЕНД
- ПСИХОЛОГИЗМ
- АВТОРСКИЕ ПОСЛЕСЛОВИЯ К РАССКАЗАМ
- ОФОРМЛЕНИЕ РОССИЙСКОГО ИЗДАНИЯ

НЕУДАЧНО

- ЖАНРОВОЕ ОДНООБРАЗИЕ

ОЦЕНКА МФ

очень хорошо

8

А ВЫ ЧИТАЛИ?

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

Генри Лайон Олди
Побег на рывок. Книга 2.
Призраки Ойкумены

Вселенная припасла для героя новые загадки. Причём сам Диего Пераль, человек с рапирой, — самая большая загадка. А тут ещё и война спецслужб, и романтическая линия... Книга читается влёт и не отпускает ещё долго после того, как перевернута последняя страница.



РЕЦЕНЗИЯ в № 6 (142) за 2015 год

9

ВАРИАНТ РЕДАКЦИИ

Энн Леки
Слуги правосудия

Леки удачно скомбинировала идеи, которые ранее встречались по отдельности. Читатели наслаждаются увлекательной историей мести, а критики понимают, насколько хорошо писательница поработала над лингвистической стороной романа и его композицией.



РЕЦЕНЗИЯ в № 6 (142) за 2015 год

9

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Эрик Флинт, К.Д. Уинтворт
Путь Империи

Земля завоёвана расой джао. Их губернатор Опак презирает землян и жаждет их уничтожить. Роман написан в неторопливой манере, с вниманием к мелким деталям — особенно когда дело касается обычаев покорителей и покорённых. Хотя в книге есть и приключения, и битвы...



РЕЦЕНЗИЯ в № 2 (30) за 2006 год

8

Эдвард Кэри

Заклятие дома с химерами

Особняк семейства Аймонгеров стоит в центре огромной Свалки, где то и дело кто-нибудь погибает. Однако сирота Люси всё же считает, что получить здесь работу — большая удача. Правда, через несколько дней она понимает, что влипла по уши: Аймонгеры совсем не жалуют чужаков, если их живой ум и решительность угрожают вековому укладу жизни на Свалке...

Именно такой роман вышел бы из-под пера Кафки, вздумай он писать приключенческую детскую книгу. Враждебный непознаваемый мир, десятки странных законов, которые требуют безукоризненного соблюдения, отобранные имена и подаренные фамилии, а в центре всего этого хаоса — недоумевающие герои, которым нужно не только разобраться в сюжете, но и определить свои роли. Что важнее — любовь или долг перед семьёй, жалость или презрение, прошлое или будущее? Та самая ситуация рокового выбора, где как ни поступишь — всё равно проиграешь. Отличный «полигон» для взросления.

Мрачные события начинаются, казалось бы, с пустяка: тётушка потеряла дверную ручку... Но постепенно герои, а вслед за ними и читатели узнают, что в этом мире потеря обычного предмета может привести к утрате здоровья, разума и жизни. Действительность

романа похожа на башню из детских кубиков: стоит вытащить один из оснований, и вся конструкция рухнет. Случайная мелочь оборачивается трагедией, которую, возможно, получится избежать с помощью малого усилия; главное — знать, куда именно его приложить.

Главное достоинство книги в том, что здесь не только главные и второстепенные персонажи, но и даже вещи обладают яркой индивидуальностью. Многоплановость героев поражает. И в качестве отдельного персонажа выступает Свалка — кладбище вещей, враждебная стихия, начало и конец всего, сущность, без которой дому Аймонгеров не устоять.

Перевод не вызывает никаких нареканий — он очень близок к оригиналу и отлично передаёт абсурдную прелесть диалогов. Единственная претензия — к названию: в книге начисто отсутствуют как химеры, так и заклęcia.



ИТОГ

История о взрослении и воспитании чувств в сюрреалистических декорациях. Жаль только, что это лишь первая часть трилогии: финал оставляет много вопросов, главный из которых — когда на русском выйдет следующая книга?

Текст: Маргарита Кузнецова



Матс Страндберг, Сара Бергмарк Элфгрэн

Огонь

В Энгельсфорской гимназии начался очередной учебный год, и пять не слишком ладающих друг с другом старшеклассниц, которых связывает лишь магия, вновь вынуждены видеться каждый день. Но, столкнувшись с новым врагом, девушки понимают, что им необходимо принять свой магический дар и научиться доверять друг другу. Ибо они способны предотвратить Апокалипсис — но только вместе...

На обложке первой книги было без стеснения написано «скандинавский Стивен Кинг», что, безусловно, не соответствовало действительности. Вторая книга красуется с надписью «Это шведский «Твин Пикс» — и вновь это большое преувеличение.

Атмосфера безысходности, столкновения с демоническими существами, страх подвести людей, которые полагаются на тебя, воздух, будто дрожащий от магии, ощущение, что доверять нельзя никому, кроме пятёрки Избранных... Ничего подобного в романе нет. Больше шести сотен страниц — и читателю вновь, как и в первой части, приходится наблюдать за ежедневным самокопанием героинь, которые всё пытаются разобраться со своими бесконечными амурными делами.

За весь роман мы так и не встретим ни одного демонического существа, а единственная битва ожидает нас только в финале. Лишь ближе к за-

навесу в сюжете появляются намёки на динамику и читатели узнают, что силы зла всё же не впади в летаргическую спячку. А ведь события происходят в месте, где ткань мироздания якобы истончилась настолько, что полчища демонов вот-вот захватят мир... Или утверждения об этом Совета ведьм, который почему-то не спешит натренировать избранниц для пресловутого спасения мира, просто не соответствуют действительности?



ИТОГ

Развлекательный роман, предназначенный преимущественно для девушек. Да и то занятной эта история покажется лишь неискушённым читателям — тем, кто ещё не сталкивался с многочисленными опусами про подростков, которые внезапно открыли в себе магические способности.

Mats Strandberg, Sara Bergmark Elfgren • Роман • Жанр: подростковая мистика • Год выхода на языке оригинала: 2012 • Переводчик: И. Матвеева • Издательство: АСТ, 2015 • 672 стр., 3000 экз. • «Энгельсфорс», часть 2 • Похожие произведения: Лиза Джейн Смит «Тайный круг», «Царство Ночи»

УДАЧНО

- ДОСТОВЕРНЫЕ ПЕРЕЖИВАНИЯ
- ШКОЛЬНАЯ АТМОСФЕРА

НЕУДАЧНО

- БАНАЛЬНЫЙ СЮЖЕТ
- ЗАУРЯДНЫЕ ГЕРОИ
- НЕДОСТАТОК ЭКШЕНА

ОЦЕНКА МФ

срeднe

5

ВАРИАНТ РЕДАКЦИИ

Нэнси Фармер
Земля Серебряных Яблок

Ученик друида Джек попадает в Эльфландию, Страну Серебряных Яблок... Нэнси Фармер по мастерству не уступает мэтрам подросткового фэнтези вроде Джонатана Страуда. И то, что Фармер пишет фэнтези историко-мифологическое, делает её книги ещё увлекательнее.



ОЦЕНКА МФ

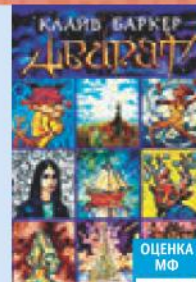
9

РЕЦЕНЗИЯ в № 7 (107) за 2012 год

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Клайв Баркер
Абарат

Путешествие американской девочки Кэнди на волшебный архипелаг Абарат отчётливо напоминает странствие её сверстницы Алисы по кроличьей норе. Разве что в книге Баркера полно жутких монстров родом из ночных кошмаров, фантастических злодеев и зловредных колдунов.



ОЦЕНКА МФ

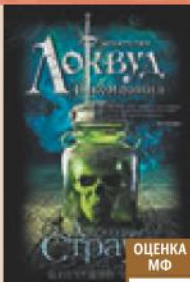
9

РЕЦЕНЗИЯ в № 2 (18) за 2005 год

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

Джонатан Страуд
Шепчущий череп

Второй том цикла подросткового фэнтези Страуда, в принципе, повторяет схему начальной книги, «Кричащей лестницы». Приключениями герои не обделены, мир становится всё более живым, да и авторский стиль по-прежнему на высоте. Разве что злодей немного подкачал.



ОЦЕНКА МФ

8

РЕЦЕНЗИЯ в № 6 (142) за 2015 год

А ВЫ ЧИТАЛИ?

ПОДРОСТКОВОЕ ФЭНТЕЗИ

Текст: Александра Давыдова



УДАЧНО

- МЕНЯЮЩИЕСЯ ГЕРОИ
- УДИВИТЕЛЬНЫЙ МИР
- МНОГОПЛАНОВЫЙ КОНФЛИКТ

НЕУДАЧНО

- СМАЗАННЫЙ ФИНАЛ

ОЦЕНКА МФ

отлично

9

Текст: Андрей Зильберштейн



Alastair Reynolds
Absolution Gap
Роман
Жанр: «новая» космическая опера
Год издания на языке оригинала: 2003
Переводчик: О. Колёсников
Издательство: «Азбука», 2015
768 стр., 3000 экз.
«Пространство Откровения», часть 3
Похожие произведения:
Питер Гамильтон, трилогия «Пришествие Ночи»
Энн Леки «Слуги правосудия»

Аластер Рейнольдс

Пропать искупления

Сбежавшие от ингибиторов колонисты с Ресургема на несколько десятилетий застревают на планете Арарат. Они уже почти привыкли к новому дому, но война добирается и сюда. Теперь их последний шанс — планета Хела. Семнадцатилетняя Рашика Эльс пытается разобраться, что это за планета и кто уничтожил её предыдущих обитателей.

Финальный роман трилогии — вещь серьёзная. В нём полагается пальнуть из всех ранее развешанных ружей, свести воедино сюжетные линии, а заодно раскрыть все тайны (ну, или почти все, оставив парочку на потенциальное продолжение). И даже если трилогия построена так, что каждый её роман можно читать независимо от предыдущих, это не отменяет необходимости поставить жирную точку. И Аластер Рейнольдс в «Пропати искупления» её ставит. Проблема в том, как именно он это делает. Ибо истинным финалом цикла стал не сам роман, а его эпилог. Шесть страниц! А на остальных семи сотнях мы имеем рассказ о персонажах. И рассказ этот весьма далёк от идеала.

Как и в предыдущих романах цикла, автор разносит повествование во времени. Часть романа посвящена судьбе беженцев с Ресургема во главе с нашими старыми знакомыми Клавэйном и Скорпионом, а вот две другие сюжетные линии новые — их действие разворачивается на планете Хеле с разницей почти в сотню лет. К огромному сожалению, эти новые линии заметно уступают тому, что Рейнольдс создавал ранее. Читая главы о жизни на Хеле с её механическими соборами, постоянно ощущаешь глубокую вторичность текста — как на уровне сеттинга (подобные миры описаны уже Пристом, Муркоком и десятками других авторов), так и на уровне идей. Разве что вера, передающаяся переливанием крови, находка более-менее оригинальная — хотя что-то похожее встречалось, например, у Грега Бира в его «Музыке крови». Да, приключения героев местами увлекательны, в романе есть очень запоминающиеся сцены, но общая картина восторга не вызывает — и это касается не только сюжета, но и персонажей.

Если говорить о тех, кого читатель знает из предыдущих книг, то они всё так же хороши. Да, они постарели и изменились, но им по-прежнему сопереживаешь. Чувствуется, что Рейнольдсу

Именно в те годы Скорпион нашёл в себе силы избавиться от лютых ненависти к роду человеческого. И за это, как ни за что другое, он был в долгу перед Клавэйном.

Но ничто в мире не бывает слишком простым. Проблема состояла в том, что Клавэйну родилась пятьсот лет назад и большую часть этого срока прожил биологической жизнью. Что, если Клавэйну, каким его знает Скорпион — и каким его знает большинство колонистов, — был лишь временным явлением, вроде проблеска солнца в ненастный день?



ИТОГ

Как финал трилогии «Пропать Искупления» не выдерживает никакой критики, но если рассматривать её как независимый роман, то перед нами предстанет довольно увлекательная космическая фантастика, способная занять читателя на пару вечеров. Вот только от мастера уровня Рейнольдса ожидаешь чего-то гораздо большего...

РЕЙНОЛЬДСА МНОГО НЕ БЫВАЕТ

Выпустив основную часть цикла «Пространство Откровения», издательство «Азбука» на достигнутом не остановится. На 2015-й анонсирован выход «Префекта» (приквела к циклу), а также трёх самостоятельных романов Рейнольдса, раскрывающих разные грани его творчества. «Терминальный мир» — НФ о планете, где все обитатели живут в огромном «богоскрёбе», разделённом на районы, чем-то похожие на «зоны мысли» Вернора Винджа. В «Столетнем дожде» НФ сочетается с альтернативной историей и нуаром. А «Движение льда» и вовсе обыгрывает всё, что только можно, — от фантастики о Больших Объектах и Контакте до политического триллера и космооперы.

Она улыбнулась, зная, что её не бросят. Но у хранителя были основания волноваться: по пути сюда они встретили флот эвакуации, неисчислимый рой встречных кораблей. Это было всё равно что плыть на лодке против течения. К тому времени, как они достигли орбиты, космические лифты уже были перекрыты: власти никому не разрешали спускаться по этим конструкциям на поверхность планеты. Чтобы попасть в кабину, пришлось хитрить и давать на лапу.

эти герои нравятся, что он описывает их с огромным удовольствием. Особенно это касается Скорпиона — второстепенного персонажа предыдущих книг, который в «Пропати» оказался самым запоминающимся героем. Этот разумный свин, некогда ярый человеконенавистник, ставший после ряда испытаний истинным защитником людей. А вот с другими персонажами всё более печально — половина прописана отдельными мазками, а те, кому Рейнольдс уделил чуть больше внимания, ведут себя весьма нелогично.

Несмотря на все вышеописанные недостатки, последняя треть романа читается на одном дыхании. Неторопливость повествования наконец сменяется динамичностью, интригующие секреты выплывают наружу, временные линии сходятся в одной точке. И вот тут и выясняется, что финал романа и завершение всей трилогии — не одно и то же. Локальный конфликт завершён неплохо: герои торжествуют, антагонисты повержены, покровы со всех тайн сорваны. Но вот конфликт глобальный... На протяжении трёх увесистых томов угрозой для человечества были ингибиторы, машины-убийцы. И Рейнольдсу хватило всего два абзаца на решение этой масштабной проблемы. Маловато будет.

УДАЧНО

- ОТДЕЛЬНЫЕ ЯРКИЕ ПЕРСОНАЖИ
- НЕОЖИДАННЫЙ ПОВОРОТ ОСНОВНОЙ ИНТРИГИ

НЕУДАЧНО

- ОБЩАЯ ПРЕДСКАЗУЕМОСТЬ
- СКОМКАННЫЙ ФИНАЛ
- ВТОРИЧНОСТЬ

ОЦЕНКА МФ

7

хорошо

А ВЫ ЧИТАЛИ?

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

Кира Касс
Сирена

Качественная фэнтезийная мелодрама: оригинальная, неглупая, без сентиментальных соплей. Книга — внутренний монолог главной героини, одной из сирен: неторопливый, ритмичный, как шум прибоя, очень спокойный, даже когда речь идёт об ужасных и кровавых событиях.

ОЦЕНКА МФ
7

РЕЦЕНЗИЯ в № 5 (141) за 2015 год

ВАРИАНТ РЕДАКЦИИ

Робин Маккинли
Красавица

История Красавицы и Чудовища — один из самых популярных сказочных сюжетов. Поэтому при чтении стоит сосредоточиться на тех моментах, когда автор сознательно отходит от традиционной схемы, — именно из этих мелочей и складывается очарование книги.

ОЦЕНКА МФ
7

РЕЦЕНЗИЯ в № 6 (142) за 2015 год

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Урсула Ле Гуин
Проклятый дар

Действие разворачивается в мире, где каждой семье принадлежит дар — особый вид волшебства. От того, насколько опасным может быть дар, зависит положение семьи. И вот однажды рождается человек, дар которого неуправляем... Возможно, любовь способна его обуздать?

ОЦЕНКА МФ
8

РЕЦЕНЗИЯ в № 2 (54) за 2008 год



Stephen King
Revival

Роман

Жанр: лавкрафтианский
хоррор

Год издания на языке
оригинала: 2014

Переводчик: В. Антонов

Издательство: АСТ, 2015

416 стр., 40 000 экз.

Похожие произведения:
Артур Мейкен «Великий
бог Пан»
Говард Филлипс Лавкрафт
«Из глубин мироздания»

Стивен Кинг

Возрождение

Джейми Мортон был ещё ребёнком, когда в его жизни появился преподобный Чарлз Джейкобс. Уже тогда пастор увлекался изобретательством и наукой, но со временем увлечение превращается в одержимость, в упорные эксперименты с «тайным электричеством» — загадочной силой, способной исцелять людей. Судьба ещё не раз сведёт этих двоих вместе, и с каждой встречей всё ближе будет придвигаться трагический финал. «Ведь некоторые тайны лучше не ворошить...

В «Возрождении», размышляя о подступающей старости, слившийся с автором рассказчик проговаривает расхожую шутку: у настоящего американца бывает три возраста — «юность, зрелые годы и «ты выглядишь потрясно». В некотором смысле это применимо и к писателям: в пору литературной юности их не замечают, в зрелый период разбирают до молекул, а под закат оставляют в покое, на попечении преданных поклонников, они же Постоянные Читатели. Мэтр волен заниматься чем угодно — топтаться на старых делянках, издавать черновики, да хоть валять дурака; публика встретит очередную книгу с интересом и благодарностью. Если автор дотянул до третьего возраста, то «кто» для читателя зачастую важнее, чем «что» и «как».

В новом романе Кинг словно вспоминает, что многие до сих пор по инерции называют его «королём ужасов», хотя с середины 1990-х хоррора он пишет всё меньше, а новых шедевров, сравнимых с «Сиянием» или «Оно», так и не последовало. В «Возрождении» правила игры чётко заявлены с самого начала: автор посвящает книгу великим мастерам ужасов, от Мэри Шелли до Роберта Блоха. Да и в качестве эпиграфа приводит двустушие из «Некрономикона», что в случае начинающего писателя, к слову, было бы расценено как неслыханная леность и наглость. Ветеранам же сходит с рук и не такое.

Определившись с жанром, Кинг будто забывает о своём решении: мы наблюдаем, как растёт и мужает Джейми Мортон, и ничего явно зловещего с ним до поры не происходит. Ещё один мальчишка из шестидесятых — о таких мы читали не раз. Тревожные нотки начинают звенеть, когда мальчишка вырастает, пускает свою жизнь под откос и на самом дне сталкивается с человеком из своего прошлого — бывшим священником Чарлзом Джейкобсом. Тот дарует Джейми исцеление от тяжкого недуга — и чудо «тайного электричества» связывает их судьбы уже навеки.

После этого пути Джейми и Джейкобса будут пересекаться снова и снова (а отношения — прихотливо меняться), пока в финале не завяжутся в мёртвый узел. До той поры путешествие будет неторопливым — к примеру, одна из глав целиком отведена под

«Я не могу смириться с мыслью, что присутствие в моей жизни Чарлза Джейкобса... каким-то образом связано с судьбой. Это означало бы, что всем произошедшим страшным событиям — этим ужасам — было суждено случиться. А если так, то никакого света не существует, и наша вера в него лишь наивный самообман. И тогда все мы живём в темноте, точно забившиеся в нору животные или муравьи, укрывшиеся в глубине муравейника. Причём живём не одни.

ЧТО НА ОЧЕРЕДИ

В начале лета в продажу поступит роман Finders Keepers («Что нашёл, то моё»), вторая часть трилогии о детективе Билле Ходжесе, начатой «Мистером Мерседесом». В начале же ноября выйдет долгожданный новый сборник рассказов Стивена Кинга The Bazaar of Bad Dreams («Ярмарка дурных снов»).

торжество в семье Мортон и сопутствующие упражнения в ностальгии, что заметно размывает фокус повествования. Поздний Кинг далёк от лаконичности: самая незначительная сцена обрастает подробностями, а тема потустороннего становится лишь одной из многих, теряя в силе воздействия. Не обходится и без самоповторов: так, биография Джейми вплоть до конкретных деталей похожа на происшедшее с Дэнни Торрансом в «Докторе Сне», а обилие специфического «ярмарочного» жаргона напоминает о «Стране радости». Из предыдущих книг перекочевали даже некоторые шутки, идиомы и афоризмы.

Тем неожиданной ударяет последняя треть книги, в которой автор полностью отказывается от собственных схем и действует строго по заветам Лавкрафта. Кингу уже случалось забредать на территорию великого предшественника и даже делать успехи («Крауч-Энд», «Н.»), но на этот раз мотивы космического ужаса поданы несколько прямолинейно, в лоб; опять-таки, начинающему такого бы не простили. В нашу эпоху лучшие продолжатели лавкрафтовских традиций, такие как Лэрд Баррон и Кейтлин Кирнан, предпочитают работать в полутонах и сгущать атмосферу тревоги постепенно, избегая штампов, которыми обросла эта ветвь жанра. Кинг же без всякого смущения привлекает к делу одну из самых известных «запретных книг», а финал решает в настолько классической манере, что в сокращённом виде эта история вполне естественно смотрелась бы в какой-нибудь из ранних ктулхуианских антологий, составленных Августом Дерлетом.

Вместе с тем безысходность концовки, пусть и несколько наигранная, вносит некоторое разнообразие в череду дежурных хэппи-эндов, венчающих кинговские романы последних лет. Воистину, не мёртво то, что в вечности пребудет: иногда вливания старой крови оказываются полезны.



ИТОГ

Роман не лишён недостатков и не слишком оригинален, но может доставить удовольствие как поклонникам Кинга, так и ценителям лавкрафтианы.

УДАЧНО

- ВОЗВРАЩЕНИЕ К ПОДЗАБЫТОМУ ЖАНРУ
- ДИНАМИКА ОТНОШЕНИЙ ГЛАВНЫХ ГЕРОЕВ
- НЕОЖИДАННО МРАЧНЫЙ ФИНАЛ

НЕУДАЧНО

- САМОПОВТОРЫ
- ОТСУТСТВИЕ НОВИЗНЫ
- ИЗБЫТОЧНЫЕ СЦЕНЫ И ЭПИЗОДЫ

ОЦЕНКА МФ
хорошо

7

А ВЫ ЧИТАЛИ?

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

Антология
Сборщик душ

Среди рассказов «Сборщика душ» нет написанных небрежно и «для галочки». Хотя номинально всё это — чистой воды фанфикшен, ведь участникам предложили написать рассказы на основе историй, которые когда-то (особенно в детстве) произвели на них яркое впечатление.



ОЦЕНКА
МФ

9

РЕЦЕНЗИЯ в № 6 (142) за 2015 год

ВАРИАНТ РЕДАКЦИИ

Антология МиФа 2013

В антологию вошли рассказы авторов, чьи произведения выходили в издательстве «Шико». Каждый рассказ — новый оттенок вкуса, новый поворот сюжета, новый стиль. Но у всех есть общий тон: между строк сквозит обыденное, каждодневное и близкое — только руку протяни — чудо.



ОЦЕНКА
МФ

8

РЕЦЕНЗИЯ в № 12 (124) за 2013 год

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Антология
Пиратское фэнтези

Составитель Джефф Вандермер создал разношерстную компанию, чьи рассказы не претендуют на злободневность и проблемность. Как будто двадцать человек собрались на тропическом острове, сели у костра и травят лихие байки. Сама «пиратская» тема способствует...



ОЦЕНКА
МФ

8

РЕЦЕНЗИЯ в № 8 (84) за 2010 год

Текст: Дмитрий Злотницкий



Брайан Когман
Inside HBO's Game of Thrones:
Seasons 1 & 2

Альбом

Жанр: путеводитель-
справочник

Год издания на языке
оригинала: 2012

Переводчик: Н. Виленская

Издательство: АСТ, 2015

192 стр., 5000 экз.

Похожие произведения:

альбом «Аватар.
Фантастический мир
Джеймса Кэмерона»
Роджер Желязны,
Нейл Рэнделл «Наглядный
путеводитель
по замку Амбер»



УДАЧНО

- ОБИЛИЕ ПОДРОБНОСТЕЙ
О СЪЁМКАХ
- ВЗГЛЯД АКТЁРОВ
НА СВОИХ ГЕРОЕВ
- КРАСИВЫЕ КАДРЫ
ИЗ СЕРИАЛА

НЕУДАЧНО

- ДЕФИЦИТ НОВОЙ
ИНФОРМАЦИИ
ДЛЯ ФАНАТОВ
- МАЛОЕ КОЛИЧЕСТВО
КОНЦЕПТ-АРТОВ

ОЦЕНКА МФ

9

отлично

Брайан Когман

Игра престолов. Иллюстрированный путеводитель по миру сериала

Пять лет назад на кабельном канале HBO стартовал сериал «Игра престолов». За минувшие годы он завоевал сердца миллионов зрителей, удостоился множества престижных наград, превратил несколько молодых актёров в восходящих звёзд, а Джорджа Мартина сделал одним из самых известных писателей современности. Авторы книги Inside HBO's Game of Thrones приглашают читателей заглянуть за кулисы телесериала и узнать, как он создавался.

«Джордж не просто рассказывает историю, он творит свой особый мир. На историю десяти часов вполне хватит, но мир требует творческого подхода, чтобы не упустить что-то ценное. В первом сезоне мы, кажется, умудрились спасти всё любимое, но впоследствии, увы, без сокращений не обойтись — иначе нам пришлось бы снимать по 30 серий в каждом сезоне и разориться на кастинге».

Сценарист «Игры престолов» Д. Б. Уайсс

«Песнь льда и пламени» Джорджа Мартина никогда не могла пожаловаться на недостаток внимания. Но после выхода экранизации популярность саги о Семи королевствах взлетела до небес. Сегодня об «Игре престолов» знает практически каждый, кто интересуется популярной культурой. Естественно, создатели сериала вовсю стараются пожать плоды этого успеха, выпуская всевозможную сопутствующую продукцию. Стараются не отставать и отечественные издательства, готовые, пока сериал находится на пике популярности,

**СЕГОДНЯ ОБ «ИГРЕ ПРЕСТОЛОВ»
ЗНАЕТ ПРАКТИЧЕСКИ КАЖДЫЙ,
КТО ИНТЕРЕСУЕТСЯ
ПОП-КУЛЬТУРОЙ**

ОБГОНЯЯ ПЕРВОИСТОЧНИК

С момента старта «Игры престолов» поклонники гадали, что случится с сериалом, если телевизионщики «догонят» Мартина прежде, чем он успеет завершить книжный цикл. И вот, наконец, авторы сериала во всеуслышание заявили о своих планах касательно его концовки. Они собираются закончить историю в соответствии с задумками Мартина. То есть, учитывая, что дописать цикл раньше, чем завершится сериал, автор явно не успевает, телевизионная «Игра престолов» раскроет нам финал саги. Ряд деталей и сюжетных ходов, конечно, будет отличаться, — и, судя по последним сезонам, весьма существенно. Но в целом развязка будет та же.

печатать, кажется, любые книги, на обложках которых красуется заветное сочетание «Игра престолов», — даже сборники головоломок, трёхмерные карты и кулинарные рецепты.

Для Запада это норма — стоит выйти на экраны громкому фильму или сериалу, и почти наверняка вскоре появится книга, где будет подробно рассказано о его создании. До России же не добирались даже подобные издания о «Звёздных войнах» и «Властелине колец», хотя известность и популярность обеих киносаг несомненна. А вот книга о том, как снималась «Игра престолов», вернее, два её первых сезона, дошла и до нас.

Поклонники сериала смогут узнать, как подбрасывались актёры на главные роли и что звёзды «Игры престолов» думают о своих персонажах. Творцы сериала расскажут о создании реквизита и декораций, местах, где шли съёмки, забавных случаях, что происходили во время работы, поведают подробности постановки нескольких ключевых сцен вроде битвы при Черноводной.

Впрочем, хотя в книге содержится много интересной информации о создании сериала, те, кто пристально следил за проектом с момента его анонса, едва ли найдут здесь для себя много нового. Почти всё, что рассказывают актёры, продюсеры и сам Мартин, можно было прочесть и до выхода этой книги — в многочисленных интервью.

Оформление тоже получилось хорошим, но не безупречным. Книга богато иллюстрирована, однако для её оформления авторы преимущественно использовали кадры из сериала. Да, красивые, но мы их и так уже видели — на экране. Было бы интересно взглянуть на концепт-арты локаций, костюмов и персонажей, чтобы понять, как рождались знакомые нам по сериалу образы. Жаль, что авторы предпочли почти не показывать нам работы дизайнеров.



ИТОГ

Очень красивая и достаточно информативная книга, которая понравится всем, кто интересуется внутренней «кухней» телевизионной «Игры престолов».

Эмилия Кларк — одна из тех, кого сделала звездой экрана именно «Игра престолов»





Ведущий: Дмитрий Злотницкий

ЗА МЕСЯЦ ПРОЧИТАЛ:

Star Wars («Звёздные войны»)

Первая серия комиксов, запущенная издательством Marvel после возвращения к нему лицензии на «Звёздные войны». Это рассказ о похождениях Люка, Хана и Леи после уничтожения первой «Звезды смерти». Оригинальностью серия похвастаться не может, но написана весьма увлекательно, хранит верность духу Оригинальной трилогии и очень симпатично нарисована.

КНИЖНЫЙ РЯД КОМИКСЫ

Российские поклонники комиксов имеют все основание сетовать на то, что знаменитые серии и графические романы появляются в наших краях с большой задержкой. У тех, кто предпочитает читать англоязычные комиксы в официальном русском переводе и на бумаге, а не в электронной «пиратке», сегодня нет возможности следить «в реальном времени» за тем, что происходит даже в самых знаменитых вселенных Marvel или DC, не говоря уж о менее известных мирах.

Скажем, издательство DC Comics почти четыре года назад, в рамках проекта The New 52, устроило полную перезагрузку одноимённой вселенной... А первый комикс из этой новой линейки добрался до России только нынешней весной. И это по меркам российского книгоиздания ещё можно назвать оперативным релизом. Ведь множество комиксов, которые выходят сегодня в нашей стране, в США или Европе были опубликованы многие годы, а то и десятилетия назад. Исключения из этого правила вроде комикса по «Ведьмаку», который вышел у нас спустя считанные месяцы после появления в США, конечно, встречаются, но достаточно редко.

Естественно, досадно, что самые знаменитые комиксы, актуальные на сегодняшний день на Западе, в России практически не выходят. Но у отставания российских издателей от заокеанских коллег есть и положительная сторона. Ведь заурядные и проходные комиксы на русском сейчас почти не печатают, так как издатели имеют возможность тщательно изучить накопившийся за многие годы массив графических историй. Благодаря этому наши издатели отбирают лишь самые примечательные и прошедшие проверку временем истории, которые действительно заслуживают читательского внимания. Конечно, не обходится без исключений, но они, к счастью, достаточно редки. Так что откровенно слабые переводные серии и графические романы на прилавки отечественных магазинов комиксов практически не попадают.



Geoff Johns
Justice League, Vol. 1: Origin
Сборник
Год выхода на языке оригинала: 2012
Художники: Джим Ли
Издательство: «Азбука», 2015
200 стр., 10 000 экз.

Джефф Джонс

Лига Справедливости. Книга 1. Начало

То всей территории Соединённых Штатов обнаруживаются таинственные объекты инопланетного происхождения. Самые выдающиеся земные супергерои, разумеется, не могут оставить их без внимания. Правда, никто из них ещё не знаком друг с другом и не привык работать в команде, так что первые встречи будущих членов Лиги Справедливости не обходятся без конфликтов. Но когда герои узнают, что за опасность нависла над планетой, они объединяются, чтобы вместе дать ей бой.

В 2010 году сценарист Джефф Джонс занял пост креативного директора DC Comics. Вскоре после этого увидела свет мини-серия Flashpoint за авторством самого Джонса, которая существенно изменила облик вселенной DC Comics. И осенью 2011 года, после окончания кроссовера, издательство запустило проект The New 52 с целью устроить тотальную перезагрузку всех своих серий.

Хотя некоторые элементы старой хронологии перекочевали в обновлённую вселенную, по сути дела истории начинались с чистого листа. В частности, впервые за много лет в рамках основной вселенной DC Comics появилась необходимость рассказать о появлении Лиги Справедливости. Поведать новую версию становления знаменитой команды Джефф Джонс взялся лично вместе с одним из лучших художников-комиксистов современности Джимом Ли.

Начинается комикс без долгой раскатки. С первых же страниц действие стремительно мчится вперёд, а одна сцена ураганного экшена сменяет другую. Супергерои знакомятся с коллегами непосредственно в процессе спасения мира. Правда, прежде чем перейти к защите Земли, будущие члены Лиги Справедливости неизменно пытаются намылить шею друг дружке.

Читая сегодня «Лигу Справедливости: Начало», очень сложно отделаться от ассоциации с первыми «Мстителями» Джоссы Уидона — уж очень они похожи по стилю и духу. Их роднят повышенная концентрация эпического экшена, разборки между супергероями, с трудом находящими общий язык, взаимные подколки основных действующих лиц и ироничные диалоги...

Впрочем, заподозрить Джонса в подражании Уидону нельзя — серия начала выходить более чем

за полгода до премьеры фильма. Роднят комикс и фильм и незамысловатые сюжеты, которые, по сути, служат просто поводом для эпического побоища. Вот только если в кино обаяние актёров и фейерверки спецэффектов способны отвлечь зрителя от мыслей о слабости истории, в комиксе закрыть глаза на подобный недостаток гораздо сложнее.

Наконец, подобно Уидону, автор «Лиги Справедливости» не слишком много внимания уделяет отдельным персонажам — их образы набросаны лишь в самых общих чертах. Но если Джосс Уидон работал с персонажами, которые уже были представлены аудитории, то Джонс, по идее, пишет совершенно новую историю, ориентированную в том числе и на неподготовленных читателей. А значит, следовало бы больше внимания уделить раскрытию главных героев.

■ На основе комикса Джонса можно было бы снять блокбастер, не уступающий по зрелищности «Мстителям»



УДАЧНО

- ВЕЛИКОЛЕПНЫЙ РИСУНОК
- ЭПИЧЕСКИЙ РАЗМАХ
- ИРОНИЧНЫЕ ДИАЛОГИ

НЕУДАЧНО

- ПРИМИТИВНЫЙ СЮЖЕТ
- ПОВЕРХНОСТНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

ОЦЕНКА МФ
хорошо

7

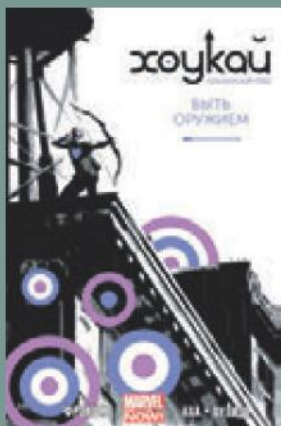


До предела насыщенный экшеном, очень красивый комикс, пусть и с невыдающимся сценарием. Из него мог бы получиться отличный летний блокбастер, возьмись кто-нибудь в Голливуде перенести «Лигу Справедливости: Начало» на большой экран.

АНОНСЫ

«Хоукай: Соколиный глаз»

«Комильфо» планирует издать на русском серию «Хоукай: Соколиный глаз» за авторством Мэтта Фрэкшена. В Америке она стартовала в 2012 году и моментально получила признание как одна из самых необычных и остроумных супергеройских серий последних лет. Серия будет выходить в сборниках, первый том ожидается в течение лета.



«Молодые Мстители»

Недавно основанное издательство Jellyfish Jam приобрело права на выпуск серии «Молодые Мстители». Главные герои серии — подростки со сверхспособностями, которые в свободное от спасения мира время сталкиваются с теми же проблемами, что и их зурядные сверстники. Первый том серии должен появиться на прилавках магазинов летом.



«Американский вампир»

АСТ обещает в начале лета выпустить «Американского вампира», который был анонсирован более года назад. Главными героями серии, созданной Скоттом Снайдером и Стивеном Кингом, выступают необычный вампир, не боящийся солнца, и обращенная им девушка, которая стремится отомстить враждебным ей упырям.



Ralph Tedesco
Grimm Fairy Tales: Inferno
Сборник
Год выхода на языке оригинала: 2011
Художник: Габриэль Реарти
Издательство: «Апельсин», 2015
180 стр., 8000 экз.

Ральф Тедеско

Сказки братьев Гримм: Инферно

«Девушка по имени Грейс Данте ничего не помнит о своём прошлом, видит кошмары наяву и задумывается, не сошла ли она с ума. Ей предстоит узнать, что она совсем не та, кем привыкла себя считать, и окружающий мир куда более страшен, чем она думала. На совести Грейс немало грехов, и, чтобы их искупить, она отправится в путешествие по Преисподней и даже бросит вызов Сатане.

Десять лет назад издательство Zenescope Entertainment запустило свою первую серию — «Сказки братьев Гримм». На её страницах классические сказочные сюжеты получали мрачное и жестокое переосмысление, переплетаясь с историями простых смертных. Работы Zenescope не претендовали на звание серьёзной мистики, скорее это были ужастики категории «Б». Серия отличалась обилием эротики и кровавых сцен и сумела быстро завоевать популярность, на волне которой авторы Zenescope принялись создавать многочисленные ответвления, созданные по тем же лекалам. Появились серии по мотивам произведений Льюиса Кэрролла, Лаймена Фрэнка Баума, Джеймса Барри и других авторов, а также всевозможных легенд.

Пару лет назад издательство «Апельсин», образованное на базе одноимённой петербургской лавки комиксов, взялось выпускать продукцию Zenescope в России. Начал «Апельсин» с издания самых, пожалуй, удачных мини-серий из цикла «Сказки братьев Гримм», основанных на произведениях Льюиса Кэрролла. Серии «Возвращение в Страну Чудес» и «За пределами Страны Чудес» вобрали в себя всё лучшее, что может предложить читателям Zenescope, — смелое и нетривиальное переосмысление классических сюжетов и персонажей, напряжённое повествование, жёсткий чёрный юмор, стильную картинку, сексуальных и сильных женщин в роли протагонистов...

Эти комиксы печатались у нас исключительно в формате синглов, теперь же «Апельсин» взялся за выпуск сборников. Причём не стал переиздавать комиксы, уже выходявшие на русском языке, а подготовил томик, в который вошла новая мини-серия «Инферно».

За годы, прошедшие со старта «Сказок братьев Гримм», подход его авторов ничуть не изменился. Они заимствуют мотивы, сюжеты или персонажей из знаменитых произведений — в случае с «Инферно» источником вдохновения и идей послужила «Божественная комедия» Данте — и создают



■ В «Сказках братьев Гримм» грань между материальным и магическим миром едва заметна

на их основе brutalный мистический триллер, приправленный изрядной долей эротики.

«Инферно» в полной мере соответствует традициям серии. Здесь весьма любопытно обыграна тема путешествия в Ад, много насилия и часто встречаются полуобнажённые красотки. Но всё же «Инферно» заметно уступает тем мини-сериям, которые «Апельсин» уже успел выпустить на русском языке. Прежде всего «Инферно» проигрывает им в плане рисунка. Он здесь весьма примитивный, что особенно заметно в многочисленных боевых сценах. Кроме того, хотя комикс и можно читать независимо от основной серии «Сказки братьев Гримм», он с ней всё-таки достаточно сильно связан. И многие нюансы сюжета ускользнут от тех, кто с основной линией этих комиксов не знаком.



ИТОГ

Не самая сильная мини-серия, вышедшая в линейке «Сказок братьев Гримм». Странно, что «Апельсин» решил начать выпуск комиксов в «книжном» формате именно с «Инферно».

УДАЧНО

- КОЛОРИТНАЯ ГЛАВНАЯ ГЕРОИНЯ
- ОБЫГРЫВАНИЕ КЛАССИЧЕСКОГО СЮЖЕТА
- АТМОСФЕРА АДА

НЕУДАЧНО

- НЕКОТОРАЯ НЕСАМОСТОЯТЕЛЬНОСТЬ СЮЖЕТА
- НЕВЗРАЧНЫЙ РИСУНОК

ОЦЕНКА МФ

7

хорошо

Уоррен Эллис

ФрикАнгелы. Книга 2

Клан ФрикАнгелов — юношей и девушек со сверхспособностями — опекает жителей лондонского района Уайтчепел: лечит их от болезней, подкармливает, защищает от агрессивных бродяг... Простым людям ФрикАнгелы кажутся спасителями, но на самом деле это горстка вчерашних подростков, которые до сих пор не знают, что делать со свалившейся на них ответственностью.

«ФрикАнгелы. Книга 2» — печальный пример того, как художественная составляющая может запросто похоронить под собой и персонажей, и занимательность сюжета, и — в конечном итоге — читательский интерес к происходящему. С одной стороны, здесь очень точно выверен стиль, нет ни одного лишнего слова или штриха. Автор донельзя упростил историю, сместив акцент с действия на рефлексию, а тёмные краски и статичная картинка идеально передают мрачную атмосферу постапокалипсиса, философский настрой героев и общую безысходность. В итоге получился довольно стильный графический роман, который на любой странице являет унылые лица персонажей, глядящие в душу читателя и как бы вопрошающие: «А ты уже проникся общей тоской?»

Если в первой книге подкупала странность происходящего и за сюжетом действительно было интересно следить, то во второй части интрига почти полностью исчезла. Уоррен Эллис заставил героев рассуждать об ответственности и морали,



и спасение мира как-то незаметно скатилось в жанр кухонных бесед под портвешок. К тому же персонажи настолько схожи по интонациям и внешнему виду, что первую треть книги приходится изрядно напрягать внимание, чтобы различить, кто есть кто. Но даже читатель, который дотянет до финала, не будет вознаграждён: там нет ни открытий, ни откровений, ни интересных сюжетных поворотов. Конфликт обратится пшиком, а герои окончательно перестанут тянуть на взрослых самодостаточных людей.

Впрочем, надо сказать, что в романе куда больше света и доброты, чем может показаться на первый взгляд. Однако из-за назидательного тона история получилась слишком скучным; пожалуй, редкий читатель захочет узнать, что же будет дальше.



Галерея унылых одинаковых лиц, пронизанных безысходностью. Статичный философский апокалипсис для очень терпеливых читателей, которым не нужны интрига и экшен.

Текст: Александра Давыдова

Warren Ellis
FreakAngels. Vol. 2

Графический роман

Год выхода на языке оригинала: 2009

Художник: П. Даффилд

Издательство: XL Media, 2014

148 стр., 5000 экз.

УДАЧНО

- ДОСТОВЕРНАЯ АТМОСФЕРА
- ПРАВИЛЬНЫЙ МОРАЛЬНЫЙ ПОСЫЛ

НЕУДАЧНО

- СТАТИЧНОСТЬ РИСУНКА
- СКУЧНАЯ ИСТОРИЯ
- БАНАЛЬНАЯ «КУХОННАЯ» ФИЛОСОФИЯ

ОЦЕНКА МФ

средне

5

Текст: Павел Тимченко

Bryan Lee O'Malley
Seconds

Графический роман

Год выхода на языке оригинала: 2014 год

Художник: Брайан Ли О'Мэлли

Издательство: «Комильфо», 2014 год

336 стр., тираж не указан



Брайан Ли О'Мэлли

Шансы

Однажды Кэти вместе с друзьями открыла ресторан «Шансы». Теперь она решила начать собственный бизнес. Правда, дела идут не слишком удачно — вот если бы была возможность исправить все ошибки! И такая возможность появляется. Только принесёт ли она счастье?

Комиксы Брайана Ли О'Мэлли помогают. «Скотт Пилигрим» помогает найти в себе силы бороться за то, что тебе дорого, «Потерянная в море» — путеводитель по поиску самого себя. Теперь появились «Шансы», автор которых повзрослел и говорит с читателем на совсем другом языке. Языке человека, который сталкивается с кризисом среднего возраста.

Кэти скоро тридцать. Все мечты и надежды связаны с открытием нового ресторана, вот только дела со строительством идут неважно. И вот однажды, став свидетелем травмы одной из официанток, Кэти получает необычную возможность: предотвратить этот несчастный случай. Таинственный волшебный гриб и простая инструкция по его применению творят чудеса. Но тут-то и начинаются проблемы. Стремительные и необдуманные изменения, которые совершает Кэти в своей жизни, приводят к самым непредсказуемым и страшным последствиям.

Автор напоминает читателю, что у медали две стороны. Имея возможность изменить любое происшествие и осознавая это, человек становится неосмотрительным и невнимательным: совершая ошибки, он не осознаёт их серьёзность, а исправляет лишь те,



что имеют наибольшее влияние на него, забывая о мелочах. Из мелочей же складываются неприятности. И человек, желая всё исправить, вновь походя делает что-то, чему не придаёт значения. Так, Кэти, разбираясь с бывшим парнем, неосмотрительно стирает из своей жизни человека, желающего стать для неё другом, практически незаменимого члена команды «Шансов», что приводит к катастрофическим результатам.

Герои этой истории потрясающе реальны. Фантастическое допущение несколько не влияет на осмысленность и логичность их поступков.

У каждого персонажа тут свои при-

вычки и свой характер, каждый по-своему относится как к «Шансам», так и к Кэти.

Стиль рисунка в комиксе изменился. В нём всё ещё безошибочно узнаётся рука О'Мэлли, однако некоторые герои стали напоминать персонажей манги. При этом О'Мэлли не изменил себе, наполнив «Шансы» приятными отсылками к сериалам, компьютерным играм и другим комиксам.



Потрясающая история с яркими и запоминающимися персонажами, которая помогает разобраться в своих желаниях.

УДАЧНО

- УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ СЮЖЕТ
- СЕРЬЁЗНАЯ ТЕМАТИКА
- ЯРКИЕ И ХАРИЗМАТИЧНЫЕ ПЕРСОНАЖИ
- ПРАВДОПОДОБНОСТЬ
- КАЧЕСТВЕННОЕ ИЗДАНИЕ

НЕУДАЧНО

- «ФИРМЕННАЯ» ГРАФИКА О'МЭЛЛИ ИЗМЕНИЛАСЬ

ОЦЕНКА МФ

потрясающе

10

Дэвид Моррелл

Капитан Америка: Избранный

Сыворотка, сделавшая Капитана Америки сверхчеловеком, поддерживала в нём силы и жизнь на протяжении более чем полувека. Но теперь её действие ослабло, и Капитан умирает. Однако, даже находясь на смертном одре, он продолжает сражаться за свои идеалы. В виде ментальной проекции он старается помочь воюющим за свою страну солдатам, один из которых может стать его преемником.

В рамках «Ашет Коллекции» выходят преимущественно комиксы, действие которых разворачивается в основной вселенной Marvel. Но «Капитан Америка: Избранный» принадлежит к числу редких исключений. В США он публиковался в проекте Marvel Knights, в рамках которого авторы могли сочинять истории, не связанные с основной хронологией, более серьёзные и взрослые, чем в регулярных сериях.

Автором «Избранного» выступил писатель, дотоле никогда над комиксами не работавший, — «папа Рэмбо» Дэвид Моррелл. А когда за работу над комиксом берётся человек не из индустрии, серия обычно получается непохожей на традиционные супергеройские комиксы.

Как и следовало ожидать от автора цикла о Рэмбо, «Избранный» оказался историей прежде всего о войне. Причём protagonистом здесь выступает вовсе не Капитан Америка, а простой морской пехотинец Джеймс Ньюман, участвующий в кампании в Афганистане. Заглавный же герой присутствует на поле



боя лишь незримо. Пока тело Капитана Америки умирает, его призрачный образ помогает капрану Ньюману проявлять истинный героизм. Ничего такого, чего не мог бы совершить обычный человек, — благодаря Капитану Америке Ньюман просто реализует скрытый в нём самом потенциал.

Сами по себе военные будни и приключения главного героя не слишком оригиналь-

ны и интересны. В «Избранном» важна не столько сама история, сколько то, как она рассказана. Комикс полон пронзительных эпизодов, в которых Капитан Америка даже на пороге смерти продолжает защищать страну и вдохновляет своего протеже на подвиги, а тот демонстрирует, что не надо обладать сверхспособностями, чтобы быть героем.



Нетривиальный комикс, прекрасно иллюстрирующий достаточно банальную мысль, что героем может быть каждый, а не только парни в цветных трико.

Текст: Дмитрий Злотницкий



David Morrell
Captain America: The Chosen
Сборник

Годы выхода на языке оригинала: 2007-2008

Художник: Митч Брейтвейзер

Издательства: Hachette, «Панини Рус», 2015

Серия: «Marvel. Официальная коллекция комиксов»

160 стр., 14 000 экз.

УДАЧНО

- НЕОБЫЧНЫЙ ПОДХОД К СУПЕРГЕРОЙКЕ
- ЖИЗНЕУТВЕРЖДАЮЩИЙ ПОСЫЛ

НЕУДАЧНО

- СКУЧНОВАТЫЙ МАГИСТРАЛЬНЫЙ СЮЖЕТ

ОЦЕНКА МФ

очень хорошо

8

Текст: Дмитрий Злотницкий



Jim Shooter
Secret Wars

Сборник

Годы выхода на языке оригинала: 1984-1985

Художники: Майк Зек и Боб Лэйтон

Издательства: Hachette, «Панини Рус», 2015

Серия: «Marvel. Официальная коллекция комиксов»

192 стр., 14 000 экз.

Джим Шутер

Секретные войны. Том 2

Потусторонний, таинственное создание, обладающее поистине божественным могуществом, перенёс на далёкую планету множество земных супергероев и суперзлодеев с тем, чтобы они сошлись в смертельном поединке. Пока большинство из них, на радость похитителю, поделались на группы и всю сражаются друг с другом, Доктор Дум находит способ завладеть силой Потустороннего. Это грозит положить конец не только Секретным войнам, но и привычному порядку вселенной.

Мини-серия «Секретные войны», ставшая одним из первых глобальных кроссверов издательства Marvel, создавалась не только и не столько по художественным, сколько по маркетинговым мотивам. Проект нужен был для продвижения новой линейки игрушек от компании Mattel. Такое происхождение серии сказалось на её содержании, и сказалось не лучшим образом.

Пожалуй, главным следствием стал откровенный переизбыток персонажей. Само собой, производителю игрушек требовалось, чтобы на страницах комикса появилось как можно больше героев и злодеев, фигурки которых читателям захочется приобрести. Авторы «Секретных войн» так и сделали, запихнув в мини-серию практически всех наиболее популярных персонажей середины 1980-х. Беда в том, что Джим Шутер, по всей видимости, толком не знал, что делать с этой оравой в цветных трико.

В итоге большая часть кроссвера свелась к разборкам многочисленных группок супергероев и суперзлодеев, что сделало комикс весьма однообразным и чрезмерно затянутым. Для современного читателя дело усугубляется ещё и тем, что часть действующих лиц «Секретных войн», прежде всего из числа антагонистов, в наши дни уже подзабыта и не вызывает особого интереса.

Впрочем, во втором томе дело пошло чуть лучше. Здесь на первый план выходит Доктор Дум, который вместо того, чтобы принимать участие в бессмысленном конфликте, претворяет в жизнь хитрый план и обретает власть, о которой не мог и мечтать. После этого сам Дум предстаёт в новом, достаточно неожиданном свете, а сюжет наконец становится напряжённым и интересным. Жаль, что это происходит только под занавес кроссвера.

Хотя сегодня это уже не так значимо, нельзя не отметить, что некоторые события «Секретных войн» имели далеко идущие последствия для вселенной Marvel. Например, именно в этом комиксе Человек-паук впервые облачился в чёрный костюм-симбионт. Ещё после окончания кроссвера Фантастическую четвёрку покинуло Существо, на смену которому пришла Женщина-Халк.

С «Секретными войнами» стоит ознакомиться, что называется, «для общего развития»: как-никак, это один из первых кроссверов подобного масштаба, который привнёс во вселенную Marvel несколько важных новшеств.



ИТОГ

УДАЧНО

- ОБРАЗ ДОКТОРА ДУМА
- ВАЖНЫЕ ДЛЯ ВСЕЛЕННОЙ НОВОВЕДЕНИЯ

НЕУДАЧНО

- ПЕРЕИЗБЫТОК ПЕРСОНАЖЕЙ
- ЧЕРЕСЧУР ПАФОСНЫЕ ДИАЛОГИ
- «ИГРУШЕЧНОСТЬ» ВОЙНЫ

ОЦЕНКА МФ

хорошо

7

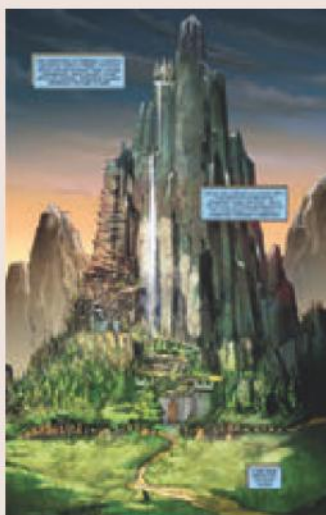
Джордж Р. Р. Мартин, Дэниэл Абрахам

Игра престолов. Книга 2

Эддард Старк осваивается в столице и ведёт расследование, пытаясь выяснить, как погиб Джон Аррен, предыдущий десница короля. Санса Старк наслаждается жизнью при дворе, в то время как Арья учится фехтовать. Кейтилин Старк решает, что её сына Брана пытались убить. Тирион Ланнистер берёт его в плен и везёт в замок к своей сестре, чтобы предать суду. А в дальних землях Дейенерис Таргариен носит в себе ребёнка, «истинного дракона»...

Дэниэл Абрахам, автор адаптации романа Джорджа Мартина, своим главным художественным методом провозгласил принцип «оставаться невидимкой». Он сократил диалоги, поменял местами некоторые главы и убрал большинство описаний, тем самым внеся значительные изменения в композицию исходного текста, но дух оригинала постарался сохранить в полной мере. И это ему удалось: если брать за графический роман не сразу после прочтения книги и не сравнивать их постранично, различия в сюжете фактически не видны. То есть поставленную художественную задачу Абрахам выполнил — правда, по всей видимости, не сумел донести её до художника. Если к повествованию нет никаких вопросов, то рисунок порой вызывает недоумение.

Одно из основных свойств саги Мартина — её жёсткая реалистичность. Дистанция между читателем и событиями книги минимальна: мир Вестероса кажется очень близким, достоверным, живым. Но в рисунках Томми Паттерсона градус условности выше, нежели в оригинальном тексте:



герои получились слишком глянцевыми, мультяшными, их лица временами напоминают маски. С одной стороны, есть потрясающие изобразительные находки — например, Лиза Аррен при первом же появлении вызывает целую гамму чувств, от удивления до жалости. С другой же стороны, нет никакой разницы в рисовке между легендами старой Нэн, которые она рассказывает на ночь Брану, и реальными событиями — и одни, и другие несут на себе печать сказочности.

К тому же ко второй части графический роман распадается на массу повествовательных линий, ни одну из которых авторы не успевают толком показать, причём точка зрения порой переключается слишком резко. В результате масштаб происходящего сохранить удалось, а вот целостности не хватает.



Неплохая адаптация «Игры престолов», которая всё же недотягивает до оригинала. Рекомендуются тем, кто хочет добавить немного сказочного глянца в жестокий мир Мартина.

Текст: Дмитрий Злотницкий



George R.R. Martin
A Game of Thrones: The Graphic Novel Volume 2

Графический роман
Год выхода на языке оригинала: 2013
Художник: Т. Паттерсон
Издательство: АСТ, 2015
240 стр., 6000 экз.

УДАЧНО

- СЛЕДОВАНИЕ БУКВЕ ОРИГИНАЛА
- МАСШТАБНОСТЬ СОБЫТИЙ
- НЕКОТОРЫЕ ОБРАЗНЫЕ НАХОДКИ

НЕУДАЧНО

- «ГЛАНЦЕВЫЕ» ГЕРОИ
- ПЕРЕИЗЫТОК СЮЖЕТНЫХ ЛИНИЙ

ОЦЕНКА МФ
хорошо

7

Текст: Александра Давыдова



Stephen King, Joe Hill,
Richard Matheson
Road Rage

Графический роман
Год выхода на языке оригинала: 2012
Художники: Н. Дэниел,
Р. Гаррес
Издательство: АСТ, 2015
120 стр., 3000 экз.

Джо Хилл, Стивен Кинг, Ричард Матесон

Дорожная ярость

Путешествуя по пустынному американскому шоссе, будь начеку. И если в зеркале заднего вида вдруг увидишь огромный грузовик, знай: дела плохи. Вне зависимости от того, кто ты, крутой байкер или обычный клерк, предпочитаешь ты бежать от опасности или встречать её с открытым забралом, готовься к дуэли с безумным дальнбойщиком. И знай, что ставка в этой гонке высока, как никогда, — твоя жизнь...

Обычно замысел комикса отделяет от воплощения на бумаге всего один шаг — собственно процесс творения. Или, если это адаптация литературного произведения или фильма, добавляется трансформация его в графическую форму. В случае со сборником «Дорожная ярость» цепочка творческих шагов гораздо длиннее. Сначала в 1971 году Кинг прочитал рассказ Матесона о громадном грузовике, водитель которого выбрал на дороге жертву для преследования, — знаменитую «Дуэль». В 1978-м Кинг принёс домой кассету с фильмом, снятым Стивеном Спилбергом по этому рассказу, и засмотрел ленту до дыр со своим сыном Джо, а через тридцать лет они написали рассказ «Скорость» как дань уважения Матесону. Наконец, в 2012-м Крис Райэлл адаптировал оба рассказа о грузовике-убийце, соединив их в одном комиксе. В итоге получилась книга, история создания которой чуть ли не интереснее, чем сюжет.

Действительно, главное удовольствие получаешь не от чтения комикса, а от сравнения историй между собой — ведь они очень разные. По осмысленности событий — у Хилла и Кинга действия всех персонажей сугубо логичны, а у Матесона на первом плане иррациональность происходящего. И по характеру повествования — клиповая, красно-чёрная, очень стильная «Скорость» с живыми, экспрессивными персонажами совсем не похожа на тягучую, постепенно

наращивающую напряжение жёлто-чёрную «Дуэль», герои которой похожи на свежевырытых зомби. Особо удачная идея создателей комикса — расположить сюжеты в обратном порядке: сначала «вторичное» произведение Хилла и Кинга, где они переосмысливают сюжет Матесона, а потом оригинальный сюжет. Именно это придаёт сборнику целостность и позволяет всем отсылкам и аллюзиям сыграть так, как должно.

К минусам можно отнести непроработанность второстепенных персонажей в «Скорости». Слишком много одинаковых лиц в самом начале — сложно погрузиться в сюжет, когда вместо того, чтобы следить за действием, пытаешься выяснить, кто есть кто. У «Дуэли» другая беда — в какой-то момент от одной и той же композиции «дорога, легковушка, грузовик» становится просто скучно. К тому же абсолютно не получается сопереживать жертве: выглядит главный герой так, будто сумасшедший маньяк здесь как раз он. Возможно, водитель грузовика знает что-то, что нам неизвестно? Кинг и Хилл уверены, что дело обстоит именно так.



Постмодернистский диалог талантливых авторов на тему «Грузовики-убийцы — как с ними бороться?». Атмосферная книга для любителей триллеров.

УДАЧНО

- ГНЕТУЩАЯ АТМОСФЕРА
- АДЕКВАТНОЕ ГРАФИЧЕСКОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ СЮЖЕТА
- ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТЕКСТОВЫЕ МАТЕРИАЛЫ

НЕУДАЧНО

- НЕВЫРАЗИТЕЛЬНЫЕ ВТОРОСТЕПЕННЫЕ ГЕРОИ «СКОРОСТИ»
- ОДНООБРАЗНЫЙ РИСУНОК «ДУЭЛИ»

ОЦЕНКА МФ
очень хорошо

8

Текст: Павел Тимченко

John Layman, Rob Guillory
Chew

Графический роман

Год выхода на языке оригинала: 2009 год

Художник: Роб Гиллори

Издательство: XL Media, 2015 год

264 стр., 5000 экз.



Джон Лэйман, Роб Гиллори

Жуй

Тони Чжуй всегда очень голоден, но ест с большой неохотой. А всё потому, что он — цибопат и видит прошлое продукта, который только что съел. Для управления полиции, где он служит, такая способность сотрудника, в общем-то, ни к чему. Но для Федеральной Службы Контроля Продуктов подходит в самый раз! Теперь Тони Чжую, поступившему на службу в ФСКП, поручают расследовать самые пугающие, неприятные и... невкусные дела.

Когда Джон Лэйман только задумывал комикс-серию Chew, он и не предполагал, какого огромного успеха добьётся. Изначально запланированные двадцать пять выпусков переросли в шестьдесят, комикс завоевал две премии Айснера, а также множество других наград, заставив издательства, отказавшие в своё время Лэйману, кусать локти от досады. На данный момент вышло уже почти полсотни выпусков «Жуй», и дела у Лэймана и Гиллори идут очень хорошо.

Открывая комикс, читатель немедленно знакомится с главной деталью сюжета: в мире «Жуй» запрещено есть курицу из-за эпидемии птичьего гриппа, которая унесла невероятное количество человеческих жизней. В результате этой катастрофы правительство США наделило ФСКП практически безграничными полномочиями, так что любой, кто намеревается нарушить запрет и попробовать-таки купить себе курятины на чёрном рынке, немедленно попадает под тяжёлую руку контролёров.

Мы знакомимся с Тони Чжуем в очень непростой период его жизни. Во время полицейской облавы на подпольный ресторан, где незаконно подавали блюда с курицей, Тони попадает в переплёт и, потеряв контроль над собой, опускается до каннибализма, пытаясь добыть необходимые сведения. Карьера Чжуя в полиции трещит по швам, но неожиданно его принимают в ФСКП, где способности цибопата весьма ценятся. Расследуя одно из дел на новом месте, Тони начинает понимать, что вся эта история с запретом курицы

и эпидемией — лишь часть чьего-то плана. Намекаясь докопаться до истины, Чжуй продолжает расследование, которое заводит в его самые странные места — от полярной международной обсерватории до острова в Тихом океане.

«Жуй» — это безумная смесь разнообразных жанров. Это и детектив, и триллер, и чёрная комедия. Авторы комикса смогли создать цельную, самобытную и стильную историю, которая привлекает внимание своими персонажами, сеттингом, сатирой на социальные явления и актуальные политические события, отсылками к знаменитым полицейским сериалам и литературным детективам. К примеру, поклонники сериала CSI могут увидеть среди криминалистов комикса одного из главных героев этого шоу, в напарнике главного героя, Колби, легко узнаются черты безумных копов старой закалки вроде Мартина Риггса из «Смертельного оружия», а внимательный читатель без труда заметит сходство антагониста с Ганнибалом Лектером...

Отдельной похвалы заслуживают персонажи. Так как в мире «Жуй» все события непосредственно связаны с пищей, то и способности некоторых героев напрямую зависят от неё. Здесь есть, например, ресторанный критик, своими рецензиями способный вызывать у читателя настоящее вкусовое ощущение описываемого блюда. Или негодяй, который прямо на глазах умнеет от поглощаемой еды. Или повар, общающийся с людьми через приготовленные им кушанья. Ещё в комиксе есть Джон Колби, ставший из-за неудачного эксперимента наполовину киборгом, и харизматичный Король Петухов Пойо, получивший даже собственный мини-спинофф. И это лишь главные персонажи. А есть ещё многочисленные бандиты, убийцы, шпионы, спец агенты и даже russkie. Да-да, в комиксе присутствуют шапки-ушанки, красные звёзды и все, что можно увидеть во второсортном американском боевике. Но в безумном мире «Жуй» этот коктейль из штампов и абсурдных деталей смотрится очень органично.

Если говорить о технической стороне комикса, то он нарисован довольно оригинально, но особенно интересна эволюция рисунка от первоначальных эскизов и набросков до окончательного варианта. Обо всех этих деталях читатель сможет узнать из разнообразных дополнительных материалов в конце книги.

Радует и очень высокое качество российского издания. XL Media отменно потрудились, выпустив шикарную толстую книгу большого формата, в твёрдом переплёте, на качественной бумаге, с приятным переводом.

Один из лучших независимых комиксов в мире наконец-то добрался до российского читателя. «Жуй» — то самое весёлое безумие, которое мы так любим, приправленное качественным и абсолютно ни на что не похожим сюжетом, любопытными сценарными находками и незабываемыми персонажами. Готовы попробовать это блюдо?



ИТОГ



■ Мэйсон Савой и Амелия Минц: непростые люди непростого времени

УДАЧНО

- ЗАВОРАЖИВАЮЩИЙ СВОЕЙ АБСУРДНОСТЬЮ СЮЖЕТ
- ЕДА ВО ВСЁМ ЕЁ МНОГООБРАЗИИ
- ЗАПОМИНАЮЩИЕСЯ ГЕРОИ И ЗЛОДЕИ
- СУПЕРСПОСОБНОСТИ, СВЯЗАННЫЕ С ПИЩЕЙ

ОЦЕНКА МФ

10

потрясающе



Редактор: Александр Гагинский

ЗА МЕСЯЦ ПОСМОТРЕЛ:

Земля будущего (2015)

Перед глазами стоит отчётливая картина. Comic-Con 2016. Аскающий гик собирает милостыню в коробку с надписью «На убийство Линделофа». Запороть логическими дырами такую прекрасную идею как гимн оптимистичной фантастике — это надо уметь.

ВИДЕОДРОМ

Наконец-то «оживления» старых киносериалов дали результат: новый «Безумный Макс» вышел не хуже старого. Правда, фильм получился, по сути, не про Макса, а про его напарницу Фуриозу. И многие спрашивали Джорджа Миллера: а зачем, собственно, надо было привязывать фильм к классике? Претензия не вполне справедлива — «Дорога ярости» похожа на старые фильмы ещё и по стилю. Но этот вопрос можно адресовать всем студиям и продюсерам, завалившим нас ремейками. И самый честный ответ на него — «встроенная аудитория» (built-in audience). Это люди, которые любят первоисточник и готовы смотреть всё, что с ним связано.

В Голливуде с подозрением относятся к проектам, у которых нет «встроенной аудитории». Киностудии предпочитают иметь дело с франшизами, которые в чём-то себя уже проявили — книги, комиксы, игры, сериалы. Предполагается, что фанаты первоисточника повалят на экранизацию и обеспечат кассу. С комиксами этот принцип отчасти работает, но тут всего два гиганта, и права на их героев раскуплены на годы вперёд.

В остальном приём срывает через раз. Так, одно время продюсеры верили, что подростковые книги — это золотая жила. Но «Гарри Поттер» привлёк публику, а «Перси Джексон» и «Эрагон» нет. Лавбурге-ры? «Сумерки» выстрелили, а «Орудия смерти» нет. Классика фантастики не прибыльнее — «Игра Эндера» и «Джон Картер» тоже не окупил бюджеты. Игры? «Принц Персии», к примеру, провалился (и не заставляйте нас вспоминать фильмы Уве Болла). Толпа фанатов, которая сметёт билеты с прилавков, оказалась мифом. Многотысячная аудитория у книг и игр есть, но именно у них самих. Интерес к кино у такого фаната слабый — он лучше ещё одну книжку почитает.

Где взять франшизы с аудиторией, которая гарантированно любит кино? Ясное дело, в самом кино. А делать что-то оригинальное с нуля считается крайне опасным, и изменить это предубеждение трудно.

НОВОСТИ КИНО

Конан проданся

Конана-варвара с его миром Хайборейской эры купил шведский продюсер Фредрик Мальмберг («Впусти меня»). За 7,5 миллионов долларов Фредрик приобрёл компанию Paradox Entertainment, которая ведаёт наследием Роберта Говарда. Так что отныне Мальмберг может снимать кино хоть про Кулла-завоевателя, хоть про Соломона Кейна, хоть про Хайборейскую эру в целом. Только про Рыжую Соню не может — права на неё принадлежат другим людям.

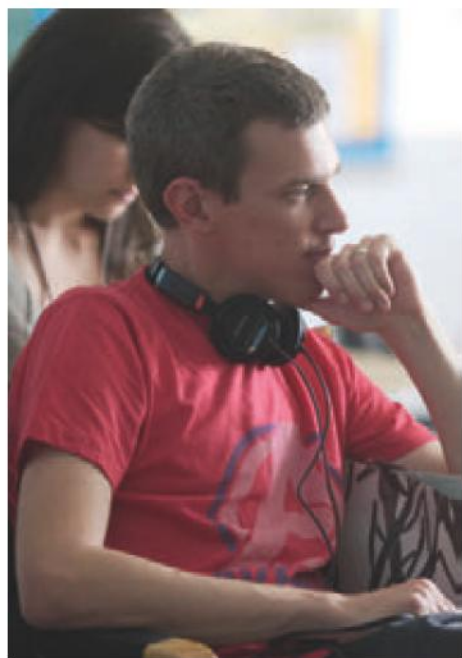
Мальмберг — давний поклонник Говарда. Он может стать для Конана и его мира тем, чем стал Саул Зейнц для Средиземья, — энтузиастом, продвигающим эту вселенную в мире кино. После покупки у Мальмберга есть всё, чтобы создать полноценную фэнтезийную кинофраншизу — взрослую, суровую, не похожую на прочие. Достигнет ли он такого же успеха, как Зейнц, — другой вопрос. Слегка настораживает, что Мальмберг был причастен и к провалившемуся в прокате «Конану» 2011 года (на фотографии это он в тёмных очках рядом с Джейсоном Момоа). Не то чтобы фильм был совсем плох, но создателям принёс одни убытки.

Сейчас Фредрик занят фильмом «Легенда о Конане» со Шварценеггером — продолжением «Конана-варвара»



1982 года. Нам обещают трёх героев из классического фильма, не считая самого пожилого Конана. Съёмки пока не начались — студия ждёт, окупится «Терминатор: Генезис», и по итогам проката, решит, делать ли ещё один фильм с Арнольдом.

Лестат, мутанты и Стивен Кинг



Джош Бун, режиссёр успешной мелодрамы «Виноваты звёзды», нарасхват у студий и будет снимать много фантастики. Студия Fox предложила ему стать сценаристом и режиссёром ответвления «Людей Икс» — «Новые мутанты», экранизации комиксов о юных учениках профессора Ксавье. Знаменитых героев в этой команде нет (вам что-нибудь говорят имена Пушечное ядро, Магма или Мираж?), но в этом и плюс — больше свободы сценаристу. Сейчас в «Людах Икс» меняется поколение актёров — даже Хью Джекман объявил, что скоро сыграет Росомуху в последний раз. Поэтому Fox хочет запустить серию про мутантов-подростков, которую можно будет снимать, пока актёры не вырастут.

Но ещё год назад Буна наняли экранизировать роман Стивена Кинга «Противостояние» — апокалиптический триллер о всемирной пандемии, который Джош намерен разбить аж на четыре фильма. И, будто этого мало, компания Universal предлагает Буну поставить мистическую драму «Лестат» по книгам Энн Райс. Если помните, полгода назад эта студия купила права на весь вампирский цикл Энн Райс и на сценарий её сына Кристофера о вампире Лестате. Когда Джош собирается воплощать все эти проекты — непонятно.

ПЕРВЫЕ КАДРЫ

«Варкрафт»: Оргрим Думхаммер



Вождя орков играет Роберт Казински — явно с помощью захвата движения.

«Марсианин»



Фильм Ридли Скотта по нашей «книге года» должен выйти в декабре 2015-го.

«Звёздные войны»: Энди Серкис



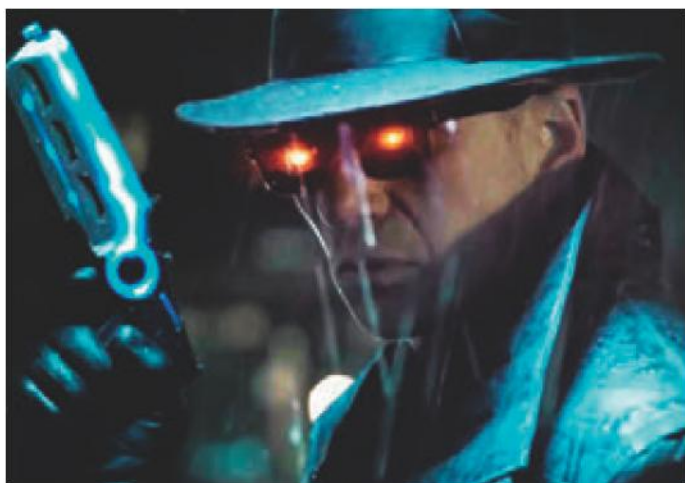
Мастер захвата движения играет одного из главных злодеев — Верховного Вождя Сноука.

Кино почти задаром

В России собираются снять фильм «Кое-что задаром» по мотивам классика фантастики Роберта Шекли. Причём практически бесплатно и отчасти на пожертвования из интернета. Картиной занимаются петербургская студия Movie Magic, режиссёр-дебютант Алексей Талызин, два актёра и специалисты по компьютерной графике, один из которых работал над «Восхождением Юпитера». Все они пока что работают задаром, из энтузиазма. Деньги на фильм собирают на сайте Planeta.ru — создатели рассчитывают на миллион рублей.

Сюжет фильма вдохновлён рассказом Шекли Something for Nothing. Герой этой истории заполучил чудо-машину из будущего, исполняющую желания. Он немедленно требует себе богатства, славы и бессмертия, не догадываясь, что желания не так уж бесплатны. Однако, судя по синопсису картины, от «оригинала» в ней останется мало. Фильм собираются выдержать в стиле мрачного киберпанковского неонуара. В сценарии у героя будет больная сестра, проблемы на работе и, главное, злобный Агент, который хочет отобрать у бедняги исполнителя желаний. Для чего нужны такие отличия — понять нетрудно. Чтобы снять экранизацию, надо покупать права у наследников, а за отсылки и «вдохновение», будем надеяться, авторов не засудят.

Если сбор денег увенчается успехом, на них уже к концу 2015-го снимут короткометражный фильм. С ним создатели пойдут к потенциальным спонсорам, чтобы собрать более внушительную сумму на полнометражку. План вполне реалистичный — в последние годы мы не раз писали, как короткометражки получают развитие в большом кино.



Пустошь Макса

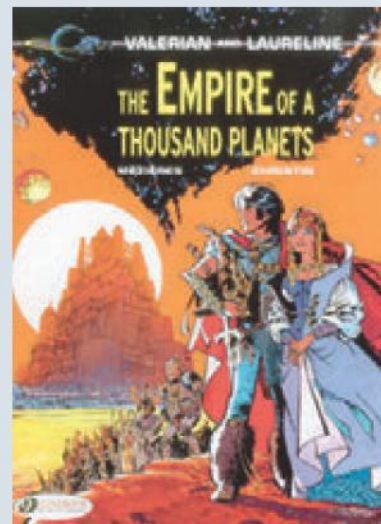
Новый фильм о Безумном Максе, «Дорога ярости», так всем понравился, что режиссёр Джордж Миллер заговорил о продолжении, не дожидаясь результатов проката. По словам Миллера, у него в планах трилогия про Тома Харди и его героя. Первый из них получил рабочее название «Безумный Макс: Пустошь», и к нему уже есть сценарий.



Ходит упорный слух, что ещё один фильм будет посвящён конкретно Фуриозе — однорукой воительнице, которую сыграла Шарлиз Терон. Вопрос, скорее всего, именно в актрисе: у Харди уже есть контракт на несколько фильмов, а с Терон ещё предстоит договориться.

КРАТКО

- Наша новость из прошлого номера отменяется: студия Disney отложила на неопределённый срок съёмки фильма «Трон 3: Восхождение». Вероятная причина — перегруженный график премьер, в который «Трон» просто некуда воткнуть.
- Третья часть «Вия» будет называться «Путешествие в Индию». Причём персонажи-индусы появятся уже в «Путешествии в Китай». Создатели «Вия» целятся в новые кинорынки и даже не пытаются это замаскировать.
- Оператор мюзикла «Генетическая опера» Джозеф Уайт дебютирует как режиссёр. Он снимет ещё один киберпанк — «Генус», экранизацию одноимённой книги Джонатана Тригелла. Сюжет романа напоминает фильм «Гаттака»: евгеника разделила человечество на генетически совершенных богатых и бедняков, не способных купить хорошие гены. Только в отличие от «Гаттаки», посвящённой драме одного человека, «Генус» расскажет о классовой борьбе, мировом заговоре и серийных убийствах, которые расследует главный герой — детектив Гант.
- Появились новые сведения об экранизации комикса «Валериан», которую снимет Люк Бессон. Экранизировать будут второй том серии, «Империя тысячи планет». В этом комиксе суперагенты Валериан и Лаурелин отправляются в упадочную империю, изолированную от остальной галактики, и влипают в неприятности, потому что местные власти не хотят быть «открытыми» Землёй. Валериана сыграет Дейн Де Хаан (Гарри Осборн из «Нового Человека-паука»), Лаурелин — Кара Делевинь (будущая Чаровница из «Отряда самоубийц»).





MARVEL

ЧЕЛОВЕК-МУРАВЕЙ

Ant-Man



Жанр: супергероика
Режиссёр: Пейтон Рид
Сценаристы: Эдгар Райт, Джо Корниш и другие

В ролях: Пол Радд, Майкл Дуглас, Эванджелин Лилли

Премьера в России: 16 июля 2015 года

Официальный сайт: marvel.com/antman



Вор-домушник Скотт Лэнг попал в неприятности. Но он может искупить свою вину, если поможет профессору Хэнку Пиму. Скотт должен испытать сверхсекретный костюм, который позволит ему уменьшаться до размеров букашки, сохраняя силу взрослого человека, а также управлять насекомыми. Бывший вор станет супергероем — Человеком-муравьём.

Со стороны кажется, что на студии Marvel не бывает проблем — что ни фильм, то хит. Однако даётся это непросто. О сложной судьбе «Человека-муравья» МирФ уже писал, но не лишним будет напомнить: фильм рождался с большим трудом, и это самый рискованный проект Marvel.

«Муравья» должен был снимать Эдгар Райт — режиссёр уморительных и стильных комедий «Зомби по имени Шон», «Скотт Пилигрим против всех», «Типа крутые легавые» и «Армагеддец». Именно Эдгар задумал картину о полубытом супергерое и сам вышел на руководство Marvel с концепцией, которая продюсерам понравилась. Он написал сценарий и готовился поставить фильм. Всё шло к тому, что Райт снимет ещё одну гиковскую комедию в своём фирменном стиле.

Но Marvel — это целая киновселенная, где фильмы должны стыковаться и не противоречить друг другу. За соблюдением канона строго следит глава студии Кевин Файги, который держит в голове всю картину серии. Авторское видение в Marvel одобряют, но только если оно не заставляет других людей переделывать свою работу. И надо же было такому случиться, что идеи Райта разошлись с планами на будущее киновселенной! Файги велел исправить сценарий, Райт упёрся, Файги нанял новых сценаристов, которые внесли в сюжет его правки, Райт обиделся и хлопнул дверью. Занавес.



★ РОЛЬ ПИМА ДОСТАЛАСЬ АКТЁРУ ПОИСТИНЕ МАСТИТОМУ — МАЙКЛУ ДУГЛАСУ, ЗВЕЗДЕ «ИГРЫ», «ОСНОВНОГО ИНСТИНКТА» И «РОМАНА С КАМНЕМ»

Основа райтовского сценария в «Человеке-муравье» всё же осталась. Уже по трейлерам видно: пришедший Эдгару на смену режиссёр Пейтон Рид сохранил фирменные шутки Райта и его ироничный подход к герою. Ведь Человек-муравей с его уменьшающим костюмом родом из наивных шестидесятых. В наши дни его слишком серьёзно воспринимать нельзя. В трейлере Скотт Лэнг даже как бы извиняется перед зрителем за своё прозвище («Имя не я придумал!») — и обезоруживает критиков, готовых придраться к старомодным условиям супергероики.

Нынешнее поколение фанатов уже не помнит Человека-муравья. Поэтому Райт, Рид и Файги рискнули отойти от канона довольно далеко. Доктор Хэнк Пим, который был первым, классическим Человеком-муравьём в комиксах, в фильме уже старик и наставник молодого Скотта Лэнга, придуманного комиксистами в 1979 году. Костюм, изобретённый Пимом, в фильме тоже выглядит иначе — современнее, технологичнее, суровее. Видно, что это скафандр микронавта, а не трико. Кстати, очень характерно, что в трейлерах делается упор именно на уменьшение, хотя в комиксах костюм Муравья мог и увеличивать носителя. То ли сценаристы забрали у Скотта эту способность, то ли приберегли для финальных, самых зрелищных сцен.

Противником Лэнга и Пима станет злодей по прозвищу Жёлтый Жакет — и это ещё один сюрприз, потому что в комиксах Жакет был супергероем (одно время это имя даже носил сам Пим). На сей раз за прозвищем скрывается Даррен Кросс — бывший коллега Пима, который решил использовать его открытия для создания оружия. Новый Жакет — это Тони Старк со знаком «минус». Конфликт Пима и Кросса похож на те, что мы видели в фильмах о Железном человеке, и «Муравью» это на пользу. Жакет явно не будет очередным тёмным властелином, намеренным завоевать или уничтожить мир без особой причины.

Снимая фильм про забытого супергероя, студия Marvel идёт на самый большой риск в своей истории. Даже «Стражи галактики» были основаны на свежей комиксной серии. К тому же они были космооперой, которую не судили по меркам супергероики. Человеку-муравью же придётся выдерживать сравнение с Мстителями, Суперменом, Людьми Икс и другими куда более известными конкурентами по жанру.

Marvel проверит, готова ли публика принять ироничный взгляд на супергероя и снова полюбить того, кого забыла. От успеха «Человека-муравья» во многом зависит, продолжит ли Marvel эксперименты и будет ли доверять молодым и дерзким творцам вроде Эдгара Райта и Пейтона Рида.



★ ДЛЯ ПОЛА РАДДА, КОТОРЫЙ СЫГРАЛ ЛЭНГА, «ЧЕЛОВЕК-МУРАВЕЙ» СТАНЕТ ПРОРЫВОМ. АКТЁРУ В КАРЬЕРЕ НЕЧАСТО ТАК ВЕЗЛО: ДО СИХ ПОР ГЛАВНЫЕ РОЛИ ОН ИГРАЛ ТОЛЬКО В СКРОМНЫХ РОМАНТИЧЕСКИХ КОМЕДИЯХ

★ КОСТЮМ ЖЁЛТОГО ЖАКЕТА ПОХОЖ НА КОСТЮМ МУРАВЬЯ, НО СПЕЦИАЛЬНО РАЗРАБОТАН ДЛЯ БИТВЫ





Жанр: фантастический боевик
Режиссёр: Алан Тейлор
Сценаристы: Лазло Калогридис, Патрик Люсье
В ролях: Арнольд Шварценеггер, Эмилия Кларк, Джейсон Кларк
Премьера в России: 2 июля 2015 года
Возрастной рейтинг: 12+
Официальный сайт: terminatormovie.com

Terminator Genisys

Терминатор: Генезис

«В будущем машины восстанут, но люди во главе с Джоном Коннором их победят. Тогда компьютер Скайнет отправит робота-терминатора в прошлое, чтоб убить мать Коннора Сару. А Джон пошлёт туда же Кайла Риса, чтобы Сару спасти. Эту историю знают все. А теперь к ней добавятся старик-терминатор — отец Сары, Коннор — злобный киборг и прочие сюрпризы.

Из ремейков-перезапусков 2015 года «Генезис» настораживает больше всех. Он странный. Слухи о его сюжете сулят массу потенциально неудачных ходов. И ладно бы они оставались слухами, но трейлеры их в основном подтверждают.

Действие развернётся в альтернативной реальности, где канон старых «Терминаторов» не в ходу. По новой версии, родителей Сары Коннор убили терминаторы, когда она была ещё девочкой. Сару спас и заменил ей отца добрый T-800, посланный кем-то из будущего. За прошедшие годы его «мясная» оболочка... состарилась! Никак иначе сценаристы не смогли объяснить, почему робот выглядит как пожилой губернатор Калифорнии.

И это ещё цветочки. Ягодки — сам Джон Коннор, которого Скайнет превратит в киборга и отправит убивать собственную маму. Такой поворот может добить образ спасителя человечества — мало того, что его вечно спасают другие, так он теперь ещё и злодей. Впрочем, это в духе основателя серии Джеймса Кэмерона. «Судный день» он так и придумал — сделал злодея героем. Возможно, Джона раскроют хотя бы в начале, где он, судя по трейлеру, наконец побеждает Скайнет. И там же нам впервые (не считая сериала «Битва за будущее») покажут машину времени.

«Генезис» снимает довольно крепкая команда. Режиссёр Алан Тейлор поставил лучший фильм о Торе — «Царство тьмы». Сару играет Эмилия Кларк (Дейенерис из «Игры престолов»), а помощника злого Коннора — Мэтт Смит (одиннадцатый Доктор Кто). И, конечно, в роли T-800 — Арнольд Шварценеггер, который так верит в фильм, что подписал контракт на два сиквела. Уже ясно, что шедевра на уровне фильмов Кэмерона у них не выйдет. Но имена создателей заставляют надеяться, что «Генезис» окажется хотя бы не худшей частью серии.



Текст: Александр Гагинский



Жанр: фантастическая комедия
Режиссёр: Крис Коламбус
Сценаристы: Тимоти Даулинг, Тим Херлихи, Адам Сэндлер
В ролях: Адам Сэндлер, Мишель Монахан, Питер Динклейдж
Премьера в России: 23 июля 2015 года
Официальный сайт: pixels-movie.com

Pixels

Пиксели

«Инопланетяне поймали сигналы с Земли — но это были записи старых аркадных игр. «Братья по разуму» приняли их за объявление войны и атаковали первыми, копируя увиденное на экране. Теперь земные города крушат гигантский Пак-мен, обезьяна Донки-Конг, кубики «Тетриса» и кораблики из Galaxian. Справиться с ними может только команда чемпионов по старым играм.

Когда трейлер «Пикселей» показывают в кинотеатрах, публика реагирует примерно так: «Какой бред... Обязательно надо посмотреть!» Замысел этого фильма, основанного на одноимённой короткометражке, безумен и нелогичен, но тем и привлекателен. В конце концов, это же абсурдная комедия, а не серьёзная научная фантастика. Место логики и разумных объяснений тут занимают стёб над условностями игр и ностальгия по девяностым.

«Пиксели» не просто содержат отсылки к старым играм — фильм буквально состоит из их персонажей и игрового процесса. Пак-мен пожирает

станции метро, фигурки «Тетриса» заполняют пространство между домами, заставляя их исчезать, шарик и ракетка из «Арканоида» играют в пинг-понг, круша небоскрёбы. Всё, к чему прикасаются пришельцы, превращается в набор пикселей. Причём в основном агрессоры действуют как игроки, а люди оказываются в непривычной роли злодеев и элементов игрового мира.

Бороться с инопланетной нечистью будут чемпионы по видеоиграм. Главного из них сыграл комик Адам Сэндлер («Клик», «Никки, Дьявол-младший») — и это новость не очень хорошая. Удачные комедии у Адама получаются через раз, что он и сам охотно признаёт. Зато среди его партнёров — Питер Динклейдж, всеми любимым Тири-он из «Игры престолов», и это новость радостная. Интересно, что Питер в очередной раз выбрал роль, никак не связанную с его ростом, — он явно хочет, чтобы его воспринимали как актёра, а не карлика.

Поставил фильм Крис Коламбус, знающий толк и в комедиях, и в фантастике. На его фильмах выросло не одно поколение — зрители постарше помнят его как создателя серии «Один дома», а для молодых он режиссёр двух первых картин о Гарри Поттере. Имя Коламбуса для нас перевешивает все опасения: фантастическую комедию от него в любом случае стоит посмотреть.



После финальных титров

Текст: Александр Киселев



Жанр: научно-фантастический триллер

Режиссёр: Алекс Гарленд

Сценарист: Алекс Гарленд

В ролях: Донал Глисон, Алисия Викандер, Оскар Айзек

Мировая премьера: 21 января 2015 года

Возрастной рейтинг: 18+

Официальный сайт: exmachina-movie.com

Похожие произведения: «Машина» (2013) «Кара» (короткометражка, 2012)

Ex Machina

Из машины

Талантливый программист Калек (Донал Глисон) неожиданно выигрывает стажировку в особняке создателя крупнейшего интернет-поисковика (Оскар Айзек). На месте он обнаруживает секретную подземную лабораторию по разработке продвинутого искусственного интеллекта. Там Калебу предстоит проводить тест Тьюринга для женственного человекоподобного робота по имени Ава (Алисия Викандер).

Для писателя и сценариста Алекса Гарленда «Из машины» — главный проект всей его жизни. Выстрелив в 1996 году романом «Пляж», мейнстримным переосмыслением «Повелителя мух», он познакомился с подающим надежды режиссёром Дэнни Бойлом, вместе с ним поработал над экранизацией «Пляжа» и довольно быстро переквалифицировался в сценариста фантастического кино («28 дней спустя», «Пекло», «Не отпускай меня», новый «Судья Дредд»). К режиссёрскому дебюту он шёл более десяти лет и вот, наконец, получил возможность рассказать собственную историю на языке высокобюджетного кинематографа.

Многолетний опыт работы с Дэнни Бойлом, который за эти же десять лет стал главным британским режиссёром и поставил церемонию открытия Олимпиады в Лондоне, оказал огромное влияние на режиссёрский почерк Гарленда. Как и Бойл, Гарленд ставит форму выше содержания и с помощью множества художественных средств придаёт фильму визуальный и звуковой лоск. «Из машины» выглядит технически совершенным хай-тековским триллером, вычурные декорации и визуальные эффекты которого маскируют камерность происходящего и помогают подавить чувство, что смотришь дорогостоящую пьесу.

Двигателем этого технического чуда оказываются три талантливых и в будущем наверняка успешных актёра. Оскар Айзек ради этого фильма примеряет совершенно непривычный для себя образ эксцентричного компьютерного гения. Он перевоплощается не хуже признанного мастера Дэниэ-

■ В ближайшее время Оскар Айзек и Донал Глисон появятся в новых «Звездных войнах», а Алисия Викандер — в комедийном боевике «Агенты А.Н.К.Л.» и потенциально оскороанной «Девушке из Дании»



■ «Из машины» окажется испытанием для вашей звуковой системы и в особенности сабвуфера — качество сведения музыки и звука на высоте

ла Дэй-Льюиса: в герое Оскара нет ничего от меланхоличного Льюиса Дэвиса из фильма братьев Коэнов, который принёс Айзеку успех. Как и там, Оскар смотрится крайне убедительно, а его персонаж подавляет главного героя харизмой. Глисон и Викандер на фоне Айзека меркнут. Даже актёрские таланты не позволяют им вырваться за пределы выбранных Гарлендом типажей — хакера-неудачника и робота-аутиста соответственно.

Самым спорным и противоречивым аспектом фильма неожиданно оказалась научно-фантастическая концепция, заложенная в фильм Гарлендом. Не сюжет — он развивается логично и местами весьма оригинален, — а именно сама концепция. «Из машины» не привносит в жанр ничего нового. Он как будто состоит из первых 30 минут недавнего триллера «Машина», идеи короткометражки «Кара» и популярных в последние годы рассуждений на тему человечности искусственного интеллекта и бесчеловечности его создателей.

Для жанровой аудитории, то есть нас с вами, «Из машины» вряд ли станет откровением, но на него стоит обратить внимание. Хотя бы потому, что это качественный и логичный современный фантастический триллер-притча и фильм-предостережение на стыке авторского британского кино и многомиллионного блокбастера, что уже как минимум оригинально.

Превосходно исполненный камерный научно-фантастический триллер. Разочаровать он может разве что искушённых поклонников фантастики — тривиальностью концепции и бесконечными аллюзиями на соседей по жанру.



ИТОГ

УДАЧНО

- ВИЗУАЛЬНЫЙ И ЗВУКОВОЙ ЛОСК
- НЕОЖИДАННЫЙ ОБРАЗ ОСКАРА АЙЗЕКА
- ХАЙ-ТЕК ДЕКОРАЦИИ

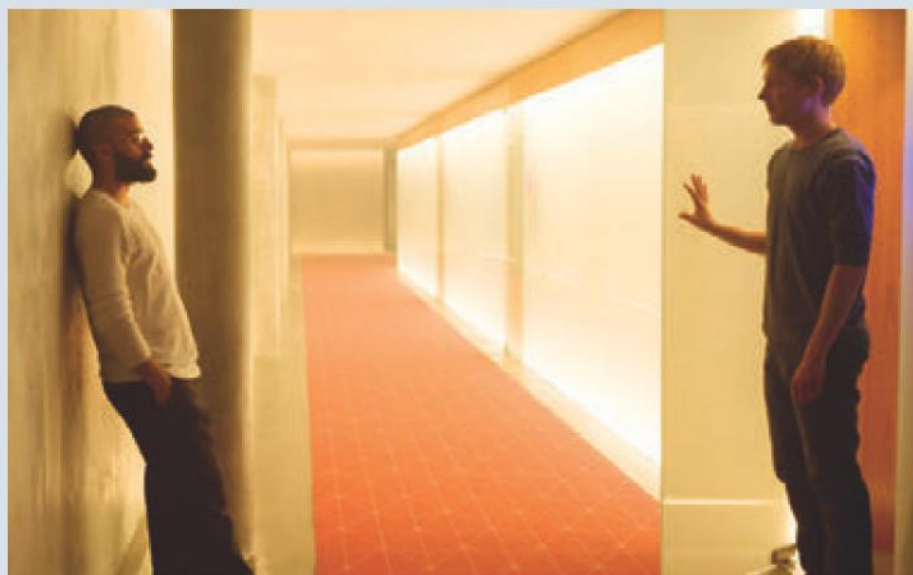
НЕУДАЧНО

- НЕОРИГИНАЛЬНАЯ ФАНТАСТИЧЕСКАЯ КОНЦЕПЦИЯ

ОЦЕНКА МФ

хорошо

7





Жанр: постапокалиптический боевик

Режиссёр: Джордж Миллер

Сценаристы: Джордж Миллер, Брендан Маккарти, Ник Латурис

В ролях: Том Харди, Шарлиз Терон, Николас Холт, Хью Кияс-Бёрн

Премьера в России: 14 мая 2015 года

Возрастной рейтинг: 18+

Похожие произведения:
Серия игр Fallout
«Водный мир» (1995)
«Книга Илая» (2010)



Mad Max: Fury Road

Безумный Макс: Дорога ярости

Мир после ядерной войны. Макс Рокатански, бывший коп, а ныне бродяга, попал в рабство к секте Бессмертного Джо. Но очень скоро он покинет клетку. Потому что воительница Фуриоза помогла сбежать гарему Джо и везёт девушек в Зелёные Земли. Начинается погоня, и фанатики берут Макса с собой как запас донорской крови.

Когда эпохе перезапусков вынесут приговор, «Дорога ярости» зачтётся как смягчающее обстоятельство. Фильм достоин встать в один ряд с оригиналом и кое в чём даже превосходит его. Джордж Миллер снял масштабное, стильное и энергичное кино, которому трудно подобрать сравнение.

Нас с ходу бросают в мир пустошей, который никогда ещё не был таким объёмным и страшным. Это вселенная обезумевших от жажды мутантов, уродов и калек. Тут всё покрыто ржавчиной и пылью, вращаются огромные шестерни и лязгают цепи. Машины тут сварены из обломков, оцетинены шипами и пулемётами. Мир пустоши жесток и рационален в своей жестокости. Рабовладельцы тут доят молоко из женщин и кровь — из мужчин вроде Макса. Для хозяев он хуже, чем раб, — он «туша», расходный материал.

А ещё этот мир безумен. Не ждите инструкций по выживанию в духе «Дороги» — на пустошах царит дурдом. Тут не ходят ногами — мир поделён между фракциями дикарей, гоняющих на мотоциклах и багги. Тут сектанты мечтают попасть в Вальхаллу, где воинам подают небесные бургеры и колу. Тут палят из огнёмётов и возят на битву гитариста, играющего что-то тяжёлое для поднятия духа.

По идее, такого не должно быть в мире, где людям не хватает воды и бензина. Но безумие пустошей завораживает и заставляет поверить в себя. Оно как полёты быстрее света и бессмертные эльфы — надо просто принять правила игры.

Долго размышлять над устройством мира не придётся. Очень скоро начинается погоня, которая почти без перерыва длится до последней минуты. «Безумный Макс» всегда был про дорожные битвы, и «Дорога ярости» даёт их сполна. Это не «Годзилла», где Годзиллу показывают минут восемь в конце. Миллер с ходу обрушивает на зрителей именно то, для чего они купили билет. Ревут моторы, скрежещет металл, гремят взрывы и выстрелы, а воины умирают с криком «Запомните меня!».

Драйв такой, что перевести дух некогда. При этом — никакого сумбура, ход битвы легко понять. Каждое действие ускоряет или замедляет гигантскую фуру, которая уходит от погони. Чуть задержишься — и враги догонят, накинута, растерзают. Гони, Фуриоза, гони!

Когда через полчаса ада наступает тишина, она буквально оглушает. Приходит время того, что обычно ставят в начало, — знакомства с героями, выяснения отношений, диалогов, более связных, чем крики ярости и смерти. Время краткой передышки перед новым



■ Фуриоза (справа) и Нюкс (слева) оказались не менее яркими, чем заглавный герой

ураганом погонь и перестрелок. И время раскрыть Макса — Том Харди стал отличной заменой Мелу Гибсону в этой роли, он не менее суров и харизматичен. Поначалу его Макс отнюдь не благородный герой — он движим инстинктами и тупо хочет выжить. И впервые за четыре фильма он действительно безумен. Его преследуют внутренние демоны, от которых он может избавиться, только помогая случайным попутчикам.

Однако подлинный главный герой фильма не он. «Дорога ярости» — не столько «Безумный Макс 4», сколько «Фуриоза 1». Именно героиня Шарлиз Терон — движущая сила сюжета, это её история искупления и возвращения на родину. Легко поверить в слух, что следующий фильм Миллер снимет именно про Фуриозу. Она ему явно интереснее. Но и однорукая амазонка не перетягивает всё одеяло на себя — хватает ярких моментов и у фанатика-неудачника Нюкса, и у беглянок из гарема.

История не про Макса — это, пожалуй, единственная претензия к «Дороге ярости». Фильм слабо связан со старой трилогией, почти не дополняет её и даже местами ей противоречит. Но для самой картины так даже лучше. Ржавый канон — лишний груз для фуры, уходящей от погони. За борт его! «Дорога ярости» не воспринимается как приквел, она самоценна как потрясающий постапокалипсис. Ей не нужно кричать «Запомни меня!» — её и так не забудут.



Идеальный постапокалиптический боевик — пожалуй, лучший образец жанра. Кино не про самого Макса, а про то, за что любят фильмы о нём, — про безумный мир пустоши, яростные погони и харизматичных героев.

■ Тактика дорожных войн диковинна и изобретательна — тут и копы с бомбами вместо конечников, и акробаты на боевых шестах

УДАЧНО

- ПОТРЯСАЮЩИЙ МИР ПУСТОШИ
- УРАГАННЫЕ ДОРОЖНЫЕ ВОЙНЫ
- ЯРКИЕ ПЕРСОНАЖИ

НЕУДАЧНО

- СЛАБАЯ СВЯЗЬ СО СТАРЫМИ ФИЛЬМАМИ

ОЦЕНКА МФ
отлично

9



Текст: Марина Беляева



Жанр: сказка
Режиссеры: Александр Эбойя, Бенуа Филиппон
Сценаристы: Бенуа Филиппон, Жером Фамстен
Премьера в России: 28 мая 2015 года
Возрастной рейтинг: 6+
Похожие произведения: «Дети дождя» (2003) «Хранители снов» (2012) «Эпик» (2013)

Mune

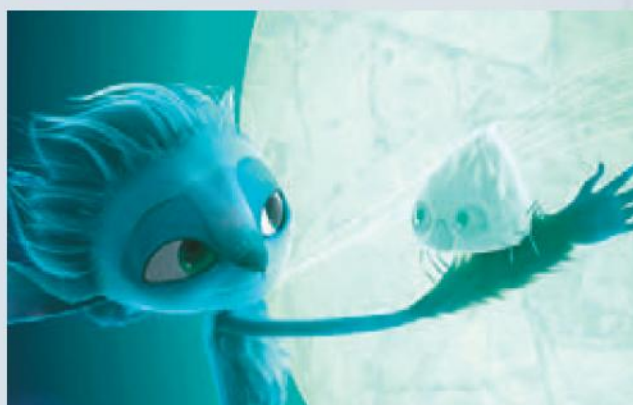
Хранитель Луны

«Давным-давно на далёкой-далёкой планете один сильный человек притянул Солнце цепями к земле, а второй выковал Луну в мире снов и принёс её в мир. С тех пор в этом мире раз за разом избираются новые Хранители Солнца и Луны, которые отвечают за сохранность светил, смену дня и ночи, а также за вселенскую гармонию. И вот однажды юному фавну Мьюну абсолютно случайно выпала честь стать новым Хранителем Луны...

Александр Эбойя и Бенуа Филиппон поставили перед собой сложную задачу – создать почти что мифологический сюжет про поиск Солнца и Луны, разбавив его при этом политическими интригами, психологически проработанными персонажами, по-разному раскрывающими понятие ответственности, да ещё и охватив попутно сюжет о преодолении соблазнов и собственных слабостей. И всё это с рейтингом «6+».

Но, по всей видимости, сценаристов куда больше интересовало воплощение отдельных задач, нежели гармоничность идеи в целом. И дело даже не в сомнительно работающих правилах сказочной вселенной или отдельных логических дырах. Проблема в том, что при хорошей завязке большая часть сюжетных линий «Хранителя» уходит в никуда – они либо остаются неразрешёнными, либо получают весьма спорную развязку.

Однако визуальная составляющая «Хранителя», дизайн персонажей и постановка отдельных сцен сполна искупают сомнительные сценарные ходы. Визуальное решение фильма создаёт ту истинно



сказочную атмосферу, которую авторы не смогли или не решились в полной мере развить на сюжетном уровне. Яркие образы-архетипы придают фильму глубину и цельность. При этом в «Хранителе Луны» есть не только трёхмерная графика, но и элементы рисованной двухмерной анимации. И это соседство выглядит одновременно органичным и эффектным.



Несмотря на недостатки, «Хранитель Луны» самобытен и выразителен. При банальной сюжетной канве мультфильм цепляет благодаря интересной и отлично раскрытой теме личной ответственности за происходящее в мире. Да и полюбоваться тут есть на что.

ОЦЕНКА МФ

7

хорошо

ИТОГ

Текст: Николай Караев



Жанр: фантастическая мелодрама
Режиссёр: Ли Толанд Кригер
Сценаристы: Дж. Миллс Гудло, Сальвадор Пасковиц
В ролях: Блейк Лайвли, Микхиль Хейсман, Харрисон Форд
Премьера в России: 21 мая 2015 года
Возрастной рейтинг: 12+
Похожие произведения: «Загадочная история Бенджамина Баттона» (2008) «Византия» (2012) «Бойфренд из будущего» (2013)

The Age of Adaline

Век Адалин

«В 1937 году тридцатилетняя американка Адалин Боумен попадает в аварию и обретает бессмертие. Меняются эпохи, стареют родные и любимые, а она остаётся прежней.

В «Веке Адалин» фантастики как таковой – минимум. Героиня перестаёт стареть, пережив удар молнии, который каким-то образом меняет её ДНК. Нам говорят, что этот эффект будет открыт в 2035 году, но с тем же успехом это могла быть магия. Суть фильма не в допущении, а в его последствиях. Это кино о личном бессмертии, которое, если разобраться, обещает мало хорошего.

Тут «Век Адалин» на высоте. С Адалин (Блейк Лайвли) не случается ничего особенного. Её последним приключением становится бегство от ФБР в 1950-х. После него она живёт как все, с той лишь разницей, что за более чем столетнюю жизнь она выучила немало языков, прочла горы книг и свела знакомство с толпой знаменитостей вроде певца Бинга Кросби. Однако на деле Адалин глубоко несчастна. Мало того, что она вынуждена скрываться, часто переезжать и жить по поддельным документам. Хуже всего, что её дочь Флемминг (Эллен Бёрстин) стареет и вынуждена представляться бабушкой собственной матери.

И заводить романы Адалин не может – не обречь же любимого на страдания. Но сердцу, даже столетнему, не прикажешь: на горизонте появляется молодой, богатый и красивый Эллис (Микхиль Хейсман) – и приходит большая любовь. Влюблённые едут в гости к его родителям. Отец Эллиса (Харрисон Форд) выходит встречать гостей... и узнаёт в Адалин девушку, которая в далёких 1960-х вскружила ему голову



и сбежала. Старика, вновь переживающего забытые чувства, Форд играет пронзительно, лишней раз доказывая, что лично ему возраст – точно не помеха.

Далее мелодрама разыгрывается как по нотам и с предсказуемым результатом. Но есть в «Веке Адалин» и кое-что поважнее мелодрамы – ощущение связи времён, которую воплощает героиня. Без пафоса, без особых ссылок на исторические события нам показывают, как весь XX век укладывается в одну человеческую жизнь. Поймать это ощущение и заключить его в двухчасовую ленту – уже немало.



Даже если вы любите Харрисона Форда только как Хана Соло и Рика Декарда, «Век Адалин» определённо стоит просмотра.

ОЦЕНКА МФ

8

очень хорошо

ИТОГ



Жанр: ретрофутуристическая сказка

Режиссёр: Брэд Бёрд

Сценаристы: Дэймон Линделлоф, Брэд Бёрд, Джефф Дженсен

В ролях: Джордж Клуни, Бритт Робертсон, Хью Лори, Рэффи Кэссиди, Томас Робинсон

Премьера в России: 21 мая 2015 года

Возрастной рейтинг: 12+

Пожоие произведения:
«Гостья из будущего» (1985)
«Полет навигатора» (1986)
«Дети шпионов» (2001)

Tomorrowland

Земля будущего

«Девочка-робот Афина даёт мальчику Фрэнку значок, позволяющий попасть на Землю будущего — в параллельный мир торжества разума и науки. С тех пор прошли годы, люди перестали верить в светлое будущее, а Фрэнка изгнали обратно. Значок попадает в руки Кейси — дочери инженера NASA, потерявшего работу, потому что космос больше не нужен. Афина просит Кейси и постаревшего Фрэнка спасти мир...

«Знаешь, почему тебе не удалось рассмешить меня? Ты не смешной...»

Афина — Фрэнку

«Земля будущего» старательно прикрывает своё «аттракционное» происхождение — в основу фильма положены очаровательные, хоть и старомодные идеи о светлом будущем, где технологии заменят магию, а главными волшебниками станут мечтатели. Почему мы перестали смотреть в будущее с оптимизмом?

Фильм пытается дать ответ на этот вопрос... но у него не получается. Самая сильная сторона картины — как раз аттракционы. Герои, крича от восторга, успевают покатаются на самодельном ракетном ранце, космической ракете XIX века, классическом аттракционе It's a Small World и даже пушечной ванне! А на фоне проносятся красивые, захватывающие дух виды Земли будущего.

Так как источником вдохновения послужили идеи из конца 1950-х, фильм имеет приятный налёт старой фантастики. Мегаполис похож на типичные города из книг Золотого века — причудливые серебристые здания, люди в странных одеждах, аэромобили в небе, космодром на ближайшей остановке метро... Вот только в «Земле будущего» очень мало самой Земли будущего. Не считая пролога, мы доберемся до ретрофутуристического мегаполиса лишь через полтора часа, и он окажется не таким ярким, как хотелось бы.

Компанию нам составят бойкая девушка-подросток Кейси и любящая хороший юмор девочка-робот Афина. Именно за девочками мы следим большую часть времени, и справляются они со своими ролями неплохо. Герой же Джорджа Клуни подключится к ним лишь в середине фильма (не считая его героя в детстве, сыгранного харизматичным мальчуганом Томасом Робинсоном). Кейси выступит на-



Один из самых запоминающихся эпизодов — поход Кейси в магазин сувениров для гиков. К сожалению, он же один из самых нелогичных

шим проводником — суть истории будет открываться ей (и зрителю) постепенно. И очень долго.

Одна из главных проблем фильма — несбалансированный и противоречивый сценарий. После длинного пролога (а затем ещё пролога в прологе) и размеренного развития сюжета, разбавленного как неплохим юмористическим экшеном, так и массой ненужных сцен, почти не остаётся времени на адекватную развязку. В результате нам так и не дают внятного объяснения причин (и даже сути!) надвигающейся катастрофы. А затем герои предотвращают беду настолько легко, что это окончательно сбивает с толку. При этом от Кейси, которой весь фильм твердят о её избранности, ничего не зависит — за неё всё делают другие.

Совершенно не понятен и конфликт героев со злодеем. Доктор Никс в исполнении великолепного Хью Лори не имеет никаких причин желать наступления катастрофы, но кидается в драку, когда герои предлагают вариант спасения. Увы, этот потенциально интересный герой так редко появляется в кадре, что невозможно понять, что же в нём такого плохого.

УДАЧНО

- МУДРЫЕ СЛОВА О ФАНТАСТИКЕ И БУДУЩЕМ
- РЕТРОФУТУРИСТИЧЕСКИЙ АНТУРАЖ
- ИГРА МОЛОДЫХ АКТЁРОВ

НЕУДАЧНО

- ЛОГИЧЕСКИЕ ДЫРЫ В СЮЖЕТЕ
- МАЛО САМОЙ ЗЕМЛИ БУДУЩЕГО
- ПРИВКУС РЕКЛАМЫ АТТРАКЦИОНА

ОЦЕНКА МФ
неплохо

6



Красочный аттракцион с немодным, но очень хорошим и правильным посылом. Вот только он теряется на фоне затянутого вступления, скомканной концовки и нераскрытых героев.

У Бёрда хорошая самоирония. Многие виды Земли будущего, показанные в трейлерах, оказались по сюжету... именно что рекламным «трейлером», заманивающим в параллельный мир



«Земля будущего» и советская фантастика

— А что, если ты долетишь,
а там — ничего?
— А что, если я долечу,
а там — всё?
Кейси и её отец, «Земля будущего»

Одно из свойств постмодернизма заключается в том, что каждый элемент произведения (реплика или кадр) имеет значение не сам по себе, а является ключом, отсылкой к набору смыслов, притянутых из того, что называется культурным контекстом. «Земля будущего» — фильм постмодернистский.

Ехидно-откровенной визуализацией этого стал гик-магазин, в который попадает Кейси на первом этапе своих поисков. Магазин полон не столько товарами, сколько отсылками — к культовым вселенным, формировавшим для нас облики будущего. И, чтобы окончательно развеять сомнения, хозяин лавки, чернокожий чувак с дредами, представляется именем основателя жанра НФ Хьюго Гернсбека.

«Земля будущего» похожа на айсберг, у которого подводная часть больше, чем видимая. Речь не о «синдроме поиска глубинного смысла». Просто когда героиня спасает демонтируемую стартовую платформу, мальчик влюбляется в девочку-андроида, а губернатор из другого измерения обижается на человечество, не вынашившее его предупреждению, это не события как таковые, а символы — условные, как движения актёров немого театра, передающих пластикой тела бурю эмоций.

Не знаю, насколько могут воспринять этот посыл зрители других культур, но мы, современники (в той или иной степени) краха коммунистической идеологии, отлично понимаем смысл фразы, сказанной Фрэнком в самом начале картины: «Раньше будущее было другим». Контрольный выстрел — кадры с девочкой, на память перечисляющей названия звёзд.

В СССР была своя мифология будущего. То представление о будущем, которое транслировала советская идеологическая машина, выглядело, пожалуй, самым привлекательным. Квинтэссенцией его стал Мир Полудня Стругацких — и Стругацкие же, видевшие не только воображаемое будущее, но и реальное настоящее, подписали ему приговор: «Такой мир может быть только придуман».

Политолог и фантастиковед Сергей Переслегин ещё в 1995 году написал статью под названием «Будущее, которое мы потеряли». Но мечта-то, пусть и не всегда осознаваемая, осталась. О звёздах. О настоящем, неиллюзорном смысле жизни. О цели настолько великой, что за неё не жалко всё отдать. О бесконечном радостном пути вперёд.

В общем, о светлом будущем.

Только ленивый не отметил параллели между «Землёй будущего» и любимой многими поколениями «Гостьей из будущего» (от хождений Коли по космодрому до невинно убиенного робота Вертера). Но фильм Бёрда не столько рассказывает о потерянном рае (идеальную картинку зритель видит очень недолго и только в воспоминаниях Фрэнка), сколько размышляет о том, почему так случилось и как теперь к этому относиться. Такой же рефлексией было пропитано довольно много произведений отечественных фантастов в конце девяностых и начале нулевых — на память сразу приходят диалогия «Наши звёзды» и рассказ «Возвращение» Вячеслава Рыбакова или повесть «Всё хорошо» Андрея Лазарчука.

(Любителям конспирологии можно напомнить, что фамилия одного из продюсеров фильма очень русская: Чернов. Возможно, тематика фильма и впрямь не случайна?)

«Земля будущего» — не утопия. К моменту, когда юная мечтательница Кейси попадает в «прекрасное далёко», от него остаётся только рекламный ролик. Нам показывают искажённый мир. Прекрасная страна мудрых и добрых людей, тщательно отобранных Конструкторов Будущего, предстаёт сперва высокомерной метрополией, высылающей неугодных, а после и вовсе киберпанковой тиранией, отправляющей роботов-убийц охотиться на детей. Как и братья Стругацкие в нашей реальности, губернатор Никс уверен в невозможности утопии для всех. Рай бывает только для избранных. Никс знает, что, будучи спасёнными из одного загубленного мира, люди быстро загубят и второй.

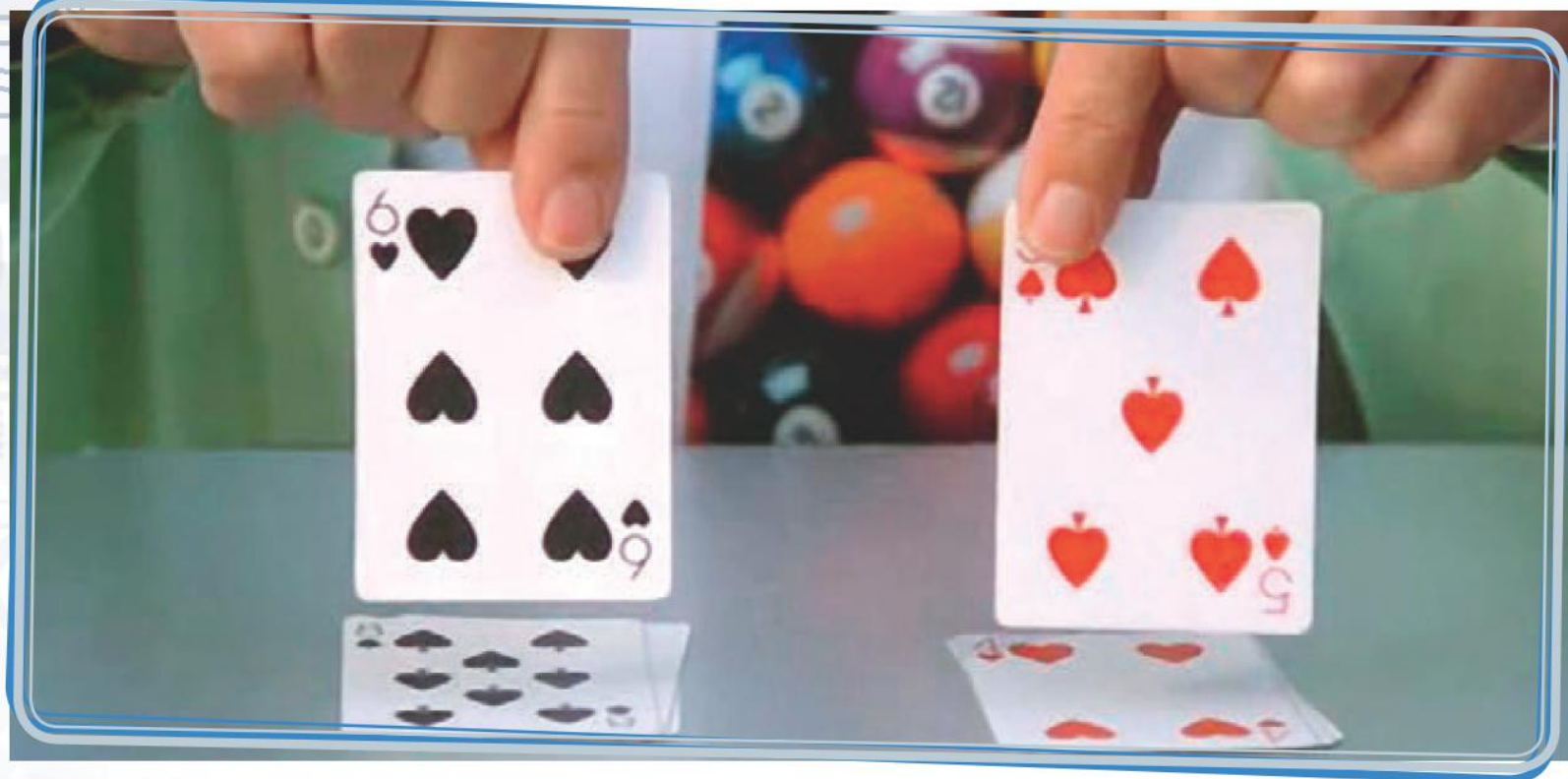
Лазарчук в своей повести «Всё хорошо» утверждает, что Полдень возможен, если использовать тотальное позитивное излучение. Фрэнк и Кейси более оптимистичны: они считают, что для наступления светлого будущего достаточно убрать излучение негативное. В чём-то они правы: радио и телевидение — безотказный инструмент влияния на массы (ну как тут не вспомнить башни ПБЗ из «Обитаемого острова!»). Впрочем, Бёрд не пытается сделать вид, будто после взрыва Центра Управления всё исправится по мановению волшебной палочки. Работы для Вербовщиков будет ещё много, но, по крайней мере, в этой работе появится смысл, появится надежда...

Ну и напоследок стоит сказать, что главным героем всей этой истории выглядит вовсе не Кейси, открывшая для себя чудесную страну, и не Фрэнк, изгнанник земли обетованной. Самый сложный путь прошла девочка-робот Афина, сперва Вербовщик, а потом беглец, единственный персонаж, не отступавший до самого конца (Кейси не в счёт, её путь только начинается). Когда Вербовщиков уже не осталось и программа была свёрнута, Афина долгие годы в полном одиночестве самостоятельно искала того, кто сможет уменьшить предопределённость гибели хотя бы «на одну десятитысячную процента». Она всю дорогу ободряла своих спутников, не давая им сдаваться и впадать в отчаяние. И даже свою смерть она поставила на службу выбранной цели. «Ничего личного. Это только программа».

* * *

К сожалению, Tomorrowland — это аттракцион. Бёрд то и дело отвлекается на весёлый и беспшабашный экшен-ради-экшена: полёт на ракетном ранце, катапульта в ванне, временные лаги, позволяющие корчить рожи самому себе, ракета в Эйфелевой башне, схватка боевых роботов... Это всё очень увлекательно, но рядом с насыщенными смыслом эпизодами основного сюжета выглядит удивительно беспомощным. А поскольку таких эпизодов довольно много, фильм будто расслаивается на две независимые ленты, которым, конечно, тесно в одном хронометраже.

В любом случае, иначе как чудом сложно объяснить тот факт, что фильм, снятый в Голливуде по мотивам аттракциона из «Диснейленда», пронизан мотивами отечественной фантастики о будущем, которое мы потеряли. 🐼



Чего же ты хочешь?

ТРАССА 60 (INTERSTATE 60)

Молодой красавчик Нил Оливер (Джеймс Марсден) мечтает стать художником. Но его папаша хочет, чтобы сын выучился на юриста. Еще у Нила есть подруга, которая нравится его родителям, но он влюблен в девушку из своих снов (Эми Сمارт), которую никогда не видел. Нил не хочет ни обижать отца, ни отвергать подругу. Он почти готов смириться с навязанным выбором... но тут ему на голову падает ведро. Когда Нил приходит в себя в больнице, его навещает загадочный мистер Рэй (Кристофер Ллойд), владелец карточной колоды, где пиковая масть — красная, а червовая — чёрная. С этого мига жизнь героя круто меняется.

Выполняя поручение Рэя, Нил везет через всю страну загадочную посылку, отчего-то надеясь встретить по дороге ту девушку из снов. А поскольку едет он по волшебной трассе 60, которой нет на карте, в дороге может случиться всякое. И первый же попутчик, мистер О. Ж. Грант (Гэри Олдман), обещает Нилу исполнить его желание. Любое. Но одно. Если изложишь просьбу неверно, пеняй на себя...

ИСПОЛНИТЕЛЬ ЖЕЛАНИЙ

«Будьте осторожны со своими желаниями — они имеют свойство сбываться», — говорил знаменитый булгаковский персонаж. Путь от мысли к слову тернист и ухабист, а потому представителей рода людского легко поймать на неточной формулировке, превратив их чаяния в кошмар. Этой теме посвящено немало фильмов, от классической британской комедии «Ослеплённый» (1967) до цикла пародийных ужасов о джинне-искусителе, начатого «Исполнителем желаний» (1997). Во всех этих картинах герои получают формально то, о чём просят, не замечая сетей, расставленных джинном или чёртом.

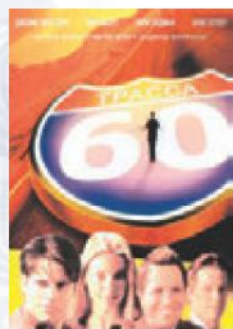
Мистер О. Ж. Грант не сатана и не джинн, но тоже существо сверхъестественное. То ли он сын лепрекона и индианки из племени шайеннов, то ли натурализовавшийся в Америке Локи, бог обмана и хитрости из германо-скандинавской мифологии. Гранта нельзя вызвать, как демона, но он сам, когда ему надо, без труда отыщет жаждущего. И поможет человеку самому загнать себя в ловушку, зачастую смертельную. Хочешь повернуть время вспять и спасти свой драгоценный сотовый телефон из-под колес грузовика? Нет проблем, но тогда

«Я тоже считаю себя художником, но мой холст — вся жизнь. Некоторые художники не выносят вида своих творений, когда они закончены, а я свой самый большой поклонник.»

О. Ж. Грант

под колёса попадешь ты сам, дружок. Мечтаешь о сексе с топ-моделями, и чтобы никаких детей и обязательств? Вот тебе подписка на порножурнал. Желаете быть счастливым со своей молодой женой и умереть с ней в один день? Ах, балда, ты забыл добавить слово «долго» — а потому тебя вместе с новобрачной взорвут в день свадьбы, сразу же после выхода из церкви.

Мистер Грант жесток, но не злонамерен. Он без малейших сожалений покарает любого, кто, по его мнению, не способен отличить важное от десятистепенного и повинен в двух великих людских грехах: пошлости и банальности. Деньги, власть, секс, гастрономические удовольствия, развлечения pop stop — как всё предсказуемо, как очевидно, какая рутина! Люди с такими запросами не достойны его сочувствия. Однако в тех случаях, когда Исполнителю внезапно попадаете человеческое существо с нетривиальными желаниями, в мистере Гранте мигом



Жанр: волшебная притча, роад-муви

Режиссёр и сценарист: Боб Гейл

В ролях: Джеймс Марсден, Гэри Олдман, Эми Сمارт, Кристофер Ллойд

Мировая премьера: 13 апреля 2002 года

Похожие произведения: «Крупная рыба» (2003)

просыпается живой интерес. Он, конечно, вряд ли переступит через себя и совсем перестанет па-костничать, но может быть довольно снисходителен к своему подопечному.

Нилу Оливеру везет. Ему не приходит в голову просить у попутчика о чём-то грубо-материальном и приземлённом. Он жаждет иного: возможности *получать ответы*. И мистер Грант тотчас вручает ему шарик с восьмёркой на боку. Задашь вопрос, встряхнёшь шарик — на экранчике выплывает ответ. А что внутри шарика, магия или просто датчик случайных чисел, — не всё ли равно? Главное, что теперь у Нила есть в пути советчик на все случаи жизни...

ЖРЕБИЙ БРОШЕН

В 1971 году в Великобритании вышла — и сразу стала бестселлером — книжка Люка Райнхарта (псевдоним писателя Джорджа Коккрофта) «Дайсмен, или Человеческий Жребий». Главный герой, уставший принимать решения самостоятельно, решает полностью довериться Фортуне и отныне повсюду носит с собой игральные кости. Прежде чем поступить так или иначе, он подбрасывает костяшки и высчитывает ответ по цифрам на гранях. Очень удобно. Если что не так, виноват не он, а судьба. По сути, дар мистера Гранта доверчивому юноше — те же игральные кости. Да, модернизированные, но принцип действия похож: ты перекладываешь ответственность на кого-то другого или на что-то другое. Только не подумайте, будто наш герой не желает решать самостоятельно и не знает, чего *действительно* хочет. Просто Нил, подверженный юношеской рефлексии, не доверяет себе и своему выбору. Но вдруг поездка по волшебной трассе 60 поможет герою измениться?

Роуд-муви, то есть фильм-путешествие — любимый американский киножанр, который может сочетаться практически со всяким другим, будь то вестерн, триллер, хоррор или постапокалиптический боевик (вспомним, например, нового «Безумного Макса»). «Беспечный ездох», «Тельма и Луиза», «Дуэль» — всё это тоже образцы road movie. В данном случае на ось автомобильного путешествия по Америке нанизана ироническая притча.

Двигаясь по трассе, которой нет на карте, герой может, допустим, зарулить в город, где разрешены наркотики (и шериф не мешает превращать наркоманов в безмозглую рабочую скотинку). Или посетить музей картин-подделок, где все работы подлинные, но «ценители» в своей гордыне этого не замечают. Или угодить в тюрьму городка, населённого юристами-крючкотворами, — за наезд на кота, которого и в природе-то не было. И так далее.

В фильме немало запоминающихся актёрских работ (небольшие роли исполнили, среди прочих, Курт Рассел и Крис Купер), но играют они не ти-




■ О. Ж. Грант. Особые приметы: красный галстук-бабочка, трубка в форме обезьяньей головы, плутовская усмешка. Встретите — будьте осторожны!

пажи, а архетипы. Нилу встретятся персонифицированные Обжорство, Тщеславие, Сутяжничество, Прагматизм, Безумная Материнская Любовь, Похоть и даже Гипертрофированная Честность. Она ведь тоже грех — её носитель таскает на себе связку динамита с таймером, грозя взорвать вместе с собой хоть злого лжеца, хоть мелкого и вполне безобидного врунишку...

Режиссёр и сценарист «Трассы 60» Боб Гейл — человек знаменитый. Он подарил миру сюжет картины «Назад в будущее». Переключка двух фильмов, кстати, хорошо заметна, и не только благодаря кастингу, дразнящему воображение кинофанатов (среди актёров помимо Кристофера Ллойда есть и Майкл Дж. Фокс — в роли того самого бедолаги с сотовым из пролога). Как и в знаменитой ленте Земекиса, в притче Гейла человека испытывают самой возможностью альтернативы. Вариантов будущего, в том числе и твоего личного — несколько, утверждает автор фильма, и тебе решать, какой реализуется, а какой навсегда останется несбывшимся шансом.

* * *

Поездка по трассе 60 — это, как нетрудно догадаться, ещё и метафорическое путешествие героя вглубь собственного эго, шанс избавиться от нерешительности, инфантилизма и робости. И ближе к финалу, когда Нилу придётся принять одно из своих главных решений, он выкинет чёртов шарик с подсказками, а позже поступит наперекор разумной банальности отцовских желаний. Послушание, конечно, добродетель, но и явное непослушание — далеко не всегда порок. В конце концов, самое интересное в этой жизни обычное делают люди непослушные. Да, их заслуги не всегда бывают вовремя оценены. Кинопритча «Трасса 60», например, после выхода на экраны не получила ни единой награды. Хотя от этого, сами понимаете, хуже не стала. 



■ Шарик с предсказаниями — тот ещё шутник. Иногда вместо ответа он подначивает Нила: «Ты водитель, тебе решать!»

КИНО КОНЦА

15 ЛУЧШИХ ФИЛЬМОВ ПОСТАПОКАЛИПСИСА

На первый взгляд, мир после конца света изображать легко. Нужны лишь заброшенные здания, лохмотья на актёрах и ржавая техника для декорации. И каким бы ни был сюжет, сама тема придаст ему ореол серьёзности — ещё бы, фильм-предупреждение! Именно поэтому картин в жанре постапокалипсиса много. Именно поэтому ценятся только лучшие из них.

В этом году фильм «Безумный Макс: Дорога ярости» пополнил число самых ярких картин жанра. Он в хорошей компании. В этом хит-параде мы вспомним, кто ещё удачно сплясал на могиле человечества. Мы включили в список как серьёзные фильмы-предупреждения, так и боевики и даже комедии — главное, чтобы они хорошо раскрывали тему.

14-15. ПОЧТАЛЬОН (1997), ВОДНЫЙ МИР (1995)

Эти два фильма Кевина Костнера принято поминать недобрым словом. С ними ассоциируются проблемы на съёмках, провал в прокате, миллионы просаженного бюджета, наконец, самолюбование Костнера, который снимал себя любимого. Большинство критиков увидели в этих фильмах лишь дорогостоящие вариации на тему «Безумного Макса».

Не все эти обвинения справедливы. Неправда, например, что «Водный мир» убыточен — он окупился, хоть и за счёт домашнего видео. Но главное, обе картины лучше своей репутации. «Почтальон» — редчайший пример фильма, рассказывающего не как мир катится в пропасть, а как он из неё выбирается. На окраине распавшихся

после ядерной войны США бродячий актёр решает выдать себя за почтальона, посланного правительством «возрождённой» Америки. Самозванец воз-



вращает людям веру в то, что жизнь налаживается, и невольно делает свою выдумку реальностью.

А у «Водного мира», в отличие даже от многих фильмов, стоящих в списке выше него, есть оригинальная концепция. Затопленная Земля, бескрайний океан вместо пустошей, катера вместо мотоциклов, главный герой — мутант с жабрами, поиски остатков суши — всё это даёт «Водному миру» право упоминаться в нашем топе. За фантазию.

13. СЕКСМИССИЯ (1983)



Польская комедия о мире без мужчин, выходившая в СССР как «Новые амазонки», — творение сатирика Юлиуша Махульского. Высмеивал он не столько феминисток, сколько бюрократию, ложь и пропаганду. Двое парней, очутившихся в мрачном будущем, не просто обнаруживают, что все мужчины погибли, а женщины живут под землёй и размножаются клонированием. Главари подземного мира ещё и привили подданным ненависть к мужчинам, выставляя их злобными шовинистами. А всех великих людей прошлого посмертно «назначили» женщинами. И это только капля в море лжи, опутавшей абсурдный мир подземного убежища.

Мрачная фантастика о конце света, тирании и упадке в те годы была в Польше очень модна. Так что «Сексмиссия», с одной стороны, пришлась ко двору, а с другой — позволила посмеяться над избитой темой.

12. Я — ЛЕГЕНДА (2007)

Вольная, но любопытная экранизация одноимённой книги Ричарда Матесона. Уилл Смит играет бывшего врача, который один пережил эпидемию, выкосившую сперва Нью-Йорк, а потом и весь мир. Жертвы вируса превратились в подобие зомби, которые не выносят солнечного света. У доктора к вирусу иммунитет, и он хочет понять, почему. Если он найдёт ответы раньше, чем монстры — его, можно создать вакцину и спасти мир.

Но «Я — легенда» — фильм не о зомби. Он больше о том, как последний человек на Земле медленно сходит с ума от одиночества на руинах мира. Развалины поросшего лесом Нью-Йорка получились живописными, а мысли героя вслух — весьма неглупыми. Подпортила фильм разве что концовка: близкий к книге неожиданный финал в последний момент заменили на стандартный. Обязательно посмотрите альтернативную концовку — она во многом лучше официальной.



11. ШЕСТИСТРУННЫЙ САМУРАЙ (1998)



В первых же кадрах нас ошарашивают новостью: после ядерной войны в США уцелел только Вегас, а его королём стал Элвис. Годы прошли, король умер, и гитаристы со всей страны едут в Вегас, чтобы претендовать на его место. В их числе и главный герой — бродяга в очках и костюмчике, вооружённый катаной и раритетной гитарой, которую каждый хочет отобрать. Поэтому катану гитаристу приходится доставать куда чаще.

Лэнс Манджиа снял, пожалуй, лучшую пародию на жанр постапокалипсиса. Пустоши, руины, бродяги, бандиты, каннибалы — всё по канонам «Безумного Макса», но совершенно не всерьёз. «Шестиструнный самурай» — это конец света в ритме рок-н-ролла, озвученный забавными песнями группы Red Elvises на русские мотивы. Представьте, как оборванные стилиги рубятся на мечах, не снимая гитар со спины, под мелодию «Очи чёрные» и тексты про *Siberia* и *vodka*. Если такое тут каждый день, неудивительно, что каждый безумен, как шляпник.

10. КНИГА ИЛАЯ (2010)



По серым пустошам, кишачим каннибалами, насильниками и грабителями, пробирается чёрный мужчина в тёмных очках — герой Дэнзела Вашингтона. Он отлично дерётся, но сам в драку не лезет. И почему-то никому не смотрит в глаза... У чёрного мужчины есть миссия. Он несёт книгу — последнюю на Земле копию Библии. Он хочет вернуть Книгу Книг людям, но кому попало её не отдаст. Уж точно не главарю бандитов (Гэри Олдман), пожелавшему стать новым Папой Римским.

Как и всё, связанное с религией, «Книга Илая» вызывает бурные споры — одним в ней видится «пропаганда», другим «профанация». Но, если подумать, это как раз правильный христианский фильм без впадения в крайности. Илай вызубрил Библию наизусть, но долго жил не по-христиански — выживал, как все, думая, что его миссия важнее праведности. Только события фильма и другие герои научили его поступать правильно.

9. МАТРИЦА (ТРИЛОГИЯ, 1999–2005)



Трилогию Вачовски обычно относят к киберпанку, и доля правды в этом есть. Виртуальная реальность, суперкомпьютеры, одетые в латекс и тёмные очки герои, которые что-то взламывают, — привычные атрибуты этого жанра.

Но стоит Нео пожаловать в реальный мир, как он переносится в жанр постапокалипсиса. Это особенно заметно в сиквелах, где герои немало времени проводят в подземном убежище людей — Зионе. Они прячутся от смертоносных машин, носят вязаные лохмотья и едят безвкусную баланду. Неудивительно, что кое-кто из повстанцев не выдержал такой жизни и переметнулся на сторону машин. Если вы живёте в мёртвом мире, вы вряд ли хотите, чтобы вам об этом напоминали.

Вот только по меркам постапокалипсиса мир «Матрицы» возмутительно комфортный. Его жителям не грозят радиация и голод, у них есть крыша над головой и даже продвинутая техника. Именно поэтому мы ставим культовую кинотрилогию так низко в топе. Она просто о другом.

8. ПОСЛЕДНЯЯ БИТВА (1983)



В начале карьеры, задолго до «Пятого элемента», Люк Бессон снял этот странный артхаусный фильм: чёрно-белый и совсем без диалогов. Понять его сюжет непросто, ведь герои не говорят, а немые сцены не всегда понятны. Человек ворует воду у бандитов, строит самолёт, улетает на нём в разбомбленный город, где вмешивается в борьбу врача и насильника... Набор зарисовок из жизни, а не история.

Зато впечатление фильм производит сильное. Проработанные декорации и костюмы создают атмосферу погружения в разрушенный мир. Бытовые сценки придают убедительности героям и их странным отношениям. А немота нагоняет жути, превращает «Последнюю битву» в подобие документалки о жизни животных. Вернее — доведённых до животного состояния существ, которые когда-то были людьми. У врага может быть лицо Жана Рено и очки на носу, но внутри это уже зверь.

7. БЕГСТВО ЛОГАНА (1976)

Один из фильмов, задавших моду на убежища, где якобы можно пересидеть апокалипсис. Но ради экономии жителям законсервированной «утопии» позволяют доживать только до тридцати лет. Затем — казнь, за которой следует «перерождение души», если вы, конечно, верите в официальную версию. Бежать бесполезно — снаружи жизнь невозможна из-за радиации. Если вы, конечно, верите...

«Бегство Логана» с его старомодными спецэффектами и костюмами в духе «Звёздного пути» сейчас смотрится наивно, как милое ретро. Но влияние



фильма нельзя недооценивать. Даже если вы не видели «Логана», то как минимум знакомы с его подражателями, пародиями, вариациями на тему — такими как «Сексмиссия», «Обливион», «Остров», «Город Эмбер». «Бегство Логана» — один из главных фильмов, иллюстрирующих платоновский «миф о пещере»: откуда вы знаете всё то, чего сами не видели?

6. 28 ДНЕЙ СПУСТЯ (2003)



Мы старались не перегружать топ фильмами о зомбиапокалипсисах. Их много, и они редко уделяют внимание чему-то, кроме самих мертвецов. Британский независимый фильм «28 дней спустя» — исключение. В нём зомби не самое страшное. Куда хуже — одичание и озверение людей с оружием, почувывших безнаказанность.

Мы знакомимся с миром вместе с героем, который проспал всё самое интересное — последний месяц он пролежал в коме. Его глазами мы видим опустевший после эпидемии Лондон, по которому бродят зомби. Герои отправляются в поход в надежде найти остатки армии и властей — и слишком поздно понимают, что от них-то и надо держаться подальше. Фильм Дэнни Бойла и его сиквел «28 недель спустя» — идейные предтечи «Ходячих мертвецов»: никогда не знаешь, кто через минуту станет зомби или свихнётся и ударит в спину.

5. ПИСЬМА МЁРТВОГО ЧЕЛОВЕКА (1986)



Самый мрачный фильм в подборке, но и один из самых мудрых. В артхаусной драме Константина Лопушанского нет приключений, зато много философских монологов о судьбе мира и человека. Группа интеллигентов, переживших ядерную войну, сходит с ума каждый по-своему — кто-то сочиняет некролог человечеству, кто-то смеётся над мрачной иронией судьбы. А главный герой, пожилой профессор, не верит, что миру конец, и прививает свою надежду детям.

Снятые через жёлтый фильтр, убивающий цвета, «Письма мёртвого человека» красивы жуткой упадочной красотой. Атмосферу разрушенного мира Лопушанский воспроизвёл убедительно. И это не только руины, бункеры и люди в противогазах. Это ещё

и деловитая жестокость властей, которые не могут спасти всех, истерика и ужас немногих выживших и даже сама причина катастрофы. Чудовищная война началась из-за банальной ошибки в компьютере...

4. ЖИЗНЬ ПОСЛЕ ЛЮДЕЙ (2009)



Необычная птица в нашем топе: документальный — и без всяких «псевдо»! — научно-популярный телефильм (в расширенной версии — минисериал) о мире после конца света. Его авторы при участии научных консультантов анализируют идею: что будет с миром, если род людской внезапно исчезнет? Как долго простоят города? Взорвутся ли атомные электростанции? Реальными примерами «мира без людей» служат Припять и другие заброшенные города, а руины будущего изображает компьютерная графика. В целом прогноз учёных утешителен: планета и без нас неплохо обойдётся.

«Жизнь после людей» — самая известная, но не единственная документалка на эту тему. Если она вам понравится, обратите внимание на похожий телефильм *Aftermath: Population Zero*.

3. ДИТЯ ЧЕЛОВЕЧЕСКОЕ (2006)



На сей раз никаких атомных войн и зомби. Просто всё человечество стало бесплодным и обречено на медленную смерть от старости. В мире начался хаос, Британию захлестнула волна мигрантов, власти начали швырять их в концлагеря. Мир ещё не рухнул, но шатается, вокруг банды радикалов, фанатики, войска, стреляющие во всех. И через всё это герой Клайва Оуэна пытается провезти первую за десятилетия беременную женщину — чудо, означающее, что мир можно спасти.

Будущие творцы «Гравитации», режиссёр Куарон и оператор Любецки, сняли этот фильм в своём излюбленном стиле — долгими непрерывными планами. Мы бежим вместе с героем через охваченные войной трущобы, заглядываем ему через плечо, озираемся, утираем брызги крови с лица. «Дитя человеческое» — не только мудрое философское высказывание и остросюжетный триллер, это ещё и техническое чудо.

ПОЧЁТНЫЕ УПОМИНАНИЯ

- Взлётная полоса (1962)
- Парень и его пёс (1975)
- 12 обезьян (1995)
- ВАЛЛ-И (2008)
- 9 (2009)
- Терминатор: Да придёт спаситель (2009)
- Обливион (2013)
- Сквозь снег (2013)
- Планета обезьян: Революция (2014)

2. БЕЗУМНЫЙ МАКС 2: ВОИН ДОРОГИ (1981)



Отец постапокалиптических боевиков. Именно он закрепил в кино привычную нам эстетику — бесплодные пустоши, дикари в коже и металле, техника, собранная из ржавого старья. В подражание «Максу» сняты «Водный мир» и «Почтальон», отсылками к нему полны игры серии *Fallout*.

В истории о том, как странник защитил деревню от бандитов, нет ничего нового — вестерны и самурайские фильмы кишат такими сюжетами. Но это фильму только в плюс. Джордж Миллер не стал надевать на «Безумного Макса» маску предупреждения. Он признался себе и зрителям: да, это вестерн, а Макс, если угодно, ковбой. А вы думали, постапокалиптический мир будет отличаться от Дикого Запада?

Было искушение включить в список всю трилогию о Максе, но мы его преодолели. Если уж честно, в первом фильме никакого постапокалипсиса нет, а третий далеко не так удачен. Только четвёртой частью, «Дорога ярости», Миллер сумел повторить свой успех.

1. ДОРОГА (2009)

Парадоксально: «Дорога» Кормака Маккарти — одна из лучших книг жанра, но при этом в ней почти нет фантастики, не считая самого апокалипсиса. Просто мальчик и его отец идут по дороге через умирающий мир к морю, где можно выжить. Такова и экранизация «Дороги», снятая Джоном Хиллкотом с экс-Арагорном Вигго Мортенсеном в главной роли, — мрачно-реалистичная, но без преувеличения и приукрашивания. И без ложной надежды. Из фильма можно почерпнуть советы по выживанию, но не рецепт, как спасти мир. Не случайно и сам апокалипсис объяснён туманно. Это не война и не эпидемия, а нечто абстрактное и неодолимое.

«Дорога» — самый реалистичный фильм постапокалипсиса. И поэтому один из самых тяжёлых. Смотреть, как люди медленно умирают, оттягивая смерть ещё на день благодаря найденной банке тушёнки, — то ещё развлечение. Любителям весёлого безумия с мутантами и сектантами в духе *Fallout* тут ловить нечего. Маккарти и Хиллкот как бы говорят нам: нет, господа, вы не хотите знать, как апокалипсис будет выглядеть на самом деле. 





От бактерий до динозавров

ЭКРАНИЗАЦИИ И ФИЛЬМЫ МАЙКЛА КРАЙТОНА. ЧАСТЬ 1

Фантаст Майкл Крайтон был просто создан для кино. Его книги удивительно киногеничны — такое впечатление, что он писал сразу с расчётом на экранизацию. Если так, то Майкл не прогадал: большая часть его богатого творческого наследия была адаптирована на киноэкране. А со временем Крайтон и сам уселся в режиссёрское кресло.

Проблема в том, что чем больше у писателя экранизаций, тем чаще среди них попадаются неудачные. Крайтон попал в историю кино не только благодаря триумфам, но и из-за громких провалов, в которых нередко был виноват сам. В этой, первой части нашего обзора мы расскажем об экранизациях Крайтона, снятых до «Парка юрского периода».

РЕЗКИЙ СТАРТ

Крайтон начал писать, когда ещё учился в университете, чтобы было чем платить за обучение. А в итоге стал одним из самых популярных и состоятельных писателей в мире. Успех пришёл к нему в двадцать семь лет, когда на прилавках появился роман «Штамм «Андромеда». Уже в нём впервые встречаются многие литературные приёмы, благодаря которым за Крайтоном впоследствии закрепилась слава одного из отцов-основателей технотриллера. Сюжет «Штамма» повествует о группе исследователей, которые пытаются разобраться, как вернувшийся из космоса спутник погубил целый городок и как не допустить повторения этой трагедии.

«Андромедой» сразу же заинтересовались в Голливуде, и уже в 1971 году на экраны вышел одноимённый фильм. Его поставил известный режиссёр Роберт Уайз, до этого снявший классику американской кинофантастики «День, когда Земля остановилась»,



■ Майкл Крайтон, великолепный писатель и не столь успешный режиссёр



а впоследствии — ещё и первый полнометражный «Звёздный путь». Сценарий написал многолетний партнёр Уайза Нельсон Гиддинг. Его версия была довольно близкой к первоисточнику, разве что сценарист превратил одного из главных героев в женщину.

Эта замена поначалу пришлась Уайзу не по душе — режиссёр опасался, что героине придётся отвести исключительно декоративную роль. Но затем режиссёр спросил мнения научных консультантов фильма, и те отнеслись к идее с огромным энтузиазмом. В итоге учёная дама оказалась самым интересным персонажем картины, не в последнюю очередь благодаря замечательной игре Кейт Рид.

«Штамм «Андромеда» получился достойной картиной, хотя и чересчур затянутой: всё-таки двух с лишним часов на сюжет тоненькой книги оказалось явно многовато. Но это не помешало успеху фильма: свой бюджет «Штамм» окупил и даже получил две технических номинации на «Оскар».

С этого фильма для Крайтона открылась дорога в Голливуд: киностудии начали одна за другой скупать права на его книги. В начале семидесятых экранизации стали выходить очень часто. Но вскоре Майкл обнаружил, что голливудское небо вовсе не так безоблачно: в мире кино человек не может контролировать даже собственное детище.

Комом вышел уже второй блин. Невыразительной и никем не замеченной получилась экранизация рассказа, который Крайтон написал для журнала «Плейбой» в соавторстве со своим братом Дугласом (под псевдонимом «Майкл Дуглас»). Картина с заковыристым названием **«Сделка, или Блюз о потерянной сумке с сорока кирпичами по пути из Беркли в Бостон»** (1972) к фантастике отношения не имеет — это криминальная история о наркокурьере, который пытается выручить подружку, попавшую в лапы полиции. Сейчас этот малобюджетный фильм помнят лишь как дебют известного актёра Джона Литтоу («Третья планета от солнца»).

Для Крайтона это был первый тревожный звонок: хорошие книги и интерес со стороны киностудий ещё не гарантируют успеха.

ТЯЖЁЛОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ

В марте того же года вышел фильм **«Лечение доктора Кэри»**, экранизация детективного романа «Экстренный случай». Книга к тому времени стала бестселлером и принесла автору премию Эдгара По, поэтому для экранизации собрали поистине звёздный состав. В режиссёрское кресло пригласили знаменитого Блейка Эдвардса («Большие гонки», «Завтрак у Тиффани», «Виктор/Виктория»), а роль бостонского патологоанатома Питера Кэри досталась звезде «Великолепной семёрки» Джеймсу Коберну. Казалось, картина непременно станет кассовым хитом, но на деле всё пошло не так. Фильм довольно средне выступил в прокате и получил негативные отзывы в прессе.

«Доктор Кэри» был обречён на провал из-за ужасной работы студии MGM, на которой снималась картина. Руководство компании постоянно вмешивалось в работу режиссёра и вносило правки в сценарий без согласия съёмочной группы. Уже смонтированная ре-



жиссёром версия фильма была сильно сокращена, что серьёзно сказалось на сюжете картины. В книге Крайтон показал себя чутким знатоком проблем общества, высказался на щекотливые темы расизма, законности аборт и предубеждения к азиатам. Но всю социальную остроту в экранизации кастрировали, оставив только приключения крутого доктора-детектива.

Создатели фильма были в ярости. Сценаристы Харриет Фрэнк, Джон Блэк и Ирвинг Рэвеч настояли, чтобы их имена убрали из титров — вместо них был вписан вымышленный Джеймс Боннер. А разгневанный Эдвардс зарёкся иметь дело с голливудскими студиями и уехал в Европу. Студия окончательно добила «Методы», не озаботившись подобающим прокатом ленты.

Потерпев неудачу в жанре детектива, Крайтон вернулся к фантастике. В том же 1972 году у Майкла вышел второй роман, подписанный его собственным именем, — «Опасный пациент», и студия Warner Bros. сразу купила права на его экранизацию. Наученный горьким опытом, Крайтон вызвался писать сценарий сам — и перестарался, чересчур далеко уйдя от собственного первоисточника. Студию получившийся вариант не устроил, сценарий отобрали у Крайтона и отдали на доработку режиссёру картины Майку Ходжису («Убрать Картера», «Флэш Гордон»).

В фильме, известном российскому зрителю как **«Человек, несущий смерть»** (в оригинале The Terminal Man), главная роль досталась Джорджу Сигалу («Кто боится Вирджинии Вульф?»). Он играет программиста Гарри Бенсона, страдающего от приступов агрессии. Доктора подвергают Гарри экспериментальной процедуре — помещают ему в мозг электроды, связанные с компьютером, который вживлён в тело пациента. Всякий раз, когда Бенсон чувствует гнев, электроды передают в мозг заряд положительных эмоций. Но последствия оказываются неожиданными: Бенсону настолько нравятся эти заряды, что он начинает специально доводить себя до агрессии, становясь всё более жестоким. В конце концов пациент сбегает из больницы, и за ним начинается охота.

Ходжис постарался сделать «Несущего смерть» запоминающимся — большая часть действия разво-

■ В это трудно поверить, но «Штамм «Андромеда» в своё время получил «детский» рейтинг G. В фильме было множество трупов, зато герои в нём не ругались!

■ Киноверсия превратила доктора Кэри в подобие Джеймса Бонда в белом халате



■ «Человек, несущий смерть» произвёл огромное впечатление на юного Теренса Малика, который под впечатлением от фильма пошёл в режиссёры



рачивается в стерильно чистых, белых больничных коридорах без какого-либо музыкального сопровождения. При этом сюжет развивается медленно, единственное исключение — яркий финал.

Публика встретила фильм довольно сдержанно. Зрителям не понравилось, что действие начинается с того момента, когда Гарри уже кладут под скальпель, так что нельзя понять, каким он был до операции. Кстати, режиссёр поначалу не собирался включать в фильм сцену с операцией из опасения отпугнуть аудиторию, но студийные боссы настояли на своём. Ходжис не стал спорить, но вырезал сцену из режиссёрской версии картины.

КРАЙТОН-РЕЖИССЁР: ВЗЛЁТ

Во время съёмок фильма «Штамм «Андромеда» представители Universal Pictures устроили Крайтону экскурсию по киностудии. Экскурсоводом для писателя поработал молодой и перспективный режиссёр Стивен Спилберг. В тот день молодые люди подружились и сохраняли тёплые отношения до самой смерти Крайтона. В будущем именно Спилберг снимет «Парк юрского периода», лучшую из экранизаций Крайтона.

А пока главное, что вынес из этой экскурсии Майкл, — это желание поставить фильм самостоятельно, не полагаясь на своевольных и вечно всё портящих режиссёров и сценаристов. Возможность подвернулась быстро — телеканал ABC предложил Крайтону экранизировать его же шпионский триллер «Двойник», написанный под псевдонимом Джон Лонг.

■ «Человек, несущий смерть»...



■ ...и «Кома». Сразу видна любимая тема Крайтона



Премьера фильма «Охота на террориста» (Pursuit) состоялась в декабре 1972 года. Бен Газзара сыграл правительственного агента Стивена Грейвса, у которого есть всего 12 часов, чтобы предотвратить убийство президента Никсона. Убийца быстро вычисляется, кто именно его преследует, и вступает с охотником в смертельную игру. Таймер, отсчитывающий минуты до трагедии, время от времени появляется на экране, а в финале и вовсе постоянно находится в кадре.

«Охота на террориста» не стала хитом, но помогла Крайтону в его кинокарьере. Уже через год Майклу предложили снять его первый фантастический фильм — «Мир Дикого Запада» (Westworld). На этот раз Крайтон совместил обязанности сценариста и режиссёра. В основу сюжета легла идея футуристического парка развлечений, позволяющего богатым клиентам погрузиться в атмосферу Средневековья, Древнего Рима или Дикого Запада. Посетители могут развлекаться, пировать, соблазнять красавиц и даже убивать, не заботясь о последствиях, — ведь в роли местных жителей выступают безропотные роботы. Оргии и насилие продолжаются до тех пор, пока доведённые до отчаяния андроиды не восстанут против угнетателей.

В «Мире Дикого Запада» прослеживается характерная для всего творчества Крайтона идея: любая сложная система может дать сбой, который приведёт к трагедии. Спустя двадцать лет Майкл доведёт эту задумку до совершенства в «Парке юрского периода». А тогда, в начале семидесятых, ему, к сожалению, оказалось нечего добавить к голой идее. Спецэффекты, неплохо смотревшиеся по тем временам, с тех пор безнадежно устарели. Единственным не тускнеющим украшением картины остаётся харизматичный и одновременно пугающий Юл Бриннер, который исполнил роль обезумевшего робота-стрелка.

Уже в «Мире Дикого Запада» и «Охоте на террориста» отчётливо просматривается режиссёрский стиль Крайтона. Майкл отличался вниманием к мелочам, важным для текущего сюжета, и полным безразличием ко всему остальному, включая проработку характеров и предыстории персонажей. Его не интересовало, что было с героями до начала фильма и что с ними будет после. Финальные титры начинаются сразу после разрешения конфликта. Герой может считать себя счастливым, если получит в награду хотя бы поцелуй красотки.

В 1978 году Крайтон поставил фильм «Кома», который можно назвать пиком его режиссёрской карьеры. В основу картины лёг крепкий медицинский технотриллер Робина Кука об ужасах, скрывающихся за внешне симпатичным фасадом Бостонского госпиталя. Описываемый материал был очень близок Крайтону, который успел и поработать врачом в Бостоне, и написать о коллегах остросюжетный детектив.

«Кома» выдержана всё в том же лаконичном крайтоновском стиле: ничего лишнего. Режиссёр выдерживает заданный с самого начала темп,

■ Крайтон лично осматривает «пациентов» на съёмках «Комы»



■ Суровый ковбой-робот Юл Бриннер стал символом «Мира Дикого Запада»



■ Шон Коннери поначалу относился к режиссёру-новичку свысока

мастерски нагнетает обстановку и обрывает повествование сразу же после развязки. Фильм отлично передаёт эмоциональное состояние главной героини, медсестры, которая начала подозревать, что в её больнице творятся страшные вещи.

Через год Крайтону опять представилась возможность экранизировать собственное произведение — исторический роман **«Великое ограбление поезда»**, который в 1976 году принёс автору вторую премию Эдгара По. Роль мошенника и пройдохи Эдварда Пирса, затеявшего дерзкую кражу золота, предложили известнейшему Шону Коннери, компанию которому составил Дональд Сазерленд. Именитые актёры поначалу не жаловали молодого режиссёра, поэтому Крайтону пришлось провести на площадке показ «Комы», чтобы доказать своё умение снимать фильмы.

Крайтон перенёс книгу на экран почти дословно, поэтому у него получилась неспешная, размеренная картина, где много внимания уделено незначительным деталям. При этом в фильме хватает мелких ошибок и анахронизмов. Но эти проблемы искупает зрелищность. Особенно удалась сцена погони на поезде, на съёмках которой Коннери чуть не погиб. «Большое ограбление поезда» понравилось критикам и принесло Крайтону ещё одну премию Эдгара По — в категории «лучший кинофильм».

КРАЙТОН-РЕЖИССЁР: НЕУДАЧИ

Несколько относительных удач вскружили Крайтону голову, и к началу восьмидесятых он всерьёз уверовал, что кино — его истинное призвание. Почти забросив литературу, он с головой окунулся в режиссуру, но особых успехов так и не добился.

Мало кто помнит, к примеру, вышедший в 1981 году фантастический триллер **«Сотворивший красоток»** (Looker, то есть «Наблюдатель» в оригинале). А ведь этот фильм вошёл в историю



■ Компьютерная графика в «Сотворившем красоток» была революционной для своего времени

кино благодаря первой показанной на экране реалистичной компьютерной модели персонажа. Снят фильм вполне динамично и к тому же поднимает актуальные и по сей день вопросы о том, как телевидение и средства массовой информации манипулируют общественным мнением.

Но всё испортили огромные сюжетные дыры. При работе над сценарием Крайтон почему-то забыл объяснить мотивацию главного злодея, который пошёл на немалые жертвы и серьёзные ухищрения ради непонятно чего. В итоге Крайтону пришлось перемонтировать фильм и добавить в телевизионную версию сцену, в которой поступкам злодея подбиралось более-менее убедительное объяснение.

Майкл попытался реабилитироваться в 1984 году фильмом **«Охота на роботов»** (в оригинале Runaway — «Беглец»). В распоряжении Крайтона оказались приличный бюджет и многообещающий актёрский состав, включающий Тома Селлека, Кирсти Элли и гитариста группы Kiss Джина Симмонса. Пресса предвещала картине огромную кассу и звание лучшего фантастического фильма года. В реальности всё обернулось огромным провалом, который Крайтон обеспечил фильму собственными руками.

На фоне вышедшего в те же годы серьёзного и глубокого «Бегущего по лезвию» «Охота на роботов» выглядела неудачной пародией. К уже привычным для крайтоновских фильмов нераскрытым персонажам и невнятным отношениям между ними добавились совершенно беспомощный сюжет и полное отсутствие логики. Апофеозом абсурда стала сцена, в которой полицейские в мире продвинутого и технологически развитого будущего обратились за консультацией... к медиуму. В этом эпизоде видна личная слабость Крайтона — писатель, вопреки сложившейся за ним репутации проповедника науки, на досуге баловался мистикой и спиритизмом. У Крайтона получилось снять несколько зрелищных и запоминающихся сцен, но ему не удалось связать их хоть в какое-то подобие цельного повествования.

Последний раз Крайтон сел в режиссёрское кресло в 1989 году, чтобы снять **«Вещественное доказательство»** — крепкий полицейский детектив с Бертом Рейнольдсом и Терезой Рассел в главных ролях. На фоне предыдущих неудач эта картина выглядела вполне неплохой — с хорошей актёрской игрой, лихо закрученным сюжетом и внятным повествованием. Однако всё это не уберегло картину от провала в прокате. Репутация Крайтона-режиссёра была испорчена окончательно.

* * *

«Вещественное доказательство» стало последней каплей. И продюсеры, и сам Майкл утратили веру в режиссёрские таланты Крайтона. Он решил вернуться к написанию книг и не прогадал — начало девяностых годов стало самым успешным временем в его писательской карьере. А впереди Крайтона ждало ещё множество фильмов и главный триумф — кинотрилогия «Парк юрского периода». Но об этих фильмах мы расскажем в отдельной статье — они того заслуживают.

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ...



Линч не уходит



Дэвида Линча отпустило. В апреле режиссёр отказался самолично снимать возрождённый мистический детектив «Твин Пикс», но через месяц долгих переговоров всё же согласился. Со стороны это могло выглядеть как капризы, но на самом деле Линч действовал вполне последовательно. Он выбивал из канала Showtime дополнительное финансирование и экранное время. Снимать «как-нибудь» он отказывался. На канале пошли навстречу мэтру и увеличили число эпизодов аж вдвое — с девяти до восемнадцати.

В возрождении поучаствует и ещё один ветеран, работавший над классическим сериалом в девяностые, — композитор Анджело Бадаламенти напишет саундтрек к новому сезону.

Мюзикл льда и пламени



Рок-группа Coldplay и актёры «Игры престолов» записали короткий шуточный мюзикл, посвящённый сериалу. Он состоит из серии забавных роликов, записанных для рекламы благотворительного мероприятия «День красного носа», которое проводится в помощь детям из бедных семей. «Мюзикл» сопровождался трейлером, в котором Coldplay якобы на полном серьёзе готовили представление для Бродвея, а актёры отказывались до тех пор, пока им не предложили бесплатную кормёжку. Некоторые сайты даже купились на этот розыгрыш.

Каждому актёру досталась песня, связанная с его персонажем. К примеру, Питер Динклейдж поёт о том, как персонажи кругом умирают, а Тириону ничего не делается — он «мужчина на все сезоны». Эмили Кларк (Дейенерис) досталась песня «Растафариан Таргариан», а Николай Костер-Вальдау (Джейме) исполнил романтическую балладу об инцесте.

НОВЫЕ ЭКРАНИЗАЦИИ



● ИМПЕРИЯ МЕРТВЕЦОВ

Джордж Ромеро, если кто не знает, — отец жанра зомби-апокалипсиса, режиссёр серии фильмов «Живые мертвецы», заложившей традиции кино о зомби. Всё, что он не успел воплотить в фильмах, вошло в книги и комиксы. Теперь, после грандиозного успеха сериала «Ходячие мертвецы», студия Demarest решила напомнить миру, с кого всё началось, и экранизировать комикс Ромеро «Империя мертвецов». Ромеро сам напишет сценарий и станет одним из продюсеров сериала.

● О ДИВНЫЙ НОВЫЙ МИР

Канал Syfy явно решил не оставить ни одного классика фантастики неэкранизированным. На этот раз адаптации подвергнется антиутопия Олдоса Хаксли «О дивный новый мир». По её сюжету в будущем человечество разделилось на ге-

нетически запрограммированные касты, размножается клонированием и зомбирует само себя гипнозом. Созданием сериала займётся компания Amblin TV, принадлежащая Стивену Спилбергу.

● КРИВОЙ КИНЖАЛ

Художник Алексей Андреев («Ку! Кин-дза-дза!») рассказал о работе над американским сериалом-антологией Twisted Dagger («Кривой кинжал») по мотивам «Мифов Ктулху» Говарда Лавкрафта. По задумке создателей в минисериал должны войти тринадцать эпизодов. Это будут независимые друг от друга теленовеллы с разными героями и местами действия, но привязанные к сквозному сюжету. Каждая серия будет давать подсказки к объединяющей сериал тайне. Пока проект находится на зачаточной стадии — идёт работа над концепт-артами.

● НЕЧИСТЫЕ + БОЖЕСТВЕННЫЕ

Серия комиксов The Wicked + The Divine («Нечистые + Божественные») начала выходить в издательстве Image Comics меньше года назад, но студия Universal Television уже купила права на её экранизацию. «Нечистые + Божественные» — это городское фэнтези о богах, живущих в мире смертных. По сюжету комикса боги (среди которых Дионис, Амазэрасу, Один, Баал и, как ни странно, Люцифер) вселяются в тела людей и дают им суперспособности. Такие «аватары» становятся поп-звездами, и фанаты поклоняются им как живым богам.



Текст: Юлий Ким младший

**Жанр:** супергероический боевик**Продюсеры:** Джосс Уидон, Джек Уидон, Морриса Танчарон**В ролях:** Кларк Грегг, Минг-На Вен, Хлои Беннет, Кайл Маклахлен, Эдрианн Палики**Продолжительность:** 22 серии по 45 минут**Премьерный показ:** 23 сентября 2014 — 12 мая 2015, ABC**Статус:** продлён на третий сезон**УДАЧНО**

- РАЗМАХ
- СЮЖЕТ
- ЭВОЛЮЦИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ
- ХОРОШИЙ ЮМОР
- ПЕРЕСЕЧЕНИЯ С ОСНОВНОЙ ВСЕЛЕННОЙ

НЕУДАЧНО

- ИЗРЕДКО ПРОВИСАЮЩАЯ ИСТОРИЯ
- МАЛО ВЛИЯНИЯ НА ФИЛЬМЫ

ОЦЕНКА МФ**9**

отлично

Marvel's Agents of S.H.I.E.L.D.

2 СЕЗОН

Агенты Щ.И.Т.

Новый директор Щ.И.Т.а Колсон старается добыть остатки Гидры. Команда принимает новых бойцов, заключаются новые союзы. Но основной миссии мешают приступы Колсона, вызванные препаратом, что вернул его к жизни. В трансе он вырезает на стенах непонятные надписи, а их расшифровка становится необходимой для выживания всей организации.

«Агентов» принято называть спорными, но я рискну высказать мнение, что Джосс Уидон снова создал один из лучших фантастических сериалов. Пожалуй, первый сезон кому-то мог напомнить рутинный процедурал, в котором нас медленно знакомят с большим количеством героев. Но теперь планка качества поднялась. Второй сезон с первой же серии обрушивает на нас поток информации: множество новых персонажей, изменения, порой кардинальные, в характерах старых героев, новая расстановка сил и задач. События развиваются стремительно, а от процедуры только рожки иногда проглядывают.

Сезон чётко делится на две части — по сути, это два сезона в одном. Первая половина более насыщена событиями — в ней злодеи из Гидры и команда Колсона наперегонки ищут инопланетный артефакт. В этой части есть много отсылок к войне с Гидрой во время Второй мировой, включая пару флэшбеков про Пегги Картер и Ревущую команду, — грамотная подготовка почвы для сериала «Агент Картер». А ещё сюжет «Агентов» внезапно связали с сюжетом «Стражей Галактики», которые благодаря этому стали гораздо ближе к общей вселенной Marvel. Вторая же половина более тягуча и посвящена разборкам половинок Щ.И.Т.а с разными взглядами на управление организацией.

Событий и интриг за второй сезон выдалось предостаточно. В какой-то момент сериал начал пробуксовывать, но это заметно лишь в паре серий, и то в отдельных их линиях. И это легко простить, так как Уидон и компания снова делают то, что так часто получается у них и так редко — у конкурентов. А именно — оперируют огромным составом персонажей с разными характерами, мотивами и планами и изящно выходят из сюжетных хитросплетений. Тут надо отметить, что, кроме Гидры, среди сторон конфликта нет настоящего зла. У всех своя правда, и всех можно понять. Большинство

споров второго сезона можно было решить путём переговоров, но сценаристы каждый раз хитро подбрасывают героям обстоятельства, которые толкают их к насилию.

Интересно сделано и пересечение со вторыми «Мстителями». На сей раз фильм влияет на события сериала не после битвы с Альтроном, а до. Сюжет картины делает понятнее многие поступки Колсона, а сериал объясняет, почему фильм начинается с атаки на Гидру. Авторы создали ощущение, что сериал влияет на фильмы, хотя, к сожалению, это лишь видимость.

История родителей Скай обрела заключение, а по пути несколько раз перевернулось отношение зрителей к персонажам с ног на голову. Кайл Маклахлен («Дюна», «Твин Пикс») в роли отца Скай — одно из лучших приобретений сериала. Его Кэл очаровывает безумной харизмой, а в финале вообще напоминает Джека Николсона в «Сиянии». Интересными, хотя временами и притянутыми за уши, вышли конфликты неразлучных в первом сезоне Фитца и Симмонс. Оба сильно изменились после действий Уорда, который из блёклого героя первого сезона превратился в одного из самых неоднозначных персонажей.

Но на первом плане в этом сезоне была Скай. Эволюция её характера и способностей настолько значительна, что просто дух захватывает. Кто бы мог подумать, что большинство зрелищных драк будет связано со Скай! Кажется, сериалу наняли нового хореографа: драки не только круто выглядят — они приобрели индивидуальность и запоминаются. В лучших традициях Marvel сериал подбрасывает героям поводы подраться друг с другом и ответить на фанатские вопросы «кто кого побороет бы».

Перечислять удачные моменты, шутки и сюжетные повороты «Агентов Щ.И.Т.» можно долго — и это лучшая оценка.



ИТОГ

«Агенты» эволюционировали: бюджет вырос, персонажи логично и естественно развиваются. В нише супергероических сериалов «Щ.И.Т.» мало равных по размаху, харизме героев и сюжетным интригам. А задел на продолжение во втором сезоне такой интригующий, что «Остаться в живых» обзавидуется.



■ Ты не представляешь, сколько людей я убила за это платье



■ Бобби Морс. Умеет всё-таки Уидон создавать образы сильных и красивых женщин



Жанр: супергероика

Продюсеры: Джон Уоллес, Грег Берланти, Марк Гуггенхайм

В ролях: Стивен Амелл, Кэтти Кэссиди, Эмили Бетт Рикардс

Продолжительность: 23 серии по 44 минуты

Премьерный показ: 8 октября 2014 — 13 мая 2015 года, The CW

Похожие произведения: «Флэш» (2014) «Сорвиголовы» (2015)

УДАЧНО

- ИГРА БРЭНДОНА РУТА И ЕГО ПЕРСОНАЖ
- ПЕРЕСЕЧЕНИЯ С «ФЛЭШЕМ»

НЕУДАЧНО

- НЕНУЖНЫЕ ФЛЭШБЕКИ
- ГЛУПЫЕ ЭПИЗОДЫ С ЛИГОЙ УБИЙЦ

ОЦЕНКА МФ

неплохо

6



■ Рэй Палмер: «Фелисити, не хочешь примерить платье ценой в «Феррари»?»

The Arrow

Стрела

Разорившись, потеряв компанию, лишившись опеки матери и доверия сестры, бывший миллиардер Оливер Куин целиком переключился на борьбу с преступностью в Старлинг-Сити. Но постепенно о подлинной личности Стрелы узнаёт всё больше людей, что доставляет герою массу проблем. А тут ещё Оливером всерьёз заинтересовался глава могущественной Лиги Убийц Ра'с аль Гул...

После довольно унылого второго сезона «Стреле» нужна была серьёзная встряска. Потому создатели взяли за дело с места в карьер, уже в первых эпизодах третьего сезона завалив главного героя целым ворохом сложных проблем, а заодно избавившись от ряда персонажей. И где-то с десятка эпизодов сериал шёл по нарастающей. Но затем сюжет вновь впал в ступор, и так продолжалось практически до самого финала.

Среди основных недостатков третьего сезона — очень рваный сюжет и глупость некоторых сценарных поворотов. Сюжет распадается на несколько фрагментов, которые упорно не желают стыковаться друг с другом. Особенно это заметно в линии флэшбеков. В первом сезоне рассказ о превращении плейбоя Оливера в головореза смотрелся крайне занятно. Во втором события прошлого, связанные со Слэйдом Уилсоном, были, по крайней мере, довольно драматичны и непосредственно влияли на основной сюжет. В третьем же сезоне практически все флэшбеки выглядят совершенно лишними — к тому же они переполнены лишним пафосом, примитивными драками и слезливой мелодрамой.

Что до основной сюжетной линии, то попытки Оливера найти новое место в изменившемся мире поначалу смотрелись многообещающе. Ряд событий подталкивал героя к мрачному выводу о бесполезности его подвигов как городского мстителя. Но затем авторы, словно чего-то испугавшись, быстро свернули наметившуюся тему личностной переоценки героя. Сериал перешёл к абсолютно карикатурному противостоянию Стрелы с Лигой Убийц. В результате вся вторая половина сезона напоминает несмешной анекдот: эта Лига смотрится невероятно нелепо даже для экранизации комикса. Связанные с этим противостоянием интриги Оливера, Малькольма Мерлина и Ра'с аль Гула без конца вертятся по кругу, из-за чего на них просто хочется махнуть рукой и воскликнуть: «Чума на оба ваши дома!»

Впрочем, есть в сезоне и светлые моменты, и это не только попытки привнести в шоу толику серьёзности в начальных эпизодах. Удачным получилось появление нового заметного персонажа — гениального учёного-миллиардера Рэя Палмера, которого сыграл Брэндон Рут (Супермен из «Возвращения Супермена» 2006 года). Палмер очень мил, харизматичен, обладает отличным



■ Стрела и Флэш часто навещают друг друга: простые мужественные парни в трико

чувством юмора и временами полностью затмевает ставшего довольно унылым Оливера. Тем более что обаяшка Рэй тоже пытается быть супергероем — под псевдонимом Атом.

К ярким моментам относятся и эпизоды, в которых герои «Стрелы» встречаются с персонажами другого супергеройского сериала The CW, «Флэш». Два шоу временами отлично дополняют друг друга — их герои постоянно захаживают друг другу «в гости», так что эпизоды-кроссоверы обоих сериалов получаются наиболее интересными.

«Стрела» сохранил достаточно высокие рейтинги, так что The CW продлили сериал на четвёртый сезон. К тому же сам Стрела появится ещё и в новом шоу «Легенды завтрашнего дня» — ему предстоит стать членом команды героев, которая будет спасать не какой-то один город, а весь мир. И всё же есть чувство, что после третьего сезона стоило бы отправить Оливера Куина на покой. Ведь финальный эпизод фактически расставил все точки в его истории. Но шоу по-прежнему смотрят, а значит, мистеру Куину придётся, наплевав на собственное счастье, опять натянуть зелёный балахон и взять в руки верный лук... Вперёд, Оливер, спонсоры ждут!

Третий сезон «Стрелы» слабее первого, но лучше второго. Смотреть его стоит ради Атома в исполнении Рута и визитов Флэша с товарищами.



ИТОГ

Текст: Юлий Ким младший



Жанр: супергероика

Продюсеры: Грег Берланти, Геоф Джонс, Эндрю Крейсберг

В ролях: Грант Густин, Кэндисс Пэттон, Даниэль Панабейкер, Карлос Вальдес

Первоисточник: одноимённая серия комиксов DC

Продолжительность: 23 серии по 43 минуты

Премьерный показ: 7 октября 2014 — 19 мая 2015, The CW

Статус: продлён на второй сезон

The Flash

1 СЕЗОН

Флэш

Учёный Харрисон Уэлс запускает ускоритель частиц в надежде совершить прорыв в науке. Реакция выходит из-под контроля, ускоритель взрывается, а вырвавшаяся энергия через молнию попадает в Барри Аллена, наделяя его способностью развивать невероятную скорость. Как выясняется позже, инцидент наделил сверхспособностями многих людей — и большинство применяют их во зло. Барри надевает маску и становится супергероем Флэшем, который при поддержке команды учёных борется с суперпреступностью.

Созданный как спин-офф «Стрелы», «Флэш» легко и непринуждённо обскакал прародителя. Во многом — благодаря симпатичному герою. Криминалист полиции Централ Сити Барри Аллен — парень весёлый, добрый и в чём-то наивный. Хотя у него мрачное прошлое — его мать загадочно погибла, а отца ложно в этом обвинили, — Барри не перестаёт улыбаться и не теряет харизмы. Он часто попадает в смешные ситуации и никак не может объясниться в любви к Айрис Уэст, дочери своего приёмного отца. Характер Флэша задаёт тон всему сериалу. Если в «Стреле» за юмор и разрядку атмосферы отвечала одна Фелисити Смоук, то во «Флэше» этим занимаются абсолютно все (да и Фелисити сюда заглядывает).

В сериале нет особо сложной работы над характерами, нас не пытаются ни запутать, ни заинтриговать, ни удивить. Все образы предельно просты и поначалу вызывают отторжение своей штампованностью. Но очень скоро от нехитрых, но точных шуток, от небезупречного, но вполне приличного экшена, от дурацких псевдонаучных объяснений начинаешь получать незамутнённое детское удовольствие. И это правильно. О том, как супербыстрый сверхчеловек борется с целым ворохом мета-преступников, рассказывать с умным лицом просто не нужно. Помимо обычных шуток, тут хватает и остроумных отсылок, понятных только гикам. Будьте уверены, авторы выжали всё, что могли, из появления в сериале Марка Хэмилла и не забыли, что Брэндон Рут в прошлом играл Супермена.

Временами, конечно, драма заходит в гости и к героям «Флэша». Конфликты строятся по той же простенькой схеме, что и в «Стреле» (да и вообще в продукции The CW): в начале серии персонажи о чём-то спорят, а к концу меняют точку зрения и по очереди просят друг у дружки прощения. Но подобных сцен достаточно мало, чтобы они не начинали раздражать. А иногда это даже выходит удачно и трогательно. В основном благодаря детективу Уэсту — он и советы мудрые даёт, и работу с Флэшем обожает, и глупостей совершает гораздо меньше, чем

ПЕРЕПЛЕЛОСЬ

В идеале «Стрелу» и «Флэша» надо смотреть параллельно — так, как они выходили в эфир. У сериалов общая временная линия, и события одного шоу сразу отражаются в другом. Если смотреть что-то одно, будут постоянно мерещиться роули в кустах. Непонятно, что за блондинка приехала навестить Барри, откуда у Чёрной канарейки ультразвуковой ошейник или кто такая жена Диггла, которой всё время звонит Аллен. А одна сюжетная линия, касающаяся Стрелы, развивается вообще только во «Флэше».

К тому же «Флэш» обладает заразительным свойством делать всё лучше. Любой персонаж «Стрелы», попадая в Централ Сити, резко становится интереснее и харизматичнее, чем был у себя дома. На фоне собрата «Флэш» кажется почти шедевром, но при этом и помогает ему: весельчак Барри вносит необходимую комическую разрядку в вечное уныние «Стрелы».



среднестатистический коп из сериала. Персонально похвалить каждого героя не хватит никакого места (а ведь в сериале ещё и злодеи харизматичные).

Разочаровывает лишь финал сезона. Сценаристы не смогли достойно разрулить игру с перемещениями во времени, наделав в сюжете множество дыр. А клиффхэнгер обставлен так плохо, что вместо желания поскорее дождаться нового сезона вызывает злость.



ИТОГ

«Флэшу» удалость стать ответом «Сорвиголоу»: тон и атмосфера сериала больше подходят вселенной Marvel, а Барри Аллен временами сильно напоминает Питера Паркера. Отличное развлечение, которое к тому же делает просмотр третьего сезона «Стрелы» не таким болезненным.

УДАЧНО

- ЮМОР И ЛЁГКАЯ АТМОСФЕРА
- ЯРКИЕ ЗЛОДЕИ
- НЕСТЫДНЫЕ СПЕЦЭФФЕКТЫ
- ПЕРЕСЕЧЕНИЯ СО «СТРЕЛОЙ»

НЕУДАЧНО

- СРЕДНЯЯ ПОСТАНОВКА ДРАМЫ
- НЕУДАЧНОЕ ОКОНЧАНИЕ СЕЗОНА
- ДЫРЫ В ЛОГИКЕ

ОЦЕНКА МФ

7

хорошо



■ Марк Хэмилл уже играл суперзлодея Трикстера в старой версии сериала «Флэш». Но сценаристы не забыли вставить и отсылку к «Звёздным войнам»



Жанр: супергеройский детектив

Продюсеры: Брайан Майкл Бендис, Чарли Хьюстон, Майкл Эйвон Озминг

В ролях: Шарлто Копли, Ноа Тейлор, Эдди Иззард, Мишель Форб

Первоисточник: одноимённый комикс Брайана Майкла Бендиса

Продолжительность: 10 серий по 60 минут

Премьерный показ: 10 марта 2015 — 28 апреля 2015, PlayStation Originals

Powers

1 СЕЗОН

Сверхспособности

«В этом мире люди со сверхспособностями давно стали нормой. Герои, злодеи или просто обыватели, умеющие подогреть себе кофе взглядом, попадаются на каждом углу. Кристиан Уокер когда-то был супергероем по имени Алмаз, но потерял свои способности. Теперь он вынужден влачить унылое существование копа из подразделения «Силы», которое следит за тем, чтобы сверхлюди соблюдали законы.

Интернет-канал Netflix своим примером активно доказывает, что сетевое распространение сериалов и удобно, и выгодно. Его успех пытается повторить компания Sony, создавшая сериал специально для обладателей приставки PlayStation 4. О нём и пойдет речь.

Замах для дебюта был неплох. Сериал о людях со сверхспособностями обещал зрелищные спецэффекты, а главную роль получил звезда кинофантастики Шарлто Копли («Район №9», «Элизиум»). Опасения вызывал разве что режиссёр первых двух серий Дэвид Слейд («30 дней ночи», «Сумерки. Сага. Затмение»). Но по большей части они не оправдались. «Сверхспособности» оказались не лучшим супергеройским сериалом сезона, но, пожалуй, самым умным.

Главное достоинство сериала — убедительный мир с проработанной атмосферой. Дух «Хранителей» встретился со стилистикой «Района №9» — не самая точная характеристика, но суть передаёт. Вселенная «Сверхспособностей» — это жестокая сатира на мир шоу-бизнеса с его ложными проповедниками, соблазнами и ловушками для неокрепших душ. Герои старой закалки здесь свысока наблюдают за молодёжью, приговаривая: «Мы в своё время старались мир изменить, а эти только снимают себя на видео да лайки считают». Сами они, как старые рок-звезды, окружены фанатами, агентами и папарацци и волнуются, что в Сети обсуждают каждую их морщинку, а на настоящие подвиги времени толком и нет. Да и не нужны людям подвиги, им и видимость сойдёт.

Практически ни одного персонажа нельзя назвать сугубо положительным, и это несомненно плюс. Номинальный главный герой Уокер, к примеру, одержим идеей вернуть свои способности и ради этого порой идёт на сделки с совестью. Главный злодей сериала, могучий каннибал по кличке Волк, виртуозно исполненный Эдди Иззардом, тоже полон противоречий. Этот кровавый убийца — одновременно утончённый эстет и философ, похожий на Ганнибала Лектера.

У минусов сериала, увы, те же корни, что и у плюсов. За всеми аллюзиями, пародиями и социальным контекстом потерялись герои и их истории. Мир населён персонажами-функциями с единственной главенствующей чертой. Да, героям уделено немало времени, они детально



■ А мне летаать, а мне летаать охота...

■ Пфф. И через секунду на этом месте только облачко дыма



прописаны, у них есть мотивации, истории становления... Но вся эта шелуха осыпается под давлением центральной одержимости каждого героя. Идеалистка, фанатка, молодая звезда, эгоист, ложный пророк. Каждый персонаж из серии в серию долбит в одну и ту же стену. И если первые пять серий за ними интересно наблюдать, то со второй половины сезона устаёшь и волей-неволей теряешь чувство сопричастности. Спектакль определённо талантлив, да только театр кукольный. Иронично, что самым живым и интересным персонажем истории оказался Джонни Роял, по сути, заваривший всю кашу. Но он ни полноценный герой, ни злодей.

В визуальном плане сериал получился неровным. Интересные решения соседствуют с откровенно спорными. Спецэффекты и редкие боевые сцены по большей части смотрятся хорошо, хотя и заметно, что создатели сэкономили. Например, Джонни умеет телепортироваться, но это не стали сопровождать лишними спецэффектами. Герой исчезает и появляется мгновенно, лишь со смачным «чпок» схлопывающегося воздуха, и это выглядит свежо и убедительно. Но время от времени проскакивает графика на уровне малобюджетных игр, которая портит всё впечатление. Когда Волк поедает своих жертв, пуская фонтаны компьютерной крови, это как минимум нелепо.

Мир, атмосфера, философские вопросы и драма в финале сезона все же перевешивают недостатки «Сверхспособностей». Надеемся, что второй сезон будет и учтёт недочёты первого.



ИТОГ

УДАЧНО

- ПРОРАБОТАННЫЙ МИР
- НЕОДНОЗНАЧНЫЕ ГЕРОИ
- ИГРА ЭДДИ ИЗЗАРДА
- СОЦИАЛЬНЫЙ КОНТЕКСТ

НЕУДАЧНО

- ТРУДНО СИМПАТИЗИРОВАТЬ ПЕРСОНАЖАМ
- ПРОВИСАЮЩАЯ СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ
- ХРОМАЮЩИЙ ВИЗУАЛЬНЫЙ РЯД

ОЦЕНКА МФ
хорошо

7



■ I want my f@cking powers back!

Текст: Антон Корбут



Жанр: чёрная комедия, детектив

Продюсеры: Роб Томас, Диана Руггiero-Райт

Первоисточник: одноимённый комикс Криса Робертсона и Майкла Аллреда

В ролях: Роуз Макайвер, Малкольм Гудвин, Рахул Коли, Роберт Бакли, Дэвид Андерс

Премьера: 17 марта 2015 — настоящее время, The CW

Продолжительность: 13 эпизодов по 42 минуты

Похожие произведения: «Тепло наших тел» (2013)

iZombie

1 СЕЗОН

Я — зомби

«Для Оливии «Лив» Мур, студентки медицинского факультета, активная жизнь закончилась после неудачной вечеринки. И началась активная не-жизнь. Отныне она — зомби. Чтобы выжить, она ест мозги трупов. А после помогает раскрывать убийства тех, кем отобедала.

Первые 30 секунд знакомства. Лив, взяв большой шприц с длинной иглой, втыкает его в грудь семнадцатилетнему парню. Из груди парня со свистом выходит воздух. Так и надо — это был дренаж плевры. Становится ясно: Мур — врач-ординатор. Целеустремлённая, смелая, с блестящими перспективами. Унылый трудоголик, в общем.

У Мур есть парень, которого сразу хочется изощрённо прикончить. Соцработник с комплексом мессии и капитан очевидность в одном лице. Чуткий и внимательный до тошноты. Он даже отпускает свою подружку на таинственную тусовку, с которой та вернётся совсем другой... и не человеком. Теперь Оливия Мур — бледная, одутловатая зомби в готично-детсадовском прикиде, переборщившая с пергидролью и тоскующая ночи напролёт. Она теперь неживая. Она бросила своего милого парня. Она хочет есть чужие мозги.

А главное, родственники ни о чём таком не подозревают. У Лив появляется сочувствующий приятель — судебный медик по имени Рави, индеец и фанат фильмов о зомби, который подкармливает её мозгами трагически погибших. Они вместе пашут на новой работе Мур в морге Сиэтла. Мозги изрядно укрепляют Оливию: она вдруг начинает видеть «глазами умерших», будто в кислотном трипе, перенимать черты их личностей и всё такое. Она прозревает, как именно убили владельца мозга. И тут, конечно, появляется afroамериканский коп с забавной фамилией. Ему нужна помощь. Без липового экстрасенса не обойтись.

Начинается детектив. А после — даже романтическая история с героем девичьих зомбигрёз (ради которого Оливия станет лучше одеваться), чтобы мы переживали: какие у ребят будут дети?

Как говорится, люди делятся на две категории. Первые считают, что зомби устарели, скучны

А КАК В КОМИКСЕ?

Создатели сериала очень вольно обошлись с оригиналом. Гвендолин Прайс (аналог Лив из комикса) тоже ест мозги, чтобы сохранить интеллект, подрабатывает в морге и раскрывает убийства. Но среди её друзей — девушка-призрак Элли, умершая в 1960-х, и терьер-оборотень Спот. А «информацию по телам» она сливает охотнику на нечисть и тем мстит за невинно убиенных. Лучше бы всё оставили как было.



и полностью себя исчерпали, а вторые ждут, когда новые «франкенштейны» полакомятся мозгами первых. Спор не утихает с тех пор, как роман Ричарда Матесона «Я — легенда» вдохновил Джорджа Ромеро на «Ночь живых мертвецов». Но по-настоящему смыслённый зритель понимает: дело не в предмете, а в оригинальности взгляда на предмет.

В нашем случае взгляд достаточно оригинален, но есть проблемы с фокусом. Картинка то и дело расплывается, не выдерживая многосерийной нагрузки. Происходит то, что теоретики называют «нарушением меры условности». Чтобы понять, что это, представьте шкалу, измеряющую реалистичность вымысла, где 1 — жестокая реальность, а 10 — детская сказка. И если автор выбрал свой уровень на этой шкале, надо держаться его до конца, не перепрыгивая. Иначе выдуманный мир начнёт ползти по швам. Это, к сожалению, и происходит с «Я — зомби».

Расследования в сериале строятся на видениях Оливии Мур, а потом полицейский ищет к ним доказательства. Не наоборот. Это нарушает саму суть детектива: так можно искать оборотней, вампиров и прочую нечисть, но не расследовать реальные преступления. Расширенная медицинско-детективная составляющая — тот самый прыжок в другую «меру» относительно зомби. И вскоре уже начинаешь думать: а не расходятся ли у Лив швы, наложенные Рави на свежую огнестрельную рану? А как Лив может гонять на велосипеде при частоте пульса десять ударов в минуту? А как влюблённые, один из которых зомби, могут заняться полноценным сексом? А как бы повернулось дело, если бы Лив внезапно не посетило *то самое* видение?

В зомби-фильмах зритель не должен думать о таких вещах до финальных титров. Мир самоуничтожается, когда в него перестают верить. Сериал «Я — зомби» — это мир на 90 минут (и было бы не хуже «Тепла наших тел»), а не на 13 серий. Вот где главная проблема.



ИТОГ

Пятёрка за оригинальный подход, минус пятёрка — за исполнение. Второй сезон можно смотреть, если только Оливия Мур с приятелями высосали вам мозг в течение первого.

УДАЧНО

- СВЕЖАЯ ИДЕЯ
- ДИНАМИЧНАЯ ПОДАЧА

НЕУДАЧНО

- СЛАБАЯ ДЕТЕКТИВНАЯ ИНТРИГА
- ПОСРЕДСТВЕННАЯ АКТЁРСКАЯ ИГРА
- СОМНИТЕЛЬНЫЙ СЕТИНГ

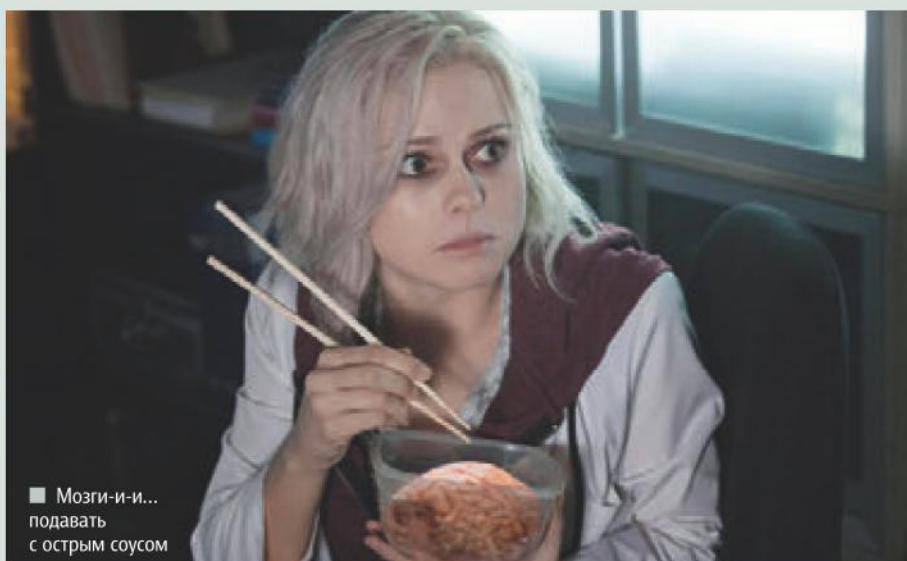
ОЦЕНКА МФ

5

средне



Вот так, бывает, просыпаешься — а ты мёртвая



■ Мозги-и-и... подавать с острым соусом



Дяди не то, чем кажутся

ГРАВИТИ
ФОЛЗ

«— Кино, вероятно, будет с тупейшим сюжетом, ибо это, о боги! Дисней.
— Ой, гуляй отсюда. Gravity Falls посмотри сначала.
Диалог в VK-группе «Мира фантастики»»

Для детей надо писать как для взрослых — только лучше. У аниматора Алекса Хирша есть своя версия этого девиза: лучшие мультсериалы — не только для детей, они для всех. Из таких историй с годами не вырастаешь, как из коротких штанишек, а просто начинаешь лучше их понимать.

По этому принципу Алекс снял «Гравити Фолз» — вроде как детский мультсериал, по которому всерьёз сходят с ума взрослые люди. На первом слое это приключенческая сказка, лёгкое городское фэнтези о чудесах провинциального городка. Но загадок, тайных смыслов и зашифрованных посланий в «Гравити Фолз» не меньше, чем в «Сумеречной зоне» или «Секретных материалах».

Жанр: городское фэнтези

Продюсер: Алекс Хирш

Роли озвучивают:
Джейсон Риттер,
Кристен Шаал, Алекс Хирш

Премьерный показ:
2012–2013 годы, Disney XD

Продолжительность:
31 серия по 22 минуты

Похожие произведения:
«По ту сторону изгороди» (2014)
«Футурама» (1999)
«Время приключений» (2010)

ДИППЕР — ЭТО Я

В жизни Хирша было всё необходимое, чтобы сотворить это маленькое чудо. Во-первых, сестра-близнец Ариэль, с которой он часто проводил лето в деревне у дяди — без телевизора, предоставленный собственному воображению. Во-вторых, детское увлечение мистикой и магией. Карапузом Хирш ловил лепреконов на стаканчик виски, подростком — засматривался «Секретными материалами» и «Твин Пиксом». Юношей Алекс уговорил родителей потратить немалые деньги на его обучение в художественной школе, где завёл нужные связи.

Взрослым он устроился работать на канал Cartoon Network. Здесь его работу заметил один

из директоров Disney, Майк Мун, и позвонил спросить, не хочет ли многообещающий аниматор поработать на «мышинный дом». Что именно снимать? А вот это, Алекс, вы должны придумать сами.

Хирш воспользовался этим шансом идеально. Он задумал сериал для своего внутреннего ребёнка — такой, какой понравился бы двенадцатилетнему Алексу и его сестре. По сути, у него получилась история про семью Хиршей, только не в реальности, а в том фантастическом мире, который рисовало их детское воображение. Главный герой, мальчик Диппер, — аватар самого Алекса, увлечённого поисками чудес. Его близняшка Мэйбл — копия Ариэль, которая обожала разно-

ветные свитера и каждую неделю влюблялась. Место действия — захолустный городишко на северо-западе США. Сюжеты — такие, какие Хирш любил в юности, про тайны и мистику, и при этом ещё и про смешную семейку вроде Симпсонов.

К превеликому удивлению Алекса, в представленную им концепцию сериала боссы Disney не внесли почти никаких правок. Никто не попытался засунуть в «Гравити Фолз» Микки-Мауса или выкинуть призраков и мертвецов, потому что они-де испугают детишек. Хиршу доверяли, и его глубоко личная история получила поддержку всей мощи концерна. Сериал получился с качественной, хоть и простой графикой — Алекс благоразумно отказался от идеи нарисовать героев в авангардном стиле. А среди гостей, приглашённых для озвучки, промелькнули даже Марк Хэмилл и Нэйтан Филлион — после этих имён в МирФ не принято писать скобки с фильмами.

Но то, что у Хирша получилось, нельзя назвать просто детским мультсериалом, основанным на воспоминаниях. «Гравити Фолз» силён в первую очередь сюжетом — как отдельных серий, так и сквозным, что для мультсериалов такого формата вообще редкость.

ГОРОД ЧУДЕС

Двенадцатилетние брат и сестра Диппер и Мэйбл ожидали, что лето будет скучным. Родители сплавляли их в захолустный городишко Гравити Фолз к жадному и грубому дяде Стэну. Жилище у дяди, правда, интересное: он владеет Хижиной Чудес, музеем волшебных диковин и фантастических существ. Вот только все экспонаты в нём — жалкие подделки, а Стэн — беспринципный делец, который не верит в магию ни на грош.

Но вскоре близнецы обнаружили, что на самом деле Гравити Фолз кишит настоящими чудесами. Этот городишко — буквально золотая жила для охотников за паранормальным. Тут шагу нельзя ступить, чтобы не врезаться в призрака, русалку, ожившую статую или путешественника во времени. И даже если вы к этому готовы, Гравити Фолз сумеет преподнести сюрприз. Уже в первой серии загадочный бойфренд Мэйбл оказывается не вампиром и не зомби, как она думала, а... совсем другим фантастическим существом. И даже не одним.



■ Алекс Хирш создал роскошный мультсериал, когда ему не было и тридцати. А чего добился ты?

■ Сестра Хирша в детстве сходила с ума по группе 'N Sync. Поэтому Алекс попросил вокалиста этой группы Лэнса Басса озвучить членов «Пару раз» — любимой поп-группы Мэйбл

Подобно «Сумеречной зоне» или «Секретным материалам», «Гравити Фолз» вовсю исследует традиционные для фантастики темы — эффект бабочки, перемещение сознания, клонирование. Герои успевают побывать в прошлом и будущем, путешествуют в микромире и в сознании дяди Стэна, меняются телами, встречают динозавров, сражаются на подобию «Голодных игр», размораживают забытого президента США и вытаскивают



ПЕРСОНАЖИ



ДИППЕР ПАЙНС

Главный герой — умный, но слегка нервный двенадцатилетний мальчик. С тех пор, как нашёл дневник с описаниями чудес Гравити Фолз, повсюду видит тайны (даже когда их нет) и пытается их расследовать. Сходит с ума по Венди и всеми силами, вплоть до чёрной магии, пытается покорить её сердце. Кстати, Диппер — это, вероятно, прозвище: по-английски это «ковш». Дело в том, что на лбу у младшего Пайнса — родинки в форме ковша Большой Медведицы.

Диппер во многом списан с создателя «Гравити Фолз» Алекса Хирша, который в юности, насмотревшись мистических сериалов, излазил всю округу в поисках лепреконов и привидений. Приключения, о которых Алекс мечтал, достались его герою.

МЭЙБЛ ПАЙНС

Сестра-близнец Диппера старше его на несколько минут, но ведёт себя так, будто младше как минимум вдвое. Воплощённый пример типажа, который на TVTropes называют «маниакальная



феечка»: влюбляется в каждого смазливового мальчика, увлекается новыми хобби каждую серию, лезет на рожон и тащит друзей навстречу приключениям.

Хирш утверждает, что Мэйбл — копия его сестры Ариэль. В каждой серии у Мэйбл новый свитер — потому что Ариэль обожала разноцветные свитера. Ариэль мечтала о поросёнке — и Мэйбл в середине первого сезона обзавелась хрюшкой по кличке Пухля.

СТЭН ПАЙНС

Двоюродный дедушка близнецов, которого они называют дядей (в оригинале grunkle — неприводимый каламбур из «дяди», «деда» и «ворчуна»). На первый взгляд — нечто среднее между Гомером Симпсоном и евреем из анекдотов. Жадный, упрямый, грубоватый, Стэн только и делает, что доит деньги из туристов или попивает пиво перед телевизором. Настоящих чудес Гравити Фолз он упорно не замечает и продаёт туристам подделки. Но постепенно выясняется, что у дяди Стэна есть и другая сторона. О мистике он знает больше, чем хочет показывать. И вообще, возможно, никакой он не Стэн и не дядя...



Образ Стэна тоже основан на реальном человеке — дяде Хирша, который обожал разыгрывать племянников. В оригинале Стэн говорит голосом самого Алекса.

ЗУС

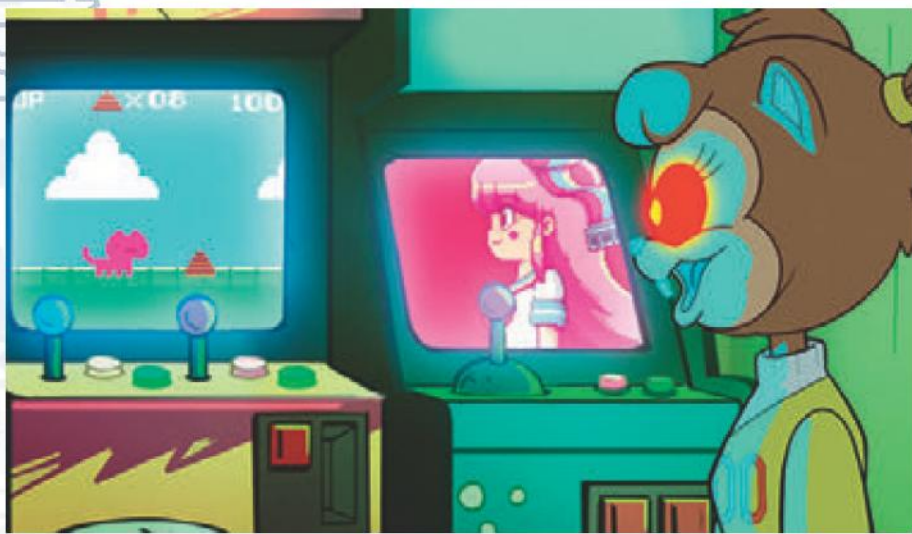
Толстый неуклюжий уборщик в Хижине Чудес. Настоятельно скромный, что лишь во втором сезоне мы узнаём его полное имя — Хесус Рамирес. Зус — персонаж комический, но вместе с тем и очень трогательный. Целый ряд серий посвящён тому, как близнецы пытаются найти Зусу девушку или привить ему веру в себя. Зуса в оригинале тоже озвучивает Алекс Хирш.



ВЕНДИ

Кассирша Хижины Чудес, дочь лесоруба — простая, слегка грубоватая деревенская девушка. Возлюбленная Диппера, которую у него вечно уводит гитарист Робби. Венди, пожалуй, самый спокойный и нормальный персонаж «Гравити Фолз» — никаких мрачных тайн с ней не связано. Пока.





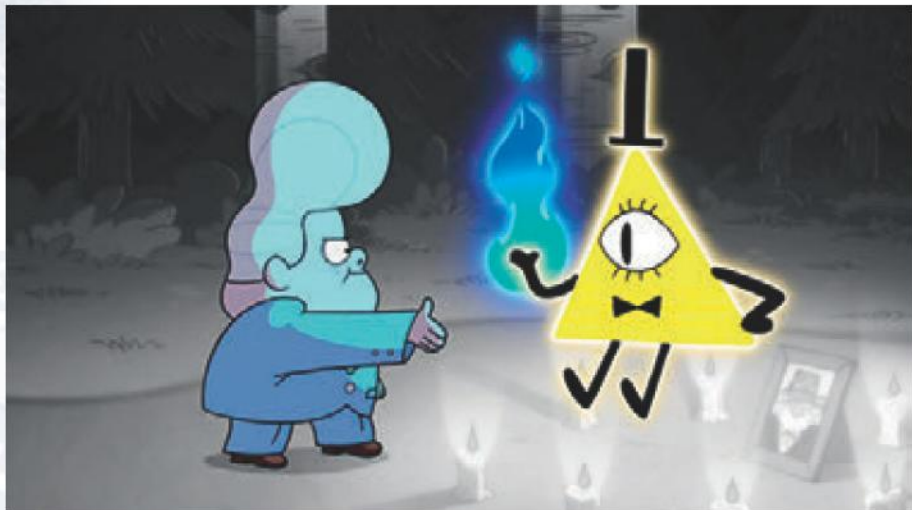
■ Современные духи живут не только в тёмных подвалах. В Гравити Фолз они дважды вырывались из старых компьютерных игр

■ Мужикотавры, живущие в лесах под Гравити Фолз, — словно ожившие герои песен Manowar



■ Гномы могли бы засудить Алекса Хирша за расизм — этот традиционно добрый народец в сериале выставлен не в лучшем свете

■ Фокусник Гидеон — главный злодей первого сезона. Демон Билл Шифр, похожий на символ масонов, — потенциально главный злодей всего сериала. Его возможности и мотивы до конца ещё не раскрыты



в реальность героев видеоигр. Фэнтези и мистика сменяются научной фантастикой, чтобы в следующей серии снова начались сплошные чудеса.

Разобраться во всей этой чертовщине Дипперу помогает найденный им дневник анонимного охотника за чудесами. Но и сама тетрадь полна сюрпризов. Когда детям кажется, что они уже знают его наизусть, в дневнике обнаруживаются записи невидимыми чернилами — и разгадка тайн начинается, по сути, заново.

Уже в первом сезоне Хирш и его сценаристы успели обыграть столько тем, что, казалось, на второй им ничего не останется. Но тут в дело вступил сквозной сюжет. В начале первого сезона он был посвящён личным отношениям героев. Диппер без особого успеха добивался расположения красавицы Венди, которая старше его на три года; Мэйбл отшивала малолетнего фокусника Гидеона и соперничала с мажоркой-зазнайкой Пасификой. Статус-кво менялся, но не радикально.

Гром грянул в финале сезона. Превратившийся в главного злодея Гидеон призвал существо совсем уж невиданной мистической мощи и попытался отобрать у героев Хижину Чудес. При этом дневник Диппера оказался чуть ли не главным артефактом во вселенной.

Стало ясно, что Гравити Фолз только начал открывать свои секреты.

ЗАГАДКИ И ПОДСКАЗКИ

Первый сезон закончился на мощном клиффхэнгере. Сценаристы раскрыли одну из тайн дяди Стэна — что он прячет в подвале, а также рассказали, сколько всего дневников и в чьих они руках. (О том, что их несколько, догадаться было нетрудно — на экземпляре Диппера красуется цифра «3»). Но вопросов стало только больше. Кто написал дневники и откуда он столько знал о чудесах? Почему на обложке изображена шестипалая рука? Для чего дяде Стэну эта штуковина в подвале?

Да и кто такой, в сущности, дядя Стэн? Многие ещё в первом сезоне обратили внимание на нестыковки в его флэшбеках. Он то в одних очках, то в других, то с татуировкой, то без, то его полное имя Стэнфорд, то Стэнли... Будь это не «Гравити Фолз», такие мелочи можно было списать на неаккуратность создателей. Но в этом сериале всё имеет значение!

Эти тайны герои медленно, но верно расследуют в начале второго сезона. Теперь, когда в «Гравити Фолз» закипела такая интрига, истории отдельных героев начали казаться балластом, который тормозит расследование. При этом второй сезон глубже раскрыл многих второстепенных персонажей. Толстяк Зус наконец нашёл девушку, гадкая Пасифика исправилась, эмо-гитарист Робби расстался с Венди, получила завершение история путешественника из будущего. Всё это было здорово, но зрители ждали ответов на другие вопросы.

Последняя серия первой половины сезона наконец приподняла завесу главной тайны... и оставила нас истекать слюнями на четыре месяца. Алекс Хирш, жестокий ты человек!

■ Каждый символ в этом круге соответствует одному из персонажей. Но, похоже, нам представили ещё не всех





■ Все нити заговора ведут к дневнику и его шестипалому автору!

■ ...или к дяде Стэну?



Для пущей интриги Хирш с товарищами начинают сериал пасхалками и скрытыми посланиями. Загадочные бессмысленные наборы букв появляются в каждом эпизоде — в заставке, в финальных титрах или по ходу серии. Криптограммы нетрудно расшифровать — создатели использовали простые коды, основанные на манипуляциях с алфавитом. Кроме того, в конце каждой заставки шепчущий голос произносит какую-то фразу, которую можно понять, если воспроизвести запись наоборот. (Для пущей иронии одна из серий первого сезона как раз и посвящена посланию, записанному задом наперед).

Большинство из этих криптограмм — просто шуточки вроде «Если вы прочитали это, вам пора бы пойти прогуляться и завести друзей» или «Прости, Диппер, но твоя Венди в другом замке». Но другие явно намекают на развитие сюжета. Так, набор странных букв в заставке гласит «Стэн не тот, кем кажется», а в одном из эпизодов на спине дяди Стэна видна криптограмма «Лжёт». По таким подсказкам фанаты выстроили множество теорий, которым посвящены целые сайты.

Всё это похоже на паранойю. Но «Гравити Фолз» — из тех сериалов, в которых параноики всегда правы. И действительно, безумные версии из интернета одна за другой начали сбываться во втором сезоне. Фанаты угадали даже главную тайну дяди Стэна, на которую, как оказалось, в сериале были десятки намёков.

Хотя всё может быть куда проще. Хирш — живой современный человек, прекрасно владеющий «Гуглом». И хотя он это отрицает, трудно отделаться от мысли, что Алекс читает форумы, а потом воплощает в жизнь самые удачные из гипотез. Так что — да здравствуют параноики, помогающие сценаристам!

■ Старик Макгаккет явно скрывает зловещую тайну... о которой он и сам не помнит



ЕСЛИ ВАМ НРАВИТСЯ «ГРАВИТИ ФОЛЗ»...

У «Гравити Фолз» мало аналогов. Мистические сериалы вроде «Твин Пикса» и «Секретных материалов» слишком серьёзные и взрослые. Мультсериалы типа «Времени приключений» — наоборот, слишком смешные и детские. Пожалуй, что-то общее с работой Хирша есть в хэллоуинских спецвыпусках «Симпсонов».

Но ближайший духовный собрат «Гравити Фолз» — минисериал «По ту сторону изгороди». Это мистическое фэнтези о двух мальчишках, блуждающих по заколдованному лесу в поисках дома. Как и детище Хирша, «По ту сторону изгороди» выполнен в стиле детской анимации, но при этом у него взрослый и сложный сюжет. Подробнее об этом минисериале мы напишем в одном из ближайших номеров.



* * *

«Гравити Фолз» вернётся на экраны этим летом, а к осени наверняка доберётся до российского ТВ. Если вы ещё не видели первый сезон — самое время это исправить. Пусть вас не обманет стиль анимации, типичный для детских мультфильмов: детям можно смотреть «Гравити Фолз», но интересен он не только им. Такого закрученного, полного загадок и фантастических парадоксов сюжета в американских мультсериалах не было давно. 🦊





Ведущая: Ксения Аташева

ЗА МЕСЯЦ:

Посмотрела: Kung Fury

Полчаса незамутнённой ностальгии по восьмидесятым, киноцитат, отличной электронной музыки, шуток и кровавого мордобоя. А ещё там есть хакер, динозавры, амазонки с пулемётами и взбесившийся игровой автомат. Что может быть круче?

ИГРОВОЙ КЛУБ ВИДЕОИГРЫ

Мы давно привыкли, что японские разработчики шокируют играми, а не скандальными заявлениями. Ну кто ещё мог придумать симулятор свиданий с голубями, Katamari и прочую психоделику? На японском рынке полно компаний-долгожителей, и закрытие студии с увольнением команды — не обычное дело, а почти трагедия. Хотя случается и такое. Взять хоть яркую, но короткую историю Clover Studio, создавшей культовую Okami. Поэтому главным событием мая стало увольнение Хидео Кодзимы из Konami и закрытие многообещавшего Silent Hills.

Парадокс, но новые игровые механики японцы осваивают быстрее новых экономических моделей. Дело тут в восточном менталитете. На Западе уволиться из-за творческих разногласий и уехать в закат, показывая бывшему боссу средний палец, в порядке вещей. Японцы же мечтают всю жизнь работать в одной компании, и чем она больше, тем лучше. Неважно даже, какая у тебя должность. Главное, что ты вносишь вклад в общее дело.

Поэтому на вольные хлеба разработчики уходят редко. А если уходят, то не говорят ни о причинах, ни о планах. Это тоже по-восточному: не устраивать шум и не выносить сор из избы. Позиция красивая, но невыгодная. Гордым молчанием не вызовешь ни сочувствия, ни интереса к своим проектам. То ли дело именитые западные творцы! Они не стесняются лишний раз о себе напомнить, а то и попросить денег на разработку новой игры.

Японцы осваивают Kickstarter и подобные ему платформы медленно, но успешно. Аркада Mighty No. 9 от создателя Mega Man Кейдзи Инафунэ собрала вчетверо больше, чем требовалось изначально. Новый проект Кодзи Игарасы тоже произвёл настоящий фурор. И хочется верить, что это не конец. Может, и Кодзима с Акирой Ямаокой рискнут сделать похожий на Silent Hill хоррор на народные пожертвования. Обиженные на Konami игроки наверняка закидают их деньгами.

Castlevania на новый лад

Прославившийся работой над серией Castlevania Кодзи Игарасы развернул, возможно, самую стильную кампанию по сбору средств на Kickstarter. Никаких нудных трейлеров и длинных описаний механики в ней нет и в помине. Оформлена кампания в виде игровых меню, а венчает её ролик, где Игарасы в роли вампира пафосно рассказывает о средневековом замке и рассказывает о своём возвращении. Кампания имела невероятный успех: средства на разработку были собраны за считанные часы и в итоге более чем вшестеро превысили планируемую сумму.

Неудивительно, ведь в своей новой игре Bloodstained: Ritual of the Night Игарасы пообещал вернуться к подзабытым основам жанра. Как и Castlevania, новая игра будет гибридом двухмерного платформера и ролевой игры. Симпатичной героине Мириам предстоит выкашивать орды демонов, перепрыгивать через пропасти и уворачиваться от ловушек. По мере побед над врагами она будет набираться опыта и улучшать



Bloodstained:
Ritual of the Night

свои способности. Талантов у Мириам немало: она и мечом фехтовать умеет, и алхимией владеет. Ещё Мириам может улучшать свою экипировку и создавать новую из найденных или добытых в бою материалов.

Чтобы добраться до главного злодея, помутившегося рассудком алхимика, Мириам придётся обойти его мрачный замок и победить призванных алхимиком монстров. Враги будут представлены в широком ассортименте, от мелких демонов до ужасных чудовищ-боссов. Поможет героине в её непростой миссии молодой алхимик Йоханнес. Благодаря щедрым вложениям игроков в Bloodstained добавили возможность кооперативного прохождения, новый уровень сложности и массу дополнительных режимов. Выйти это торжество олдскула должно в марте 2017 года на всех консолях текущего поколения и PC.

Ужас продолжается

Ужастики остаются самым популярным жанром как среди начинающих, так и среди прославленных разработчиков. В сентябре должна выйти Soma, свежая научно-фантастическая страшилка от разработчиков Penumbra и Amnesia. В центре сюжета находится подводная исследовательская станция, аппаратура на которой сходит с ума. Связь с сушей прерывается, и машины со временем начинают всё больше походить на людей и образовывать невиданные ранее конструкции. Разумеется, к немногочисленному персоналу станции они настроены недружелюбно. К числу работников станции относится и герой, которому придётся выбираться из этого подводного ада. Звучит жутковато, но скриншоты из игры пугают куда больше. Старомодная техника напоминает о вселенной «Чужого», а вьющиеся повсюду провода и зловеще мигающие лампочки заставляют вспомнить классику киберпанка.

Авторы оригинального хоррора Perception на момент сдачи номера продолжали искать средства на его разработку. Что довольно странно, ведь игру делает студия Deep End Games,

образованная бывшими сотрудниками Irrational, которые работали над серией Bioshock и поэтому знают, как напугать игрока. Но, похоже, концепция игры оказалась чересчур оригинальной. Главная героиня Perception — слепая женщина, которую мучают видения о загадочном особняке, где завелась нечистая сила. Дама находит это место и решает его исследовать, путешествуя по времени и скрываясь от загадочной сущности, которая идёт за ней по пятам. История

банальная, но подача всё компенсирует. Ориентируется в пространстве героиня при помощи эхолокации. Она видит лишь предметы, издающие звук, и может стукнуть палкой об пол, чтобы осмотреться. Но звук привлекает врагов, поэтому злоупотреблять этим нельзя.

Выглядит игра весьма стильно. Сине-бело-чёрная призрачная гамма не пугает сама по себе, но создаёт очень правильный мистический настрой. Хочется верить, что игра всё-таки увидит свет.



Soma

ИГРОКАМ НА ЗАМЕТКУ

Маленький первооткрыватель



Независимая студия Neostream собрала на Kickstarter средства на разработку игры Little Devil Inside — симулятора первооткрывателя. В ней герою придётся бороться со стихией, конкурентами, дикими зверями и выживать на просторах симпатичного стимпанковского мира. Ориентировочный срок выхода игры — осень следующего года.

Снова в убежище

Bethesda выпустила первый трейлер к четвёртой части Fallout — культовой постапокалиптической серии, начатой в 1997 году. В ролике показали мир до ядерной войны, несколько отрывков из игрового процесса, а также главного героя и его собаку. Трейлер сопровождается песней It's All Over But The Crying группы The Ink Spots. Игра выйдет на PS4, Xbox One и PC, причём на неё уже можно оформить предзаказ.



Дай отпор пришельцам



На ноябрь этого года намечен выход продолжения XCOM: Enemy Unknown. Действие игры с лаконичным названием XCOM 2 разворачивается через двадцать лет после событий первой части, и теперь команде бойцов предстоит отвоевать Землю у захвативших её пришельцев. Пока игра заявлена как эксклюзив для PC, но её, скорее всего, портируют и на консоли.

Викторианские ассасины

Ubisoft поделилась подробностями сюжета и геймплея новой части Assassin's Creed. Игра Assassin's Creed: Syndicate выйдет в конце октября этого года. Действие её происходит в Лондоне конца XIX века. Пара новых героев живёт в мрачную викторианскую эпоху, когда машины начали заменять людей и рабочие живут в нищете или промышляют разбоем. Нестабильность в обществе решает воспользоваться герой игры. Он собирает банду, члены которой будут помогать ему в выполнении миссий.

Блеснуть герою предстоит не только лидерскими качествами, но и ловкостью. В Syndicate размахивать мечом и идти на прямое столкновение, забыв о скрытности, не получится. В арсенале у героя нож, револьвер, дротики и прочие интересные, но не слишком мощные орудия убийства. Так что к битвам нужно будет подходить с умом. Некоторых и вовсе можно избежать, используя окружение и, например, обрушив на голову врагу бочки. Поучаствует герой и в погонях,



предварительно угнав дилижанс. Прямо как в Grand Theft Auto, разве что вместо авто здесь лошади и повозки.

Помимо лёгкого вооружения, ассасинов нового века отличает то, что они работают в паре. Протагонистов в новой истории будет двое, брат и сестра. Играть можно будет за любого из них, на радость феминисткам и тем, кто страдал от недостатка героинь в прошлых частях

игры. Однако совместного прохождения в игре не будет. Зато Ubisoft планирует сделать Лондон на треть больше Парижа из Unity, который и так отличался небольшими размерами. И сюжету обещают уделить побольше внимания. Будем надеяться, что после ряда странных экспериментов с временами и жанрами серия наконец-то обретёт достойное продолжение.

Игрушки для взрослых

Третья волна интерактивных игрушек Disney Infinity 3.0 будет включать в себя игры и статуэтки по «Звёздным войнам». Разумный ход: если игрушки по мультяшкам могли заинтересовать только детей или фанатов студии, то классика пользуется спросом у гиков всех возрастов. Но и творчество «Диснея» не забыто. В течение года мир Disney Infinity начнут покорять Сэм и Кворра из «Трона: Наследие», Мулан и Микки Маус со своей подружкой Минни. Пополнится и команда супергероев из вселенной Marvel: на поле боя выйдет Железный человек в броне, способной перенести битву с Халком, а также робот Альтрон.

Но скоро у Infinity появится сильный соперник. В сентябре выйдет игра Lego Dimensions. Принцип у неё тот же: фигурки сканируются специальным сенсором-порталом, и воплощённые в них герои оживают на экране. Звучит просто, как и сюжет о том, как некий злодей вторгается в параллельные миры, а их жители ему противостоят. Но подборка героев впечатляет. В стартовом наборе можно будет сыграть за Гэндальфа и Бэтмена, а вскоре им на подмогу придут и остальные герои «Властелина колец» и вселенной DC. И это далеко не конец. Позже в игре появятся миры, герои и техника из фильмов и сериалов «Назад в будущее», «Симпсоны», «Доктор Кто», «Мир юрского



периода», «Скуби Ду» и игры Portal 2. Коллекционная ценность фигурок из конструктора сомнительна, но за одну лишь Челл и турель из «Портала» многие будут готовы продать душу. И, в отличие от Infinity, в Lego Dimensions герои разных миров смогут проходить игру вместе. Выглядеть это должно крайне забавно. Разработчик Traveller's Tales уже несколько лет создаёт игры по мотивам конструкторов Lego и знает, как сделать их весёлыми и затягивающими.

ВЕДЬМАК

ДИКАЯ ОХОТА

**Жанр:** ролевая игра**Разработчик:**
CD Projekt RED**Издатель в России:**
«СофтКлуб»**Возрастной рейтинг:** 18+**Перевод:** полный**Играли на:** PS4**Похожие произведения:**
The Elder Scrolls V: Skyrim (2011)
Red Dead Redemption (2010)
Dragon Age: Inquisition (2014)

Пути Геральта из Ривии и двух главных женщин в его жизни — воспитанницы Цири и чародейки Йеннифэр — давно разошлись. Но теперь Цири и Йен вернулись в Северные королевства, и ведьмак отправляется на поиски ученицы и возлюбленной. Однако по их следу идёт не только Геральт, но и призрачные всадники из Дикой Охоты. А давнее противостояние Северных королевств и Нильфгаарда грозит в любой момент вспыхнуть с новой силой, и Геральт, конечно, не сможет остаться в стороне от конфликта.



Фраза «Что-то кончается, что-то начинается» стала пророческой для саги о ведьмаке Геральте. Хотя на страницах книг его история завершилась и Анджей Сапковский зарёкся писать продолжение, со временем приключения Геральта возобновились — уже в видеоиграх.

Оригинальный «Ведьмак» 2007 года был первой игрой CD Projekt RED и не обошёлся без шероховатостей, присущих многим проектам из Восточной Европы, но дебют польских разработчиков получился очень удачным. Игра подкупала редкой для фэнтезийных RPG того времени мрачной атмосферой и брутальностью, многослойным сюжетом в духе Сапковского, обилием разнообразных квестов и запоминающихся персонажей. Поляки с ходу продемонстрировали, что вполне способны на равных конкурировать с ведущими разработчиками ролевых игр. А второй «Ведьмак», появившийся спустя четыре года, окончательно укрепил репутацию CD Projekt RED как одних из лидеров жанра.

После успехов двух первых частей у нас не было сомнений, что и третья, заключительная игра серии получится удачной. Вопрос был только в том, насколько. И она оказалась так хороша, что оправдала самые смелые ожидания.

Самым главным прорывом «Ведьмака 3» по сравнению с предыдущими двумя частями стал перенос действия в открытый мир. И первые две игры не могли пожаловаться на скромный размах, но «Дикая Охота» просто поражает. Мир третьего «Ведьмака» огромен, в нём можно с лёгкостью провести больше сотни часов, полных захватывающих историй, дворцовых интриг и напряжённых схваток с монстрами.

Причём если в других больших ролевых играх с открытым миром, например в Skyrim и Dragon Age: Inquisition, многие второстепенные квесты сделаны словно под копирку и особого интереса не представляют, то в «Ведьмаке 3» всё не так. Здесь за каждым малю-малюшким заданием видна ручная



К каждому серьёзному чудовищу нужен индивидуальный подход

работа, и можно на десятки часов забыть об основной сюжетной линии и всё равно постоянно оказываться в центре великолепных историй. А уж магистральный сюжет и вовсе заслуживает исключительно восторженных эпитетов. Последняя глава приключений Геральта — одна из самых красивых, драматичных и увлекательных фэнтезийных историй, когда-либо рассказанных в компьютерных играх. Рискую вызвать недовольство у поклонников книг, всё же выскажу мнение, что CD Projekt RED удалось закончить свою сагу о ведьмаке более ярко, чем в своё время завершил книжный цикл сам Сапковский.

Никуда не исчезли и те козыри, благодаря которым первые две части завоевали сердца игроков. Неповторимый славянский колорит, грубоватое обаяние Геральта, множество ярких персонажей, непростой этический выбор, который регулярно встаёт перед

Как всегда, вокруг Геральта много женщин



ГОД ВЕДЬМАКА

Глава CD Projekt RED Марцин Ивиньский не раз критиковал коллег за пристрастие к выпуску DLC. Однако, работая над третьим «Ведьмаком», польские разработчики, по всей видимости, изменили своё мнение и пообещали выпустить к игре целых 18 дополнений. 16 из них будут бесплатными и привнесут в игру небольшие новшества вроде доспехов или оружия. А ещё два, озаглавленные Hearts of Stone и Blood and Wine, добавят новые истории, рассчитанные в общей сложности на 30 часов.

Трудится над этими DLC разработчики планируют ещё около года и только после этого вплотную займутся своим следующим проектом — Cyberpunk 2077.

16 БЕСПЛАТНЫХ
DLC
В ПОДАРОК КАЖДОМУ

Набор «Темевские доспехи»

Набор «Бороды и причёски»

Альтернативный облик Йеннифер

Контракт «Пропавшие шахтёры»



Ведьмак не выглядит мальчишкой для битвы, но жители Северных королевств почему-то очень любят его задира́ть

игроком, искромётные диалоги — всё это есть и в «Дикой Охоте». Вдобавок нельзя не отметить отличный видеоряд и отточенную боевую систему, делающую схватки невероятно увлекательными. Особенно если вы решите играть на высоких уровнях сложности, где понадобится весь арсенал ведьмачьих способностей и умений, а к любому важному бою придётся тщательно готовиться.

Третьему «Ведьмаку» очень хочется поставить высший балл, но всё же в игре есть ряд недостатков, которые не позволяют этого сделать. Прежде всего, «Дикая Охота» слабо связана с двумя предыдущими играми. Да, не обойдётся без знакомых лиц, и некоторые старые решения, если вы перенесли их в третью часть, могут слегка повлиять на развитие её сюжета. Но всё же «Дикая Охота» воспринимается скорее как самостоятельное произведение, а не завершение трилогии. Ролевая система по сравнению со второй частью стала более простой и в то же время менее удобной

и логичной. Наконец, создание предметов и сбор необходимых для этого ингредиентов превратились в весьма мутные занятия, а обойтись без них едва ли получится.

Но пусть CD Projekt RED и не сумели создать безупречную RPG, всё же они выпустили подлинный шедевр, который устанавливает новые стандарты качества для жанра. Взрослая, многогранная, прекрасно выписанная история, великолепно проработанный гигантский мир, где можно свободно путешествовать и где на каждом шагу поджидают по-настоящему интересные и необычные приключения, первоклассная постановка сюжетных сцен, дополнительные квесты, не уступающие по проработке основным и допускающие различные варианты решения конфликтов... «Ведьмак 3» стал первой игрой, предлагающей нам всё это разом. И на фоне массы положительных эмоций и впечатлений, что дарит игра, меркнут её малочисленные недочёты.

История Геральта завершилась, и вместе с ней завершился путь CD Projekt RED в высшую лигу разработчиков. Поляки доказали, что они настоящие мастера, а третьего «Ведьмака», пусть он и не идеален, можно смело назвать лучшей ролевой игрой современности.

Удачно:

- глубокий, многогранный сюжет
- огромный мир
- второстепенные квесты, не уступающие основным
- колоритные персонажи
- остроумные диалоги
- самобытная атмосфера
- захватывающие схватки с монстрами

Неудачно:

- неудобный крафт
- простоватая ролевая система
- слабая связь с предыдущими частями

Оценка МФ



Косплей

РОСОМАХА

месяца

ВСЕЛЕННАЯ: MARVEL

ПРОИЗВЕДЕНИЕ: киносери́я «Люди Икс» (2001 — по настоящее время)

ПЕРСОНАЖ: Росомаха

МОДЕЛЬ: Илья Артёмов [vk.com/rosomaha2000]

ФОТОГРАФЫ: Дмитрий Чередников [vk.com/ch_photo] и Евгений Попадинец [vk.com/id2017084]



ДЕСЯТЬ ФАКТОВ ОБО МНЕ

- Не люблю шумные места, предпочитаю отдыхать на природе или кататься по Москве на велосипеде.
- С двадцати лет профессионально занимаюсь танцами.
- Терпеть не могу хамство и пафос.
- Неисправимый романтик.
- Добрый, от чего нередко страдаю.
- Закончил музыкальную школу по классу фортепиано.
- Давно и успешно изучаю историю.
- Научился шить, создавая костюмы к шоу «Сайлент Хилл».
- Люблю ночные прогулки.
- Люблю покурить кальян в хорошей компании.

Как началось твоё увлечение косплеем?

Все началось пару лет назад. Ко мне начали подходить люди, приговаривая: «Илья, а ты знаешь, что ты очень похож на Хью Джекмана?» Поначалу я отшучивался, но потом понял, что этим надо воспользоваться. И вот я отрастил бакенбарды, как у Росомахи, и пришёл на фестиваль «Аниматрикс» 2011 года. Моё появление произвело эффект разорвавшейся бомбы! Последующие восемь часов я провёл, фотографируясь с людьми, которые постоянно подходили ко мне с одним словом на устах: «Похож!..» Уже позже я решил создать танцевальное шоу по мотивам фильма «Люди Икс», и его тоже ждал успех! Шоу до сих пор с аншлагами проходит на разных площадках.

Как происходит выбор героя для косплея?

Как вы понимаете, у меня большого выбора не было (смеётся). Хотя я бы хотел воплотить Роберта Дауни-младшего в образе Железного человека. А ещё был у меня кратковременный опыт косплея Ван Хельсинга, которого тоже сыграл Хью Джекман. Подумываю вновь вернуться к этому образу.

Как ты думаешь, почему Джекман, в жизни весёлый и добродушный актёр, стал таким популярным благодаря образу brutalного антигероя?

Я считаю, что Хью был рождён для этой роли! Он невероятно сыграл своего персонажа, передав все тонкости его характера. Возможно, в жизни Джекман безумно весёлый и добрый человек, но, думаю, он может и выпустить когти при необходимости!

Кто продумывает фон для фотографий? Сколько времени уходит на разработку идеи, поиск реквизита?

Многое зависит, конечно же, от фотографа. На подборку правильных локаций для съёмок порой могут уходить недели. Весь реквизит и костюмы для образа Росомахи я заказываю из-за рубежа. То, что вы видите, — это практически полные реплики костюмов из фильмов.

Какую фантастику ты любишь, есть ли у тебя любимые писатели, режиссёры?

Обожаю советскую фантастику, особенно книги Кира Булычёва! Из современных писателей мне нравится Алексей Кош, а из режиссёров — Джеймс Кэмерон и, конечно же, Стивен Спилберг.

Как ты видишь своё увлечение в будущем? Останется ли это занятием для души или ты планируешь как-то зарабатывать на этом?

В первую очередь это занятие для души! Если косплеер думает о деньгах, создавая костюм и образ, он никогда не добьётся настоящего признания у людей, ведь его энергетика будет тратиться на зарабатывание денег, а не на радость для себя и окружающих. Всё, что я делаю, я делаю прежде всего для души!

Но если стараться, то и успех придёт. К примеру, я получил первое место на конкурсе «Кино.Двойник», проведённый Киноклубом «Сфера». Но главный мой успех и радость — это признание зрителей и косплееров!



Палач Сайлент Хилла

FIGMA RED PYRAMID THING

ВСЕЛЕННАЯ: *Silent Hill*

ПЕРСОНАЖ: *Пирамидоголовый*

ПРОИЗВОДСТВО: *FREEing, Max Factory*

СТРАНА: *Япония*

ВЫСОТА: *20 сантиметров*

СТОИМОСТЬ: *1900 рублей*



Голову монстра можно водрузить на плечи других фигурок серии Figma, создавая страшно смешные комбинации

Среди японских игровых компаний многие славятся стабильностью и долголетием. Однако недавно Konami стала исключением из этого правила. Гигант с полувековой историей решил уйти на рынок игр для мобильных платформ, перед этим разругавшись с Хидео Кодзимой и закрыв многообещающий проект Silent Hills. А жаль, ведь легендарной серии хорроров давно пора обзавестись по-настоящему свежим продолжением. Хотя, конечно, вряд ли оно сможет повторить успех первых трёх игр цикла. Их жуткая атмосфера, трогательные истории и интересные герои навсегда запали в душу игрокам.

Огромный вклад в успех серии внёс художник-постановщик и дизайнер Масахиро Ито. Именно он создал атмосферные локации и жутких чудовищ для первых трёх игр. И самым популярным из них стал Пирамидоголовый — вооружённый громадным тесаком монстр с металлической пирамидой на голове. Он появился в Silent Hill 2 в роли своеобразной совести главного героя, олицетворяя его чувство вины и жажду наказания за совершённые преступления.

Однако слава сыграла с Пирамидоголовым злую шутку. Из личного палача Джеймса Сандерленда

он превратился в символ серии, загадочное и стильное чудовище, которое стали пихать куда ни попадя просто для красоты. Пирамидоголового можно встретить в Silent Hill: Homecoming, комиксах и фильмах по мотивам игр. И хотя восторга у большинства зрителей эти фильмы не вызвали, они поспособствовали появлению у монстра новых фанатов.

Несмотря на популярность, увековечить Пирамидоголового в виде фигурок рискнули немногие фирмы. За пределами японского рынка вышли всего две фигурки: массивная скульптура от Gesso и компактная экшен-фигурка серии Figma. И если первую из-за внушительных габаритов и не менее впечатляющего ценника могут себе позволить немногие, то удержаться от покупки второй почти невозможно.

Линейка фигурок Figma издавна славится отличной детализацией при невысокой цене. И палач Сайлент Хилла исключением не стал. Несмотря на скромную одежду и лаконичную чёрно-бело-красную цветовую гамму, рассматривать фигурку можно долго. Скульптор уделит огромное внимание фактуре шлема и куртки Пирамидоголового. Их неровные, испещрённые трещинами с забившейся в них ржавчиной и кровью поверхности выглядят действительно жутко. Не менее тщательно проработан и огромный нож монстра, исцарапанный и потускневший, но с угрожающе чистым и светлым лезвием.

Не упустили скульпторы и мелкие детали вроде молний, ремней и пряжек на костюме и обуви. Даже сапоги Пирамидоголового они заботливо измазали кровью, хотя на чёрном пластике это едва заметно. Руки фигурки тоже отлично детализированы: на них проступают накачанные мускулы и вздувшиеся вены. Заглянув же под шлем, можно увидеть отвратительно натуралистичную массу плоти. Вылеплена она с таким мастерством, что, кажется, вот-вот зашевелится.

Комплектность у фигурки небогатая, но вполне каноничная. У Пирамидоголового несколько сменных кистей рук, а помимо ножа он вооружён копьём. К последнему прилагается сменная шея, в которую можно воткнуть копьё и разыграть сцену финального боя из Silent Hill 2.

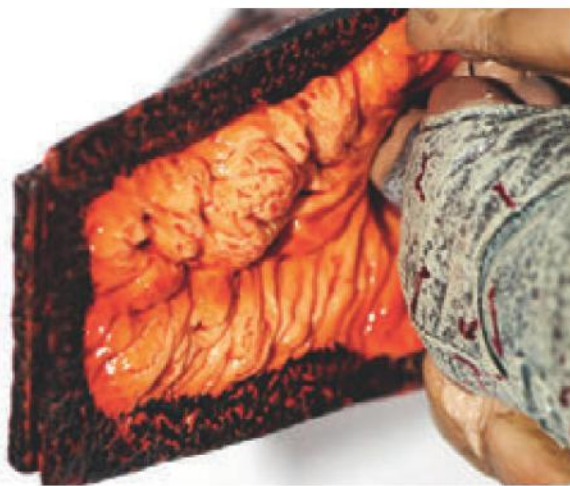
Артикуляция у фигурки средняя. Руками Пирамидоголовый двигает совершенно свободно — может хоть ножом замахнуться, хоть привет передать. А вот ноги из-за цельного резинового костюма у него гнутся плохо. Шарниры в бёдрах, коленях и ступнях позволяют монстру стоять или шагать, но вот сесть или скрестить ноги он не может. Так что его участие в сценках с другими фигурками Figma и им подобными сильно ограничено.

Фигурка Пирамидоголового серии Figma оказалась не слишком подвижной, зато шикарно детализированной. К творчеству она мало располагает, но на полку с подборкой игр или фильмов в жанре хоррор впишется идеально. К тому же в октябре компанию главному монстру Сайлент Хилла сможет составить медсестра из тамошней больницы. А уж вместе эта парочка будет смотреться просто убийственно.



ИТОГ

Бурлящая плоть под железной пирамидой выглядит пугающе реалистичной, почти живой



Скульпторы замаскировали швы и умело подчеркнули мелкие детали вроде молний и пряжек



У ШЛЕМА И СЮРТУКА
МОНСТРА ОЧЕНЬ
ИНТЕРЕСНАЯ ФАКТУРА.
ОНИ НАПОМИНАЮТ
ТРОНУТЫЙ
КОРРОЗИЕЙ МЕТАЛЛ
И ЗАСКОРУЗЛУЮ ТКАНЬ
КАК НА ВИД, ТАК И НА
ОЩУПЬ

КАК И У МНОГИХ
МОНСТРОВ САЙЛЕНТ ХИЛЛА,
У ПИРАМИДОГолового
НЕ ВИДНО НИ ЛИЦА, НИ
ГЛАЗ. ГОВОРЯТ, ОН ВИДИТ
ОКРУЖАЮЩИЙ МИР ЧЕРЕЗ
ДЫРКУ В НИЖНЕЙ ЛЕВОЙ
ЧАСТИ ШЛЕМА

МУСКУЛЫ
И ВЕНЫ НА РУКАХ
ФИГУРКИ ОТЛИЧНО
ВЫЛЕПЛЕНЫ
И ПОДКРАШЕНЫ.
НО ШАРНИРЫ
МОЖНО БЫЛО БЫ
ЗАМАСКИРОВАТЬ
ПОИСКУСНЕЕ

БЛАГОДАРЯ
НЕСКОЛЬКИМ
СМЕННЫМ КИСТЯМ
ПИРАМИДОГоловый
МОЖЕТ ДЕРЖАТЬ НОЖ
ИЛИ КОПЬЕ, СЖАТЬ
КУЛАКИ ИЛИ ЖЕ
ПОМАХАТЬ ОТКРЫТОЙ
ЛАДОНЬЮ

НОЖ В РУКАХ
ПИРАМИДОГолового
ВЫГЛЯДИТ
УСТРАШАЮЩЕ. ХОТЬ ОН
И СДЕЛАН ИЗ ПЛАСТИКА,
КАЖЕТСЯ, БУДТО ПЕРЕД
ТОБОЙ ПОЧЕРНЕВШИЙ
ОТ ВРЕМЕНИ
И ЗАТОЧЕННЫЙ МЕТАЛЛ

СМОТРИТСЯ
ПОТРЕПАННЫЙ
И ЗАПАЧКАННЫЙ КРОВЬЮ
СЮРТУК МОНСТРА
СОВСЕМ КАК В ИГРЕ. НО
ДВИЖЕНИЯ ФИГУРКИ ОН,
УВЫ СИЛЬНО СКОВЫВАЕТ

САПОГИ
ПИРАМИДОГолового
ЗАБРЫЗГАНЫ СВЕЖЕЙ,
ЯРКОЙ И БЛЕСТЯЩЕЙ
КРОВЬЮ. ИНТЕРЕСНО,
КОГО ЭТО ОН
НЕДАВНО РАЗДЕЛАЛ?





Ведущий: Павел Ильин

ЗА МЕСЯЦ ПРОЧИТАЛ:

Олег Корабельников «К востоку от полночи»

Один из лучших фантастов Красноярска перестал писать в зените славы, избрав карьеру врача. Жаль, ведь язык его повестей очень лёгок — кто бы ещё так увлекательно мог написать о поисках философского камня?

ИГРОВОЙ КЛУБ НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

Настольные игры привлекают разных людей. Кто-то играет в них, чтобы выигрывать. Кому-то по душе сам процесс. Другим всё равно, что делать, лишь бы хорошая компания собралась. Большинство из нас относится к играм как к продукту потребления, даже не думая о том, какой путь прошли Клаус Тойбер или Бруно Файдутти, чтобы создать нашу любимую настолку. Именно о них, геймдизайнерах и тестировщиках, превращающих набор карточек и поле в настоящее развлечение, хотелось бы сказать несколько слов.

Российские разработчики игр практически неизвестны в мире (в отличие, например, от чехов и поляков). Только недавно на английском языке стали появляться крупные отечественные релизы, да и то с оговорками. «Голливуд» Николая Пегасова был заново оформлен (убрали карикатурные изображения звёзд). «Эволюцию» Дмитрия Кнорре значительно переработали — фактически от оригинальной игры остались только названия карт. Примечательны «Космонавты» Юрия Ямщикова и Надежды Пенкрат — эта оригинальная игра была издана сначала в Европе и только затем вышла на русском.

Разумеется, разработчиков настольных игр в России куда больше. Пока мы собираемся на игротеках и веселимся, они снова и снова раскладывают одну и ту же игру, стараясь сделать её лучше. А между делом разыскивают дешёвые типографии, привозят деревянные фишки из Китая, находят материал для изготовления коробки... Подходов существует много, но все сходятся на одном: успешной игре необходимы десятки, сотни тестов. К счастью, начинающим разработчикам есть куда податься. Сообщество изобретателей настолок — сплочённое и дружное, и присоединиться к нему проще, чем кажется. А значит, появление новых достойных игр можно считать делом времени.

Грани творчества



Гильдия разработчиков настольных игр (сокращённо — ГРНИ) появилась в июле 2013 года, когда несколько отечественных разработчиков, не связанных договорами с конкретными издательствами, решили объединить усилия и помогать друг другу в тестировании новых игр. Сообщество авторов — организация некоммерческая, вступить в неё может любой желающий, проследовав на страницу Гильдии в социальной сети: vk.com/bgdesigners. ГРНИ приветствуют и простых игроков, готовых взяться за тестирование прототипов. Более того, таких людей начинающим авторам как раз и не хватает. Только так игры становятся мировыми хитами — перед выпуском на рынок их испытывают множество раз.

Если вы только вступаете на путь разработки, вам наверняка пригодятся статьи из раздела «Школа геймдизайна». В них подробно разбираются первые этапы создания игры и упоминаются два основных подхода к творчеству — «от механики» и «от сюжета». Пытливый читатель сможет больше узнать о циклах обратной связи, способах построения игрового баланса и научиться отличать игры европейской школы от американских. Отдельное внимание уделено написанию правил — именно они, а вовсе не красивое оформление, становятся решающим моментом при знакомстве издателя с прототипом. Отдельного внимания заслуживают тексты, посвящённые «дурным» механикам. Неискушённые любители игр в попытке создать шедевр любят изобретать велосипед. Несмотря на все потуги, у большинства таких авторов получается очередной клон «Монополии» или другой популярной игры. Как и почему стоит избегать таких ловушек, расскажут эксперты Гильдии. Для тех, кто хочет углубиться в предмет ещё глубже, ГРНИ составили подборку зарубежных руководств по геймдизайну.



Итак, допустим, вы прочитали все советы для новичков и решили выставить свою игру на суд публики. Для этого вы должны создать специальную тему с визитной карточкой, выложить в открытый доступ правила игры и набор компонентов для печати прототипа. Чтобы бороться с кумовством и поощрять авторов знакомиться с большим количеством игр, все участники Гильдии включаются в систему взаимотестирования. Каждому выдаётся одна игра другого разработчика, которую следует изучить и заполнить специальную анкету. За проведение тестов и развёрнутые отчёты начисляются баллы, которые можно тратить на то, чтобы именно ваша игра попала на тест к большему количеству людей. Время от времени среди участников проводятся конкурсы, и самые активные тестеры получают дополнительную поддержку от Гильдии.

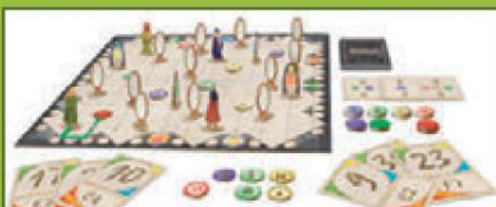
На членов гильдии обращают внимание крупные российские издательства. Региональные ячейки Гильдии продолжают появляться в регионах, в Москве и Санкт-Петербурге действуют целые клубы, посвящённые разработке игр, где можно не только найти тестеров для своего проекта, но и поработать с общим инвентарём — жетонами, фишками и полями. Под эгидой ГРНИ проводятся и крупные мероприятия. 6-7 июня в Санкт-Петербурге прошёл «Граникон», собравший несколько десятков разработчиков игр со всей страны.

Если вы любите настольные игры, хотите поучаствовать в их создании и знакомиться с новинками до их официального выхода — ГРНИ подарят вам такую возможность.

ИГРЫ МОЛОДЫХ АВТОРОВ

Лабиринт зеркал

Игра Юрия Ямщикова и Надежды Пенкрат, авторов «Космонавтов». Ученики волшебников проходят посвящение в подземном лабиринте, полном сокровищ. Тот, кто соберёт самые мощные руны, проходит экзамен и получает диплом. Но для этого придётся изрядно потрудиться: пусть в подземных коридорах и нет ловушек и монстров, драгоценную руну может увести из-под носа такой же школяр. В свой ход каждый персонаж может перемещаться только по прямой; зеркала и порталы позволяют изменить направление движения и быстрее оказаться в отдалённых местах поля.



Артифициум

Победитель первого конкурса разработчиков «КОРНИ» от компании «Стиль жизни». Карточная игра в европейском стиле — большую часть времени вы будете заниматься превращением одних ресурсов в другие, получая в процессе победные очки. К чести разработчика, цепочки получились длинные и интересные. Игроки управляют торговыми потоками с помощью карт действий и зданий, позволяющих обменивать пшеницу на квас и слитки стали на выкованные мечи. По духу «Артифициум» напоминает ранние компьютерные игры из серии Stronghold или Settlers.



Сердца и доспехи

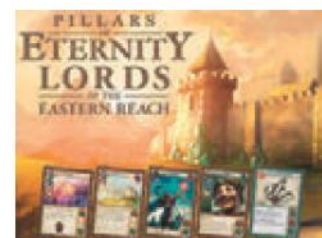
Карточная схватка двух рыцарских отрядов. Игроки получают из общей колоды по три карты, на которых изображены мечи и щиты, а затем играют их на своих героев или героев противника. Карты играют лицом вниз, их эффект применяется потом, в самой схватке (её может начать любой игрок вместо розыгрыша карты). Перед тем, как карты подействуют, их могут сбросить или переместить. Цель — не только выжить в окружении противников, но и сохранить жизнь союзнику в стане врага. При чётном количестве игроков они делятся на две группы, при нечётном один из них управляет третьей стороной конфликта — могучим колдуном. Автор игры, Герман Тихомиров, разрабатывал правила многих игр «Звезды», в том числе не вышедшей глобальной стратегии «Гегемония».



Главное за месяц

Столпы земли

Вселенная Pillars of Eternity, ролевой игры старой школы, которую выпустила Obsidian Entertainment после успешной компании на Kickstarter, продолжит расширяться. К новости о грядущем дополнении для компьютерной игры добавились анонсы ещё двух игр, на этот раз настольных. Стратегия Lords of the Eastern Reach позволит 2-4 игрокам отстраивать поселения и защищать их от атак монстров. Войска и постройки в игре будут представлены картами (вспоминается игра по King's Bounty). Настольная ролевая игра по Pillars of Eternity появится позже; пока неизвестно, будет ли она использовать систему из оригинала или позаимствует её у другой игры.



Акулы круче рестлеров

Пока в России выходит первое дополнение к «Замесу», посвящённое Ктулху и его культистам, на Западе издано уже целых семь и готовится к выходу восьмое. На этот раз издательство AEG дало игрокам возможность самим выбрать четыре новые фракции. Среди многочисленных вариантов, присланных AEG, были выбраны 32 самых интересных, число которых игроки сократили до четырёх. В замесе поучаствуют драконы, герои Древней Греции, супергерои и... акулы. К удивлению поклонников игры, в финал не прошли ведьмы, рестлеры, ковбои и самураи. Получившееся дополнение получит название Smash Up: It's Your Fault.



Подземелья без драконов

Студия SafGang Design закончила перевод независимой RPG How to Host a Dungeon. В отличие от большинства ролевых игр, сюжет в ней не концентрируется вокруг группы приключенцев, а описывает историю одного отдельно взятого региона (точнее, его подземелий). Книга содержит большое количество случайных событий, краткие описания монстров, артефактов и цивилизаций. Все события в игре происходят случайно, после бросков кубика, но ничто не мешает выдумывать их самому: главная цель игры — создать интересный регион с длинной историей.



Из пустынь под землю

Долгожданный перевод Dungeon World от Indigo Games добрался до стадии предзаказов. Унаследовав от своего старшего брата, «Постапокалипсиса», лёгкость правил и возможность влиять на истории персонажей, новая игра переносит место действия из радиоактивных пустынь в тёмные подземелья и магические королевства. В нашей стране уже выходил другой «хак» правил Apocalypses World — «Саги об исландцах».



Драконы взлетели

Первая кампания на новой российской краудфандинговой площадке CrowdRepublic завершилась успешно. Карточная игра «Семь драконов» сумела собрать чуть больше запрошенных 180 000 рублей. Изданием игры займётся Hobby World. Издательство не впервые работает с сервисами софинансирования. Два года назад был запущен проект Gamestart с тремя играми, но тогда ни одна из них не смогла набрать нужную сумму. Радостно видеть, что теперь ситуация изменилась. Опыт Hobby World и «Геменота» показал, что выпускать и простые, и сложные игры с привлечением народного финансирования возможно. Тем временем на CrowdRepublic ждут своего часа несколько других интересных игр, включая карточное воплощение ролевой системы Pathfinder.



Лучшие настольные игры



Текст: Алексей Сапонов



Жанр: карточная

Автор: Евгений Никитин

Художник: Сергей Дулин

Издатель: Hobby World

Количество игроков: 2-5

Возраст игроков: от 12 лет

Длительность партии: 30-60 минут

Metro 2033: Breakthrough

Метро 2033: Прорыв

Прогуливаясь по сырým тоннелям, в редкие моменты тишины и спокойствия невольно вспоминаешь старый мир: широкие проспекты, круглосуточно забитые машинами, толпы народа и тысячи голосов со всех сторон. И вот однажды кто-то на самом верху не справился с нервами и нажал красную кнопку. Мир, оставшийся снаружи, теперь чужой для людей. Крупные города превратились в руины, а на всей поверхности Земли безраздельно властвуют мутанты.

В «Метро 2033: Прорыв» игроку предстоит возглавить одну из группировок постапокалиптического подземного города и привести её к победе, добившись наибольшего влияния. Для этого необходимо выполнять задания, захватывать станции, наведываться на рынок и периодически отбивать атаки. С первого взгляда всё как в первых «больших» настолках по книгам Дмитрия Глуховского. Но это не так: сохранив прежние цели, новая игра предлагает совершенно иную механику. В первую очередь обращаешь внимание на уменьшившуюся комплектацию: в коробке вы найдёте только горстку жетонов и колоду карт — впрочем, значительно расширенную. В арсенале игроков теперь есть карты нескольких типов — Фракции, Герои, Ресурсы, Караваны, Станции и Угрозы.

Игровой процесс предельно прост, а подготовка занимает буквально пару мгновений. В начале партии игроки выбирают фракции и получают соответствующую стартовую карточку и жетоны своего цвета, 5 из которых становятся активными и обозначают доступную рабочую силу. В свой ход необходимо совершить одно из нескольких действий. Выкладывая перед собой карту с руки и выплачивая указанную на ней стоимость, игрок получает в распоряжение ресурс, устанавливает защиту от угроз или может выполнить задание на станции. Задания обычно требуют добыть для станции некоторое количество ресурсов (всего их по три вида в двух категориях — военной и мирной).

Сбрасывая карту, игрок возвращает рабочих в резерв, а также — в случае, если карта активная, — применяет её эффект. Если сбрасывается караван, происходит обновление рынка и некоторые игроки получают возможность вернуть одного из рабочих. Если сбрасывается угроза, то все игроки вынуждены защищаться. Для защиты приходится избавиться от соответствующих типу



угрозы защитных карт, иначе — штраф и потеря станции или ресурсов.

Кроме игры карт с руки, можно избавляться от уже сыгранных карт, а также выполнять сколько угодно заданий, сбрасывая карты с соответствующими ресурсами. Само задание также подлежит сбросу, но, если игрок отправит на него рабочих, карта задания может остаться в игре и обеспечить владельцу скидку при разыгрывании карт определённых ресурсов.

Несмотря на внешнюю схожесть с предыдущими играми по вселенной «Метро 2033», «Прорыв» оказывается довольно мирной игрой о развитии своего метрохозяйства. Агрессивных карт (угроз) довольно мало, к тому же их можно разыгрывать как защитные, что практически сводит на нет прямое взаимодействие между игроками.

Ключ к успеху в игре — правильно подобранная комбинация бонусных и скидочных карточек. С первых ходов необходимо уделять особое внимание станциям. Сыгранные на поле, они дают скидку на приобретение одного из ресурсов, а если игрок выполнил связанное со станцией задание, он сможет и вовсе брать соответствующие карты товаров с рынка бесплатно. Пара таких станций значительно упрощает набор ресурсов, последующее развитие и выполнение заданий, за счёт которых набираются победные очки.

УДАЧНО

- ПРОСТОЙ И ПОЯТНЫЙ ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС
- УДАЧНОЕ ОФОРМЛЕНИЕ
- КОМПАКТНОСТЬ

НЕУДАЧНО

- СЛАБОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ МЕЖДУ ИГРОКАМИ
- ОЩУТИМОЕ ВЛИЯНИЕ СЛУЧАЙНОСТИ

ОЦЕНКА МФ

8

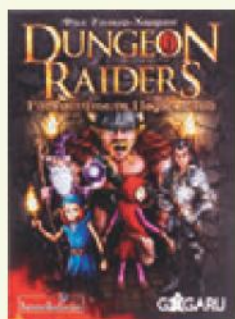
очень хорошо



ИТОГ

Достаточно логичная и компактная карточная игра с тематическим оформлением оказалась не столько про войну с мутантами, сколько про мирное развитие своего хозяйства. «Метро 2033: Прорыв» безусловно найдёт своего игрока, и не только среди почитателей творчества Дмитрия Глуховского, но и среди широкой аудитории настольщиков.

Текст: Павел Ильин



Жанр: филлер, игра для компании
Авторы: Фил Уолкер-Хардинг
Художник: Чечу Ньето, Мередит Уолкер, Фил Уолкер-Хардинг
Издатель: GaGaGames
Количество игроков: 3-5
Возраст игроков: от 8 лет
Длительность партии: 10-20 минут
Похожие игры:
 «Манчкин» (2001)
 Cutthroat Caverns (2007)
 DungeonQuest (1985, 2014)
 «За бортом» (2002)

Dungeon Raiders

Тёмное подземелье хранило свои сокровища целую вечность... пока не появились вы. Искатели приключений, истребители драконов и расхитители гробниц. Вместе вам суждено пройти пять этажей, полных опасных ловушек и ужасных монстров, — лучшего способа разбогатеть в королевстве ещё не придумали. Всё бы ничего — вампиры и орки не страшны дружной команде героев. Только вот награду за приключение получит только один, и вам приходится следить за каждым шагом названных друзей.

Успех «Манчкина» не даёт покоя издателям всех мастей. Каждый год большие и маленькие издательства выпускают с десяток комичных игр с приставкой Dungeon в названии. На первый взгляд Dungeon Raiders ничем не выделяется на фоне конкурентов. Однако с ней стоит познакомиться поближе.

Достижение десятого уровня в игре Стива Джексона может занять полдня, а партия в «подземных разбойников» уложится в четверть часа и принесёт столько же бурных эмоций. Игроки противостоят опасностям подземелья как единое целое. Здесь все равны — и волшебник, и юркий вор: в случае неудачи каждый получит по голове от слуг Тёмного властелина. В то же время монет в сундуках на всех не хватит, да и в ловушку попадёт только один, самый первый приключенец. Для победы приходится хитрить и подставлять свой отряд под неприятности. Несмотря на кажущуюся простоту, Dungeon Raiders заставляет игроков принимать значимые решения. Сбереечь сильные карты, подставить команду под удар и заработать лишние монеты? Или сохранить драгоценные очки жизни, ведь по правилам игры самый покалеченный персонаж не может стать победителем?



Дополнительное разнообразие в игру могут привнести карты боссов, предметов и способностей персонажей. Правда, герои отличаются только стартовой экипировкой, а найти в подземелье больше двух предметов почти наверняка не получится. Зачастую дополнительные карты просто бесполезны: от факелов в открытых комнатах толку никакого, да и ключ от сундука не поможет, если другие игроки сыграют обычную карту с силой 5 — тогда всё равно придётся делиться с ними золотом. Монстры и ловушки от партии к партии повторяются, так что игра

рискует надоесть любителям разнообразия. Впрочем, скука испаряется после добавления лишнего босса в колоду препятствий.



ИТОГ

Пусть «Dungeon Raiders» и не скинет «Манчкина» с трона, достойное место у его ступеней этой игре обеспечено. Простые правила, быстрые партии и популярная механика «подставляй друзей» заставит вернуться в подземелья не один раз.



ОЦЕНКА МФ

7

хорошо

Ifrito

Ифрито

По всему Востоку гремела слава могучего волшебника Сулеймана, обладавшего властью над джиннами. Но когда он, как и предначертано смертным, закончил свой земной путь, джинны остались без господина и разбежались по двум мирам: Миру Хаоса и Миру Порядка. А затем создали волшебные ковры и пошли войной друг на друга.

Среди настолок не так уж много игр с трёхмерным полем, и «Ифрито» как раз из таких. Игровая зона состоит из двух плоских полей (Мир Хаоса и Мир Порядка), объединённых пластмассовыми стойками. Игровые элементы оформлены красочно и атмосферно: клубящийся дым, облака, волшебные лампы, выющиеся узоры, детализированные фигурки джиннов... Разве что ковры больше похожи на печенье. При этом ничто не мешает раскрасить некоторые игровые элементы самостоятельно, создав оригинальное восточное королевство.

По игровому процессу «Ифрито» близка к привычным всем логическим играм и стратегиям вроде нарда или го. На каждом поле — 5 на 5 клеток. В начале партии джинны занимают каждую клетку на обоих игровых полях. Игроки получают в своё распоряжение определённое количество ковров, куда будут собирать джиннов. Механика довольно проста: ковер вводится в игру с края поля, и джинн, сидевший на этой клетке, занимает своё место на транспортном средстве. На каждом ковре есть девять посадочных мест, и в зависимости от того, какое место для джинна выбрал игрок, в такую сторону ковер и полетит (то есть туда, куда смотрит джинн). Чем больше



джиннов — тем больше направлений доступно. А если джинн займёт место в центре ковра, то он сможет перемещаться между мирами и собирать джиннов дальше. Но, если мест на ковре не осталось, клетка с джинном станет непреодолимым препятствием, пока игрок не высадит одного из пассажиров.

Когда на поле выведены все ковры игрока, он получает возможность атаковать. Если на ковре противника джиннов столько же или меньше, атакующий игрок забирает их в свои темницы. Главная цель состоит в том, чтобы захватить три ковра или запереть в темнице девять джиннов.

Игроки могут подойти к процессу с сухой, логической стороны — просчитывать движения, оттеснять противника в неудачный угол и использовать численное преимущество. Другой вариант — наслаждаться красотой и атмосферой игры и отдалиться на волю случая. Хаос и порядок существуют здесь бок и бок, и невозможно заранее предсказать результат.



ИТОГ

«Ифрито» понравится поклонникам игр, основанных на мышлении и логике, а также любителям восточных сказок.

Текст: Мара Руднева



Жанр: абстрактная стратегия
Автор: Андреа Майини
Художник: Владимир Нартов
Издатель: «Звезда»
Количество игроков: 2-4
Возраст игроков: от 10 лет
Длительность партии: 15-20 минут
Похожие игры:
 «Майя» (2011)
 Го

ОЦЕНКА МФ

8

очень хорошо



Редактор: Павел Гремлёв

ЗА МЕСЯЦ ПОСМОТРЕЛ:

Сериал «Воздействие»

История команды мошенников, решивших стать робингудами современного мира. Добрый громила, воровка-социопат и другие прекрасные типажи во главе с координатором-алкоголиком. Мгновенные переходы героев из образа в образ в соответствии с меняющейся ситуацией делают сериал отличным пособием для ролевика.

ВРАТА МИРОВ

Фантастическую культуру всё ещё принято считать неполноценной. Для совсем уж широкого «пользователя» она сложновата, а для сегмента «высоколобых» слишком популярна. В итоге, не имея возможности раздвигать свои границы, фантастическая культура (гик-культура, нерд-культура, фэндом — хоть горшком назови) нечувствительно прорастает везде, куда ни бросишь взгляд. Доходит и совсем уж до курьёзов: симфонический оркестр под руководством Гии Канчели, в едином порыве делающий «ку!», — незабываемое зрелище. Как и памятник Громозеке высотой в пять метров, открытый в Нижнем Новгороде. Но даже если не ударяться в такие крайности, куда ни брось взгляд — оказывается, что, как в анекдоте, «и здесь наши».

Думается, что ещё немного — и ненавистники фантастики обнаружат, что от неё уже просто некуда деваться. И презирать её можно будет с той же эффективностью, что и, скажем, воздух, которым мы дышим. Сотрётся разница между презренной фантастикой и уважаемой мифологией, увлекательным детективом и непонятным фантастическим детективом, вредной подростковой фантастикой и полезными произведениями для юношества. Процесс уже идёт полным ходом, и ждать окончательного исчезновения границ осталось недолго.

Правда, популяризация нашей любимой фантастики пока удаётся в основном кинематографу. Литература, как ни печально, способна разве что выступить в качестве основы для создания зрелища — и только потом, визуализованная (и зачастую неузнаваемо изменившаяся), она выходит «в большой мир». Того же Громозеку больше знают по «Тайне третьей планеты», чем по исходным повестям.

Оно, конечно, важнейшим из искусств для нас является кино. Да вот только не все помнят, что это только часть фразы, а перед ней в высказывании вождя и учителя стояла очень важная оговорка: «Пока народ неграмотен...»

Фантастическая панорама

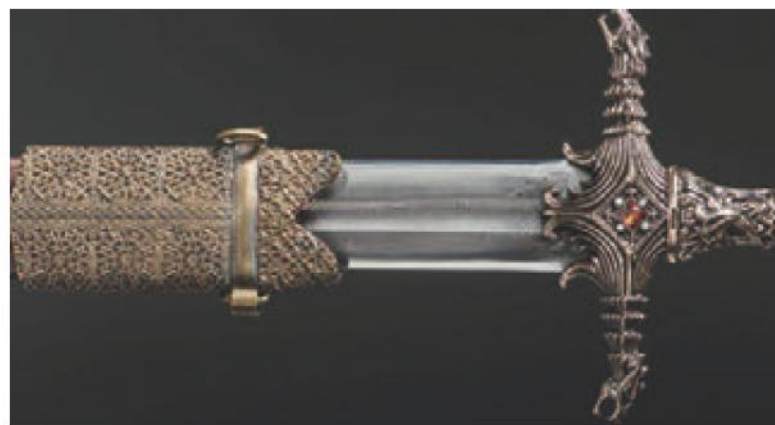
ИННОЕ НЕБО

У Федерального космического агентства (Роскосмос) есть свой телеканал. Недавно его сотрудники сделали небольшой, но очень красивый ролик о том, как выглядело бы наше ночное небо, если бы ближайшими к нам космическими объектами были бы совсем другие планеты, звёзды и галактики. Понятно, что в первую очередь это привело бы к тому, что на Земле не было бы жизни, но ролик не претендует на научность: он сделан не для того, чтобы реконструировать альтернативную космологию, а для того, чтобы полюбоваться красотой.



КОМПОЗИТНЫЕ МЕЧИ ВЕСТЕРОСА

Канадец Райан Конселл (геймер, танцор, артист, мечник, фаершик, автор книги «Как не надо охотиться на единорогов» — а также учитель математики и магистр прикладных наук) — опубликовал работу, в которой раскрывает секреты валирийской стали. Тщательно проанализировав все упоминания о ней в книгах Мартина, Конселл в нескольких частях («Тысячекратная перековка», «Вес», «Прочность», «Тепловое сопротивление») реконструирует наиболее вероятный вариант происхождения этого материала и приходит к выводу, что валирийская сталь



не является собственно сталью, а представляет собой композитный материал: к примеру, из современных известных материалов всеми нужными характеристиками обладает силикокарбид титана. Разумеется, в мире «Игры престолов» нет технологий, позволяющих работать с композитными материалами. Зато есть магия.

ГОСТИ ПОДЗЕМНОГО МИРА

Слегка устаревшая, но от этого не менее прекрасная история. К выходу DVD-релиза фильма «300 спартанцев: Рассвет империи» в Лондоне состоялась чудесная рекламная акция: в подземку спустился отряд «спартанцев» — актёров массовки при полном реквизите... простите, при полном параде. «Спартаксы» катались на эскалаторах, общались с пассажирами... в общем, развлекались вовсю. Какое-то время актёры держали интригу, но в конце концов раскололись, начав скандировать: «Триста спартанцев — теперь на DVD!» Великолепный формат рекламных акций, почаще бы его использовали.



ОЧЕНЬ ЗВЁЗДНЫЕ ВОЙНЫ

Восковые войны

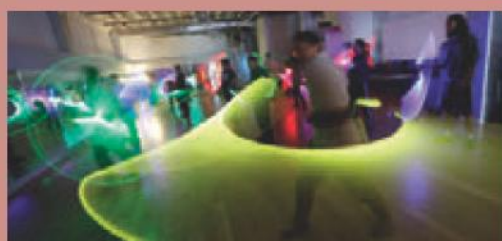
В знаменитом лондонском музее восковых фигур мадам Тюссо открылась экспозиция, посвящённая «Звёздным войнам». Воссозданы не только сами персонажи, но и обстановка узнаваемых сцен.



Те посетители, которым показалось недостаточно простого воспроизведения, могут сами дополнить сцену — и сфотографироваться, почёсывая за ухом Чубакку или преподнося обручальное кольцо принцессе Лее, сидящей на цепи у ног Джаббы Хатта.

В поисках Силы

В Сан-Франциско работает самая настоящая Школа светового меча. Поклонники «Звёздных войн» из клуба под названием «Рыцари Золотых Ворот» разработали полную программу курса по владению этим оружием. К сожалению, методички курса не публикуются, так что неизвестно, в чём заключаются особенности стиля. Ну и о том, где ученики планируют использовать обрётённый навык, тоже не сообщается.



Холодное сердце

В 2016 году компания Haier обещает выпустить радиоуправляемый мини-холодильник в виде R2-D2 в натуральную величину. Сходство обещают сделать максимально полным: крутящаяся голова, подсветка... Вместимость у него будет не ахти (большую часть корпуса робота займут холодильная установка и аккумуляторы), зато, везя вам холодное пиво, он сможет попискивать и посвистывать точь-в-точь как оригинал.



СКАЗОЧНЫЙ МИНИМАЛИЗМ

Веб-дизайнер из США Кристиан Джексон придумал серию минималистичных обложек для всемирно известных сказок. Самое удивительное, что единственной выбранной деталью он и впрямь отлично передаёт настроение и смысл истории. Понятно, почему своим кредо художник считает фразу «Вся сила в деталях». Пожалуй, серия книг с такими обложками выглядела



бы на полках отлично — хотя, безусловно, не годилась бы для детей. Среди работ художника есть «Алиса в Стране чудес», «Волшебник из страны Оз», «Принцесса на горошине», «Пинокио», «Рапунцель», «Гензель и Гретель», «Три поросёнка», «Гадкий утёнок», «Красная шапочка», «Три медведя», «Мэри Поппинс», «Красавица и чудовище», «Золушка» и многие другие.

ДРЕВЕСНЫЕ ЗАМКИ

Британец Роб Хёрд начал с того, что разрабатывал под заказ детские площадки — и делал для будущих клиентов образцы в одну десятую натуральной величины. Эти модели вызывали у детей едва ли не больший восторг, чем итоговые работы. Но неизвестно, стал ли бы Хёрд заниматься миниатюрами всерьёз, если бы не несчастный случай. Роб повредил запястье и больше не мог возиться с «полноформатными строениями». Впрочем, похоже, дети не остались в обиде.



ТЕКСТ: АНТОН КОРБУТ

ЦЕНА ГЛЕБОВЫ

САМЫЕ-САМЫЕ... ФАНТАСТИЧЕСКИЕ СЫЩИКИ

Итак, давайте рассуждать. Рецепт хорошего детектива. Для завязки: загадочное происшествие, грандиозная кража, но лучше всего, конечно, убийство. Это раз. Для развития действия: несколько версий на тему «кто, как и почему?» (хотя бы одна должна оказаться верной), улики и подозреваемые. Это два. Для кульминации — достаточный накал страстей. Это три. Для финала — тот, кто всё грамотно разрулит. Это четыре. Пирюбка или никотиновый пластырь? Скрипка или чётки? Луна или трансцендентальная медитация? Да что угодно. Лишь бы справедливость восторжествовала. И это пять.

10

место

Петер Глебски

СОЗДАТЕЛИ: Братья Стругацкие — Аркадий Натанович Стругацкий (1925—1991), Борис Натанович Стругацкий (1933—2012) — советские и российские писатели, соавторы, классики научной и социальной фантастики, пророки в своём отечестве.

ПЕРВОЕ (И ПОСЛЕДНЕЕ) ПОЯВЛЕНИЕ: «Отель «У погибшего альпиниста» (повесть, 1970).

НЮАНСЫ: авторы попытались создать «ещё одну отходную детективному жанру», но не сочли работу удачной: «...Нам оставалось только утешаться мыслью, что чтение всё равно, как нам казалось, получилось увлекательное». И то правда: читателям и критикам понравилось.

✓ Петер Глебски в советском кинематографе



ИЗ ДОСЬЕ: Петер Глебски — полицейский инспектор. Мужчина в годах, наружности незапоминающейся. Живёт в неопределённой европейской стране. Есть жена, дети. Занимается экономическими правонарушениями. Считает себя государственным служащим, а вовсе не частным сыщиком. Курит и катается на лыжах. Вялый мизантроп, который «радостям жизни» предпочитает сидение у камина с рюмкой. Но, приехав в отпуск (в отель) и получив записку: «Господина инспектора Глебски извещают, что в отеле находится в настоящее время под именем Хинкус опасный гангстер, маньяк и садист, известный в преступных кругах под кличкой Филин...», сначала белеет от бешенства, а после берёт дело в свои руки. Несмотря на снежные обвалы. В конце концов, именно он, Петер Глебски, брал призы на стрелковых соревнованиях. В конце концов, именно у него, Петера Глебски, в руках чемодан с аккумулятором для человекоподобных роботов, которые помогают плохим парням грабить банки...

ПРЯМАЯ РЕЧЬ: «Но я не эксперт. Я простой полицейский. Я не уполномочен вести переговоры с вурдалаками и пришельцами. Я обязан передать вас в руки закона, вот и всё».

ДОСТИЖЕНИЯ: задержал группу киборгов (с Венеры?), которые потом... СПОЙЛЕР!

ЗА ЧТО МЕСТО: за неукоснительное выполнение профессионального долга.

9

место

Фракс

СОЗДАТЕЛЬ: Мартин Миллар (Скотт) (родился в 1959) — английский писатель, игрок на флейте, чтец древней истории, считающий Гомера Симпсона образцом для подражания.

ПЕРВОЕ ПОЯВЛЕНИЕ: «Фракс-ловкач» (роман, 1999).

НЮАНСЫ: дебютный роман Мартина Скотта «Фракс-ловкач» удостоен Всемирной Премии Фэнтези (World Fantasy Award) за 1999 год. Всего же о приключениях детектива-волшебника на сегодняшний день написано 10 романов (9 из них переведены на русский язык).

✓ Фракс (в центре). С таким торсом непросто сохранять прозвище «Ловкач»



ИЗ ДОСЬЕ: Фракс — частный сыщик из славного города Турай, где полным-полно всякой магии: остроумные дельфины, драконы, человекооркоэльфы (его напарница по имени Макри как раз из таких, настоящий Конан в юбке) и прочее. Ему уже за сорок, он изрядно тучен, лишён честолюбия и имеет склонность к продолжительным запоям. Захудалый волшебник и самый дешёвый детектив столицы, снимающий пару комнат над таверной «Секира мщения». Сидит на тотализаторе. Беднее церковной мыши. Служил в армии, воевал с орками. Одно время работал в Императорском дворце старшим следователем Дворцовой стражи, но был изгнан: алкоголь и всё такое. Женщин как таковых в жизни Фракса нет — супруга удрала с юным учеником чародея, а человекооркоэльф не считается. Особая фишка Фракса — расследование нескольких происшествий одновременно. Даже если поначалу они не связаны между собой, то в процессе самым удивительным образом сплетаются в единое целое.

ПРЯМАЯ РЕЧЬ: «Женщин и магических безделушек в мире сколько угодно. Я предпочитаю солидную кучу бабок».

ДОСТИЖЕНИЯ: сумел оправдать принцессу, вытащил подругу с того света, избил махи-нации служителя Церкви, отыскал сокровища, победил орков.

ЗА ЧТО МЕСТО: за поиск выхода из безвыходного положения.

Лорд Дарси

СОЗДАТЕЛЬ: Рэндал Гаррет (1927–1987) — американский писатель-фантаст, капрал ВМС США, инженер-химик, священник и едва ли не самый большой бузотёр и ловелас в американском фэндоме.

ПЕРВОЕ ПОЯВЛЕНИЕ: «В глазах смотрящего» (повесть, 1964).

НЮАНСЫ: наука и магия в произведениях Гаррета идут рука об руку. Миром правят Магические Законы (Влияния, Синекдохи, Сродства и др.), как и положено в наивные шестидесятые, а в ходе расследования используются поразительные методы — например, «глазной тест»: изображение, сформировавшееся в мозгу умирающего человека, передаётся на сетчатку, и соответствующая магия позволяет эту картинку частично проявить.

ИЗ ДОСЬЕ: лорд Дарси — главный следователь Его Высочества герцога Ричарда Нормандского. Высокий шатен с художавым, привлекательным лицом, серыми глазами и великолепной армейской осанкой. Говорит на англо-французском с отчётливым английским акцентом. Работает на континенте, который принадлежит великой Британской Империи (ей, собственно, в реальности Дарси принадлежит не менее половины земного шара). Рассуждая, лорд любит нумеровать свои доводы на латыни: primus, secundus, tertius — и тербить мочку уха. Или курить баварскую трубку с импортированным из южных графств Новой Англии отборным табаком. В деле лорду Дарси всегда помогает мастер старого доброго ирландского волшебства, техномаг Шон О'Лохлейн (невысокий, коренастый, краснощёкий), умеющий при помощи своих чудо-инструментов улавливать тончайшие миазмы зла (то есть улики). Лорд Дарси считает, что не имеет особенного Таланта (то есть способности к магии, на которой держится мир). Но мастер Шон с этим не согласен: «Бросьте, милорд. Вы обладаете той разновидностью Таланта, которая всегда имела у всех действительно великих сыщиков, — способностью перескочить от ничем не под-

тверждённого предположения к готовому умозаключению безо всяких промежуточных шагов».

ПРЯМАЯ РЕЧЬ: «Думаю, эта небольшая задача — как раз то, что надо нам обоим, чтобы стряхнуть пыль и паутину со своих застоявшихся мозгов».

ДОСТИЖЕНИЯ: разрешил немало придворных интриг, блестяще защитил государство от вторжения интервентов, получил церемониальное оружие (ручной работы пистолет сорокового калибра, способный остановить и слона) от его величества Дж. IV.

ЗА ЧТО МЕСТО: за безупречную манеру расследования и чувство долга.



✓ Лорд Дарси собственной персоной (иллюстрация Игоря Куприна)

8

место

7

Баг и Богдан

СОЗДАТЕЛЬ: Хольм ван Зайчик (1911–1991) — еврокитайский писатель, дипломат, учёный и человек-люб, коллекционер лаковых выгребных ящиков Хэйанской эпохи.

ПЕРВОЕ ПОЯВЛЕНИЕ: «Дело жадного варвара» (повесть из цикла «Плохих людей нет», 2000).

НЮАНСЫ: само собой, никакого голландского китайца и в помине нет. Есть тандем писателей-фантастов и учёных-китаеведов Вячеслава Рыбакова и Игоря Алимова. События цикла разворачиваются в цветущей Ордуси (Орда + Русь), где, помимо прочего, Санкт-Петербург превратился в Александрию Невскую, а Исаакиевский собор содержит элементы китайской пагоды. Дивный новый мир в хорошем смысле. Уютный и чертовски привлекательный.

ИЗ ДОСЬЕ: Багатур Лобо — ланчжун Управления Внешней Охраны (типа нашего ФСБ). Широкоплечий мужчина средневосточного типа. За неукротимость нрава получил прозвище «Тайфэн». Мастер меча и любитель яшмовых «Керуленов» (вроде

ноутбука) с танцующими фениксами на крышке. Предельно честен и не амбициозен. Умеет концентрировать энергию ци в тазовой области. Счастливый обладатель наградного веера. Влюблён в процессу, но живёт с боевым котом Судьёй Ди (тут, как и с псевдонимом, реверанс Роберту ван Гулику).

Богдан Рухович Оуянцев-Сю — чиновник Управления этического надзора. Высокий ботаник в очках. В одежде предпочитает старославянский стиль. Яркий представитель рефлексирующей интеллигенции (с крайне обострённым чувством справедливости). Получил звание Подпорки Государства и Всепроницающего Зеркала. Склонен к многожёнству (благо в Ордуси это в порядке вещей). Однажды чуть было не согрешил с девятихвостой лисцей-оборотнем под названием Хули-цзин. Но обошлось.

Благородные мужи — настоящие одиночайтели и отлично дополняют друг друга. Когда надо решительно действовать (всех порубить в труху) — выступает Баг. Когда надо всё как следует обмозговать и выбрать правильную тактику — Богдан. По жизни оба руководствуются конфуцианскими заповедями Лунь Юй, точнее, их выдуманной 22-й главой.

ПРЯМАЯ РЕЧЬ: Баг: «Какого скорпиона там могло случиться? Только-только сделал им банду... Хотя бы день отпуска мне положен, или что они там себе думают, кабинетные черепахи?»

Богдан: «Высшая справедливость требует, чтобы за одинаковые проступки богатый получал все же чуточку более суровое наказание, чем бедный».

ДОСТИЖЕНИЯ: спасли несколько Святынь, вернули сверхоружие, разгадали тайну «лисий рыжинки», разобрались с нахальными дервишами и не только, намо амитофо!

ЗА ЧТО МЕСТО: за сохранение мирового равновесия.

✓ Иллюстрация к вымышленному аниме-сериалу по книгам ван Зайчика. Первоапрельский материал журнала «АнимеГид»



Дирк Джентли

СОЗДАТЕЛЬ: Дуглас Адамс (1952–2001) — английский писатель, драматург и сценарист, автор знаменитого цикла «Автостопом по галактике». Его именем назван астероид, а в день памяти Адамса, 25 мая, поклонники его творчества носят при себе полотенце.

ПЕРВОЕ ПОЯВЛЕНИЕ: «Детективное агентство Дирка Джентли» (роман, 1987).

НЮАНСЫ: в 2012 году британский телеканал BBC Four выпустил мини-сериал «Дирк Джентли» (режиссёры Том Шенклэнд, Дэймон Томас; сценарий — Ховард Оверман) — приключения эксцентричного детектива основаны на книгах Адамса. А сам Адамс перекроил приключения Дирка Джентли из своего нереализованного сценария о Докторе Кто (1979, 17-й «классический» сезон, шестисерийный сегмент «Шада»).

ИЗ ДОСЬЕ: Дирк Джентли (англо-русский словарь переводит имя как «Нежный Кинжал»), он же Свлад Чьелли, — плотного телосложения мужчина с пристрастием к головным уборам. Носит шляпу, «кричащие» галстуки и очки в металлической оправе. Закончил Кембридж, где в основном занимался тем, что бесконечно опровергал распускаемые невесть кем слухи о своей персоне. Профессиональный сыщик. Негласный девиз агентства — раскрываем все преступления (даже если дело касается бессмертных богов), находим всех пропавших (включая дохлых котов), решаем все проблемы (запутанные бракоразводные процессы — наша специальность): 01-354 9116, Лондон, Н1, Пеккендер-стрит, дом N 33а. Дирк Джентли — сторонник «хολистического» метода расследования, философии

целостности, фундаментальной взаимосвязи всех вещей. Дело не в отпечатках пальцев или дурацких следах от башмака. Как говорит сам Дирк, «когда два явно невозможных события, следующие одно за другим, происходят с одним лицом, а это лицо вдруг подозревается в совершении довольно необычного убийства, ответ мы должны искать в связи между этими событиями». В его лексиконе нет слова «невозможно». Читает лекции начинающим взломщикам. Переводит клиентов в ассистентов. Любит эпистолярные дуэли. Курит «Голуаз» без фильтра.

ПРЯМАЯ РЕЧЬ: «Согласно моей теории ваш кот не пропал, просто в настоящее время форма его волнового сигнала временно коллапсировала, и её необходимо восстановить...»

ДОСТИЖЕНИЯ: выявил и триангулировал вектора взаимосвязи всех вещей (чтобы получить более подробную информацию — уплатите по чеку сто пятьдесят фунтов стерлингов).

ЗА ЧТО МЕСТО: за изобретение уникального метода расследования и за то, что «спасение человечества от неминуемой гибели — бесплатно».



✓ Дирк Джентли на BBC Four

6

МЕСТО

5

место

Сэр Макс

СОЗДАТЕЛЬ: Макс Фрай (годы жизни условны) — иномировой писатель, хроникёр, мастер мемуаристической метапрозы и ми-ми-ми-детектива, чья фамилия, перекочевавшая с немецкой этикетки безалкогольного пива, как бы исключает его самого.

ПЕРВОЕ ПОЯВЛЕНИЕ: «Дебют в Ехо» (1996), повесть из сборника «Лабиринт» («Чужак»).

НЮАНСЫ: мужчина — это женщина, то есть Макс Фрай — это художник-писатель Светлана Мартынчик, закутанная в мантию другого художника-соратника Игоря Степина. Это многое объясняет. Впрочем, духовно богатых дев и аналогичных юношей, живущих в заповедном мире снов, всякие внезапные волшебные вещи, щедро рассыпанные по страницам книг, никогда не смущали.

ИЗ ДОСЬЕ: сэр Макс — заместитель начальника Малого Тайного Сысского Войска, Смерть на Королевской службе, Владыка Фангахра, Вершитель. Первые двадцать девять лет своей жизни просуществовал в Мире Паука (нашем). Был хроническим неудачником, работал в малотиражной газете ночным дис-

✓ Одно из воплощений сэра Макса на обложках его книг



петчером. Внешность невнятная: не молод, не брит, не стрижен. Неряшливый харизматичный зубоскал. Избранные факты из детства: не ладил с отцом, любил бабушку и её пироги. Во сне начал подолгу сидеть в трактире непосредственно с начальником Тайного Сыска и однажды вовсе «переехал» туда на трамвае, путешествующем между мирами. Раскрывает преступления в основном благодаря невероятному везению и врождённому магическому таланту. Сущность сэра Макса порой изменяет магию (как его собственную, так и применённую к нему) до неузнаваемости, из-за этого Макс даже недолго побыл вампиром. Новые способности у Макса возникают по мере острой в них необходимости — спонтанно и часто единожды. Это одна версия легенды. Но есть и другая, согласно которой сэр Макс — не «обычный парень», а Вершитель, «рано или поздно, так или иначе» воплощающий любое своё желание в реальность. Вершители нужны, чтобы постоянно помнить о Ехо и тем самым хранить его от... СПОЙЛЕР! Вывернуться можно, написав кучу книг о Ехо, чтобы... СПОЙЛЕР! Возможно, сэра Макса придумали. Или он сам придумывает себя снова и снова, спасаясь тем самым от уготованного всем Вершителям небытия. В любом случае означенный сэр много спит (и видит массу разнообразных снов), ест, пьёт камру и таскает через Щель между Мирами сигареты. А ещё у него разноцветные глаза и смертельный плевок.

ПРЯМАЯ РЕЧЬ: «Это какой же надо быть сволочью, чтобы меня не любить!»

ДОСТИЖЕНИЯ: создал новый Город, стабилизировал старый Мир, отсидел срок в живой тюрьме и много чего ещё на уровне бабушкиных сказок.

ЗА ЧТО МЕСТО: за стремительный карьерный взлёт во благо всех живых существ.

Четверг Нонетот

СОЗДАТЕЛЬ: Джаспер Ффорде (родился в 1961) — британский писатель-фантаст, ярый поклонник Льюиса Кэрролла и альтернативной истории, избегает 13-й главы.

ПЕРВОЕ ПОЯВЛЕНИЕ: «Дело Джен, или Эйра немилосердия» (роман, 2001).

НЮАНСЫ: писатель Ффорде придумал мир, наполненный аллюзиями, каламбурами и игрой слов. В этом помешанном на литературе мире нет Великой Британии, но отменно сохранились Российская империя и династия Романовых, Крымская война продолжается более 130 лет, клонируются вымершие животные, а торговый автомат за десятипенсовик прочтёт вам отрывок из «Гамлета». И этот мир издательства отвергали семьдесят шесть раз!

ИЗ ДОСЬЕ: Четверг Нонетот — оперативник в отделе литературных детективов: отлов нелегальных торговцев первыми изданиями, выявление литподделок, розыск пропавших рукописей классиков и всё такое. А позже — ключевая фигура беллетристики Книгомирия (беллетристика — название правоохранительной организации, действующей внутри книг; агенты данной организации неустанно удерживают желания автора и ожидания читателей в жёстких бюрократических рамках, установленных Советом жанров). На первый взгляд Четверг Нонетот — заурядная женщина с прямыми, мышиного цвета волосами чуть ниже плеч, стянутыми в хвост на затылке. На второй — охотница за преступным гением, у которого IQ за 180 (больше, чем у Стивена Хокинга), злостная нарушительница устава и спасительница мира. Стреляет примерно так же, как дедукирует, — часто не туда. Но следопыт неплохой. Семья Нонетот укомплектована, только есть про-

блема с папой — он безымянный полковник Хроностражи, который бросил службу и путешествует во времени (кто бы это мог быть, а, Док?). Долгое время делила квартиру с восстановленным из небытия домашним дроном Пиквиком. Позже вышла замуж за одноногого писателя. После успеха в раскрытии старых и предотвращении новых преступлений объехала весь земной шар как знаменитость, раздавая автографы и интервью. Водит потрёпанный «понт-ак» и БМП. Играет на пианино. Путешествует внутри книг. Имеет нескольких допельгангеров.

ПРЯМАЯ РЕЧЬ: «Будь я на вашем месте, я бы не поверила моим словам, в том числе и тем, которые только что сказала».

ДОСТИЖЕНИЯ: научилась путешествовать через Прозопортал, побывала внутри «национального достояния» (где изменила концовку), остановила войну, предотвратила Конец Времени, умаслила Гамлета, трижды стреляла в старушку.

ЗА ЧТО МЕСТО: за существенный вклад в спасение Литературы параллельной Вселенной.



✓ Четверг в отпуске. Это много говорит о её работе

4

место

3

Гаррет

СОЗДАТЕЛЬ: Глен Кук (родился в 1944) — современный американский писатель-фантаст, тридцать лет отпахал на автозаводе General Motors, морпех.

ПЕРВОЕ ПОЯВЛЕНИЕ: «Сладкозвучный серебряный блюз» (роман, 1987).

НЮАНСЫ: в «Приключениях Гаррета» Кук откровенно пародирует стиль мастеров нуара — Дэшила Хэммета и Раймонда Чандлера: рубленые фразы, цинизм, висельный юмор — крутой детектив как он есть. Гаррет — фантастический коктейль из Сэма Спейда, Филипа Марлоу и Арчи Гудвина. Названия книг в серии — видимо, дань памяти «цветным» романам Джона Макдональда о Трэвисе Макти.

ИЗ ДОСЬЕ: Гаррет — герой войны, частный детектив и специалист по конфиденциальным поручениям. Обитает в Танфере, столице королевства Карента. По улицам города снуют тролли, гоблины и прочие крысолоуды (всё как у нас). Люди и нелюди в этом чародейском мире гибнут за серебро — са-

✓ С кем только не приходилось разбираться Гаррету! Даже с богами



мый дорогой металл и основная причина войны. А Гаррет потом разбирается. Отслужив пять лет в Королевской Морской Пехоте, этот рыжеволосый шестифутовый красавец с голубыми глазами никак не может успокоиться. Тихая размеренная жизнь ему не по нутру. Его детективный метод прост, но эффективен: давить, пока не лопнет (или не расколется). Исключительные результаты благодаря исключительному упрямству. Но сначала заплатите аванс. В этом бизнесе по-другому никак. Подражаться Гаррет вполне себе может, а вот убивать не любит — тут ему на помощь приходит тёмный эльф-полукровка Морли Дотс, профессиональный убийца и вегетарианец. Жильё детектив делит со слоноподобным кадавром-логхиром по имени Покойник (хе-хе): «четыреста пятьдесят фунтов сарказма, слегка траченного по краям молью, муравьями и мышами». Сосед тихонько пованивает в кресле и даёт Гаррету полезные советы, ибо он гений-телепат (привет, Ниро Вульф!). То есть без правильных друзей настоящему детективу никуда. Симпатичные дамочки, понятно, вешаются на романтического сыщика гроздьями, что временами доставляет кучу неприятностей. Маска величайшего циника Гаррету явно великовата. Любимая еда — пиво. И он вечно с похмелья. Рыцарь в ржавых доспехах, который боится лошадей.

ПРЯМАЯ РЕЧЬ: «С каменным лицом игрока в покер я посмотрел прямо в её ледяные зрачки. Я не верю в эту чепуху насчёт зеркала души. Мне приходилось видеть слишком много лживых глаз».

ДОСТИЖЕНИЯ: распутал множество таинственных дел, выстоял в борьбе с вампирами, шпионами и оборотнями, общался с забытыми богами, искоренил (почти) коррупцию в Пивоварне Вейдера.

ЗА ЧТО МЕСТО: за создание самого фантастического образа крутого нуарного детектива.

Элайдж Бейли и Р. Дэниел Оливо

СОЗДАТЕЛЬ: Айзек Азимов (1920–1992) — американский писатель-фантаст российско-еврейского происхождения, биохимик, популяризатор науки, автор трёх законов роботехники, поклонник бейсбола (болел за нью-йоркских «Гигантов»).

ПЕРВОЕ ПОЯВЛЕНИЕ: «Стальные пещеры» (роман, 1954).

НЮАНСЫ: литературовед А. Э. Мерч в книге «Развитие детективного романа» (1958) писал: «Лишь два автора добились заметного успеха в соединении НФ с детективом: Фредерик Браун и Айзек Азимов. Их работы вполне могут породить настоящую моду на подобное смешение жанров». Насчёт Азимова — это точно. Породил.

ИЗ ДОСЬЕ: Элайдж Бейли — детектив, Полицейское управление города Нью-Йорка, класс С-5 (позже — С-7). Но это другой Нью-Йорк. В мире Бейли люди обитают в «стальных муравейниках» (разноуровневые, но равно унылые общаги), дышат кондиционированным воздухом, и табак у них в дефиците. Сам Элайдж — мужчина за сорок, темноволосый, достаточно высокий, с овальным лицом, карими глазами и беспечным нравом. Городская административная школа, тест на склонности, нейроанализ — здравствуй, сыскай отдел! Женат, есть сын. У Бейли развито чувство долга и уважение к закону, а ещё он выступал против использования роботов в отделе. Вот и получил напарника.



✓ Для обложек книг о Р. Дэниеле Оливо периодически позировал сам С-ЗРО (иллюстрация Стивена Юлла)

Р. Дэниел Оливо — рыжий, широкоскулый, невозмутимый. «Он был одет по земной моде: на нём были узкие в бедрах и расклёшенные книзу брюки, отделанные по бокам цветной тесьмой, и обычная текстурная рубашка с открытым воротом, застёжкой на молнии и собранными у кисти рукавами. И всё же это был...» Да робот это был. «Р» — значит робот. Непроницаемо спокойный, хладнокровный, идеально соображающий — настоящий детектив, в отличие от Элайджа Бейли. Только робот. Оливо плохо понимает метафоры, и Бейли старается почаще иронизировать. Эти двое замечательно сработаются. Но не сразу.

ПРЯМАЯ РЕЧЬ: Бейли: «Вчера вечером, когда мы обсуждали так называемое убийство, ваш липовый робот заявил, что его превратили в детектива при помощи какого-то дополнительного устройства, которое, видите ли, вызывает в нём стремление к справедливости».

Оливо: «Разница между человеком и роботом, вероятно, не так важна, как разница между интеллектом и отсутствием интеллекта».

ДОСТИЖЕНИЯ: главное достижение этих сыщиков — сам факт расследования на разных уровнях сознания и объединение/взаимопроникновение двух различных культур (С/Fe, как сказал бы Оливо).

ЗА ЧТО МЕСТО: за космополюс... простите, космополитизм через патриотизм.

2

МЕСТО

1

МЕСТО

Шерлок Холмс

СОЗДАТЕЛЬ: сэр Артур Игнейшус Конан Дойл (1859–1930) — знаменитый английский писатель, врач по образованию, в последнюю треть жизни — активный спиритуалист.

ПЕРВОЕ ПОЯВЛЕНИЕ: «Этюд в багровых тонах» (повесть, 1887).

НЮАНСЫ: Шерлокиану вполне можно отнести к фантастическим детективам не только из-за натёртой белым фосфором собаки (химия, 9 класс) или гадуки, которая научилась ползать вниз-вверх по верёвке, но и благодаря тому, что мистера Холмса бестрепетно присвоили десятки фантастов — от Ильи Варшавского до Нила Геймана. Квинтэссенцией можно считать сборник «Невероятные расследования Шерлока Холмса» (перевод на русский — 2013). Историю продолжают замечательные авторы, от Энтони Бёрджесса до Стивена Кинга. Профессиональный рационализм сыщика выступает против призраков, вампиров, динозавров, пришельцев и тому подобного.

ИЗ ДОСЬЕ: Шерлок Холмс — лондонский частный детектив-консультант. (Прототип — Джозеф Белл: хирург, сослуживец Дойла, логик, у него даже Скотланд-Ярд запрашивал консультацию по Джеку Потрошителю.) Это высокий худощавый брюнет с аристократическим профилем и решительным подбородком. Шерлок появился на свет приблизительно 6 января 1854 года. Родители — рядовые помещики, бабушка — сестра французского художника-баталиста, старший брат Майкрофт — чиновник в лондонском МИДе. По специальности Шерлок —

✓ Гай Ричи снял «Шерлокиану» в жанре стимпанк...



✓ ...а Генри Лайон Олди натравили великого сыщика на уэллсовских марсиан (иллюстрация Юрия Платова)



химик. С патологоанатомическим уклоном. После окончания колледжа занял позицию фельдшера-лаборанта, но вскоре стал раскрывать преступления. Поначалу в одиночку, а ближе к тридцатнику — с напарником (и одновременно биографом), военным врачом по фамилии Ватсон. Отличается обширными, но не систематизированными познаниями. Подойдёт девиз «Противоречиво и внезапно»: сказали, что Земля вращается вокруг Солнца, — не поверил (святая инквизиция тоже сомневается). Но после лихо перевёл эпиграмму с латыни. Показали пляшущие иероглифы — выдал бэкграунд по всем видам тайнописи. Стряхнули пепел — так это как раз на его исследование по 140 сортам табака (видимо, всё покурил). Склонен утверждать лимит на память и «нерезиновость» мозга: по его мнению, надо складировать в себя лишь полезную для профессии информацию. Говоря об этом, он ссылается на Библию, Шекспира, Гёте и других прославленных мастеров сыска. Ведущий метод расследования — абдуктивные умозаключения, периодически переходящие в откровенную индукцию (когда судит об уровне интеллекта по размеру шляпы). Только так. Зато маскирует это псевдодедуктивной выкладкой в финале каждого дела. Это же элементарно, Ватсон. Якобы свободен от романтических привязанностей, с дамами вежлив и внимателен, но не более того. Предпочитает жить со своим биографом. Но никто просто так не станет хранить фотокарточку *той женщины*, которая тебя однажды обдурила... Между законом и честью Холмс справедливо выбирает последнее. Между устной благодарностью клиента и ампулой кокаина — ампулу кокаина (окончательно завяжет со стимуляторами только после сорока). Завязный театрал. Хорошо играет на скрипке. В совершенстве владеет выдуманной японской борьбой «баритсу» (было, впрочем, смешанное боевое искусство «бартитсу», но опять же — не японское). Любит хлысты и трости. Не любит оставлять ум без работы. Ревностно относится к любым попыткам сместить его с первого места.

ПРЯМАЯ РЕЧЬ: «Я ненавижу унылое, однообразное течение жизни. Ум мой требует напряжённой деятельности. Именно поэтому я и выбрал для себя свою уникальную профессию, точнее, создал её, потому что второго Шерлока Холмса нет на свете».

ДОСТИЖЕНИЯ: раскрыл немислимое количество преступлений, вывел на чистую рейхенбахскую воду (хе-хе) математического гения/короля европейского криминала, побывал в Тибете и побеседовал с далай-ламой, развёл пчёл.

ЗА ЧТО МЕСТО: просто вбейте в поисковике «лучший сыщик столетия». 📄





Размер имеет значение

ЖИЗНЬ И УДИВИТЕЛЬНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ САМЫХ МИНИАТЮРНЫХ ГЕРОЕВ ВСЕЛЕННОЙ MARVEL

У сторонних наблюдателей может сложиться впечатление, что герой, основные способности которого заключаются в уменьшении размеров и общении с муравьями, в принципе неинтересен, но на практике дело обстоит ровно наоборот. В шкафу у каждого из Людей-муравьёв набралось немало скелетов, о которых мы сегодня и расскажем. Но, будем честны, для всех будет лучше, если большая часть этих тайн так и останется на страницах комиксов и не последует за персонажами на киноэкраны.

■ Экспериментируя первый раз, доктор Пим не догадался взять с собой сыворотку, возвращающую нормальные размеры. А зря...

Человек-муравей — один из старейших персонажей вселенной Marvel, но сравниться по популярности со своими более молодыми коллегами ему так и не удалось. К тому же за более чем полувековую историю комиксов под маской Муравья успело засветиться как минимум три персонажа, один другого краше...

ХЭНК ПИМ

«Не могу сказать, что я прожил жизнь без сожалений. Я делал много ошибок. Я даже предавал близких. Моих товарищей по команде. Моих друзей. Даже Джен. Я хочу искупить свою вину.»

Хэнк Пим

МУРАВЕЙ В ГОРОДЕ

Хэнк Пим впервые появился ещё в январе 1962 года в двадцать седьмом выпуске журнала Tales to Astonish. В семистраничной истории, озаглавленной «Человек в муравейнике», Стэн Ли, Ларри Либер, Джек Кирби и Дик Эйерс рассказали об учёном, который открыл возможность уменьшать предметы до миниатюрного состояния, а потом возвращать им оригинальный размер с помощью двух различных сывороток.

Будучи настоящим экспериментатором, доктор Пим решил проверить действие эликсира на себе и благополучно уменьшился до размеров насекомого. Сыворотка подействовала настолько быстро, что Хэнк





■ Для пушкого эффекта Хэнку не хватило только клятвы никогда более не прибегать к сыворотке

■ Человек-муравей и Оса спешат на помощь... И да, мы видим, что Хэнк уже с самого начала был не сахар



не успел осознать одну простую вещь: теперь, чтобы добраться до второго зелья и вернуться к своим нормальным размерам, ему нужно будет преодолеть огромное расстояние.

Зато он начал понимать, что в его текущем положении даже толпа обычных муравьёв может представлять реальную опасность.

Хэнк попал внутрь муравейника и едва не погиб, но внезапно обнаружил, что каким-то образом может общаться с насекомыми. С помощью одного особо дружелюбно настроенного муравья доктор Пим вернулся обратно в лабораторию и выпил вторую сыворотку. Вернувшись к нормальным размерам, Хэнк по-новому оценил своё открытие и от греха подальше вылил остатки обоих эликсиров в канализацию.

Изначально приключения доктора Пима на этом и должны были закончиться. Стэн Ли задумывал Хэнка как проходного персонажа и не планировал рассказывать его историю дальше, но комикс продался настолько хорошо, что восемь месяцев спустя Пим вернулся уже в облике Человека-муравья.

Оказалось, что либо Пим вылил не всё зелье, либо запомнил его формулу и приготовил новую порцию. Сделанное им открытие получило скромное название «частиц Пима». По какой-то необъяснимой причине частицы позволяли человеку временно уменьшаться в размере, перемещая лишнюю массу в другое измерение. При этом, находясь в уменьшенном состоянии, Хэнк сохранял силу обычного взрослого человека. Позже выяснилось, что частицы Пима

■ Вот так и возникли Мстители. И да, золотник по центру — это не С-ЗРО, это Тони Старк



ДОСЬЕ. ГЕНРИ «ХЭНК» ПИМ

ГОД ПОЯВЛЕНИЯ: 1962

ПЕРВОЕ ПОЯВЛЕНИЕ: Tales to Astonish #27

СОЗДАТЕЛИ: Стэн Ли, Ларри Либер, Джек Кирби

Доктор Генри Пим — блестящий учёный, специалист в области биохимии, нанотехнологий, искусственного интеллекта и энтомологии. Был дважды женат, оба раза неудачно. Первая жена, венгерская диссидентка Мария Трояя, погибла во время медового месяца, когда пара по глупости решила приехать обратно в Венгрию. Считается, что именно гибель супруги подтолкнула Хэнка к открытию частиц Пима.

Хэнк, пожалуй, единственный из Муравьёв, изначально подготовленный к полевой работе — благодаря знанию дзюдо Пим хотя бы может постоять за себя в драке.



■ Умение моментально менять размер может отлично пригодиться в чрезвычайных ситуациях... типа этой

могут работать и в обратном направлении, позволяя существенно увеличиваться.

Приключения внутри муравейника заставили Хэнка заняться изучением муравьёв. Пим пришёл к выводу, что эти насекомые могут общаться друг с другом при помощи своих антенн, и разработал специальный шлем, позволяющий коммуницировать с муравьями и даже управлять ими. В дополнение к шлему Хэнк сшил специальный костюм, состоящий из нестабильных частиц. Благодаря этой нестабильности костюм уменьшался и увеличивался вместе с хозяином и защищал своего владельца от большинства угроз.

Вскоре после начала супергеройской карьеры Хэнк познакомился с профессором Верноном Ван Дайном и его привлекательной дочкой Джанет. Джанет начала оказывать молодому учёному знаки внимания, а Вернон попросил Пима помочь ему в попытках наладить контакт с внеземными формами жизни.

Увлечённый собственными исследованиями, Пим проигнорировал заигрывания дочери и отказался от предложения отца. Однако вскоре его спокойному существованию пришёл конец. Профессор Ван Дайн случайно связался со злобным и противным существом с планеты Космос. Существо отследило источник сигнала, перенеслось в наш мир, убило Вернона и отправилось дальше сеять хаос

ДОСЬЕ. ДЖАНЕТ ВАН ДАЙН

Непременная спутница и возлюбленная Хэнка Пима, Джанет возникла в комиксах про Человека-муравья практически сразу. Девушка везде сопровождала любимого, помогала и в лабораторных экспериментах, и в борьбе со злом. Именно она придумала название «Мстители». Джанет всегда поддерживала мужа, хотя порой он был попросту невыносим. После развода была замечена в романтических отношениях с Тони Старком и Соколиным глазом, хотя время от времени возвращалась к Хэнку. Считалась погибшей в ходе вторжения скруллов, однако затем выяснилось, что слухи о её смерти были преувеличены.



ТРАГИЧЕСКАЯ СЛУЧАЙНОСТЬ

Каких бы высот в будущем ни достиг Хэнк Пим, в людской памяти он навсегда останется как создатель Альтрона и человек, который поднял руку на свою жену. Оба этих события стали ключевыми в жизни Хэнка, и многие дальнейшие сюжетные решения напрямую зависели от них. При этом второй грех лёг на душу Пима по случайности.

Автор спорной сцены Джим Шутер признался, что вовсе не планировал описывать сцену так, как будто бы Хэнк ударил жену нарочно. В его версии это произошло случайно — Пим всего лишь хотел оттолкнуть Джанет, но не рассчитал силы. Однако художник Боб Холл истолковал намёки по-другому, а когда ошибка вскрылась, уже не было времени перерисовывать сцену и все оставили как есть.



■ В оригинальной вселенной Marvel Хэнк Пим только однажды поднял руку на жену и потом расплачивался за это всю жизнь...



■ ...а вот его двойник из вселенной Ultimate был куда большим подонком

и разрушения. Стремясь отомстить за гибель отца, Джанет обратилась за помощью к Хэнку, и в этот раз Пим уже не смог отказать безутешной девушке.

Хэнк провёл с Джанет сеанс экспериментальной хирургии. Он вживил ей под кожу специальные синтезированные клетки, благодаря которым девушка также обрела возможность уменьшаться до размеров насекомого, причём, когда она находилась в миниатюрном состоянии, у неё отрастали осиние крылышки. Джанет взяла себе псевдоним Оса и стала постоянной напарницей Человека-муравья. Вместе они отомстили за гибель профессора Ван Дайна и продолжили бороться с преступниками. Постепенно между молодыми людьми разгорелся роман.

■ За свою полувековую карьеру в комиксах Хэнк успел сменить с полдюжины обликов



■ Ирония судьбы: величайший триумф в карьере талантливого учёного обернулся жесточайшим фиаско, за которое его и будут помнить другие поколения



■ Альтрон всегда спорил с тем, что он детище Хэнка Пима, доказывая, что на самом деле он отражение личности своего создателя. И однажды они слились воедино



Спустя некоторое время Человек-муравей и Оса услышали по радио призыв о помощи, который, как они решили, был адресован им. Поспешив на помощь, они познакомились с Тором, Халком и Железным человеком и вместе нанесли поражение Локи. Оценив прелести работы в команде, герои решили и дальше держаться сообща, а Оса даже придумала группе собственное название — Мстители.

Впрочем, надолго в рядах команды парочка не задержалась. Постоянный стресс, необходимость регулярно менять размер и другие аспекты супергеройской жизни начали отрицательно сказываться на физическом и психическом состоянии Хэнка, и он решил сделать перерыв. Джанет последовала за возлюбленным, и пара ушла в отпуск.

КРИЗИС ЛИЧНОСТИ

К сожалению, Хэнк Пим был не только гениальным учёным, но и человеком с очень трудным характером. Оказавшись плечом к плечу с величайшими героями Земли, Пим внезапно начал ощущать собственную незначительность. Он продолжил работать с частицами Пима и вскоре обнаружил, что они позволяют не только уменьшаться в размере, но и увеличиваться. Правда, поначалу Хэнк мог вырастать только до четырёх метров в высоту, но со временем он сумел преодолеть это ограничение.

Первым делом Пим сменил имя и стал известен как Великан. Пару лет спустя его супергеройский облик пережил ещё один ребрендинг, и на свет появился Голиаф. Со временем Хэнк открыл и ещё одну особенность частиц Пима. Поначалу, чтобы изменить свой размер, ему приходилось либо выпивать специальную сыворотку, либо подвергаться действию газа, содержащего частицы. Но, как оказалось, если работать с частицами в течение длительного времени, они постепенно накапливаются в организме носителя, даруя возможность менять размер по желанию.

К сожалению, смена имиджа не избавила Хэнка от проблем. После открытия частиц его научная карьера заглохла. В течение нескольких лет ему не удавалось совершить новых прорывов в исследованиях, и в результате его авторитет в учёном сообществе пошатнулся, а большинство опубликованных трудов перестали быть востребованы. Джанет, напротив, стала вполне успешным дизайнером модной одежды, и её дела пошли в гору.

Хэнк решил заняться исследованием искусственного интеллекта, но и здесь его поджидал провал: созданный им робот оказался суицидальным маньяком, ненавидящим всё человечество и в мгновение ока обернувшимся против своего создателя. Да, именно так в комиксах Marvel впервые возник Альтрон. Причём, поскольку при создании Альтрона Пим использовал собственные мозговые волны, столь откровенно выраженную неприязнь к человечеству робот вполне мог унаследовать от своего творца.

Создание Альтрона не научило Пима осторожности, и во время очередного неудачного эксперимента Хэнк вдохнул химикаты, вызвавшие у него шизофрению и временное раздвоение личности. Пим принял облик нового супергероя по имени Жёлтый Жакет и заявил, что старого Хэнка больше нет.

Жёлтый Жакет оказался более жёстким, грубым и отталкивающим персонажем, чем Хэнк, но в то же время он решился на шаг, которого

Пим избегал долгое время. Жакет сделал Джанет предложение, и та с радостью согласилась. Редкая супергеройская свадьба обходится без визитов суперзлодеев, и бракосочетание Жакета и Джанет не стало исключением. В ходе драки к Хэнку вернулся рассудок, но, поскольку супруга была счастлива, молодожёны решили ничего не менять.

ПАДЕНИЕ НА ДНО

К сожалению, брак не принёс Хэнку счастья. Пим продолжал считать себя неудачником по сравнению с женой и другими супергероями. А когда он понял, что может продолжать свои эксперименты только благодаря деньгам Джанет, всё стало совсем плохо. Хэнк стал срываться на супругу, унижать её, а в какой-то момент и вовсе дошёл до рукоприкладства.

Не лучше обстояли дела и со Мстителями, к составу которых Хэнк периодически присоединялся. После того, как в ходе очередного задания Пим в облики Жёлтого Жакета со спины напал на злодея, которого Капитан Америка почти уговорил сдаться, терпение коллег лопнуло. Стив Роджерс в кои-то веки озабочился возможными последствиями неразумных действий Хэнка, задумался о жертвах среди мирного населения и решил устроить Пиму военный трибунал. При этом Стива совсем не смутил тот факт, что Хэнк по факту был гражданским лицом. Впрочем, об ответственности супергероев за свои поступки «Мир фантастики» уже писал в январском номере за этот год.

У Хэнка, если называть вещи своими именами, случилась истерика, и он придумал на удивление глупый способ реабилитировать собственное имя. Пим создал очередного робота с известным лишь

ему одному уязвимым местом. Робот должен был напасть на усадьбу Мстителей во время трибунала, и Хэнк почему-то посчитал, что, если он одолеет агрессора, ему простят все былые прегрешения.

Джанет прознала о планах мужа и попыталась его отговорить, но безуспешно. Хэнк не только не стал слушать доводов жены, но и наградил её увесистым хуком слева. Когда об этом стало известно Мстителям, Пима мгновенно выставили из рядов команды, а сама Джанет вскоре подала на развод.

Пим оказался на улице без гроша в кармане. Джанет пыталась помочь бывшему мужу материально, но Хэнк гордо отказался от любой поддержки.

Однако на этом его неприятности не закончились. Прознав о бедственном положении героя, на него вышел его давний враг Яйцеголовый, которого все считали умершим. Обманом Яйцеголовый заставил Хэнка похитить национальные запасы алмазанта, а когда кража вскрылась, свалил всю вину на Пима. Поскольку никаких улик против злодея найти не удалось, Хэнка приговорили к тюремному заключению и отправили за решётку.

ДОЛГИЙ ПУТЬ К ИСКУПЛЕНИЮ

К счастью, Яйцеголовый не смог вовремя остановиться и его участие в краже стало достоянием общественности. С Хэнка сняли все обвинения и позволили вернуться к работе. Попрошавшись с Джанет и другими супергероями, Пим с головой ушёл в исследования.

Впрочем, надолго удержаться в стороне от супергеройской деятельности Хэнк не смог. Сначала он появился в рядах Мстителей Западного побережья как консультант, а затем стал полноценным участником группы. Причём на этот раз Хэнк отказался от своих многочисленных личностей и действовал исключительно как доктор Пим. У него завязался роман с коллегой по имени Тигра, но развития эти отношения не получили. Отголоски былых проблем продолжали преследовать Хэнка, и в какой-то момент он чуть было не покончил жизнь самоубийством, но ему вовремя помешали.

В конце концов Хэнк вернулся в состав Мстителей и несколько раз серьёзно помог команде, в том числе во время очередной битвы с Альтроном, в ходе которой Пим наконец-то избавился от годами мучившего его чувства вины.

Восстановить отношения с Джанет оказалось гораздо сложнее, но в конечном итоге Хэнку помогла трагедия. Во время распада Мстителей, когда Алая Ведьма обрушила на соратников весь свой гнев и несколько героев погибли, Джанет серьёзно пострадала. Пока Оса лежала в больнице, Хэнк не отходил от бывшей супруги ни на шаг, и, когда девушка поправилась, пара решила дать себе ещё один шанс и переехала в Англию, где Хэнк получил место преподавателя в Оксфорде.

Впрочем, надолго их не хватило, и вскоре Джанет снова ушла. Хэнк вступил было в отношения с одной из своих новых коллег, но и здесь ему не повезло. Девушка оказалась шпионкой скруллов



■ Устав от супергеройской работы, Хэнк открыл академию, в которой начал передавать свой огромный опыт новым поколениям героев

АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ ПИМ

Во вселенной Ultimate все отрицательные черты Пима оказались выражены ещё ярче. В этом мире он регулярно избивал свою жену, и, хотя Джанет в долгу не оставалась, после одной из особо жестоких схваток девушка угодила в больницу. Тогда Капитан Америка лично донёс до Хэнка уведомление об увольнении из команды.

После этого карьера Пима покатила под откос, и, пусть ему порою удавалось искупить вину и даже помириться с Джен, итог, как правило, был всё равно плачевен. В этом мире Пим также создал Альтрона и даже подсел на наркотики (не без его участия).

После смерти Осы во время наводнения в Нью-Йорке Хэнк добровольно пожертвовал собой, спасая остальных героев от верной гибели.



■ После того как новая личность, состоящая из Хэнка и Альтрона, бежала, Мстители провели панихиду в честь своего ушедшего собрата

и в конечном итоге похитила Пима, заменив его двойником — скруллом по имени Крити Нолл.

Двойник принял активное участие в Гражданской войне на стороне сторонников Акта о регистрации супергероев. При его помощи Рид Ричардс и Тони Старк создали кибернетического двойника Тора и построили тюрьму в Негативной зоне.

В конце войны с Ноллом случился забавный курьёз. Один из Молодых Мстителей, Халклинг, сам похитил Хэнка и, заняв его место, помог освободить заключённых Негативной зоны.

По окончании войны журнал «Тайм» за действия Хэнка в прошедшем конфликте признал его человеком года.

Скрулл-Пим принимал активное участие и в личной жизни Хэнка Пима. Он предпринял ещё одну попытку восстановить отношения с Джанет и снова закрутил роман с Тигрой.

В конце концов подлог вскрылся, и Крити Нолла разоблачили. Настоящего Пима нашли лишь в конце Секретного вторжения вместе с другими похищенными героями на борту одного из кораблей скруллов. Оказавшись на свободе, Хэнк узнал страшную весть: Джанет погибла во время решающей битвы.

Опустошённый потерей, Хэнк с головой ушёл в работу. В память о Джанет он создал себе ещё одну супергеройскую личность — Осу. Пим вернулся в состав Мстителей и основал Академию Мстителей — учебное заведение, в котором воспитываются новые поколения молодых героев.

Спустя какое-то время Хэнк узнал, что его жена всё-таки жива, но шансов вволю насладиться семейной жизнью у него не было. В результате очередного возвращения Альтрона личности Пима и Альтрона по случайности слились в одну, создав гибридную версию человека и машины. Новая личность сбежала обратно в космос, а оставшиеся на Земле герои провели в честь Хэнка поминальную панихиду.

Впрочем, вселенная Marvel уже давно славится тем, что, за исключением дяди Бена и Гвен Стейси, никто не остаётся мёртвым надолго. И наш следующий герой служит наглядным подтверждением этого правила.

СКОТТ ЛЭНГ

«Меня зовут Скотт Лэнг. Я — Человек-муравей. Я первый же признаю, что это имя не впечатляет так, как хотелось бы. Не поймите меня превратно, это здорово... Но всё очень относительно. Представьте: тусуетесь вы среди героев, и один такой: «Я бессмертный бог, который мечет молнии!», а другой: «Я — мутант и король Атлантиды!» К вам подходит девушка, и что вы скажете? Я могу стать очень маленьким и говорить с муравьями. А ещё я в разводе. Добавьте к этому то, что было уже больше дюжины Муравьёв или их подобных, и большая их часть либо мёртва, либо плохие парни...»

Скотт Лэнг

ДОСЬЕ. СКОТТ ЛЭНГ

ГОД ПОЯВЛЕНИЯ: 1979

ПЕРВОЕ ПОЯВЛЕНИЕ: Avengers #181

СОЗДАТЕЛИ: Дэвид Мишелини и Джим Бирн

Скотт Лэнг — эталонный пример потрясающего специалиста, который не смог себя найти на рынке труда. Блестящий эксперт в области электроники, он был вынужден прибегнуть к воровству, чтобы прокормить жену. Человеком-муравьём стал случайно, когда искал способ спасти жизнь своей дочке. Для Скотта дочка всегда была на первом месте, поэтому он долгое время отказывался присоединиться к какой-либо команде героев на постоянной основе.



■ Когда жизнь дочки оказывалась под угрозой, Скотт Лэнг был готов на всё



ЭСТАФЕТА ПЕРЕДАНА

В 1979 году звание Человека-муравья перешло к другому персонажу, инженеру-электронщику Скотту Лэнгу, созданному фантазией сценариста Дэвида Мишелини и художника Джона Бирна.

В молодости Скотт Лэнг был ничем не примечательным человеком, пока его не угораздило жениться. После свадьбы Скотт понял, что не в состоянии содержать семью, оставаясь на прежней зарплате. Вместо того, чтобы найти более высокооплачиваемую легальную работу, Лэнг подался во взломщики. Однако и на новом поприще парня поджидали неудачи. Во время очередного ограбления Скотта сцапали и отправили за решётку.

Арест и последовавший за ним тюремный срок разрушили супружескую жизнь Скотта. Разгневанная супруга подала на развод, но Лэнгу каким-то образом удалось сохранить опеку над дочерью.

Спустя три года Скотта выпустили за хорошее поведение. Ему посчастливилось устроиться на работу в Stark International экспертом по электронике. В частности, Лэнг помогал установить новую охранную систему в усадьбе Мстителей. Очевидно, Тони Старка мало заботило криминальное прошлое своих сотрудников либо же он справедливо считал, что бывшие воры — лучшие специалисты в том, что касается безопасности жилища и сохранности имущества.

Всё шло неплохо, пока у Кэсси, маленькой дочки Скотта, не диагностировали серьёзное сердечное заболевание. Отчаявшийся отец выяснил, что его зарплаты снова не хватает — на этот раз на лечение. Спасти девочку могло только чудо. Или блестящий микрохирург, доктор Эрика Сондхейм.

К несчастью, выяснилось, что призвать на помощь доброго доктора практически нереально — злобный мутант и глава транснациональной корпорации Даррен Кросс, по сути, удерживал Эрику в заложниках, заставляя поддерживать его собственное пошатнувшееся здоровье.

Скотт понял, что сможет добраться до доктора, только заручившись поддержкой небольшой армии. Чтобы найти деньги, он вломился в один из особняков, который заметил во время прогулок по городу. Совершенная система охраны заставила Лэнга думать, что хозяева держат дома нечто крайне ценное. На деле же Скотт, сам того не зная, решил ограбить доктора Хэнка Пима.

Оказавшись внутри, Скотт нашёл костюм Человека-муравья. Вспомнив прочитанную в журнале статью, Лэнг надел костюм и пошёл спасать доктора Сондхейм в одиночку.

Скотту улыбнулась удача: при помощи костюма ему удалось одолеть опасного противника и освободить Эрику, а та, в свою очередь, спасла жизнь малютке Кэсси. Лэнг отправился возвращать позаимствованное добро Хэнку Пиму, но тот разрешил Скотту оставить костюм себе. Оказывается, Хэнк заметил кражу имущества и проследил за похитителем. Увидев, что Скотт воспользовался новыми силами во благо, Пим разрешил молодому человеку и дальше носить имя Человека-муравья, тем более что сам Хэнк в это время действовал в облике Жёлтого Жакета.

■ Чтобы ненароком не раскрыть отцу слишком много тайн, повзрослевшей Кэсси пришлось солгать, что она нарядилась в такой костюм для Хэллоуина



СУПЕРГЕРОЙ НА ПОЛСТАВКИ

Став новым Человеком-муравьём, Скотт принялся время от времени помогать своим новоиспечённым друзьям бороться со злом, но при этом его первоственной задачей оставалась забота о подрастающей дочери. Для Скотта Лэнга Кэсси всегда была на первом месте, затмевая все супергеройские подвиги. Поэтому за Скоттом закрепилась репутация вспомогательного персонажа, своеобразного запасного Мстителя, к которому всегда можно было обратиться за помощью в трудную минуту.

Помимо Мстителей, Скотт частенько работал с Фантастической четвёркой. Сначала он был приглашённым консультантом по электронике, а после того, как Рид Ричардс вроде бы погиб, стал полноценным участником команды. Впрочем, Ричардс довольно быстро вернулся с того света, и Человек-муравей с радостью уступил Риду его законное место.

Во время очередного кризиса, который предположительно унёс жизни большинства героев Marvel, Скотт вступил в ряды Героев по найму — команды, основанной Железным кулаком и Люком Кейджем. Лэнг пробыл с командой до её развала, а после у Скотта завязался роман с Джессикой Джонс, бывшей супергероиней, переквалифицировавшейся в частные сыщицы. Отношения, впрочем, продлились недолго и закончились после того, как Джессика призналась, что ждёт ребёнка от Люка Кейджа.

Но главная беда ждала Скотта в другом месте. Его бывшая жена, Пэгги, годами не проявлявшая интереса к воспитанию дочери, внезапно решила отсудить у бывшего мужа право опеки. И у неё это получилось! Причём тот факт, что Скотт был супергероем, сыграл против него: судья посчитал, что у Человека-муравья слишком много забот, чтобы уделять должное время заботе о дочери. Когда же Лэнг принялся возражать, что не он член Мстителей и помогает команде только в экстренных ситуациях, судья просто спросил, сколько таких ситуаций бывает в неделю.

Лишившись права опеки, Скотт наконец-то решил вступить в команду на постоянной основе. К сожалению, он выбрал для этого крайне неподходящее время. Вскоре после того, как новый Человек-муравей присоединился к команде, Алая Ведьма развязала против своих бывших соратников настоящую войну. Скотт Лэнг пал первой жертвой этой войны — он погиб во время взрыва в особняке Мстителей.

ВОЗВРАЩЕНИЕ С ТОГО СВЕТА

Смерть отца тяжело сказалась на Кэсси Лэнг. Девушка решила стать супергероиней по имени Высота (частицы Пима определённо влияли не только на своих носителей, но и на их ближайшее окружение). Кэсси принимала участие и в Гражданской войне, и в Секретном вторжении, и в других крупных

событиях мира Marvel. Во время одной из миссий Кэсси и её друзья по Молодым Мстителям попадали в прошлое, в день гибели Скотта. Кэсси удалось спасти отца и перенести в своё время, но воссоединение оказалось недолгим.

Семейную идиллию нарушил Доктор Дум. И отец, и дочка бросились в битву, и Кэсси одолела врага ценой собственной жизни. Дум нанёс по девушке сокрушительный энергетический удар, и она умерла в руках обезумевшего от горя отца.

Смерть дочери серьёзно подкосила Скотта. Лэнг стал временным управляющим Фонда будущего, но его поглощало стремление расквитаться с Думом. В конце концов у Скотта это почти получилось, и он уже было добил поверженного врага, но в самом конце передумал, посчитав, что унижение будет страшнее смерти.

Решение сохранить Думу жизнь оказалось для Лэнга судьбоносным. Во время событий AXIS Дум превратился в более благородного и героического персонажа, который временно обрёл умение Алой Ведьмы изменять реальность. Осознав, что у него есть только одна возможность что-то реально исправить, Дум решил вернуть Кэсси Лэнг из мёртвых.

ГЕРОИ ИЛИ ДОЧЬ?

Неприязнь и недоверие Пэгги к бывшему мужу никуда не делись. Да и сам Скотт понимал, что в данный момент он не может ничего предложить Кэсси: у него не было работы, накопилась куча счетов, сам он жил впроголодь и в ужасных условиях. Скотт принялся снова искать работу, но безуспешно.

В конце концов Скотт отправил резюме на должность нового главы департамента безопасности Stark Industries. Другие кандидаты годились Лэнгу в сыновья, но за счёт упорства, отчаяния и наглости Скотту удалось получить желанную работу.

Однако, как это часто бывало в жизни Скотта, судьба не дала ему шанса насладиться спокойствием. В тот же день Лэнг узнал, что Пэгги с Кэсси пере-



■ Скотт Лэнг вернулся из мёртвых только для того, чтобы почти сразу же потерять дочь...

ДОСЬЕ. КАССАНДРА ЛЭНГ

Дочка и смысл жизни Скотта Лэнга. Росла в атмосфере любви и с детства воспринимала супергероев как нечто само собой разумеющееся, несмотря на все возражения собственной матери. Гибель отца оставила на Кэсси тяжёлый отпечаток, и девушка решила пойти по его стопам и стала супергероиней по имени Высота. Как и отец, она умудрилась погибнуть и вернуться с того света, хотя после воскрешения Кэсси, по всей видимости, решила временно оставить супергеройскую жизнь позади и стала обычной школьницей-старшеклассницей.





■ Встретив Эбигейл, Эрик О'Грейди впервые в жизни влюбился. Но изменить себя — задача непростая

езжают в Майами. Перед Скоттом встал сложный выбор: работа и новые обязанности или семья?

Колебался Скотт недолго. В Майами после ряда приключений ему удалось начать собственный бизнес — «Охранные решения Человека-муравья». Скотт продолжает смотреть в будущее с оптимизмом, ведь его главное сокровище и достижение в жизни — его дочка — снова с ним. Ну, пока Пэгги не узнала о том, что её бывший муж тоже переехал во Флориду, а Тони Старк не засудил за нелегальное использование облика Железного человека в рекламе своего бизнеса.

ЭРИК О'ГРЕЙДИ

Неважно, какие решения я принимал раньше. Сегодня я погиб, спасая невинного ребёнка. И я бы сделал так снова, если бы пришлось.

Эрик О'Грейди

ТРОЕ — УЖЕ ТОЛПА

Третий и последний на сегодняшний день обладатель имени Человек-муравей появился в 2006 году в серии создателя «Ходячих мертвецов» Роберта Киркмана The Irredeemable Ant-Man. Несмотря на успех среди критиков и читателей, Marvel отменила серию после двенадцати выпусков: уж слишком противоречивым получался главный герой.

Эрик О'Грейди был агентом Ш.И.Т.а низкого уровня и выполнял самую рутинную и скучную в мире работу — в его обязанности входил контроль за многочисленными камерами наблюдения. Особой надежды на повышение у парня не было: Эрик не обладал какими-либо выдающимися талантами, был достаточно труслив, даже подловат, регулярно лгал и жульничал в покер. И так бы и скучать ему дальше на своём рабочем месте, если бы не очередная трагическая случайность.

События комикса разворачивались вскоре после смерти Скотта Лэнга, поэтому место Человека-муравья в реестре супергероев оставалось вакантным. Руководство Ш.И.Т.а обратилось к Хэнку Пиму (а точ-



■ Чаще всего Эрик использовал свои возможности для подобных вещей

ДОСЬЕ. ЭРИК О'ГРЕЙДИ

ГОД ПОЯВЛЕНИЯ: 2006

ПЕРВОЕ ПОЯВЛЕНИЕ: Irredeemable Ant-Man #1

СОЗДАТЕЛИ: Роберт Киркман и Фил Хестер

Пожалуй, из всех Муравьёв Эрик О'Грейди меньше всех подходил на роль героя. Поэтому, наверное, и продержался меньше всех. Хотя, возможно, проблема в том, что характер и поступки Эрика довольно тяжело выписывать — нужно постоянно поддерживать баланс между геройской и эгоистической сторонами его личности, и не у всех сценаристов это получалось. Поэтому на скорое возвращение Эрика можно не рассчитывать.



■ Эрик регулярно действовал на нервы всем, включая самому Хэнку Пиму. А не надо было отдавать костюм кому ни попадя. А, постойте, это же был скрулл...



нее, к скруллу-двойнику, выдающему себя за Пима) с просьбой разработать новый костюм Муравья для того, чтобы им мог пользоваться кто-то из агентов в рамках служебной необходимости.

Скрулл идеально научился имитировать Хэнка. Как и настоящий Пим, он регулярно погружался в дело с головой, работал по ночам и забывал делать перерывы. В один из вечеров у службы безопасности корабля возникла внештатная проблема: на борт доставили очень злого и рассерженного Росомаху, которому Гидра каким-то образом умудрилась промыть мозги. Всё более или менее опытные вооружённые агенты были брошены на охрану Логана, но лабораторию Пима никто не хотел оставлять без присмотра.

Поскольку никто всерьёз не рассматривал вероятность того, что Хэнку может угрожать какая-то опасность на борту авианосца Ш.И.Т.а, присматривать за ним поручили двум юнцам — Эрику и его лучшему другу Крису. Однако друзья настолько перепугались, что по ошибке вырубили доктора Пима, когда тот собрался пойти отдохнуть.

Испугавшись содеянного, они затащили бесчувственного Хэнка внутрь лаборатории и увидели там готовый костюм Человека-муравья. Ярый фанат супергероев, Крис решил воспользоваться ситуацией и примерить костюмчик, чтобы потом было что рассказать друзьям. Однако парень случайно активировал костюм, уменьшился и исчез из виду.

Пока Крис пытался найти способ вернуть себе нормальные размеры, на авианосец напали. Крис вернулся, но Эрик, запаниковав, толкнул его прямо под убийственный выстрел одного из нападавших. Шокированный гибелью лучшего друга, Эрик всё же не погнушался стянуть с его мёртвого тела костюм Муравья.

После похорон Криса Эрик продолжал жить как ни в чём не бывало. Он едва не соблазнил девушку Криса прямо на могиле лучшего друга (и позже таки добился своего), вернулся на работу, а костюмом пользовался разве что для того, чтобы подглядывать за обнажёнными девушками в душе.

Правда, другие агенты не переставали искать похищенный костюм. Особенно старался Митч Карсон, друг Эрика и Криса и первый кандидат на должность нового Муравья. Он вышел на след похитителя, и Эрику пришлось пуститься наутёк, причём при победе он серьёзно покалечил Митча.

НОВАЯ ЖИЗНЬ

Поначалу жизнь беглеца никак не изменилась. Эрик продолжал пользоваться возможностями костюма в своё удовольствие: экспроприировал экспропрированное, мародёрствовал, приглашал спасённых девушек на свидание, а затем подглядывал за ними в душе. Впрочем, несмотря на все свои недостатки, в глубине души Эрик всё же был достаточно неплохим человеком, который к тому же очень хотел нравиться другим людям. Поэтому порой новый Человек-муравей совершал бескорыстные поступки.

После одного из таких благородных деяний Эрик попался на глаза «Контролю за разрушениями» — организации, отвечавшей за восстановление всего, что разрушили супергерои во время своих драк. В «Контроле» решили, что сотрудник со способностями Человека-муравья придётся им ко двору, а Эрик неожиданно для себя согласился. Выправив себе фальшивые документы, О'Грейди под вымышленным именем устроился на работу и даже прошёл обязательную для всех супергероев государственную регистрацию.

Дальше с Эриком и вовсе случилось нечто немислимое: он совершенно всерьёз, искренне влюбился в свою новую коллегу Эбигейл. И хотя пара в какой-то момент рассталась, когда выяснилось, что Эбигейл скрывала от своего нового парня существование сына, О'Трейдри сохранил к подружке весьма тёплые чувства.

Забота об Эбигейл и стремление стать настоящим героем (ну и желание немножко помародёрствовать, куда же без этого) в конце концов сыграли с Эриком злую шутку. Он решил потягаться с Халком, который только-только вернулся на Землю после своего маленького космического вояжа, полный желания отомстить за погибшую супругу (Халк по ошибке винил в её смерти Тони Старка и других супергероев). Муравей немножко не рассчитал свои силы и угодил в больницу, а когда очнулся, оказался в руках Митча Карсона.

Карсон никогда не был добропорядочным агентом. Скорее наоборот, он был кровожадным маньяком, которому посчастливилось превратить своё хобби в хорошо оплачиваемую работу. Митч сгорал от нетерпения расквитаться с Эриком за все свои увечья и трудности, которые он претерпел во время охоты за пропавшим костюмом, но О'Трейдри вовремя спас Железный человек.

Эрик сумел выйти сухим из воды, свалив всю вину на почти свихнувшегося Митча. О'Трейдри сначала получил назад свою работу в Ш.И.Т.е, а затем, когда остальные кандидаты на звание Муравья провалили испытания, официально стал новым Человеком-муравьём.

ГЕРОИ УМИРАЮТ

Эрик искренне хотел измениться и стать лучше, но искоренить некоторые привычки так и не смог. Он продолжил соблазнять случайных девиц при том, что пытался сохранить отношения с Эбигейл. Зато вступил сразу в несколько команд супергероев, стараясь принести как можно больше пользы. А затем погиб геройской смертью: его забили до смерти подручные злодея по имени Отец, пока Эрик пытался спасти невинного ребёнка. Хуже того, убийцы подменили Эрика роботом-двойником (правда, того очень быстро разоблачили и отправили на встречу с создателем).

С тех пор Эрик О'Трейдри остаётся среди мёртвых. Разумеется, в мире Marvel никто не умирает надолго, но что-то подсказывает, что в данном случае возможно исключение. Прежде всего, Эрик был достаточно неоднозначным персонажем, которого нужно было умело подать. У Роберта Киркмана получилось найти баланс между достоинствами и недостатками Эрика, но и это не спасло серию от преждевременного закрытия. Видимо, человек, способный соблазнить девушку своего умершего друга на могиле покойного, всё-таки не вписывается в рамки дозволенного в мире Marvel, каким бы хорошим в глубине души он ни был.

Но самое главное, пожалуй, кроется в том, что уже совсем скоро на мировые экраны выходит «Человек-муравей». В фильме костюм героя принадлежит Скотту Лэнгу, и Marvel совершенно не хочется, чтобы случайные зрители запутались в сложных взаимоотношениях всей троицы. Достаточно и того, что на экране появится Хэнк Пим. В январе Скотт Лэнг обзавёлся собственной именной серией и пока что неплохо себя чувствует в Майами, поэтому ещё один Муравей совершенно не вписывается в планы компании. А это значит, что для всеобщего блага Эрику О'Трейдри пока лучше оставаться среди мёртвых.

А ЧТО В КИНО?

События фильма будут строиться вокруг Скотта Лэнга. Если судить по трейлерам, основные детали его биографии останутся неизменными: он бывший преступник, которому внезапно выпадает шанс в корне изменить свою жизнь. У него есть дочка, хотя пока ещё не ясно, какая роль ей достанется. Хэнк Пим на экране тоже будет, но его звёздный час

СЛОВО СОЗДАТЕЛЯ

Мне нравился Человек-муравей, но комиксы о нём никогда не продавались по-настоящему хорошо. Для того чтобы он привлекал внимание и был интересным персонажем, его постоянно нужно было рисовать маленьким на фоне повседневных предметов — например, коробка спичек, который выглядел бы совершенно по-новому в сравнении с нашим героем. Однако художники постоянно забывали это делать и рисовали очередного мачо в трико, который ничем не выделялся на общем фоне.

Стэн Ли



давно прошёл. Если верить комиксу-предыстории, в годы Холодной войны Пим работал на Ш.И.Т. бок о бок с Говардом Старком и Пэгги Картер.

В наши дни технологии Пима попадают не в те руки — оружейный магнат Даррен Кросс использует их, чтобы создать более совершенную и опасную броню для солдат-диверсантов. Сам Кросс пользуется прототипом этой брони, чтобы превратиться в злодея по имени Жёлтый Жакет. Имя Кросса явно выбрано не случайно — так звали первого противника Скотта Лэнга, когда тот только стал Человеком-муравьём. А вот детали биографии Кроссу немножко переделали. По комиксам он никогда не был Жёлтым Жакетом, это имя неразрывно связано с Хэнком Пимом.

* * *

За последние пятьдесят лет под маской Человека-муравья побывало сразу три персонажа, и все как на подбор со сложной судьбой. Каждый из троицы заслуживает права поведать о своей истории новым поколениям, хотя, пожалуй, некоторые фрагменты этой истории — например, семейные проблемы Хэнка Пима — лучше оставить на страницах комиксов. Впрочем, памятью о прошлом опыте марвеловских адаптаций, к примеру, об алкоголизме Тони Старка, можно не сомневаться, что лишнего сценаристы не сболтнут. А каким будет кинопутешествие Хэнка Пима и Скотта Лэнга, мы узнаем уже очень скоро.



■ В киновселенной Marvel роль Скотта Лэнга досталась комедийному актёру Полу Радду. Впрочем, в Криса Прэтта как звезду боевиков до «Стражей Галактики» тоже мало кто верил

■ Как-как меня должны будут звать? А имя ещё не поздно поменять?



Открыто для магглов

ПУТЕВОДИТЕЛЬ
ДЛЯ ФАНАТОВ
ГАРРИ ПОТТЕРА

«— Но Хогвартс-то скрыт, — удивилась Термиона. — Это каждому известно... каждому, кто читал «Историю Хогвартса», во всяком случае... Он заколдован. Если на него посмотрит маггл, то всё, что он увидит, — это осыпающиеся руины и знак при въезде: «НЕ ВХОДИТЬ. ОПАСНАЯ ЗОНА!»
Джоан Роулинг «Гарри Поттер и кубок огня»»

Произведения о Гарри Поттере — одна из самых популярных ныне фантастических саг. И при этом действие её происходит не в неведомом мире, где горит зелёное солнце, а на нашей с вами Земле. Разумеется, фанатов так и тянет пуститься на поиски замков и деревень, упомянутых в книгах. В этом выпуске фантастического путеводителя мы собрали места, которые совершенно необходимо посетить каждому уважающему себя любителю «поттерианы».

К сожалению, большинство локаций, где происходит действие книг о Гарри Поттере, скрытано от магглов (или, толерантно выражаясь, лиц, альтернативно магически одарённых). Попастъ в банк Гринготтс, школу Дурмстранг или любой из магических баров у такого человека вряд ли получится. Но вот посмотреть на некоторые здания снаружи, а также увидеть, где именно создавались их киновоплощения, — легко.

■ Здание
посольства
Австралии, где
снимали магический
банк «Гринготтс»



Замок Хогвартс находится где-то в Шотландии, но маги обитают по всей Великобритании. В том числе и в Лондоне, где герои оказываются довольно часто.

ЛОНДОН. КИНГС-КРОСС

В первую очередь внимания заслуживает, конечно, вокзал Кингс-Кросс, откуда отправляется поезд в Хогвартс и где находится точно известный проход в мир волшебников.



■ Билет до Хогвартса в один конец

■ Специально для селфи и прочих луков



Родители Джоан Роулинг познакомились как раз на вокзале Кингс-Кросс, в поезде, отправляющемся в Шотландию. Автор утверждает, что именно поэтому вокзал и стал для героя отправной точкой в магический мир.

Когда была построена железнодорожная станция в посёлке Хогсמיד неподалёку от Хогвартса, встал вопрос о строительстве магического вокзала в Лондоне. Но постройка отдельного вокзала в центре маггловской столицы слишком явно нарушала бы Статут Секретности, и поэтому было принято решение соорудить на недавно выстроенном вокзале Кингс-Кросс несколько скрытых платформ, куда могли бы попасть только ведьмы и колдуны (в книгах упоминается только одна платформа, но, по словам Роулинг, их больше).

Вход на самую известную из них находится между платформами 9 и 10, а сама платформа носит дробный номер 9 3/4. Именно оттуда отправляется «Хогвартс-экспресс».

Чтобы попасть на магическую платформу, надо, не сбавляя шага, пройти через барьер между платформами 9 и 10. У нас с вами это вряд ли получится, зато мы можем посетить туристический аттракцион, устроенный на вокзале Кингс-Кросс.

Правда, находится это место между платформами 4 и 5, ну да какая разница! Зато тут работает профессиональный фотограф, можно сфотографироваться в цветах всех четырёх факультетов Хогвартса (есть и мантии, и шарфы), а рядом открыт сувенирный магазин, где можно купить волшебные палочки (нерабочие), Карту Мародёров (тоже нерабочую) и прочие магнитики с кружками.

ЛОНДОН. КОСОЙ ПЕРЕУЛОК

Центр магической жизни в Лондоне — Косой переулок, улочка, где расположено множество волшебных магазинов и контор. Магглу туда, конечно, не попасть, но зато есть шанс посмотреть, где снимались соответствующие сцены.

Войти в Косой переулок можно через паб «Дырявый котёл», расположенный «между книжной лавкой и магазином звукозаписей на Чаринг-Кросс-Роуд» (примерно в районе дома 48, если судить по фильмам). Если в мире магглов на звание старейшего паба в Лондоне претендует штук семь заведений, то волшебники

■ Шарфы, шоколадки и другие ужасно полезные вещи



КНИГА НА САЛФЕТКАХ

Как известно любому уважающему себя фанату, Джоан Роулинг записывала первую книгу о Гарри Поттере на салфетках, просиживая вечерами в кафе. Также достоверно известно, какое именно это кафе: The Elephant House в центре Эдинбурга, совсем простенькая кофейня. Сейчас там вечно толпа, но выпить чаю или кофе вполне можно. Адрес кафе: 32 Marshall Street, Edinburgh.



■ Типичное эдинбургское кафе



■ Рынок из фильма «Гарри Поттер и философский камень»...



■ ...и просто рынок

знают точно: это именно «Дырявый котёл», который стоял здесь задолго до появления улицы Чаринг-Кросс-Роуд. К сожалению, даже если обойти все книжные магазины на этой улице, «Дырявого котла» рядом с ними не окажется. Зато фанаты, добравшиеся до Леденгольского рынка, одного из старейших крытых рынков Лондона, увидят много знакомого.

Есть, конечно, в Лондоне и другие места, связанные с историями о Гарри Поттере, — можно, например, поискать дом номер 12 по площади Гриммо (и не найти), попытаться локализовать здание Министерства Магии (над маскировкой которого работают не худшие маги современности) или полюбоваться на рептилий в лондонском зоопарке, где Гарри впервые открыл в себе способности змееуста. Но вместо этого мы предложим вам отправиться туда, где вас ждут.

ЛИВСДЕН. МУЗЕЙ ГАРРИ ПОТТЕРА НА СТУДИИ WARNER BROS.

Это, конечно же, музей Гарри Поттера, расположенный в Ливсдене, пригороде Лондона, на студии кинокомпании Warner Bros., где снимались все восемь фильмов о мальчике-который-выжил. После окончания съёмок два огромных павильона и открытую площадку превратили в музей. Здесь можно полюбоваться чертежами и макетами, декорациями и костюмами, а также различными предметами, изготовленными для съёмок.

К услугам зрителей 16-метровый макет замка Хогвартс и множество декораций, включая Большой зал с накрытыми столами факультетов (за ними можно посидеть), кабинет зельеварения, кухню мис-

WIZARDING WORLD OF HARRY POTTER

■ Хогвартс
в натуральную
величину



В штате Флорида заметно повышена концентрация огромных тематических парков. Там находятся самый большой в мире «Диснейленд», огромный аквапарк, парки студии Universal... Город Орlando — один из самых преуспевающих туристических центров мира.

Открыли здесь и парк, целиком посвященный Гарри Поттеру. Он занимает территорию в восемь гектаров. Здесь расположена деревня Хогсмид (единственная в Британии деревня, где живут только волшебники) — на станции стоит «Хогвартс-экспресс», с почтовой станции можно отправить письмо со штемпелем Хогсмида, для посетителей открыты самая известная в волшебном мире кондитерская «Сладкое королевство» и магазин магических приколов «Зонко» (там можно купить, например, выдвижные уши или боксирующий телескоп), легендарные пабы «Три метлы» и «Кабанья голова», а также лавка волшебных палочек, где не покупатель выбирает палочку, а палочка — его.



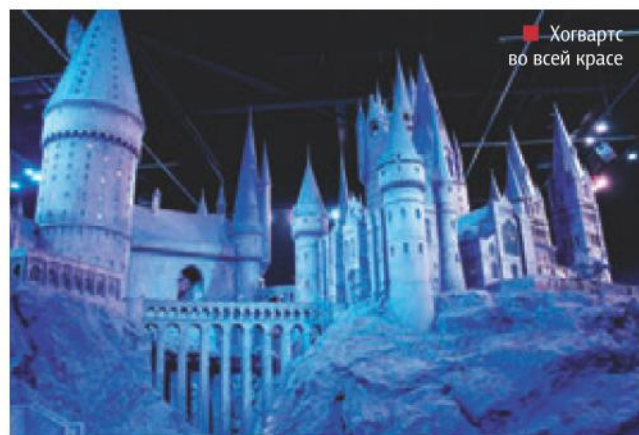
■ Магазин
волшебных
приколов

В парке воссоздана и школа Хогвартс с кабинетами, спальнями, живыми портретами... Здесь же работает множество аттракционов вроде полёта на гиппогрифах (вариация на тему американских горок) и Дороги ужаса с дементорами и Дракучей ивой. Большую часть замка занимает аттракцион «Гарри Поттер и запретное путешествие», но залы и кабинеты, доступные для осмотра, до мелочей воспроизводят показанные в фильме интерьеры.



■ Кабинет
Дамблдора

■ Люк в Тайную комнату. Внутрь не пускают



■ Хогвартс
во всей красе

сис Уизли, где домашняя утварь работает сама собой, хижину Хагрида, кабинет Дамблдора... Вы сможете внимательно изучить разные модели метел, посмотреть на движущиеся портреты, взглянуть на «Чудовищную книгу о чудовищах» (издали — а вдруг укусит), приобрести палочку или учебник магии...

В музее работает множество интерактивных экспонатов, проводятся экскурсии и, конечно, продаются сувениры. Особенно стоит отметить воссозданный здесь магазин «Сладкое королевство» с не совсем волшебными сладостями и бар, где можно попробовать сливочное пиво, которое постоянно пьют все герои поттерианы (на студии оно безалкогольное, в книгах — непонятно).

Добраться до студии можно на электричке с вокзала Юстон (ехать нужно до станции Watford Junction). Поездка обойдется в 2 фунта и продлится всего 20 минут. От станции до студии ходит автобус, билет на который стоит 1,5 фунта.

Билет в музей необходимо заранее приобрести через интернет, и стоит он будет 20-40 фунтов.

ВЕСТ-ХАЙЛЕНД-ЛАЙН. ХОГВАРТС-ЭКСПРЕСС

Большая часть учеников Хогвартса приезжает в школу на поезде, курсирующем по маршруту Лондон-Хогсмид, на так называемом «Хогвартс-экспрессе». Для съёмок сцен с поездом использовалась железнодорожная ветка Вест-Хайленд-Лайн, реальный маршрут, по которому ходит самый настоящий работающий на угле паровоз. Он называется Jacobite Steam Train и ходит по северу Шотландии (как известно, именно там находится Хогвартс) с начала XX века.



■ Виадук Гленфиннан, самая живописная
железнодорожная ветка
Великобритании

Поезд состоит из отреставрированных вагонов 1956 года, а в одном из вагонов полностью повторена обстановка «Хогвартс-экспресса» из фильма, даже тележка со сладостями ездит. Правда, попасть в этот вагон можно, только если все остальные билеты уже проданы — волшебники по-прежнему предпочитают путешествовать без магглов.

Взрослый билет туда-обратно обойдётся в 58 фунтов, а в один конец — в 51 фунт.

ЗАМКИ И СОБОРЫ. ШКОЛА МАГИИ И ВОЛШЕБСТВА ХОГВАРТС

Большая часть действия саги происходит непосредственно в замке Хогвартс. Идеальной природы ни в Шотландии, ни в Англии не нашлось, поэтому на экране Хогвартс изображают сразу несколько замков, соборов и университетов.

Начнем мы с замка Эник, считающегося вторым по величине жилым замком в Великобритании. Находится он на севере Англии, почти на границе с Шотландией, и принадлежит герцогам Нортумберлендским. Поскольку содержание замка баснословно дорого, он открыт для публики и часто сдаётся киностудиям (впрочем, так обстоит дело с большинством замков и поместий Великобритании). Кинобиография у него богатая: замок снимался в «Робине Гуде», «Елизавете», «Аббатстве Даунтон» — и, конечно, в «Гарри Поттере». Именно под этими стенами маленький Гарри учился летать на метле — да и сейчас для всех желающих здесь проводятся бесплатные уроки полётов.

Коридоры и галереи Хогвартсу предоставил старинный нормандский собор в городе Глостер, в двух часах езды от Лондона. Здесь снималось большинство сцен из первого и второго фильмов. Говорят, в подземелье собора до сих пор живут духи монахов. А теперь, возможно, и кто-то из привидений Хогвартса.

Кабинет профессора Макгонагалл разместился в доме настоятеля Даремского собора Христа, Девы Марии и святого Катберта. Двор того же собора превратился в двор Хогвартса, где Гарри отпускает полетать свою сову.

Оба эти собора (как и Даремский замок, расположенный рядом с одноимённой церковью) выстроены в XI-XII веках и безумно красивы даже без всякого Гарри Поттера. Но с ним, наверное, интереснее.

Ну а больше всего локаций, в которых проходили съёмки, можно найти в Оксфорде, знаменитейшем университетском городе Англии. Это довольно логично, потому что Хогвартс во многом списан с Оксфорда.

Библиотека Оксфордского университета (она носит имя сэра Томаса Бодли, известного коллекционера старинных рукописей) спорит с Ватиканской за звание старейшей библиотеки в Европе. Она занимает пять огромных корпусов, и её помещения неоднократно появлялись в фильмах. Собственно, сама библиотека — средневековое собрание книг Хамфри Ланкастерского, герцога Глостера — и превратилась в библиотеку Хогвартса. В Средние века все книги в ней были прикованы цепями к полкам, как в Запретной секции хогвартской библиотеки, да и сейчас книги из этого собрания не выдаются читателям на дом.



■ Хогвартский двор

Зал же богословского отделения библиотеки превратился в больничное крыло магической школы. Зал этот считается одним из шедевров английской готики — и одним из первых экзаменационных залов в истории. Сейчас его можно арендовать для проведения свадьбы или другого мероприятия.

Ну и, наконец, здание колледжа Крайст-Чёрч, самого старого и самого престижного в Оксфорде, тоже подарило Хогвартсу многое. В первую очередь, конечно, Большой зал. Этот зал, где происходило большинство главных событий в жизни юных волшебников, снимался в обеденном холле Крайст-Чёрч. Многие сцены снимались и во дворе этого колледжа, и во внутренних помещениях.

БЭКИНГЕМШИР. ЗАПРЕТНЫЙ ЛЕС

Напоследок мы расскажем ещё о двух местах, которые не только появлялись на экране в саге о Гарри Поттере, но и совершенно очаровательны сами по себе.

Во-первых, это так называемый «Чёрный парк» в графстве Бэкингемшир, всего в тридцати с небольшим километрах от Лондона. Это природный заповедник, считающийся Участком особого научного значения, но нам он интересен потому, что парк этот появлялся на экране едва ли не чаще любого другого в Великобритании. Его можно увидеть в фильмах «Проклятье Франкенштейна», «Дракула: князь тьмы», где парк изображает Трансильванию, в нескольких фильмах о Джеймсе Бонде, в «Бэтмене» и «Капитане Америка» и даже в «Сорока семи ронинах». А в фильмах о Гарри Поттере этот парк стал Запретным лесом — потому что даже в самую ясную погоду в некоторых его районах царит полумрак.

УИЛТШИР. ГОДРИКОВА ЛОЩИНА

Последнее место, которое мы предлагаем вашему вниманию, — деревня Лэкок в графстве Уилтшир, неподалёку от Бата. Деревня эта упоминается ещё в материалах первой в Европе переписи населения. В начале XIII века здесь было основано аббатство Девы Марии и святого Бернарда, которое сохранилось до сих пор абсолютно нетронутым. А все ныне стоящие дома самой деревни выстроены не позднее середины XVIII века, а некоторые значительно раньше. Вся деревня принадлежит Национальному фонду Великобритании и считается одним из самых живописных мест в Англии. На экране она превратилась в Годрикову Лощину, где жили родители Гарри, а в стенах аббатства снимали кое-какие интерьеры замка Хогвартс.



■ Один из замков, ставших экранным воплощением Хогвартса



■ Сферическая старинная деревня в вакууме



Редактор: Сергей Серебрянский

ЗА МЕСЯЦ ПРОЧИТАЛ:

Прочитал: Терри Пратчетт «Цвет волшебства» и «Безумная звезда»

Первая книга — забавные ситуации, интересные наблюдения и остроумные теории, кое-как связанные сюжетом, вторая — отличное юмористическое фэнтези.

МАШИНА ВРЕМЕНИ

Муравьи — примечательные насекомые, прочно вошедшие в нашу культуру. Один из первых мультфильмов замечательной студии Pixar посвящён муравью — как и вышедшая в том же году работа их конкурентов из DreamWorks Animation. Все помнят басню про муравья и стрекозу. Благодаря ней муравей представляется нам трудолюбивым, рациональным существом, которое всё время куда-то что-то несёт. Однако это лишь часть образа. Муравьёв множество видов, и среди них есть по-настоящему злые зверюги. Я вот был весьма удивлён, когда узнал, что среди муравьёв есть опасные виды, на фоне которых шершни и осы отдыхают на цветке одуванчика. Один из них, *Paraponera clavata*, обитающий в Южной Америке, занимает высшую позицию на болевой шкале укусов Шмидта (да, есть и такая). Люди, имевшие счастье испытать укус такого муравья на себе, описывали это так: «Чистая, бесконечная, великолепная боль! Как будто идёшь по горящим углям с огромным ржавым гвоздём, воткнутым в пятку!» А одно племя бразильских индейцев использует этих муравьёв в обряде инициации! Мальчикам, которые хотят стать мужчинами, предлагается... нет, к счастью, не насыпать их в штаны, а всего лишь надеть рукавицу, полную этих гадов. Рука уже-мужчины распухает, а боль длится примерно сутки. После такого и не тянет смеяться над именем супергероя Человека-муравья!

Не менее интересна и жизнь муравьёв. Настоящая антиутопия! Одна матка, много рабочих, солдаты. В одних случаях роли распределяются с помощью феромонов, останавливающих инстинкт размножения, — прямо смесь «Необитаемого острова» с «Дитя человеческим». В других общество формируется благодаря искусственной остановке в развитии личинок — совсем как у Хаксли. И это далеко не всё, что связывает муравьёв и фантастику. Хотите больше? Прочитайте центральную статью этой «Машины времени», которая ждёт вас через страницу.

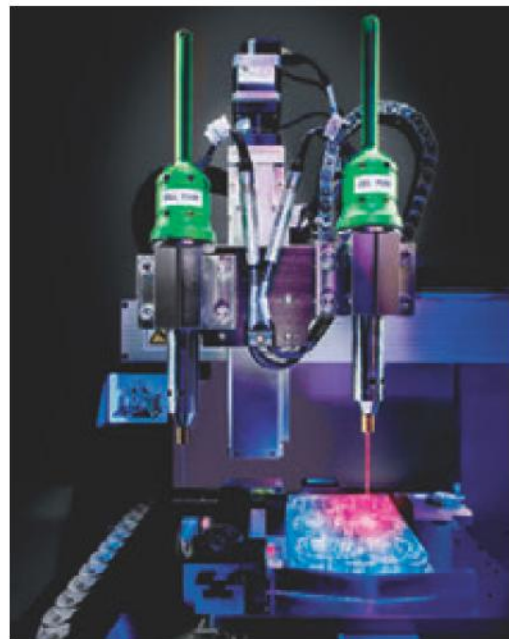
Текст: Влад Стерхов

Новости науки

ЗАВЕРНИТЕ ДВА РУЛОНА

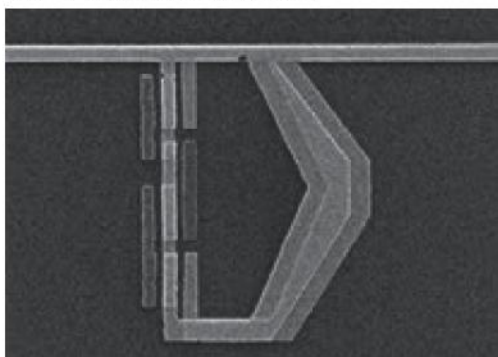
Косметический гигант L'Oréal собирается поставить на поток производство искусственной человеческой кожи. Строго говоря, компания занималась этим вопросом ещё с 1980-х, но до открытия технологий 3D-печати ей удавалось производить не более 5 квадратных метров искусственной кожи в год, поскольку процесс этот весьма трудоёмкий и дорогостоящий. Прежде, чтобы добыть немного искусственной кожи, брали донорские ткани и делили на отдельные клетки, после чего помещали их в среду, максимально близкую к условиям человеческого тела. Таким способом удавалось за неделю вырастить участок кожи достаточного размера для проведения всего одного теста.

Современная технология биопечати позволит создавать клетки искусственной кожи из любого состава благодаря особому биопринтеру с ультраточной головкой, разработанному инженерами



компании Organovo. Новая технология позволит не только значительно снизить стоимость клинических испытаний косметических продуктов, но и отказаться от тестов на животных, чего давно добиваются защитники их прав.

ОТЕЧЕСТВЕННЫЙ КУБИТ



Российским учёным наконец-то удалось создать кубит — базовый «кирпичик» для строительства квантового компьютера. Сам по себе кубит (сокращённо от «квантовый бит») — это элемент для хранения информации, аналог бита в обычном компьютере. Однако бит может хранить лишь два значения — 0 и 1, а у кубита их может быть бесконечно много, поэтому квантовый компьютер по вычислительной мощности должен превзойти самое современное «железо» в традиционных, «бинарных» компьютерах.

Технически кубитами могут быть атомы или электроны, а данные могут кодироваться их спином. Но они крайне неудобны, так как на них трудно записывать информацию, да и хранить их слишком сложно из-за того, что они невероятно чувствительны к внешним воздействиям. Однако учёные научились создавать искусственные атомы из джозефсоновских контактов — двух сверхпроводников, разделённых тонким слоем диэлектрика. Российский кубит, созданный совместными усилиями нескольких ведущих научных институтов, сделан из четырёх джозефсоновских контактов, помещённых на крошечную петлю величиной один микрон. Контакты из алюминиевых полосок разделяет два нанометра оксида алюминия в качестве диэлектрика. Применив

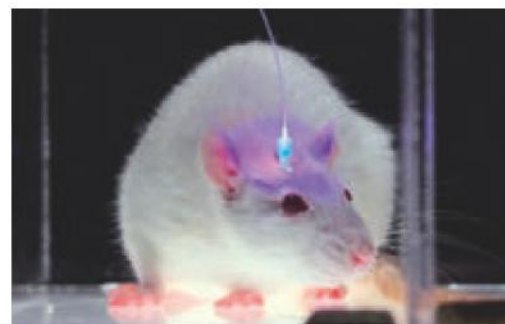
микроволновое излучение, специалисты убедились, что свойства миниатюрного квантового устройства соответствуют всем требуемым параметрам.

ВСПОМНИТЬ ВСЁ

Японские учёные научились бороться с амнезией — правда, пока только у мышей. Медики установили, что потеря памяти связана не с разрушением конкретных клеток мозга, хранящих воспоминания, а с блокировкой доступа к ним. Подопытным животным удалось вернуть память с помощью света.

Сперва на мышей воздействовали электрическим током до выработки устойчивой реакции, затем делили их на две группы. Одной группе при помощи химических препаратов стирали неприятные воспоминания, а другим вкалывали безвредный солевой раствор. После того, как у первой группы перестали проявляться реакции на электричество, на клетки мышинного мозга, отвечавшие за неприятные воспоминания, воздействовали светом через специальные каналы в мембранах. После этого у мышей с искусственно вызванной амнезией появилась такая же реакция, как и у тех, с чьей памятью никаких манипуляций не производилось. Специалисты объяснили это тем, что кодирование и извлечение информации из памяти происходят по разному принципу, так как извлечение воспоминаний требует усиления синаптических связей между нейронами, а кодирование — нет.

Учёные надеются, что в будущем оптогенетика — воздействие светом на подготовленные особым образом нейроны — поможет людям бороться с синдромом Альцгеймера и ретроградной амнезией.



ЛОПАСТЬ, КЛАПАН И ХРОМОСОМА

Полёт гибрида



В NASA провели испытания нового уникального дрона. Двадцативосьмикилограммовый летательный аппарат под названием Greased Lightning (GL-10) одновременно напоминает вертолёт и самолёт и обладает свойствами и того, и другого. Испытание было таким успешным, что разработчики всерьёз задумались, не создать ли на основе беспилотника управляемую четырёхместную версию.

Почти как настоящее

Компания Dassault Systèmes разработала самую точную в мире 3D-модель человеческого сердца, в которой учтена даже сосудистая сеть. Модель полностью воссоздаёт работу здорового человеческого сердца, а также позволяет имитировать заболевания и врождённые дефекты, что может оказаться полезно как студентам-медикам, так и практикующим врачам. Также с помощью модели можно испытывать медицинские устройства.



Полезная микрофлора

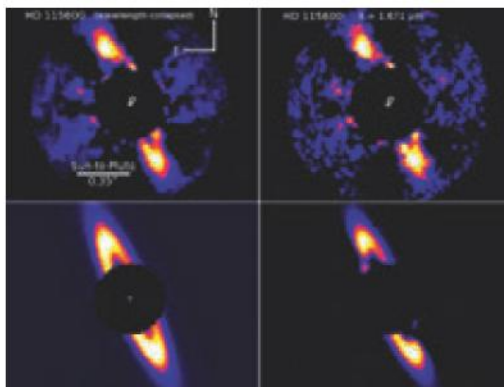


Генетики вывели несколько штаммов кишечных палочек, которые могут перерабатывать сахар и другие питательные вещества в антибиотики, безопасные для них самих, но смертельные для возбудителей пневмонии и дифтерии. Для этого потребовалось лишь немного подправить ДНК палочек. Учёные надеются, что этот метод поможет им синтезировать ещё несколько новых антибиотиков.

Текст: Влад Стерхов

Новости космоса

«МЛАДШАЯ СЕСТРА» СОЛНЕЧНОЙ СИСТЕМЫ



Молодая планетарная система, недавно обнаруженная в созвездии Центавра, вполне может оказаться младшей сестрой-близнецом нашей Солнечной системы. Система представляет собой пылевой диск, удалённый от звезды под номером HD 115600 на 5,5–8,2 миллиарда километров. При этом центр пылевого диска немного смещён относительно центра звезды — это может свидетельствовать о наличии недавно сформировавшихся планет. Как отмечают специалисты, условия в описываемой области похожи на те условия, в которых сформировалось наше Солнце, и, наблюдая за ней, они смогут понять, как развивалась наша собственная система.

КОЛОНИЗАТОРЫ МАРСА

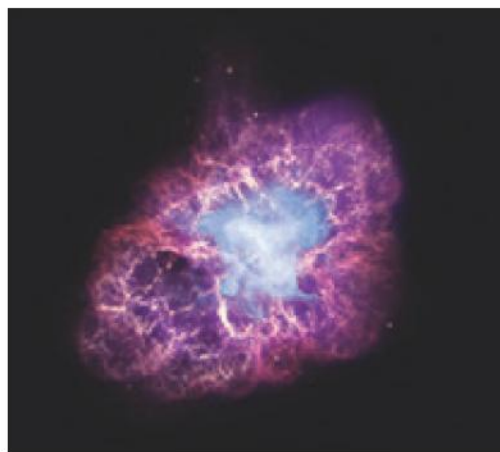
До недавних пор единственным громким интернациональным проектом по заселению Красной планеты был Mars One, однако теперь стало известно о новом проекте — MarsPolar. Слоган проекта —



«Жизнь начинается там, где есть вода», — выбран неслучайно: потенциальные покорители Марса хотят основать поселения в приполярной области планеты, где сосредоточено большое количество водяного льда. Чтобы к 2029 году создать полноценную марсианскую колонию, организаторы планируют каждые 2 года отправлять на Марс по 4-6 человек. В качестве транспортного средства будущие марсианские колонисты планируют использовать космические корабли частной компании SpaceX. Однако сперва астронавты собираются послать на Марс несколько кораблей с пищей, водой, кислородом и оборудованием. Первый запуск запланирован на 2018-2020 годы, а до этого времени организаторы проекта должны успеть собрать весьма крупную сумму за счёт инвесторов и краудфандинга.

КОСМИЧЕСКИЕ УБОРЩИКИ

Кажется, учёные наконец поняли, какую функцию во вселенной выполняют сверхновые. Астрономы из Университета штата Мичиган выяснили, что чёрные дыры в центрах галактик испускают



большое количество заряженных частиц, которые воздействуют на межзвёздный газ, из-за чего звездообразование в этой области практически останавливается. Но ненадолго: когда газ достаточно охладится, светила вновь начинают рождаться. Если же выброс частиц был очень мощным, начинаются взрывы сверхновых, которые практически очищают массивную галактику от излишков газа.

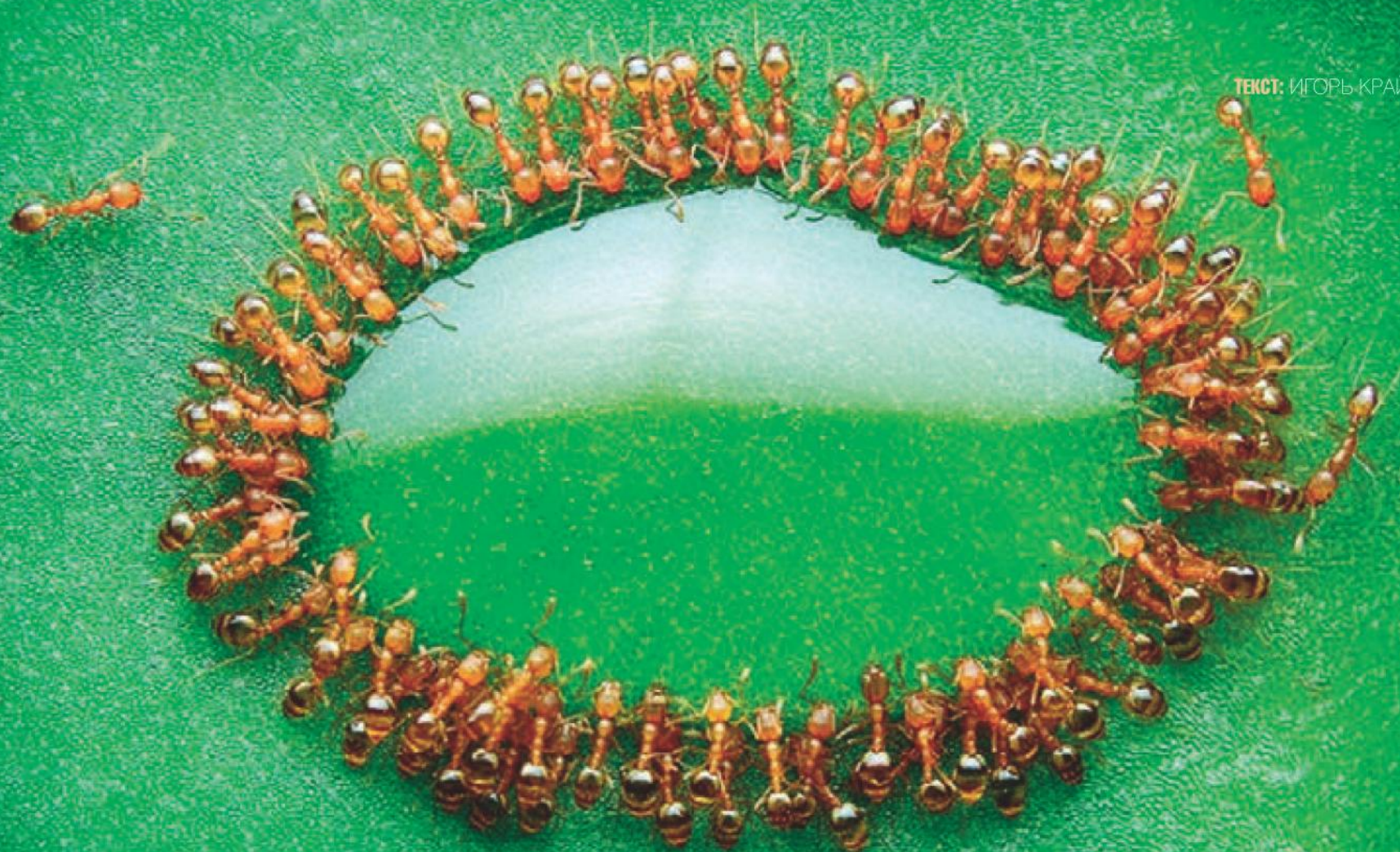
Таким образом, взрыв сверхновой — это не просто смерть звезды, но и важный космический регуляционный механизм. По крайней мере, это отлично объясняет, почему в одних галактиках звездообразование идёт активно, а в других прекращается.

АСТРОНОМИЧЕСКИЙ СНИМОК МЕСЯЦА

Знаменитые светящиеся точки на поверхности Цереры с расстояния 7200 километров. Среди объяснений феномена — гейзеры, лёд, вулканы, минералы, солевые отложения.



Фото: NASA/JPL-Caltech/UCLA/MPS/DLR/IDA



Крошечные гиганты

«Только находящаяся в безопасности за стенами города или крепости женщина может рожать в нужном темпе, то есть ежегодно. Плодовитость, 'Доррегарай', — это прогресс, условие выживания и доминирования. И тут мы подходим к драконам...»
Анджей Сапковский «Ведьмак»

МУРАВЬИ И ДРУГИЕ СОЦИАЛЬНЫЕ ЖИВОТНЫЕ

Социальных насекомых много. Но мало кто представляет себе, насколько. Общая масса термитов больше, чем всех сухопутных позвоночных — зверей, птиц, рептилий — вместе взятых. А муравьёв и их родственников — ос, пчёл, шмелей — ещё больше, чем термитов. В сумме общественные насекомые образуют свыше половины всей биомассы животных. Это великая, почти космическая сила. И нам есть чему у них поучиться.

■ В обычае пауков и самок богомолов поедать своих женихов нет ничего странного. Просто большинство хищных насекомых распознают только два класса объектов. «Маленькое и движется» — еда. «Большое и движется» — враг. Самец меньше. Он — еда



ВМЕСТЕ МЫ СИЛА

Выгоды сотрудничества несомненны. Но для объединения сил многих особей необходим альтруизм, готовность жертвовать личным во имя общего. Основано это удивительное побуждение на инстинкте продолжения рода. И в простейшем случае запрещает поедать собственное потомство. Надо заметить, что, к примеру, у большинства хищных рыб, даже живородящих, никаких комплексов на сей счёт нет. Малёк, едва появившись на свет, тут же вынужден спасаться бегством от матери. Впервые способность помимо «врагов» и «добычи» распознавать ещё и третью категорию объектов — «свои» — появилась около 200 миллионов лет назад. Вероятно, именно у насекомых, стремительно образующих новые виды, а значит, и быстрых на выдумки.

От терпимости к собственному потомству всего один крошечный шаг до заботы о нём. Если молодым особям не нужно спасаться бегством от взрос-



■ Зергов из вселенной StarCraft многие считают лучшей из игровых рас. Их создатели явно вдохновлялись примером общественных насекомых

лых, ничто не мешает им оставаться поблизости, автоматически получая некоторую защиту (что для них «враг», то для матери «добыча») и даже питание — в виде объедков со стола старших.

Следующим шагом к образованию «сверх-организма» может стать совместное проживание нескольких поколений уже зрелых особей. Однако совершается этот шаг редко, ведь скученность означает лишь конкуренцию за пищу. Другое дело, если существа догадываются искать и захватывать добычу объединёнными силами. Но для этого сначала надо изобрести какой-то способ обмена информацией.

Химические сигналы муравьёв, живущих огромными семьями, чрезвычайно сложны и разнообразны, но главный из них — наиболее очевидный. Стоит одному муравью пустить в ход оружие, как прочие тут же бросаются на запах муравьиной кислоты. И даже если «часовой» столкнулся с существом, подпадающим под определение «враг», велика вероятность, что враг сам станет добычей, когда прибегут остальные муравьи.

Но на пути к социальному образу жизни встанёт ещё одно препятствие — генетика. Если потомство, взрослея, остаётся в одном гнезде, неизбежно близкородственное скрещивание. Поэтому дальше строить идеальное государство в отдельно взятом трухлявом пне возможно, лишь если старшая самка выделяет специальный феромон — летучее вещество, подавляющее сексуальное влечение

■ Для некоторых видов поедание собственного потомства — обычное дело. Для взрослой щуки произведённая ею молодь обеспечивает кормовую базу



у прочих обитателей гнезда. Так устроено, например, сообщество шмелей. Все самки в гнезде одинаковы и потенциально способны размножаться, но яйца откладывает только одна. В случае гибели королевы выделение асексуального феромона прекратится, и плодотворной станет другая самка.

Шмелиный подход к проблеме надёжен, как и всё примитивное, но не лишён недостатков. Одна обычная самка не может восполнить потери семьи, если они выше нескольких десятков особей. Путь к процветанию и, фактически, к мировому господству общественным насекомым открывает лишь физическая специализация — деление на касты. Крылатые особи нужны для расселения, обмена генами и основания гнёзд, где затем превращаются в стационарные фабрики по производству яиц.

КАСТЫ

Деление общественных насекомых на «касты» в простейшем случае обеспечивается всё теми же выделяемыми королевой феромонами, но только действующими радикальнее: досрочно останавливая развитие личинки. Рабочие муравьи и пчёлы — не достигшие зрелости самки. Раз в год матка прекращает химические атаки, и из куколок вылупляются «доделанные» особи — крылатые и способные к размножению.

Так что и каст в простейшем случае всего две: знать и рабочие. Обязанности рабочих определяются

■ Муравьи — абсолютные рекордсмены среди беспозвоночных по соотношению массы мозга и тела. Сложные совместные действия требуют развитого интеллекта



ТАЙНЫ МУРАВЕЙНИКА

Термитники и муравейники — чрезвычайно сложные сооружения. Трудно представить, как крошечные насекомые, не имея единого плана и общего руководства, могут их возвести. Это позволяет паранауке невозбранно использовать жилища общественных насекомых как доказательства существования телепатии, информационных полей и дорогого сердцу фантастов «коллективного разума». Однако план не передаётся муравьям откуда-то снаружи — его действительно нет.

В природе вы не найдёте двух одинаковых термитников или муравейников. Расположение ходов и камер в каждом уникально. Ибо организация работ предельно проста. Муравьи, орудуя снаружи кучи, наращивают её, неутомимо закапывая собратьев, оставшихся внутри. Те, в свою очередь, откапываются, расчищая ходы на поверхность. Камеры для грибных плантаций, яиц и личинок создаются по необходимости в глубине кучи путём расширения коридоров.

Так же действуют и термиты — с той лишь разницей, что их крепость возводится изнутри. Внешний слой сооружения пронизан беспорядочными «техническими» ходами. Главные коридоры, вентиляционные шахты и залы не планируются заранее, а выдалбливаются в толще термитника, когда и где нужно.

Кстати, если суета муравьёв и термитов кажется вам хаотической и беспорядочной, вы совершенно правы. Примерно 80% усилий насекомые тратят впустую, мешая друг другу или строя то, что немедленно будет разобрано.



их возрастом. Только что вылупившиеся муравьи остаются в гнездовых камерах, выполняя роль нянек. Потом они переключаются на строительные работы внутри муравейника. Позже начинают выходить наружу, становятся собирателями, охотниками и носильщиками, доставляют стройматериалы. Затем превращаются в солдат, стерегут входы, патрулируют основные «дороги» и окрестности гнезда. Наконец, состарившийся или получивший увечья муравей переквалифицируется в мусорщика и выносит из гнезда отбросы.

Удивительно, но рабочие особи общественных насекомых, как правило, умирают своей смертью, до конца прожив отмеренный природой срок. Риск погибнуть у муравья есть только на одном этапе

■ Королева гиен не терпит конкуренции. Поэтому молодые самки так мастерски прикидываются самцами, что учёные до XIX века считали гиен гермафродитами



карьеры: когда он собирает еду. Солдаты же реально рискуют только у муравьёв-кочевников. В остальных случаях они, как правило, наблюдатели и часовые — на гнездо либо никто не нападает, либо это медведь, и тогда всем конец. Интересно и другое. Муравьи, хотя обычно в пище не разборчивы, не съедают умерших собратьев («своих») нельзя трогать!), а иногда даже предают их тела земле.

Следующий этап социализации технически намного сложнее и потому недоступен осам и пчёлам, которые перешли к общественному образу жизни недавно. На этом этапе рабочая особь всё-таки продолжает развиваться, но не превращается в «королеву», а лишь растёт и отращивает жвалы. На ранних этапах карьеры муравей мал, что удобно для работ внутри гнезда. В период физического расцвета он охотится. Перейдя на военную службу, муравей уже обладает внушительным вооружением, а увелившись в запас, превращается в «мельника», дробящего огромными челюстями твёрдую пищу.

Минус подобного подхода в том, что погибших собирателей нечем заменить — когда ещё мелкие рабочие подрастут! Как следствие, у термитов и наиболее продвинутых муравьёв появляются настоящие «касты». Особь с нужными характеристиками появляется сразу из куколки. Как правило, служебных «каст» три или четыре: мелкий рабочий (прислуга и строитель), крупный рабочий (добытчик) и солдат. Нередко встречается ещё и мелкий быстرونгий солдат — «разведчик». Иногда, впрочем, номенклатура сокращается. Широко известны амазонки — «муравьи-рабовладельцы», которые ограничиваются кастой солдат, а рабочих захватывают. Есть и паразитические виды, которые обходятся вообще одними «королевами» — просто присваивающими чужой муравейник целиком. Матка такого вида мастерски умеет притворяться «своей», и рабочие не препятствуют её проникновению в гнездовую камеру. Там она убивает истинную хозяйку гнезда и занимает её место, начиная откладывать яйца, из которых выводятся лишь новые «короли» и «королевы».

Попадают и экзотические «касты». Например, «медовые бочки» — несамостоятельная каста рабочих, у которых в раздутых брюшках хранится концентрированный сироп. Но самое гениальное изобретение принадлежит термитам, у которых, помимо «солдат-пробок» (затыкающих проход собственной огромной головой), есть ещё и солдаты, которые плюются мгновенно застывающим клеем. Или даже взрываются, разбрызгивая клей. Казалось бы, это слабое оружие, если сравнить с ядом или кислотой. Но только клей может остановить неустойчивых бродячих муравьёв. Не считая огня и текущей воды, единственная непреодолимая для них преграда — перекрывающая тоннель баррикада из живых, но слипшихся тел собратьев. Ведь своих-то нельзя растерзать.

Разделение труда есть у всех социальных насекомых, но главное достижение муравьёв несут «экономический» характер. Муравьи открыли производящее хозяйство. Древнейшая и благороднейшая из рас — термиты — знамениты своей кишечной микрофлорой, позволяющей усваивать любую органику. Но в том-то и дело, что на «любую» они не претендуют, ограничиваясь лишь худшей — отмершей растительностью. Это позволяет создавать огромную биомассу (ведь пищи в избытке), нисколько не вредя окружающей экосистеме. Чтобы не отставать от термитов, некоторые виды муравьёв научились разводить грибы и тлей. Экосистему их методы напрягают довольно сильно, но муравьи выходят из положения, комбинируя (что для насекомых уникально) несколько способов добычи пищи. То есть дополняя грибные сады и дойные стада охотой и собирательством.

И ДРУГИЕ ЗВЕРИ

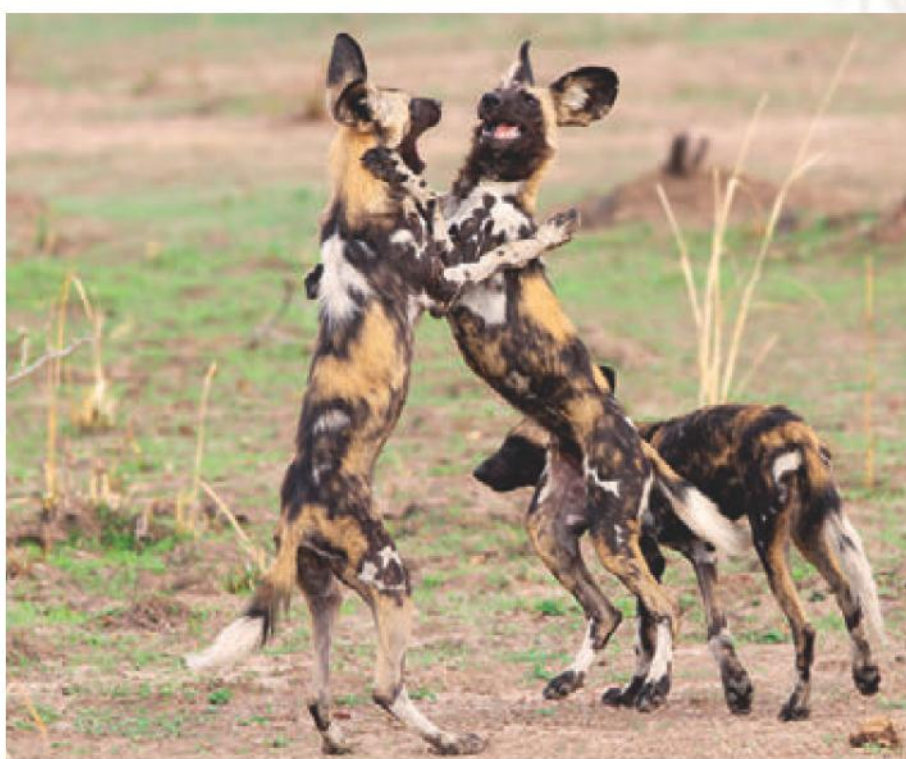
В мире насекомых социальный образ жизни даёт несомненные преимущества перед одиночками. Главный секрет успеха муравьёв и термитов заключается в сведении детской смертности к минимуму. Потомство насекомого-индивидуалиста — предоставленное своей судьбе кладки яиц, крошечные личинки, беззащитные куколки — может уцелеть, только если его никто не найдёт. И даже изобретательная забота о приплоде мало помогает делу. Кто защитит норку осы-одиночки, пока хозяйка на охоте? И кто накормит личинок, если оса погибнет? А яйцам, отложенным «королевой» муравейника или улья, ничто не помешает развиться до полноценной особи. Потомство, неусыпно опекаемое няньками, надёжно укрыто в подземных казематах под охраной тысяч неустрашимых солдат. Даже гибель большинства рабочих никак не скажется на численности следующего поколения. Поэтому не имеет значения, что взрослые муравьи в основном бесплодны. Одной «королевы» вполне достаточно.

Прогрессивную и плодотворную концепцию «сверхорганизма», конечно, взяли на вооружение не только насекомые. Обнаружены и общественные позвоночные — голые землекопы. Есть даже крошечные социальные креветки, устраивающие гнёзда внутри губок. В будущем, если, конечно, биосфера переживёт господство человека, число социальных видов должно увеличиться.

Но пока что социальную организацию по муравьиному образцу выбрали считанные виды млекопитающих. И эти виды нельзя назвать процветающими. Рыб, птиц и рептилий коллективные методы выживания просто не заинтересовали. Причина кроется в самой формуле успеха общественных насекомых — «неприступная цитадель плюс многочисленный гарнизон». Существам, обитающим в толще воды, не из чего строить крепость. Для большинства других видов строительство долговременных сооружений означает отказ от миграций, от возможности покинуть местность, если запасы пищи истощатся. А для птиц и зверей миграция крайне важна. Во-первых, по сравнению с насекомыми они велики, а во-вторых, теплокровны и, как следствие, прожорливы. Гарнизон крепости, которого хватило бы для строительства, охоты, обороны и выкармливания потомства, окажется под постоянной угрозой голодной смерти.



■ Взрослые львы, даже потеряв гарем, всё равно почти не охотятся сами, предпочитая отбирать добычу у других хищников



■ Гиеновидные собаки с настоящими гиенами в очень далёком родстве. Но, помимо внешнего сходства, они ведут и подобный им социальный образ жизни



■ Колония стрижей — неприступная крепость, обороняемая многочисленным гарнизоном. Подобраться к гнёздам можно только с воздуха. Но любой хищник будет встречен тучей защитников. Осиротевших же птенцов выкармливают соседи



■ Есть ли в муравейнике воры и тунеядцы? Как ни странно, да. А из-за симбионтов, вырабатывающих опьяняющие вещества, в муравьиной среде существует и наркомания

Наконец, у млекопитающих и птиц проблема детской смертности успешно решается иными путями. Особых успехов в этом плане добились копытные. Уже через час новорождённый телёнок может уверенно ходить. На следующий день — бегать. Через неделю он не отстаёт от взрослых и всё время находится под присмотром. Его кормят, предупреждают об опасности, а главное, его защищает бык, который сильнее большинства хищников.

Опыт разделения труда между «кастами», от рождения оптимизированными для своих обязанностей, позвоночные уже давно взяли на вооружение, и учиться тут у муравьёв и пчёл просто нечему. Другой вопрос, что опыт этот звери перенимали с учётом своей специфики. Поэтому



■ Обмен информацией с помощью колебаний электромагнитного поля практикуют, например, рыбы в косяке. Но в целом этот метод непопулярен

■ «Сверхорганизм» из миллиона отдельных тел — не предел. Есть ещё и сообщества муравейников — до десятков тысяч гнёзд! Внутри такой «республики» семьи, основанные тысячи лет назад потомками одной праматери, обмениваются как колоннами рабочих, так и королевами



у львов, например, только две касты. Самки — рабочие особи. Самец — «король», он же и «солдат». Разделение функций налицо: львицы охотятся, самец охраняет львят, добычу и охотничий участок. С физической оптимизацией тоже всё в порядке: самец крупнее и обладает гривой — на охоте она бесполезна, но защищает шею в бою с другими хищниками. А то, что вместо «королевы», спаривающейся с несколькими самцами, у львов «король», оплодотворяющий нескольких самок, с точки зрения генетики ничего не меняет. Совершенно естественно и то, что «солдат» в львином «муравейнике» так мало. Царь зверей и один в поле воин.

Гиены слабее. Поэтому «королеву» окружает как минимум десяток «солдат» — самцов и самок. А поскольку и этого против льва с тремя львицами маловато, то и самих «королев», как и в некоторых муравейниках, у гиен может быть несколько. Но в целом для млекопитающих характернее именно «короли». Ведь если производство яиц легко поставить на поток, то с крупными детёнышами, которых нужно сначала выносить, а потом ещё и выкормить, всё сложнее. А значит, одной плодовитой самкой на стаю не обойтись.

МУРАВЕЙ РАЗУМНЫЙ

Как видите, у насекомых нет каких-то уникальных ноу-хау. Сверхорганизмы образует не только многоногая мелочь. Разница между фантастическими «зергами», «ордами» и реальными львиным прайдом лишь одна: фантасты обычно копируют муравейник бездумно, в лоб, увеличивая во столько-то тысяч раз, населяя немыслимыми чудовищами и сикось-накошь прилаживая где-нибудь сбоку разум. Звери же с мудрой осторожностью ищут баланс между возможным и желаемым.

Кстати, о разуме. В разумных социальных животных нет ничего фантастического — ведь именно такой образ жизни способствует увеличению интеллекта. По всем признакам Homo Sapiens — куда более характерный пример социального вида, чем любые из насекомых. Мы живём в огромных сообществах, разделяя обязанности между особями. Недаром же термины для обозначения «каст» у насекомых (да и саму идею кастового деления) мы взяли из своего обихода. Только в человеческом обществе разделение труда разнообразнее и глубже.

Да, у нас нет физической специализации, у солдат не вырастают огромные челюсти или когти. Но лишь потому, что вид, производящий орудия труда, не приспособливается к среде путём изменений тела. И да, у людей процесс размножения не централизован. Каждый справляется с этой задачей, как умеет. Но и здесь срабатывают естественные для крупных млекопитающих ограничения плодовитости отдельной самки.

С другой стороны, человеческое общество куда лучше организовано и централизовано намного больше, чем улей или муравейник. Отдельный муравей не управляется извне, а только получает химические сигналы от других особей. Но он и сам распространяет такие сигналы, информируя других о присутствии пищи или об опасности.

Муравей, как существо менее социальное, свободнее в принятии решений. Например, по сигналу «опасность» 85% насекомых бросаются к его источнику. Остальные 15% бегут прочь. Это логично. Ведь если героями будут все, то после первой же неудачной битвы работать станет некому. Трусы (как залог сохранения популяции) в той же пропорции предусмотрены эволюцией и среди людей: каждый седьмой солдат считает своё личное выживание приоритетной задачей... Но кто ж его спросит-то?



■ Чем совершеннее дрон, тем он самостоятельнее. Очевидно, эффективнее всего будет разумный дрон. Поэтому и абсурдна идея «коллективного разума», управляющего безмозглыми телами

Казалось бы, всё просто. Реакции муравейника как единого целого не могут быть сложнее реакций отдельного муравья. Значит, добиться от муравейника разумных реакций можно, лишь населив его разумными существами. Этот способ работает — мы сами тому свидетельство. Но фантасты не ищут лёгких путей, рассуждая о «коллективном разуме» как о чём-то противоположном «индивидуальному» человеческому сознанию. Интеллект «улья» представляется как сумма интеллектов отдельных существ, каждое из которых само по себе неразумно. Или же супермуравейник получает центральный мозг, дистанционно управляющий множеством тел.

Технически это вполне реализуемо даже без телепатии. Достаточно биологической радиосвязи, в которой нет ничего невозможного. С точки зрения эволюции вполне естественно совершенствовать коммуникации между особями в улье и даже превратить интеллект в «кастовую» специализацию и создавать наряду с «матками», «солдатами» и «рабочими» ещё и «философов». Но есть ли в этом какой-то смысл — вот в чём вопрос.

«Распределённый» супермозг из мелких, поддерживающих между собой связь ячеек будет неэффективен. Без единого координирующего центра, который собирает и перераспределяет информационные потоки, не обойтись. Именно поэтому, кстати, на эволюционном пути за примитивными организмами с множеством нервных узлов, равномерно распределённых по телу, быстро последовали более совершенные — с центральной нервной системой.

Но справится ли мозг одного «философа» с управлением тысячами солдат и рабочих? Наверняка нет, если нужно объяснять каждому, куда ставить ногу. В идеале рабочие должны обходиться инструкциями стратегического толка и сами выбирать оптимальные способы выполнения поставленных задач. А в таком случае не нужна никакая телепатия. Бумажные циркуляры — достаточно эффективный способ передачи приказов.

Расхожие представления о «разуме улья» абсурдны. Но не потому, что он невозможен. Напротив, именно коллективный разум — реальность, тогда как индивидуальный, описанный, например, Станиславом Лемом в романе «Солярис», — чистая фантастика.

Разум — сугубо социальный феномен. Как доказали примеры детей, воспитанных животными, вне общества не развиваются не только мышление и речь, но и такие фундаментальные способности, как использование рук и прямохождение. По мере увеличения интеллекта происходит постепенный отказ от врождённых, инстинктивных знаний в пользу приобретаемого опыта. Но хранитель опыта — общество. Именно для обработки чужого опыта, в сотни раз большего, чем можно приобрести за одну жизнь, и предназначен огромный человеческий мозг.

ГОЛЫЙ ЗЕМЛЕКОП

Самым ярким примером общественного позвоночного считается африканский роющий грызун — голый землекоп. Эти крошечные — массой около 30 граммов — зверьки питаются корнями растений и не покидают тоннелей, которые сами же строят. Колония из нескольких десятков особей состоит из мелких рабочих, более крупных солдат и единственной плодородной самки — королевы. Помимо общественной организации, у землекопов есть ещё ряд уникальных особенностей. Они не чувствуют боли, устойчивы к кислоте и, главное, отличаются удивительно медленным метаболизмом. Благодаря чему переносят концентрацию углекислого газа, для прочих млекопитающих смертельную, и живут невероятно долго для своих размеров — более 20 лет. Но постоянную температуру тела поддерживать не способны.

По организации семья землекопов подобна семье шмелей. «Рабочие» и «солдаты», обороняющие гнездо от змей, различаются лишь возрастом. И все — как самцы, так и самки, — сохраняют способность к размножению. В случае гибели, болезни или старения «королевы» новая определяется серией поединков (обычно со смертельным исходом). Кроме того, любой из обитателей подземного города имеет право уйти, чтобы основать собственную колонию.



■ Голый землекоп неизменно попадает в топ-10 самых уродливых животных. Но и там призовых мест не занимает. Слишком противный

Несмотря на коллективную природу человеческого разума, нет ничего странного в том, что каждый из нас считает себя индивидуальностью и говорит, как правило, от собственного имени. Лишь изредка — от имени «вселенского сознания», «закона», «государства» или иной сущности, не уместяющейся между ботинками и шляпой. А от чьего имени будет говорить, допустим, мозговая крыса из вселенной Planescape, обретающая разум в стае? Наверняка она станет считать появившиеся в её тесном черепе мысли, мнения, убеждения, желания, предрассудки своим личным имуществом. Хотя, как и в случае людей, это будет отчасти самообманом.

* * *

Разница между человеческим обществом и «коллективным разумом» такая же, как между колонией зергов и львиным прайдом. Природа и фантасты действуют в рамках одного замысла, но писатели предпочитают самое эффективное его воплощение, эволюция же — практически выполнимое. Иногда у неё получается так себе. Но всё можно доработать в процессе. Например, чтобы не терять данные со смертью живого носителя, нам пришлось изобрести письменность. А чтобы упростить доступ к чужому опыту — интернет. По сравнению с телепатией — примитивно. Зато действует! 📧

Что почитать

- Айзек Азимов «Основание»
- Вернор Виндж «Пламя над бездной»
- Орсон Скотт Кард «Игра Эндера»
- Роберт Хайнлайн «Звёздный десант»
- Михаэль Энде «Бесконечная история»

Во что поиграть

- StarCraft II: Wings of Liberty (2010)



Башни безумцев

ЗНАМЕНИТЫЕ СТРОИТЕЛИ-САМОДУРЫ

Эксцентричность — черта, характерная для многих богатых людей. Одни постоянно подшучивают над своими гостями, другие издеваются над прислугой, а кое-кто запирается в одной комнате и двадцать лет живёт впроголодь, засыхая на горах золота-серебра. У некоторых богатых самодуров есть одно совершенно безобидное хобби, которое заслуживает отдельного исследования. Существуют богачи, одержимые идеей построить что-то невероятное, выделяющееся из общей массы зданий и сооружений. Порой это странное хобби занимает всё их свободное время и даже сводит их в могилу. Итак, перед нами — безумные строители!

Строителей-самодуров в истории было множество. В принципе, к этому классу можно отнести даже египетских фараонов, которые при жизни начинали строить себе титанические гробницы. И Хеопс, и Хефрен, и Микерин заказывали пирамиды в достаточно молодом возрасте, после чего население под началом инженеров возводило их за 20-30 лет — успевало смениться целое поколение. Но для египетской цивилизации

■ Первоначальная версия Фонтхиллского аббатства с башней-шпилем на картине Уильяма Тёрнера. Башня обрушилась в 1799 году



...Для себя же он солиум не экономит. Изготавливает из него бетон, твёрже стали, но лёгкий, как воздух. Из этого материала и построен его дворец, в тысячу этажей — его гордость, его триумф, его победа. С высоты тысячи этажей он взирает на мир, а гордыня его возносится ещё выше! Нет у Муллер-дома ни окон, ни дверей. В него трудно проникнуть и ещё труднее выбраться. Он ничем не связан с окружающим миром, в котором находится...

Ян Вайсс «Дом в тысячу этажей»

культ смерти был частью религии, а систематическое, аккуратное, сознательное строительство гигантских гробниц, по сути, отдавало дань как богам, так и их наместникам на Земле, фараонам. Проще говоря, в те времена это было нормой.

Мы же говорим об эксцентриках, которые своими чудачествами выделялись из общей массы людей своего времени, нарушали нормы поведения и стиля и, самое главное, не всегда толком понимали, зачем им то, что они делают. В какой-то мере это одна из разновидностей безумия, которая вытекает из огромного состояния, чаще всего достигающегося не тяжким трудом, а по наследству или счастливому стечению обстоятельств. Деньги развращают, не правда ли?

Но самодуры умирают, а местам, где они жили, достаются оригинальные монументы, которые привлекают туристов со всего мира — если, конечно, не разрушаются ещё при жизни строителя. Например, абсолютный чемпион в области безумного строительства, английский аристократ и писатель Уильям Бэкфорд, своё великое творение пережил. Хотя надо отдать ему должное: Фонтхиллское аббатство было безумной красоты зданием.

■ Вторая версия Фонтхиллского аббатства с башней-шпилем. Строилась с 1799 года, башня обрушилась в 1806 году



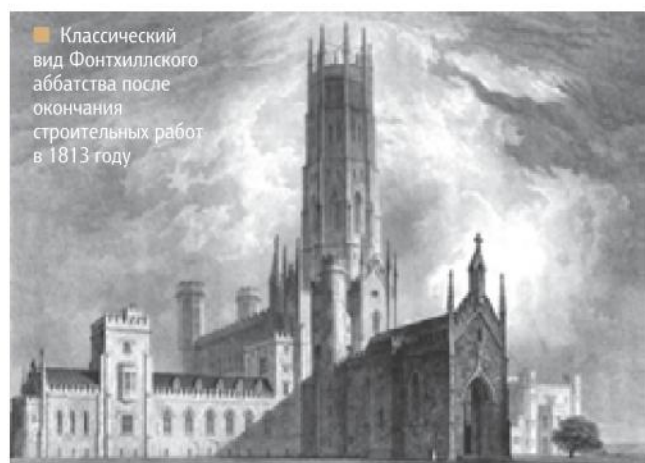
АББАТСТВО ДЛЯ ПИСАТЕЛЯ

Уильям Томас Бекфорд получил своё огромное состояние от отца, разбогатевшего на колониальной торговле. С самого детства Уильям ходил с отцом на приёмы в высшее общество, был знаком со всеми грандами Великобритании, со знаменитостями того времени и даже с членами королевской семьи. Его крёстным отцом был Уильям Питт-старший, премьер-министр Великобритании в 1766-68 годах.

Отец Уильяма умер, когда тому было десять лет, и мальчик унаследовал миллион фунтов, что равнозначно 121 миллиону по сегодняшним ценам. Он стал богатейшим человеком Великобритании. В таких условиях, конечно, не мог вырасти совершенно нормальный человек — самодурство Уильяма начало проявляться в раннем юношестве. Он женился, но при этом вёл разгульный образ жизни и регулярно заводил романы с мужчинами, из-за чего на некоторое время был вынужден покинуть Англию во избежание преследования (гомосексуализм, повсеместно распространённый в высшем обществе, тем не менее оставался преступлением). Жена его скончалась в 1786 году — на тот момент Уильяму было 26 лет, и он остался один. Двух дочерей он передал на воспитание нянечкам, а сам окончательно ударился в осуществление своих странноватых планов.

Уильям был достаточно талантливым человеком и написал ряд книг, одна из которых, готический роман «Ватек», стала классикой жанра и по сей день регулярно переиздается. Он несколько раз становился депутатом парламента и среди равных вёл себя на удивление прилично. Также Бекфорд собирал предметы искусства и книги — именно это и стало первопричиной его странного строительства.

После смерти знаменитого историка Уильяма Гиббона Бекфорд выкупил его библиотеку и решил, что со всеми этими книгами и своей славой готического писателя должен переселиться в особняк, построенный в стиле готических соборов XII-XIII веков. В 1796 году он нанял известного и весьма дорогого архитектора Джеймса Уайета, мастера вычурных экстерьеров и интерьеров. За считанные недели по эскизам самого Бекфорда архитектор спроектировал здание, названное Фонтхиллским



■ Классический вид Фонтхиллского аббатства после окончания строительных работ в 1813 году

ДЕРЕВЯННЫЙ НЕБОСКРЁБ

Как ни странно, самое известное архитектурное самодурство в России появилось в 1990-е годы. В 1992 году архангельский бизнесмен и — судя по богатой биографии — отчасти бандит Николай Сутягин построил себе трёхэтажный деревянный особняк. А потом начал постепенно его надстраивать. Сутягин дважды сидел, но в промежутках между отсидками довёл общую высоту здания до 38 метров при 13 этажах! Здание стало кандидатом на попадание в Книгу рекордов Гиннеса как самое высокое деревянное строение в мире, а на некоторых архитектурных конференциях его называли настоящим чудом.

Правда, Сутягин не имел никакого строительного образования и строил свой шедевр инстинктивно — и очень медленно. Верхние этажи остались необитаемыми, дом вечно стоял в лесах, отапливались только нижние помещения, а вблизи здание выглядело довольно страшно. Тем не менее дом Сутягина стал архитектурной достопримечательностью, к нему тянулись туристы, а на фоне промышленных окраин Архангельска он смотрелся по-настоящему интересно.

В 2008 году суд постановил, что Сутягин не имел права строить здание такой высоты без согласования, и уникальный дом разобрали до 4 этажа, а в 2012-м его остатки сгорели во время пожара. Ныне Сутягин часто рассказывает о своих бесконечных тяжбах с государством и о доме, который он строил не потому, что ему нужно было жильё, а просто потому, что ему так хотелось. Настоящий эксцентрик!



■ Легендарный дом Сутягина в Архангельске. Хозяин так и не успел достроить свой деревянный небоскрёб



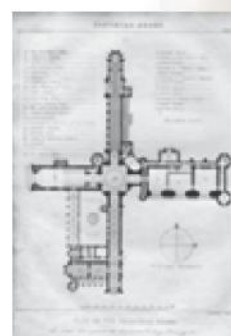
■ Аниме-фантазия на тему дома Сутягина



■ Состояние дома Сутягина на момент сноса было, в принципе, плачевным

аббатством. Конечно, оно не имело никакого отношения к религии, просто Бекфорду так захотелось, да и архитектурными решениями оно очень напоминало церковь.

Но тут возникла незадача. Бекфорд очень хорошо платил, и Уайет не мог позволить себе отказаться от работы. С другой стороны, проектирование и строительство подобного сооружения должно было занять лет тридцать-сорок, а у Уайета одновременно было порядка двух десятков клиентов! Поэтому он постоянно отсутствовал на стройке, разъезжая по Великобритании (и, к слову, не отличаясь трезвостью), а Бекфорд, страстно желавший закончить всё к своему сорокалетию (то есть к 1800 году), нещадно гнал строителей и сам руководил работами, совершая ошибку за ошибкой. Уайет приезжал, исправлял наделанные Бекфордом ошибки и снова уезжал. Так продолжалось до 1799 года, когда только-только возведённая готическая башня соборного типа внезапно обрушилась прямо на головы строителям. При этом здание было замечено общественностью — по приглашению Бекфорда даже приехал знаменитый художник Уильям Тёрнер, чтобы написать его.



■ План Фонтхиллского аббатства



■ Он же, с другой стороны

■ Фонтхиллское аббатство. Интерьер галереи короля Эдуарда



■ Поэтажная схема аббатства



■ Фонтхиллское аббатство. Интерьер галереи Святого Михаила

■ Интерьер главного холла аббатства



■ Уильям Бекфорд (1760-1844), миллионер, эксцентрик и одиночка, несмотря на привлекательную внешность



Башню начали строить снова — но до заявленных в проекте 90 метров она опять недотянула, обрушившись в процессе строительства шестью годами позже. При этом Бекфорд уже жил в особняке — в полном одиночестве, с несколькими слугами. Отапливать огромное пустующее поместье не имело смысла, и эксцентрик занимал лишь одно крыло. В 1800 году в аббатство наведальсь первые и последние гости — лорд Горацио Нельсон и леди Гамильтон.

Бекфорд не сдавался. Он снова потребовал от Уайета переделать проект, и тот создал классический облик аббатства, одного из первых памятников неоготической архитектуры. Теперь вздымающееся на 90 метров сооружение имело уже не шпиль, а настоящую готическую восьмигранную башню с винтовой лестницей и смотровой площадкой. К 1813 году всё в том же диком ритме аббатство, наконец, достроили. Самое смешное, что, если бы Бекфорд не гнал строителей и не требовал от Уайета «проект через неделю», аббатство завершили бы раз и навсегда к тому же сроку — но более качественно. В реальности же получилось, что его за 17 лет трижды построили заново (если говорить о центральной части и башне). При этом знаменитый мастер Фрэнсис Эджинтон дважды наново вручную расписывал витражи — а его работа стоила безумных денег. Вся мебель, ковры, обстановка для аббатства тоже были разработаны индивидуально.

Бекфорд в полном одиночестве жил в аббатстве до 1822 года. Каждый день ему накрывали стол на 12 персон, но ужинал он один. А потом у него возникли финансовые проблемы — он потерял несколько своих ямайских плантаций и вынужден был



■ 1825 год, аббатство после окончательного обрушения башни

■ Маленький кусочек левого крыла — всё, что осталось от некогда величественного Фонтхиллского аббатства



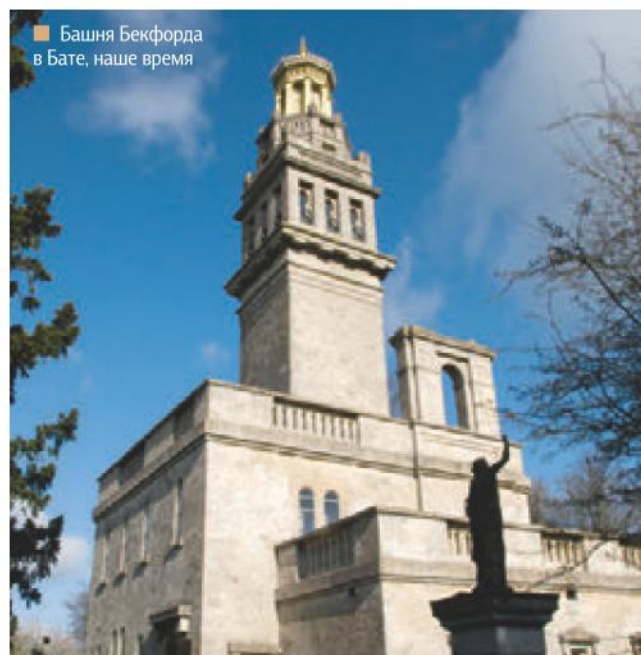
продать аббатство шотландскому торговцу оружием Джону Фаркхеру. Три года спустя, 21 декабря 1825-го, величественная башня номер три обрушилась раз и навсегда. В течение следующих десятилетий аббатство постепенно, по частям, сносили; до наших дней дошел небольшой участок левого крыла, используемый ныне в качестве частного жилого дома.

Но на этом история не кончилась! В 1825-м Бекфорд нанял молодого архитектора Генри Гудриджа спроектировать новый дом с башней — значительно более скромный и аккуратный. Недалеко от города Бат (графство Сомерсет) Гудридж построил особняк в неороманском стиле с 36-метровой башней, которая вполне устроила умерившего свои аппетиты богача. В новый дом перекочевала часть мебели и обстановки из Фонтхилла; там Бекфорд жил вплоть до своей смерти в 1844 году. Ныне башня, известная как Beckford's Tower, служит его музеем.

К слову, после смерти Бекфорда не похоронили. Будучи уверенным в родстве с древнесаксонскими королями, он завещал установить свой саркофаг по старинному обычаю на вершине специально насыпанного кургана. Лишь через четыре года по специальному разрешению одной из дочерей миллионера перезахоронили, предав тело земле.



■ Башня Бекфорда в Бате, гравюра первой половины XIX столетия



■ Башня Бекфорда в Бате, наше время

■ Знаменитая пирамида-надгробие
Безумного Джека Фуллера



ПИРАМИДАЛЬНЫЙ МАНЬЯК

Но если Бекфорд строил дом своей мечты, пусть и совершенно ненормальным образом, то другой заслуживающий внимания эксцентрик, Джон Фуллер, строил просто так — потому что ему очень нужно было строить. Народ в округе прозвал этого сумасшедшего богача «Безумным Джеком»; сам Фуллер ненавидел это прозвище и настаивал, чтобы его звали «Честный Джон».

Фуллер родился в Суссексе, в семье священника, который умер, когда мальчику было четыре года. От отца он ничего не получил, но в 1777 году, когда парню стукнуло двадцать, на Ямайке скончался его дядя Роуз Фуллер — и молодому мастеру Джону достались очень приличная сумма и земля под названием Роуз Хилл. В принципе, вплоть до пятидесяти лет Джон был нормальным членом общества — он делал военную карьеру, дважды избирался в парламент Саутгемптона, а затем — Суссекса. Но во всём, как всегда, оказалась виновата женщина. В возрасте тридцати трёх лет Фуллер сделал предложение Сюзанне Трейл, дочери члена парламента и политического деятеля Генри Трейла, и получил отказ. С этого момента его жизнь пошла наперекосяк. Он стал пить; его пьяные дебаты в парламенте Суссекса вошли в легенду (особенно с учётом того, что он был ярким сторонником рабства и на этой почве не на шутку ругался с коллегами).

В полной мере его безумие проявилось в 1811 году, когда он приказал построить для себя на местном кладбище мавзолей в форме египетской пирамиды. Сперва церковники были против, но Фуллер за свои деньги возвёл вокруг кладбища

■ Sugar Loaf, вид изнутри



■ Обелиск Фуллера. Построен просто в голом поле, потому что Джеку так захотелось

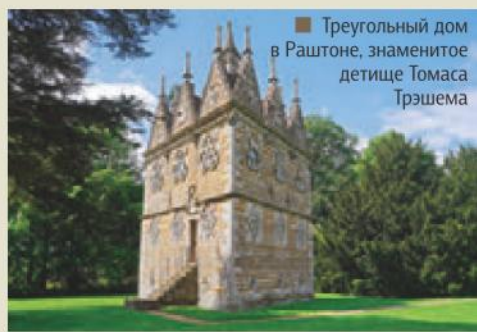
ТРЕУГОЛЬНЫЙ ДОМ

Одним из самых ранних зданий-капризов в Европе считается так называемый Треугольный дом в Раштоне, построенный в 1593-1597 годах по заказу политического и церковного деятеля сэра Томаса Трэшема. Примерно в 1580-х годах Трэшем, мужчина в самом расцвете сил, внезапно ударился в католичество, что в те времена было достаточно опасно — королева Елизавета очень не любила католиков. Трэшем отказывался переходить в протестантизм и за это просидел 12 лет в тюрьме — с 1581 по 1593-й (впоследствии он ещё несколько раз попадал в заключение по схожим причинам).

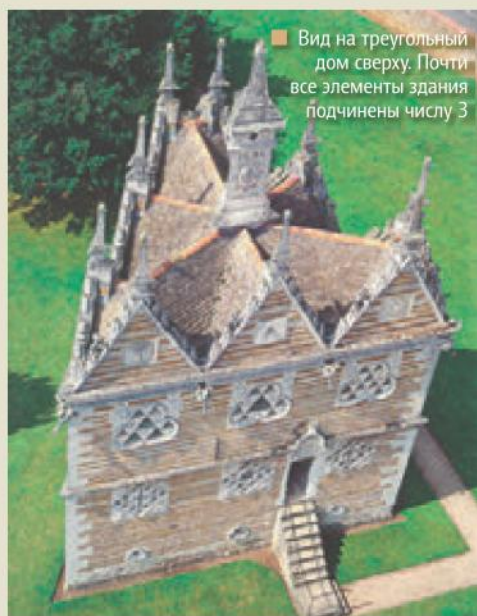
Выйдя из тюрьмы, Трэшем построил в Нортгемптоншире дом, полностью подчиняющийся католическим канонам. В первую очередь интересна его треугольная форма — Трэшем подразумевал символику Святой Троицы (фамилия Трэшем происходит, к слову, от старофранцузского «три»). Длина каждой из сторон равностороннего треугольника в основании дома — ровно 33 фута, на каждой стене — три окна и цитаты из Библии, состоящие из 33 букв.

В здании три этажа, внутри — треугольная печь, увенчанная треугольной в сечении дымовой трубой. Весь дом внутри и снаружи испещрён символическими надписями, причём смысл некоторых непонятен до сих пор. Например, над дверьми написано «5555»; предполагается, что если из этого числа вычесть дату начала строительства дома (1593), то получится 3962 (до нашей эры — год Всемирного потопа в соответствии с католическими канонами). Таких загадок, буквенных и числовых, в доме множество.

Трэшем сам спроектировал дом и руководил его строительством — он был талантливым архитектором и создал ещё несколько зданий в Нортгемптоншире, столь же странных и, в отличие от символического особняка, так и не законченных. В треугольном доме Трэшем жил недолго — в 1599 году он снова отправился в тюрьму, а в 1605-м скончался.



■ Треугольный дом в Раштоне, знаменитое детище Томаса Трэшема



■ Вид на треугольный дом сверху. Почти все элементы здания подчинены числу 3



■ Церковь Святого Эгидия в Дэллингтоне. Именно её шпиль «пародировал» Фуллер своим домом-кульком



■ Башня Фуллера расположена практически в лесу и видна только осенью, когда опадают листья

новую ограду — и ему дали карт-бланш. Смешно, но он сделал в ограде два входа — главный и маленькую дверку специально для себя около пирамиды, чтобы в любой момент приходить к ней и любоваться.

Тут-то его и прижало. В конце 1810-х годов Фуллер приказал возвести на холме неподалёку от дома двадцатиметровый обелиск — без всяких надписей и пояснений, просто обелиск, ничего более. Обелиск построили — Фуллер так никому и не объяснил, зачем тот ему понадобился. Обелиск стоит до сих пор. Затем около опушки леса по эскизам Джона построили 3,6-метровую колонну, увенчанную якорями и пушками — видимо, в честь победы в Трафальгарской битве. Фуллер не объяснял, он делал.

В 1820-х он вошёл во вкус и построил свой самый знаменитый каприз — «сахарную голову». Как гласит история, Безумный Джек поспорил с каким-

■ «Сахарная голова», здание-кулёк. Окно над дверью сегодня заложено, но есть второе — на первом этаже, справа





■ Башня Пэрротта. В круглой «пристройке» находится винтовая лестница



■ Башня Фландерса, отличный подарок самому себе на семидесятилетие

■ «Разрушенная колонна» из Désert de Retz де Монвиля выглядит очень современно, хотя ей почти 250 лет!



■ Потолок последнего этажа башни Пэрротта. Здание явно требует внутреннего ремонта

то знакомым, что с верхнего этажа его дома видна башня церкви Святого Эгидия в соседней деревне Дэллингтон. Спор случился в Лондоне, и, когда Фуллер вернулся, он с ужасом обнаружил, что на самом деле башни не видно из-за леса! Вырубить лес, расположенный на чужой земле, он не мог. Тогда он нанял рабочих и приказал построить копию башни (а точнее, только её шпиль-наконечник) неподалёку от дома. Получилось странное конусообразное сооружение, напоминающее упаковку, в какой в те годы продавался сахар; народ прозвал здание Sugar Loaf — «сахарная голова». К слову, спроектировал конус знаменитый и очень дорогой архитектор Роберт Смерк, автор фасада Британского музея. Он и раньше работал на Фуллера, но строил более осмысленные вещи — садовый домик, обсерваторию.

Интересно, что в «кульке» вплоть до 1930-х годов жили люди — в нём было два этажа с деревянным перекрытием и лестницей, на каждом этаже по окну. Сегодня деревянные перекрытия демонтированы, окно второго этажа заложено, а «кулёк» выглядит так, как выглядел при Фуллере, — пустое конусообразное пространство.

После «кульки» Фуллер построил в своих владениях башню (это вообще самое популярное среди самодуров строение) — небольшую, декоративную, высотой чуть больше 10 метров, круглую и стилизованную под средневековую. В башне были перекрытия, но жить в ней было нельзя из-за отсутствия стёкол и полов. Фуллер поднимался на неё, чтобы обозревать свои владения.

При всём своём безумии Джек был известным меценатом — например, все свои исследования молодой Майкл Фарадей проводил именно на средства Фуллера. Эксцентрик очень любил химию, основал целый фонд по поддержке этой науки, а также переводил огромные суммы Королевскому институту Лондона. Он оборудовал спасательными лодками популярные в Англии Истборнские пляжи, построил несколько маяков и приобрёл знаменитый средневековый замок Бодиа, чтобы спасти его от разрушения.

Все сооружения Фуллера сохранились до наших дней. Сам он скончался в Лондоне в 1834 году и упокоился в своей пирамиде. Ходили легенды, что он завещал похоронить себя сидящим за столом, с вином и цыплёнком перед собой, но исследовательское вскрытие пирамиды в 1982-м показало, что внутри — обычный саркофаг.

БАШЕННЫЙ БУМ

Странное сооружение, не имеющие прикладного значения и возводимые без явных целей, называются в архитектуре капризами (или «фолли» — от английского folly, «причуда»). Например, знаменитая вила «Ласточкино гнездо» в Крыму, или замок Нойшванштайн, или Бродвейская башня в Вустершире — это типичные капризы, построенные богатыми людьми для того, чтобы поразить общественность и выделиться из ряда прочих. Наиболее распространены среди них башни и парковые беседки. Приведём несколько интересных примеров.

В 1758 году Джон Пэрротт, средней руки землевладелец из Бирмингема, решил построить...



■ «Пирамида» из Désert de Retz де Монвиля



башню, что же ещё. К концу года она, 29-метровая, уже возвышалась над окрестностями. Причину, по которой появилось это странное здание, никто не знал. Сегодня многие говорят, что Пэрротт ревновал свою жену ко всем окрестным мужчинам и собирался с башни следить, куда она отправилась. Правда, к моменту окончания строительства его жена уже несколько лет как покоилась на кладбище в 15 милях от дома — на этой базе возникла другая легенда о том, что Пэрротт хочет иметь возможность в любой момент посмотреть на могилу. Скорее всего, башня служила для развлечения гостей, да и просто приятно иметь смотровую площадку с красивым видом.

После смерти Пэрротта башня много раз переходила из рук в руки, служила обсерваторией и погодной станцией. Но самая известная легенда гласит, что именно эта постройка эксцентричного бирмингемца стала для Джона Рональда Руэла Толкина прототипом башни Ортханк. В 1920-х годах Толкин жил неподалёку от Эджбастона, где, собственно, и находится особняк Пэрротта. Несомненно, писатель видел башню и, возможно, даже поднимался на неё. Впрочем, собственные рисунки Толкина, изображающие Ортханк, опровергают легенду.

Другой пример аналогичной башни — сооружение, построенное Бенджамином Фландерсом, известным дельцом времён промышленной революции, в честь своего семидесятилетия. Фландерс руководствовался простым принципом: сам себе не подаришь хороший подарок — никто не подарит. И в 1838 году он приказал возвести на земле близ городка Ладлоу (Шропшир) псевдосредневековую башню высотой 24 метра. Фландерс регулярно на неё поднимался и осматривал окрестности в течение последующих восьми лет, до самой смерти. К концу XX века бесхозная башня пришла в очень плохое состояние и почти обрушилась — её успели спасти, создав специальный фонд.

Рассказывали, что с башни Фландерс надеялся смотреть на собственные корабли, входящие в Бристольский залив, но, когда сооружение достроили, обнаружилось, что оно слишком низкое и залив не виден. «Уберите это!» — приказал Фландерс, указывая на холм, заслонявший вид на воду, а когда ему объяснили, что это невозможно, попытался покончить с собой, прыгнув с башни. Но это, конечно, не более чем миф.

■ «Руины готической церкви», имитация в Désert de Retz де Монвиля



■ «Храм Пана», Désert de Retz



ПАРКОВОЕ БЕЗУМИЕ

Многие богачи заказывали себе целые парки строений. Хорошо известна, например, деревня Марии-Антуанетты в Версале — королева хотела почувствовать себя «пейзанкой» и приказала построить на окраине Версальского парка игрушечную деревеньку, идеальную донельзя, точно соответствующую романтическому представлению королевы о крестьянах. К этой же категории относится Китайская деревня в Александровском парке Царского Села, построенная по приказу Екатерины II. Её строили по любимой императрицей гравюре с изображением китайских домиков — но не успели закончить до смерти Екатерины.

Среди лиц некоролёвской крови, позволявших себе схожие вольности, особо выделялся французский дворянин Франсуа-Николя-Анри Расен де Монвиль. В 1774 году он купил 13 гектаров земли к западу от Парижа и начал превращать эту площадь в свой идеальный сад, получивший название Désert de Retz. В угодьях де Монвиля было построено 20 зданий разной степени сумасшествия. Самым известным стала так называемая «Разрушенная колонна», в которой де Монвиль поселился, как в резиденции. Круглая шестиэтажная башня диаметром 15 метров с винтовой лестницей в центральной части и кольцеобразными комнатами выглядит так, будто её потрепало обстрелом. На деле же трещины искусственные, а на пятом этаже даже служат окнами!

Остальные здания, построенные де Монвилем, говорят о том, что он руководствовался исключительно собственной фантазией и даже отдалённо не апеллировал к логике. Он возвёл искусственные руины готической церкви, полноценный храм бога Пана, открытый театр, имитацию египетской пирамиды (куда же без этого!), китайский павильон, обелиск, имитацию могилы рыцаря и так далее.

В принципе, подобные «строители» существовали всегда и существуют поныне. Напоследок приведём ещё один интересный пример. В 1897 году банкир Джон Стюарт Маккейг из небольшого города Обан на западе Шотландии решил построить себе и своей семье памятник, который должен был прославить их на века. Будучи поклонником римской архитектуры и зодчим-любителем, он возвёл на холме над городком настоящий Колизей — двухуровневую кольцеобразную стену с арками, как



■ Амфитеатр Маккейга доминирует над Обаном



■ Амфитеатр Маккейга изнутри. Экцентричный богач успел построить лишь стены



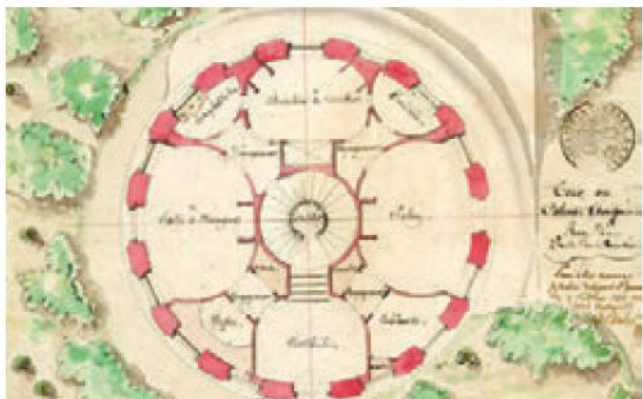
■ Вид на Амфитеатр Маккейга с высоты птичьего полёта

у амфитеатра. Конечно, внешними стенами всё не ограничивалось. Внутри должны были стоять памятники самому Маккейгу и его семье, а также ряд зданий (центральная башня, картинная галерея). Но в возрасте 78 лет — в 1902 году — Маккейг скончался, успев закончить лишь стены.

* * *

Самодуров-строителей история знала не то что десятки, а сотни и тысячи. Это действительно самый безвредный и даже в чём-то полезный вид эксцентричного поведения. Например, тот же Маккейг специально затеял строительство зимой, чтобы дать работу каменщикам, которые в это время года простаивали без заказов. Сегодня большинство архитектурных капризов тщательно охраняются и считаются национальным достоянием стран, где они построены, — в первую очередь это Великобритания, но много подобных вещей во Франции, США, Италии. Так что, если соберётесь в автомобильное путешествие по Европе, внимательно изучите карту. Жалко пропустить что-нибудь эдакое. 

■ Оригинальный чертёж одного из этажей «Разрушенной колонны»



Что почитать

- Ян Вайсс «Дом в тысячу этажей»
- Иван Лажечников «Ледяной дом»
- Роберт Хайнлайн «Дом, который построил Тил»

Что посмотреть

- «Ходячий замок» (Hauri no ugoku shiro, Япония, 2004)



Ведущий:
Антон Первушин

Памятью называют способность накапливать, хранить и в нужный момент воспроизводить информацию. Такой способностью обладают все существа с развитой центральной нервной системой, хотя, если смотреть шире, даже гены — это своеобразный вариант памяти. Человек обладает наиболее развитой памятью среди высших животных, что помогает его разуму активно преобразовывать мир.

Хотя феномен памяти обсуждался ещё в античности, к его планомерному изучению приступили только во второй половине XIX века. Пионером здесь стал немецкий психолог-экспериментатор Герман Эббингауз, который исследовал особенности «механического» запоминания. Он же разработал тест из бессмысленного ряда слов, на чьей основе выстроил первую «кривую забывания». Она демонстрирует фундаментальное свойство человеческой памяти: заученная информация забывается неравномерно — сначала процесс идёт очень быстро, а затем замедляется; если между отдельными слогами устанавливается ассоциативная связь, то память может хранить их сколь угодно долго. Позднейшие исследования установили ещё несколько интересных свойств памяти: фиксация связей между объектом и его восприятием (представляя себе лимон, мы можем вспомнить его вкус), избирательная «запись» впечатлений (многое из пережитого мы забываем, но способны вспомнить под гипнозом), дежавю (нам кажется, что уже видели то, что видим) и жамэвю (нам кажется, что мы видели то, что не могли видеть в принципе). Существует несколько научных моделей памяти, но ни одна из них пока не стала общепринятой.

ЗА МЕСЯЦ ПРОЧИТАЛ:

Александр Соколов «Мифы об эволюции человека»

Автор собрал шестьдесят пять наиболее распространённых мифов о происхождении человека. Затем уверенно, на большом фактическом материале, опроверг их и дал рекомендации для споров с креационистами. Читать книгу можно с любого места, поскольку большинство мифов автономны и не зависят от контекста, а само разоблачение лженаучных концепций оказалось очень увлекательным занятием.

Мир фантастики • Июль • 2015

ПАМЯТИ БОРИСА СЕРГЕЕВА

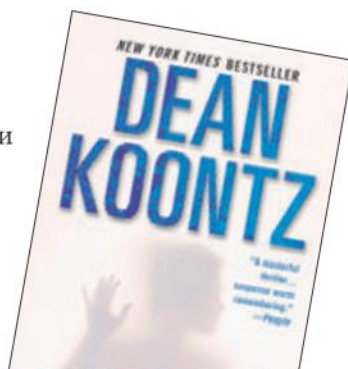
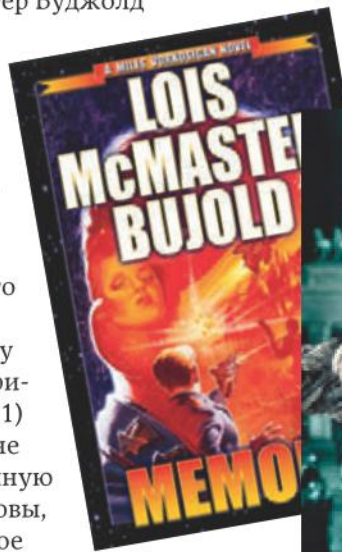


22 марта на девяносто первом году жизни скончался известнейший петербургский писатель-популяризатор и научный журналист Борис Фёдорович Сергеев. Ветеран войны, доктор биологических наук, специалист в области эволюционной и экологической физиологии, он посвящал свои работы широчайшему кругу вопросов, связанных с изучением живого. Вот только некоторые из его книг, на которых выросли три поколения любознательных читателей: «Биология интеллекта» (1967), «Занимательная физиология» (1969), «Тайны памяти» (1974), «Живые локации океана» (1980), «Ум хорошо...» (1984), «Жизнь океанских глубин» (1990), «Стать гением» (1991), «Как мозг учился думать» (1995), «Мир лесных дебрей» (2003), «Энциклопедия животного мира» (2006), «Ступени эволюции интеллекта» (2007), «Парадоксы мозга» (2008). Сергеев работал над книгами до последней минуты (новым его работам ещё предстоит увидеть свет), а его рубрика «Зелёные страницы» в журнале для юношества «Костёр» пользовалась неизменным успехом. Коллеги по писательскому цеху знали его как жизнерадостного инициативного человека, как прекрасного рассказчика и эрудита. Прощайте, Борис Фёдорович! Вечная память.

«Путь познания долг и труден. Мы ещё находимся в самом начале пути. И нет никакой надежды, что нам удастся избежать ошибок и недоразумений... Но нет ничего интереснее, чем открывать для себя новое, совершать путешествие в страну неведомого...»
Борис Сергеев «Ум хорошо...»

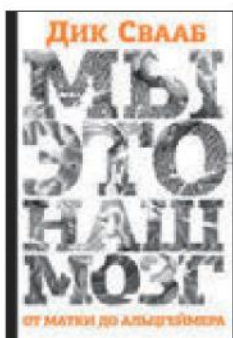
Вспомнить всё

Поскольку механизм работы памяти до сих пор слабо изучен, её необычные свойства часто становятся темой для обсуждения фантастов. Что будет, если человек потеряет всю свою память? А если он обретёт безграничные способности к запоминанию? Или его память будет заменена чужой? Или если внедрить в мозг ложные воспоминания? На эти вопросы каждый из авторов отвечает по-своему. Замена памяти у персонажей в романах Лоис Макмастер Буджолд «Память» (1996) и Дина Кунца «Ложная память» (1999) нужна для реализации политического заговора. Расширение возможностей памяти у персонажа романа Дэниела Киза «Цветы для Элджернона» (1966) делает из него гения, но одновременно — изгоя. Потеря памяти может привести к тому, что человек пересмотрит свои убеждения и встанет на другую сторону в конфликте, как произошло, например, в боевике «Неизвестный» (2011) по роману Дидье ван Ковелера «Вне себя»: там киллер, получив частичную амнезию в результате травмы головы, сам предотвращает подготовленное им же покушение.



Интересны варианты сюжета, когда персонаж пытается восстановить утерянную память, при этом открывая для себя новый необычайный мир, как в романе Роджера Желязны «Девять принцев Амбера» (1970) или в его же повести «Витки» (1982), написанной в соавторстве с Фредом Саберхагеном. Встречаются и более оригинальные ходы. В блокбастере «Час расплаты» (2003), снятом по рассказу Филипа К. Дика «Полный расчёт», гениальный инженер соглашается на стирание памяти о секретном проекте, но, подозревая недоброе, оставляет для себя-будущего специальные предметы,

которые помогут спастись от убийц и стать миллионером. Тот же Филип К. Дик в рассказе «Вспомнить всё» (1966) предложил ещё более экзотическое фантастическое допущение — вымышленные воспоминания, создаваемые искусственно для тех, кто желает, но не может исполнить свою заветную мечту, оказываются невероятной правдой. Идея оказалась столь плодотворной, что рассказ дважды экранизировали: Пол Верховен в 1990 году и Лен Уайзман в 2012-м.



Dick Swaab
Wij Zijn Ons Brein:
Van Baarmoeder Tot Alzheimer
Переводчик: Д. Сильвестров
Издательство: «Издательство
Ивана Лимбаха», 2014
554 стр., 2000 экз.

Дик Свааб Мы — это наш мозг. От матки до Альцгеймера

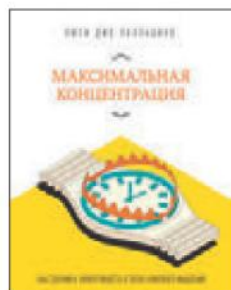
Голландский нейробиолог Дик Франс Свааб пользуется большим авторитетом в европейском научном мире не только как исследователь головного мозга, агрессивный атеист и лауреат множества престижных премий, но и как писатель-публицист, который зачастую оспаривает общепринятые взгляды. Тем интереснее было увидеть на русском языке одну из его книг, которая в 2011 году стала в Нидерландах бестселлером. Надо сказать, что Свааб не предлагает лёгкого чтения. Перед нами — мощный труд, претендующий на энциклопедичность и при этом наполненный сведениями, которые могут пошатнуть множество традиционных взглядов. В частности, Свааб доказывает, что воспоминания начинают формироваться ещё в утробе, причём они во многом определяют нашу дальнейшую психологию, разговорный язык, привычки и даже предпочтения. Любые нестандартные проблемы в период беременности, родов, младенческого развития могут так быстро и необратимо изуродовать личность растущего человека, что психологические «дефекты» потом не исправят тысячи врачей. Не менее любопытны разделы, посвящённые дифференциации полов, природе агрессии, физиологическим основам морали, нарушениям мышления, болезням мозга и тому подобному.

Итог: обширная книга, где представлена сумма современных знаний о развитии и работе мозга.

Люси Палладино Максимальная концентрация. Как сохранить эффективность в эпоху клипового мышления

Одно из достоинств современного общества — доступность информации, но в этом же состоит и серьёзная проблема. Поток информации стали настолько плотными и интенсивными, что у простого человека уже не получается её анализировать и принимать адекватные решения. Опытный американский психолог Люси Джо Палладино полагает, что с этой проблемой нужно бороться. Её книга — это научно-популярное изложение основ клинической психологии с упором на мыслительный процесс. Палладино рассказывает, как работает память, как проявляется внимательность, как осуществляется взаимодействие между обучением и нейронными связями мозга. Затем на основании теории и собственного богатого опыта она переходит к практическим рекомендациям, выделяя восемь «ключевых» стратегий, одну из которых предстоит выбрать читателю, если он хочет достичь «максимальной концентрации» и успешно противостоять «когнитивной перегрузке».

Итог: полезная книга, помогающая разобраться в самом себе и научиться «избирательному вниманию».



Lucy Jo Palladino
Find Your Focus Zone:
An Effective New Plan to Defeat
Distraction and Overload
Переводчик: М. Боброва
Издательство: «Манн, Иванов
и Фербер», 2015
336 стр., 3000 экз.



Angels Navarro
El llibre de la memòria
Переводчик: Н. Дмитриева
Издательство: «Манн, Иванов
и Фербер», 2015
160 стр., 3000 экз.

Анхельс Наварро Память не изменяет. Задачи и головоломки для развития интеллекта и памяти

Прикладная литература всегда в моде, ведь она помогает нам решать актуальные задачи — от мелочей (что приготовить на ужин) до серьёзных проблем (как сохранить здоровье и продлить жизнь). Однако далеко не всегда такая литература полезна, ведь за интересным заголовком и обещанием ответов зачастую скрывается дешёвая компиляция. Книга испанской женщины-психолога Анхельс Наварро, к счастью, не из таких. Это оригинальная концентрированная работа, рассчитанная на читателей, которые хотят быстро улучшить свою память, не прибегая к дорогостоящим тренингам. В книге собраны девяносто пять разнообразных упражнений (довольно трудных, кстати), которые помогают развить способность к запоминанию. Но главное — автор даёт выжимку самых современных сведений о том, как работает человеческий мозг, запоминая ту или иную информацию. Благодаря этому разделу можно осознать собственные проблемы, мешающие работе ума, и попытаться их преодолеть.

Итог: оригинальное пособие для тех, кто желает развивать свою память, не нарушая привычного образа жизни.

Что почитать по теме

Борис Сергеев

Стать гением. От инстинкта к разуму

Дополненное и переработанное издание классической книги Бориса Сергеева, посвящённой важному научному вопросу, который имеет и практический смысл: какая часть интеллектуального потенциала человеческого мозга даётся нам в наследство от родителей, а какая — плод его индивидуального развития под воздействием среды и воспитания?



Анет Прен, Кьелд Фреденс

Музыка мозга. Правила гармоничного развития

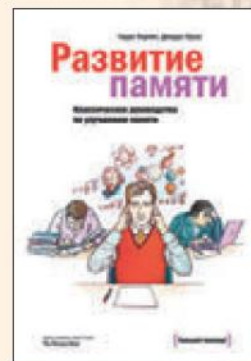
Авторы сравнивают человеческий мозг с «джаз-бэндом», который часто играет вразнобой. Они полагают, что если не научиться им «дирижировать», то масса возможностей для самореализации будет утеряна. Нужно превратить мозг из бездельника в помощника, сделав сознание гибким, а память — твёрдой. В книге помимо общих рассуждений даётся обстоятельное руководство к действию.



Гарри Лорейн, Джерри Лукас

Развитие памяти: классическое руководство по улучшению памяти

Проверенное временем руководство для совершенствования памяти. Авторы предлагают множество рекомендаций: учат строить ассоциативные ряды, выделять ключевые слова и идеи, заменять сложные фразы на более простые и прочее. Применение таких методов в повседневности приводит к поразительным результатам.



ЖЕЛЕЗНАЯ

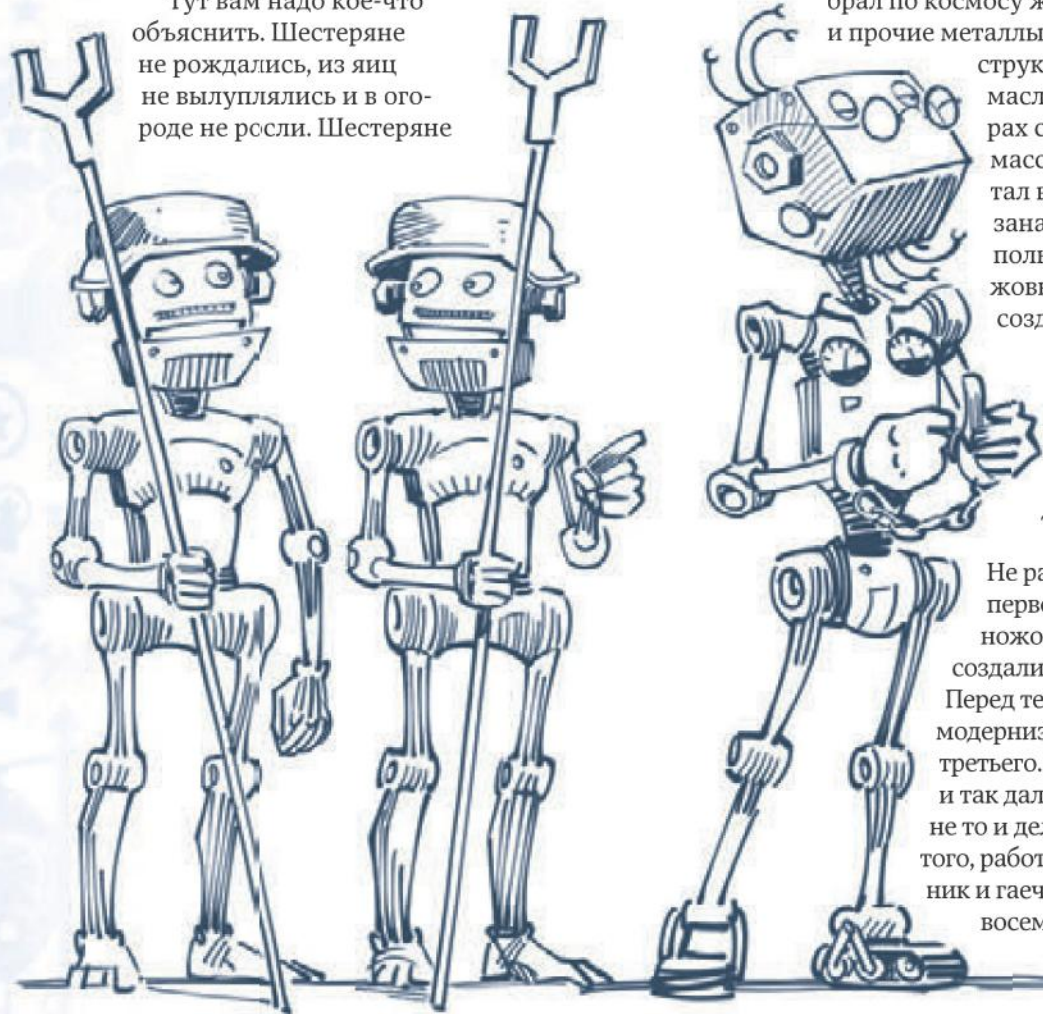
ПЛАНЕТА

Есть в одной галактике железная планета. Она, конечно, состоит не только из одного железа — есть там никель и алюминий, цинк, свинец и уран, драгоценное золото, мягкая медь и другие металлы — в чистом виде, в сплавах и даже в руде. Богатая планета, ничего не скажешь. Но зато нет там ни земли, ни воды, ни травы, ни деревьев, ни птиц, ни зверей, ни пшеницы, ни яблок, ни вина, ни сладостей, ни... и так далее. Однако же на той планете совсем ещё недавно жил и процветал многочисленный и мудрый народ шестеряне. Они и впрямь были железные. И никакие то были не роботы, а самый настоящий народ — со своими городами и посёлками, мануфактурами и университетами, газетами и магазинами.

На первый взгляд, быть железным неудобно. Но это так только кажется. Да вы подумайте сами: шестеряне не боялись ни жары, ни холода, они этого просто не чувствовали. Им не хотелось есть и не хотелось пить. И, главное, они и понятия не имели, что такое смерть или даже просто болезнь. Разве может железо болеть? Ведь так как на той планете не было ни атмосферы, ни воды, то железо даже не ржавело. А если шестерянин, неловко споткнувшись, вдруг сломает себе ногу, так его тут же отнесут в мастерскую и там приставят новую ногу, которую, если захочешь, можно покрыть серебром, чтобы красиво блестела. Или, скажем, расшатался локтевой сустав. Тогда можно или сразу заменить всю руку целиком, или же отрегулировать только шарнир — это уж как кому захочется. Правда, с теми, кто в школе неважно учился или на работе не справлялся, приходилось возиться подольше. Таких обычно направляли на переборочный завод. Там с неисправных шестерянь снимали головы, разбирали на части и внимательно осматривали, что случилось. Бывало, что барахлили шестерёнки умственной передачи или же просто оказывались разряженными батареи подачи умственного импульса. Но если же и шестерёнки были в исправности, и батареи в порядке, тогда... Ломали пломбу, вскрывали блок интеллекта и меняли в нём жидкий серый кристалл — старый выливали, а свежий заливали. Жидким серым кристаллом шестеряне думали.

Итак, час-другой ремонта, и шестерянин здоров и может снова приступать к работе. Зато на контрольную комиссию медленно вызывают того, кто его так неудачно создал.

Тут вам надо кое-что объяснить. Шестеряне не рождались, из яиц не вылуплялись и в огороде не росли. Шестеряне



создавались шестерянами. Вот, к примеру, ходит шестерянин на работу, трудится, скрипит от перенапряжения. И тогда для того, чтобы облегчить свой труд, он берёт и создает себе подобного. Хорошего создал — значит, будет у него хороший помощник, значит, ему полегчает. Ну а плохого — так такой быстро сломается, и тогда незадачливого создателя вызовут на строгую контрольную комиссию. Там он слушает курс лекций, сдаёт множество контрольных и экзаменов, а под конец — и это главное — вновь создаёт ту часть, которая у его прежнего неудачно созданного творения плохо работала. И только после этого (конечно, при условии, что он со всем этим вполне успешно справился) его отпустят восвояси.

В контрольной комиссии, как правило, заседали очень дотошные и придирчивые специалисты: они не прощали ни малейшей оплошности. Дело в том, что механизм... Простите, дело в том, что механический организм шестерянина невероятно сложен. Он, если говорить по-нашему, многопрограммен и универсален. Шестерянин должен уметь запросто перемножать и делить в уме любые числа вплоть до миллиарда, варить металл, работать на кузнечном прессе, обслуживать любые хитроумные станки, монтировать, настраивать и перестраивать самые сложные элетрически-аналитические устройства, и ещё многое и многое другое. Вот почему незадачливые создатели частенько в ожидании экзамена качали головами и мечтали о тех безвозвратно ушедших временах, когда самый сложный экзамен можно было сдать при помощи кувалды и разводного ключа.

И это, между прочим, никакой не вымысел! Доподлинно известно, что в незапамятные времена шестеряне по своему устройству были весьма и весьма примитивным народом. Молоток, зубило, отвёртка да ножовка по металлу — вот и всё, чем умел пользоваться первый шестерянин.

Здесь мы ещё раз отвлечёмся. Первого шестерянина создал Великий Создатель. Вначале, конечно, он создал планету — собрал по космосу железо, никель, хром, медь, марганец, свинец и прочие металлы, смонтировал их в крепкую объёмную конструкцию, залил огромные резервуары машинным маслом, не позабыл и о вместительных контейнерах с жидким серым кристаллом, затем зарядил массу планеты статическим электричеством, окутал вихревым магнитным полем, а уж потом, под занавес, создал первого шестерянина, научил его пользоваться молотком, зубилом, отвёрткой и ножовкой по металлу, а улета, приказал: «Работай, создавая себе подобных!» — и скрылся навеки.

Первый шестерянин долго бился, стучал молотком по зубилу, крутил отвёрткой и пилил ножовкой, а когда устал, то обливал себя машинным маслом и снова принимался за работу. Он трудился пять лет, не покладая рычагов... и создал второго!

Второй шестерянин оказался не очень умелым. Не раз он попадал тяжёлым молотком по пальцам первого, не два и не три раза он едва не отпилел ему ножовкой ногу... и всё-таки они общими усилиями создали третьего. Третий шестерянин вышел на славу. Перед тем, как взяться за четвёртого, первый и третий модернизировали второго, и тот, второй, стал лучше третьего. Создав четвёртого, создали пятого, шестого и так далее. Создавая каждого последующего, шестеряне то и дело совершенствовали ранее созданных. Кроме того, работая, они изобрели кусачки, пассатижи, напильник и гаечный ключ. Вот почему, когда их стало тридцать восемь, шестеряне почувствовали, что каждый из них может уже без посторонней

ОБ АВТОРЕ

Сергей Булыга родился в Минске в 1953 году. Окончил Белорусский политехнический институт и Высшие сценарные курсы при Госкино СССР по специальности «кинодраматург». Фантастику пишет с середины восьмидесятых. В 1991 году часть его рассказов составила книгу «Бродяга и фея». Другие печатались в антологиях ВТО МПФ, в знаменитом минском журнале фантастики «Фантакрим-МЕГА», позже — в журнале «Если». Рассказы Булыги напоминают то легенды, предания и притчи с ароматом далёких путешествий и неведомых стран, то нарочито приземлённые истории о простых людях, вызывающие воспоминания об иронических рассказах Чехова и Гоголя. С конца девяностых у Булыги вышло и несколько произведений крупной формы: романы «Ведьмино отродье», «Шпоры на босу ногу», «Чёрная сага» и другие. Роман «Чужая корона» в 2005 году получил премию им. Ивана Ефремова.

помощи создавать себе подобных. И они взялись за работу — теперь уже каждый сам по себе.

Те первых тридцать восемь шестеря в истории железной планеты именовались первым поколением. Первое поколение создало второе, второе — третье, ну а потом, как говорится, дело пошло как по маслу.

По ходу дела появлялся навык. Шестеряне седьмого поколения изобрели победитовое сверло, штангенциркуль и трёхкулачковый токарный станок, что и позволило им создать первый подшипник, который весьма пригодился при сборке локтевых и коленных суставов. Десятое поколение отказалось от пружинного сердцевидного двигателя, который приводился в действие заводным ключом, и предложило встраивать в грудную клетку четырёхтактный двигатель внутреннего сгорания, который работал на машинном масле, облучённом космическим ветром. Тринадцатый век от Создателя ознаменовался обузданием электростатического поля, семнадцатый — вихревого магнитного. Шестеряне сменили двигатель внутреннего сгорания на систему магнито-динамо, а вскоре и вовсе на электролитические батареи. Почти в тот же период прогресса у шестеря появились фотоэлементы, и они научились видеть, затем они обзавелись слуховыми аппаратами.

Однако не подумайте, что всё это давалось им легко. Трудолюбие и ещё раз трудолюбие — вот что позволяло шестерянам самосовершенствоваться с каждым поколением. Они прекрасно понимали, что ничего не появляется и не рождается само собой — всё только создаётся, всё требует усилий и труда. А чтобы труд был легче, необходимы помощники. Вот они и создавали себе подобных. Создавали, создавали...

И вдруг однажды поняли: планета истощается! Уже не хватало металлов, пустыли ранее, казалось бы, бездонные резервуары машинного масла, шли на исход запасы жидкого серого кристалла. Тут уже было не до создания себе подобных — стоило крепко подумать о том, как сохранить цивилизацию и где брать запчасти для самих себя.

Затихли кузнечные прессы, погасли доменные печи, не урчали станки и даже не гудели трансформаторы. Заводы замерли, все шестеряне думали, где взять, как пополнить запасы металлов, машинного масла и жидкого серого кристалла. Казалось бы, выхода не было...

Однако лучшие умы придумали выход! Они решили следовать примеру первого, Великого Создателя. Всё, из чего он построил их планету, было взято из космоса — вот и они поступят так же. Сказано — сделано! И в кратчайшие сроки по всей планете были расставлены мощные магнитные ловушки для улавливания космической пыли, развёрнуты гигантские звёздные батареи для прямого преобразования световой энергии в электрическую, а на дальние околопланетные орбиты запущены сверхчувствительные губки, которые впитывали мельчайшие капли рассеянного по космосу машинного масла. Вскоре все эти меры дали первые положительные результаты, шестеряне облегчённо вздохнули — но не успокоились на достигнутом! Ведь они прекрасно понимали, что для дальнейшего стремительного развития цивилизации требуются новые, куда более высокоэффективные способы пополнения жизненно важных для шестеря материалов. Поэтому всё новые и новые магнитные ловушки запускались всё дальше и дальше, прямо в открытый дальний космос, а масляные губки развешивались по орбитам так, чтобы максимально повысить продуктивность их работы. Кроме этого, специально созданные научные и околонаучные лаборатории учились синтезировать жидкий серый кристалл из подручных материалов. Всем хватало работы, все трудились на благо — не только своё, но и тех, кто ещё только будет создан.

Кстати, в это трудное и напряжённое время было резко ограничено создание новых шестеря. Только самым лучшим, особо отличившимся работникам в порядке поощрения позволялось создавать себе помощников. Да иначе и быть не могло — ведь ресурсы планеты были на исходе.

Но трудности не испугали шестеря. Все верили: близок тот час, когда найдутся новые, высокоэффективные способы добычи металлов, и тогда жизнь вновь станет легче и праздничней. Да и как же может быть иначе, если десятки, а то и сотни научных лабораторий все свои силы и способности отдавали соответствующим поискам! А так как никто ещё не знал, где ждёт удача, то поиски велись в самых разных, порой прямо-таки неожиданных направлениях. Так, в одной научной (академического профиля) лаборатории предлагали сперва разобрать всех шестеря, а после вновь собрать, но уже вдвое меньших размеров. В другой

же лаборатории утверждали, что нужно всего лишь построить один общий двигатель, включить его и полететь всей планетой на поиски Великого Создателя за помощью. Было много и других идей — даже таких, приверженцы которых пытались поймать звёздный свет, закрыть его, сжать, спрессовать, а после раскатать на тонкие листы и посмотреть, а вдруг получится металл. В общем, сами видите, все старались и искали как только могли.

Но, как говорится, в семье не без урода. В одной весьма почтенной научной лаборатории, занимавшейся одной (не скажем какой) глобальной секретно-стратегической проблемой, служил некий молодой сотрудник, ординар-доцент, который собирал мусор. Да-да, обыкновенный мусор! Вы спросите, откуда он его брал, и мы ответим: на некоторых пойманных в магнитные ловушки астероидах, кроме полезных металлов, порой попадался и мусор. Мусором на железной планете назывались все те вещества и материалы, которые были непригодны для создания шестеря. Обычно мусор выбрасывали обратно в космос, но вдруг появился чудак, который его собирает! Что ж, говорили на это его непосредственные начальники, если ему так хочется, пускай себе собирает. Времена ведь, добавляли они, нынче тяжёлые, никто не знает, где искать спасения, так что пусть себе тешится, пусть пробует, авось хоть чем-нибудь поможет.

Итак, наш ординар-доцент занимался собиранием и изучением мусора, а им самим толком никто не интересовался. Он этому был только рад: никто не мешает, никто не советует — делай что хочешь. Твори, так сказать, выдумывай и пробуй. Вот он и пробовал. А делал он это так: получив в лабораторной кладовке очередной ящик мусора, наш ординар-доцент бережно нёс его к себе в кабинет, садился к механическому микроскопу и подолгу разглядывал свою «добычу», устраивал с ней различные химические реакции, записывал полученные результаты, что-то рассчитывал, сортировал, раскладывал по полочкам, по банкам и коробочкам, опять записывал, опять брал микроскоп... И так каждый день, каждый месяц, каждый год.

Кто знает, может, он и по сей день сидел бы и гадал над своим мусором, но однажды на ежегодном отчёте о проделанной работе, когда наш ординар-доцент, как всегда, сказал, что окончательный вывод им ещё не сделан, кто-то из собравшихся не выдержал и насмешливо выкрикнул:

— Да что тут спрашивать! Он в мусоре копается, он мусорщик!

Наш ординар-доцент на такие слова очень сильно обиделся и тут же гневно возразил:

— Зря потешаетесь! Я, между прочим, на пороге гениального открытия. Я знаю: есть такое вещество, которое может само по себе прибавлять в весе и увеличиваться в объёме.

Собравшиеся засмеялись. Всем было прекрасно известно, что ничего само собой не появляется и уж тем более не прибавляется без внешней на то причины, то есть ничто не создаётся без труда. А ординар-доцент, услышав эти возражения, ещё сильнее распалился, ударил кулаком по столу и закричал:

— Глупцы! Вы ничего не понимаете! Наша планета неверно построена! Великий Создатель ошибся! Только дайте мне срок...

Срок ему дали сразу же, но, правда, очень малый — всего лишь пять минут на сборы, — и, как тяжкого преступника, отправили в Верховный Трибунал. Ведь он публично оскорбил Великого Создателя! За подобные дерзкие речи его вообще могли немедленно отдать на переплавку, но, учитывая его бессовестную похвальбу о предстоящем открытии, решили не спешить, а прежде досконально разобраться, в чём тут дело.

В Верховном Трибунале заседали шестеро самых сложных по устройству шестеря. Каждое утро они подключались к Главному Электрически-аналитическому Мозгу планеты (а там был уже и такой!), узнавали от него последние научные новости и до полудня совершенствовали свои механические

организмы по самому последнему слову техники. Они знали больше всех и обо всём, их решение было законом.

И вот, когда к ним ввели нашего злополучного ординар-доцента, в горячности решившего, будто он уже почти что гений, члены Верховного Трибунала многозначительно переглянулись, корпускулярно перемигнулись фотоэлементами и приготовились слушать.

Удивительное дело: обычно приведённый к ним подследственный с грохотом валился ниц, просил пощады, уверял, что он ни в чём не виноват, в нём просто открылась какая-то досадная неисправность, за которую должен ответить не он, а тот, кто его создал... А этот упрямый ординар-доцент вдруг почему-то молчал! Молчал и молчал! А время шло...

Тогда председатель Трибунала, не выдержав, переключил свой звуковой аппарат на устрашающую громкость и спросил:

— Ты что, действительно считаешь, будто что-то может самосоздаться без посторонней помощи?

— Да, — смело ответил ординар-доцент. — Например, Создатель.

Члены Верховного Трибунала вздрогнули так, словно их поразило короткое замыкание. Ведь это по тамошним понятиям были уже не просто дерзкие, а самые настоящие крамольные речи. Никто из шестерян ни при каких условиях не смел обсуждать Великого Создателя! Другие бы тут же вскочили и бросили злодея в доменную печь, на переплавку... Но члены Трибунала были мудрыми и поэтому решили слушать дальше.

И ординар-доцент продолжил:

— Я думаю, никто не посмеет даже предположить, будто кто-то создал Великого Создателя. Так?

— Так, так, — согласно закивали члены Трибунала. — Он всемогущ, он не позволил бы себя создавать.

— А если так, — сказал ординар-доцент, — то, значит, он самосоздался! То есть можно сделать вывод, что в принципе возможно и такое, когда что-то или кто-то самосоздается без всякой посторонней помощи. Тогда, согла...

— Молчи! — воскликнул председатель. — Дай нам подумать. Ординар-доцент замолчал.

Члены Трибунала долго шептались между собой, по очереди подключались к Главному Электрически-аналитическому Мозгу и вновь шептались, а потом председатель, переключив свой звуковой аппарат на вкрадчивую речь, сказал:

— Ну что ж, отчасти ты, возможно, прав. Да, Великий Создатель самосоздался. Однако знай, несчастный, что он и только он один во всей Вселенной способен на такое! Великий Создатель велик и всесилен, он никогда не сомневался и ни в чём не ошибался. Так?

— Нет, не так, — без всякого смущения ответил ординар-доцент.

Вновь члены Трибунала содрогнулись, словно их ещё раз поразило электрическим разрядом.

— Да как ты смеешь! — закричал один из них.

— Молчать! — осадил крикуна председатель и, обратившись к ординар-доценту, тихо сказал: — Продолжай.

— Создатель, к сожалению, ошибся, — тут же продолжил тот. — Самосоздавшись сам, он должен был и нам позволить самосоздаваться. Пускай бы это длилось много дольше. Сперва — возможно, только через несколько миллиардов лет — космическая пыль как следует сбилась бы в плотное облако, облако сжалось — и самосоздалась бы планета. А потом — опять же нескоро — на той планете начала бы мало-помалу зарождаться жизнь...

— Но Великий Создатель хотел нам помочь! — перебил его один из членов Трибунала. — Своим трудом он создал нас намного раньше!

— Но каких?!

— Совершенных и способных к дальнейшему самосовершенствованию. Не так ли?

— Так, — согласился ординар-доцент. — И даже более того. Желая, чтобы мы были крепкими и долговечными, он создал нас и всю нашу планету из металлов. И это как будто великое благо, так как металлы обладают завидной крепостью и тугоплавкостью. Но зато им мало доступны упругость, деформация, пластичность. Я уже не говорю о растяжении.

— Но зачем нам всё это? — хором удивились члены Трибунала.

— А хотя бы затем! — и с этими словами ординар-доцент поднял вверх руки, скованные крепкими чугунными наручниками. — Смотрите!

Кисти его рук вдруг изменили свою форму и безо всякого труда выскользнули из тесных браслетов. Наручники с лязгом упали на бронзовый пол. Члены Верховного Трибунала дружно вскочили — на этот раз их, видно, поразила молния. Ординар-доцент тихо засмеялся.

— А ну-ка подойди поближе! — зловеще сказал председатель.

Ординар-доцент подошёл.

— Дай нам потрогать твои руки!

Ординар-доцент дал. Руки были мягкие, упругие.

— Что это за металл? — спросили у него.

— А это не металл, — гордо ответил ординар-доцент. —

Я называю это вещество пластической массой, пластмассой.

Я её получил из тех веществ, которые вы называете мусором.

— Невероятно! Любопытно! Удивительно! — поочерёдно воскормались члены Трибунала.

Но тут взял слово председатель. Он сказал:

— Быть может, это очень интересно, но я всё-таки должен напомнить: Создатель, создавая нас, не применял пластмассы. И я не допущу...

— Да как же это так! — не выдержал ординар-доцент. — Цивилизация на грани гибели, мы ищем и в конце концов находим то, что может нас спасти...

— А Великий Создатель? Он, как мы знаем, обошёлся без всякой пластмассы!

— И тем привёл нас к гибели!

— Ну, знаешь ли! — воскликнул председатель.

Ординар-доцент, спохватившись, замолчал. Председатель оглянулся на своих товарищей, и те смущённо опустили фотоэлементы.

— А вы что молчите?! — возмутился председатель. — Скажите что-нибудь!

Тогда один из них, сидевший с краю, тихо предложил:

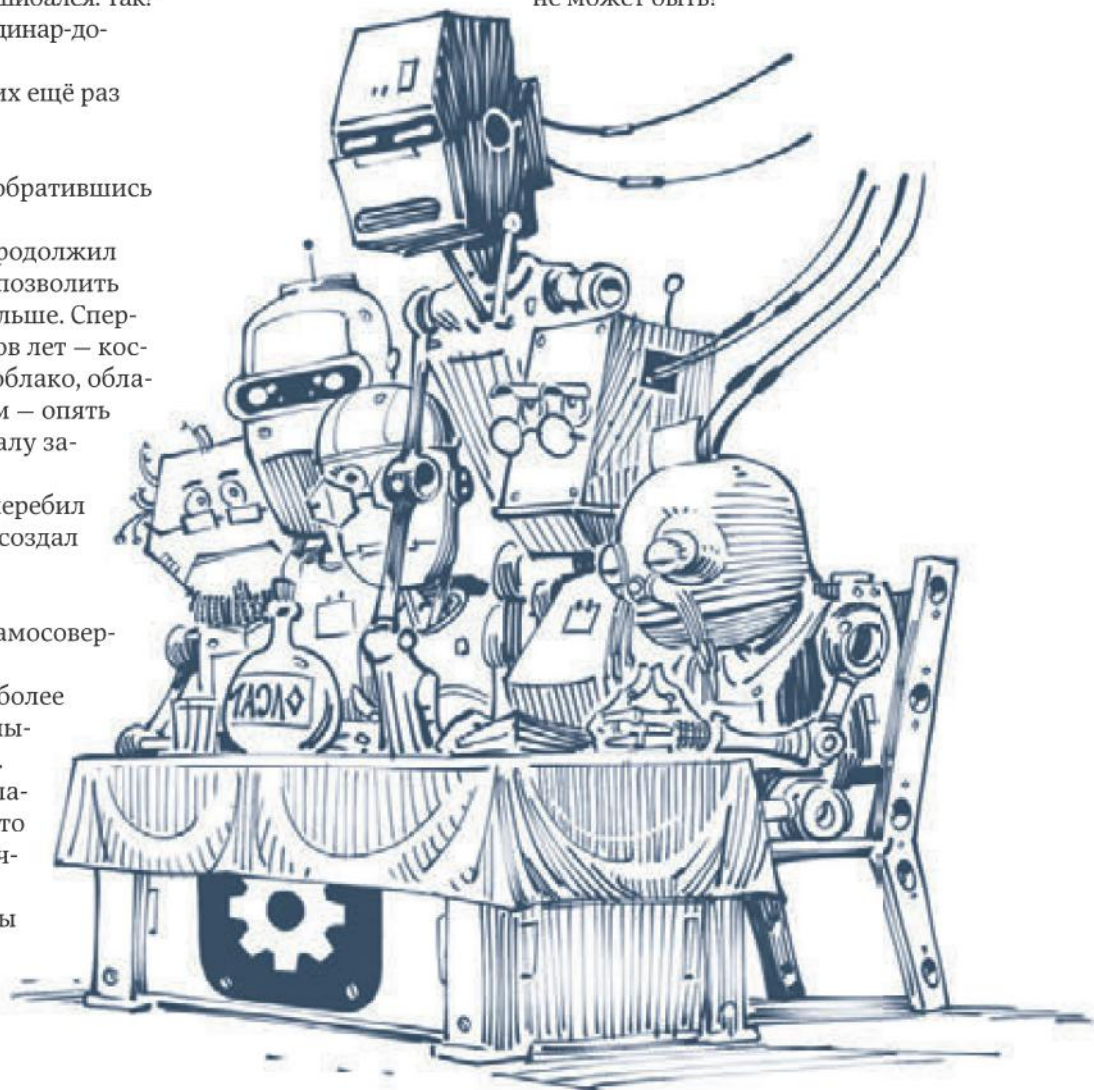
— Давайте спросим у Главного.

Спросили. Члены Трибунала поочерёдно подключались к Главному Электрически-аналитическому Мозгу, затем ещё долго шептались между собой... и наконец председатель нехотя сказал:

— Итак, подследственный, ты предлагаешь, создавая шестерян, использовать мусор... э, извините, пластмассу.

— Да, — победно улыбаясь, ответил ординар-доцент. — Но это только временная мера. В дальнейшем мы в первую очередь должны понять, что же такое самосоздавание или, как я это называю, жизнь, а уже только затем...

— Упрямец! — закричал взбешённый председатель. — Этого не может быть!



— Нет, может. Вы сейчас увидите.

Ординар-доцент раскрыл свой нагрудный саквояж и достал оттуда прозрачную банку, наполненную такой же прозрачной жидкостью, в которой плавал какой-то мелкий мусор.

— Вот, — с гордостью сказал ординар-доцент. — Смотрите. Это жизнь.

Члены Трибунала растерялись и молчали.

— Где... жизнь? — наконец спросил один из них.

— Здесь, в банке, — ответил ординар-доцент и стал объяснять: — Вначале у меня была всего одна такая соринка, да и ту я смог разглядеть только под микроскопом. Но уже через некоторое, весьма непродолжительное время соринка выросла и разделилась надвое. А после точно так же разделились эти две, эти четыре, эти восемь и так много раз далее и далее. Тогда я понял: эти растущие и постоянно разделяющиеся соринки и есть та самая искомая мною жизнь, которая умеет самосоздаваться. Но мало этого: с каждым днём поведение этих чудесных самосозданий становится всё более и более осмысленным, разумным...

— А какая нам от этого польза? — раздражённо перебил ординар-доцента председатель.

— Польза очень большая. Мы будем наблюдать за ними и учиться.

— Учиться? У мусора?!

— Да. Соринкам не нужен создатель, а это значит, что в своей перспективе они намного могущественнее нас. Они умеют самосоздаваться...

— Хватит! — и с этими словами председатель ударил кулаком по столу. — Дай мне сюда свою банку!

Ординар-доцент дал. Председатель взял банку, рассмотрел её на свет, прищурил фотоэлементы и сказал:

— Пока что эти твари беззащитны. Но очень скоро они вылезут из банки и расползутся по всей планете. Боюсь, что последствия этого события и действительно могут быть самыми печальными. А посему...

— Осторожней! — крикнул ординар-доцент. — Возможно, они уже...

Но председатель не стал его слушать и с размаху бросил банку об пол. Прозрачные осколки банки вместе с брызгами бесцветной жидкости осыпали присутствующих.

— А что это ещё за масло такое? — спросил председатель, стирая с себя брызги.

— Это не масло, — печально ответил ординар-доцент, — а новая, ранее неизвестная нам жидкость, которую я получил, соединив два газа, водород и кислород. Несмотря на свой, казалось бы, весьма незамысловатый состав, эта жидкость обладает чудовищной силой: она разрушает железо и окисляет медь. Но и это не самое страшное! Ведь что есть вышеназванная жидкость? Неживой химический состав, не более того. А вот размножавшиеся в нём соринки, которых вы только что с таким пренебрежением расплескали по полу, вам этого не простят! Ведь разум не прощает унижения! А тут вы ещё лишили его живой среды! Поэтому...

Но дальше ему сказать не дали.

— Ах, так! Да он ещё грозит! — вскричал председатель. — На переплавку его! На запчасти!

Ординар-доцента сразу же схватили. Но было уже поздно. Когда через сто восемь лет железную планету посетила экспедиция профессора Им Ярека, то от шестерян к тому времени уже не осталось и следа, а путешественников встречало многочисленное и могущественное племя, именовавшее себя сориньянами. И ещё вот что: прежде чёрная по цвету планета вся сплошь стала огненно-рыжей, кругом расстились тучные поля, огороды, сады и теплицы... и тем не менее любимой ритуальной пищей сориньян был почему-то окисел железа, или, проще говоря, ржавчина.

© Сергей Булыга

Иллюстрации Александра Ремизова

Сергей БУЛЫГА

ДИН-ДОН!

Среднестатистическая солнечная система обычно устроена так: посреди солнце, вокруг него вращаются планеты, а спутники — вокруг планет. Но, конечно же, иногда бывает и иначе. К примеру, в одной отдалённой галактике есть солнечная система без солнца. Там вообще всего одна планета, вокруг которой вращается восемь... нет, простите, девять спутников.

Так что там, без солнца, темно? Нет, ничего подобного. Дело в том, что то ли грунт там был особенный, то ли, может быть, ещё какая хитрая причина, но планета светилась. В самом низу, у поверхности, было до того светло, что хоть читай газету, а чем выше поднимаешься, тем становится темнее. Облака над той планетой уже терялись в поздних сумерках, а выше сразу начиналось обычное чёрное небо, в котором сверкали многочисленные звёзды да проплывали — а порой и стремительно проносились — девять спутников. Спутники были холодные, серые, мрачные. Зато на самой планете, которая не только светилась, но к тому же была ещё и тёплой, жили и процветали разумные существа — селовеки.

Своим внешним видом и привычками селовеки во многом напоминали землян. Правда, были они сплошь покрыты шерстью, до смешного лопоухие и с длинными, пушистыми, как у лисы, хвостами. Селовеки обходились без одежд, однако их никак нельзя было назвать дикарями. Они пользовались огнём, знали, что такое колесо, умели строить крепкие многоэтажные дома, все как один читали и писали, знали арифметику и геометрию, пахали, сеяли и собирали урожай, варили вкусные супы, мариновали впрок грибы и соблюдали законы.

Законы издавались императором. Император был строг, справедлив и имел самый длинный на планете хвост и самые большие уши.

Хвост был нужен селовекам для того, чтобы думать, потому что именно в хвосте у них располагался мозг. Сядет, бы-

вало, селовек на стул, положит хвост на стол и думает. Вполне возможно, что кому-то подобная форма разума покажется странной, но зато она имела много преимуществ. Вот, скажем, идёшь по планете и вдруг встречаешь незнакомца. Как тут узнать, каков он из себя? А очень просто! Глянул на хвост, и всё ясно. Если хвост длинный и пушистый, значит, умный селовек, а если облезлый и короткий, значит... сами понимаете, что это значит. Так там и на работу принимали — измеряли хвост, смотрели в специальные таблицы и назначали на соответствующую должность. Так же там и женились, друзей выбирали, знакомых, соседей. А тех, кто приклеивал себе поддельные удлинённые хвосты, сажали в тюрьмы или отправляли на исправительные работы. А если кто-то представлял особую опасность для окружающих, того приговаривали к самой страшной казни — к отрубанию хвоста. Но столь жестокое наказание, как правило, судьи смягчали и отрубали всего половину, а то и лишь четверть хвоста. Да и на самом деле, что потом делать с бесхвостым, то есть с безмозглым? Вот и жалели преступников, перевоспитывали.

Однако вернёмся к императору. У императора был самый длинный и пушистый хвост и самые большие и чувствительные уши. Сорок восемь селовеков каждое утро специальными янтарными гребнями расчёсывали ему хвост, поливали витаминными духами, завивали на бигуди и непрестанно громко восклицали:

— Ах, сколько ума, сколько разума! Сколько мудрости, сколько величия!

Но они могли и не кричать, а говорить совсем-совсем тихо. Ведь, как уже было сказано, император обладал не только удивительно длинным хвостом, но и чрезвычайно чуткими ушами. Он слышал всё, что делалось в его дворце, большую часть того, что происходило в столице, и ещё кое-что — правда, только самое шумное — из того, что делалось на всей планете.

Наслушавшись за день, император дожидался ночи...

Тут мы должны уточнить, что планета не всегда светила одинаково — света от неё было то больше, то меньше. Время, когда было много света, селовеки называли днём, а когда мало — ночью. Так вот, наслушавшись за день, император ночью закрывался в тронном зале, раскладывал свой хвост и напряжённо думал. Он вспоминал все слухи, недовольства, нарекания, обиды своих подданных, прикидывал, как лучше всего избавиться от тех причин, которое всё это вызвали...

А утром издавал закон. Закон немедленно разносили по планете, читали вслух на площадях, и тогда уже все селовеки кричали:

— Ах, сколько ума, сколько разума! Сколько мудрости, сколько величия!

Слушать подобные крики императору было очень лестно, и поэтому на следующую ночь он думал и старался пуще прежнего. И некоторые царедворцы утверждали, что хвост у повелителя растёт — с каждым годом, месяцем и днём.

Однако не только ум, но и слух у императора со временем становился всё более острым. Вот отчего всё чаще, кроме довольства равно как и недовольства подданных, он начал различать какой-то странный, непонятный звон. Звон этот раздавался очень тихо, но внятно. То и дело слышалось:

— Дин-дон! Дин-дон! — молчание и снова: — Динн! Дин-донн! Дин-дон!

Император долго думал, что бы это могло значить, но, увы, на сей раз его самый длинный и, соответственно, самый умный на планете хвост ничего не мог придумать. Тогда однажды, дождавшись особенно тёмной ночи, то есть полной тишины, император вышел на балкон и посмотрел по сторонам. Вокруг всё было тихо и спокойно. Тогда император осторожно поднял голову, посмотрел на небо...

И увидел звёзды. А ещё по небу двигались все девять та-мошних спутников. Одни из них летели в линию, гуськом, другие от них отставали, а третьи обгоняли их, и временами казалось, что спутники вот-вот столкнутся между собой. Вот тогда как раз и слышалось:

— Дин-дон!

О! Император сильно удивился этому своему весьма и весьма странному открытию. Как самый чуткий селовек на планете, он доподлинно слышал и прекрасно понимал всё, даже самые сбивчивые мысли своих подданных. Кроме того, он точно знал, о чём щебечут птицы, шелестит трава, воют ветры и стучит по крыше дождь. Он всё это внимательно выслушивал и издавал законы. Но что ему хотели сказать спутники? Должно быть, что-то очень важное, а он их совершенно, полностью, ну ни на капельку не понимал!

И император опечалился. Закрылся в тронном зале, сел и накрыл голову хвостом. «Что же делать?» — напряжённо думал он. Конечно, у него немало дел: он должен слушать, думать, издавать законы, заботиться о подданных, о всей планете...

Но что такое их планета? Песчинка в бесконечности, не более. Селовеки всецело зависят от космоса. А если это так, то, заботясь о подданных, он в первую очередь должен знать и понимать, чего можно ждать от космоса. Космос намного важнее планеты! И с тех пор император, конечно же, продолжал, как и ранее, изо дня в день выслушивать своих подданных, а вечерами думать об услышанном и издавать законы... но всё это уже наспех, без особого усердия. Зато ночами, ни на что уже не отвлекаясь и как следует прищурившись, он стал очень-очень внимательно рассматривать чёрное звёздное небо.

И небо оказалось очень интересным! Там ярко светили величавые, неподвижные звёзды и туда-сюда сновали юркие, беспокойные спутники. Но это лишь поначалу казалось, будто они снуют в полнейшем беспорядке. На самом же деле, если хорошенько присмотреться, в их движении всё было строго предопределено, каждый из них чётко соблюдал свою орбиту, частоту вращения и скорость. Они, когда надо, сходились и в нужный момент расходились, порой заслоняли друг друга, порой оттеняли. Да и звенели они тоже по-разному — то тише, то громче, но всякий раз одно и то же:

— Дин-дон!

И этот звон был печален.

А вдалеке сверкали звёзды. Их было много, но каждая строго держалась своего определённого места. Одни из звёзд горели постоянным, ровным светом, другие — переменным,

но были и такие, которые горели-горели и вдруг угасали. Зато порой случалось и такое, что в небе вдруг ярко вспыхивала новая звезда.

— Дин-дон!

Император вздыхал. Он знал, что космос весьма опасен. Ведь где-то очень-очень далеко, в его бесконечных просторах летает беспощадная, неумолимая Космопчела. Она вдруг появляется из ничего, садится на горящую звезду, как на цветок, вонзает в неё жало и выпивает весь её живительный жар! Звезда остывает и гаснет, а Космопчела летит дальше, находит холодную остывшую звезду, садится на неё, вонзает жало — и звезда мгновенно возрождается и вспыхивает ярким светом. Вот так! Всесильная Космопчела была очень капризна, никто не знал, кого она в следующий миг присудит к смерти, а кого одарит жизнью. Поэтому, желая сбить Космопчелу с толку, некоторые звёзды и мигали. Селовеки тоже безмерно боялись Космопчелы и были очень рады тому, что их планета хоть и не очень заметно, а всё-таки тоже мигала, становясь днём светлее, а ночью темнее. А вдруг, говорили селовеки, нам этим хитрым миганием удастся обмануть Космопчелу?

Но разве это достижимо — перехитрить саму Судьбу? И, может, спутники как раз оттого и звенели, что как бы говорили: «Бойтесь, бойтесь! К вам летит Космопчела!» Размышляя подобным образом, император щурился ещё сильнее, смотрел ещё внимательнее. И однажды...

Это, конечно, случилось не сразу, но зрение у императора со временем так обострилось, что уже никакой телескоп не мог сравниться с ним в зоркости. Однажды император увидел, что вокруг многих звёзд тоже вращаются планеты — точно-точно как вокруг их планеты вращались спутники. Ну до чего похоже, просто удивительно! Вся разница лишь в том, что звёзды раскалённые, а их планета просто тёплая. Такой она есть, будет и была всегда...

Хотя, если вспомнить далёкое детство, то, помнится, она тогда была немного прохладнее. Или, может, император ошибается? Не доверяя памяти, он разыскал старинные книги... и, ужасаясь, прочитал: давным-давно планета и действительно была куда прохладнее, чем сейчас, и не так ярко светила. Но мало этого! Чем древнее были книги, тем более холодной и сумрачной описывалась в них планета. Так что же тогда получается? Неужели их планета пусть и очень медленно, но всё же постоянно раскаляется?! И если так пойдёт и дальше...

Дрожащими руками император взял перо, бумагу и принялся чертить диаграмму. По диаграмме получалось, что через триста лет на его планете станет так жарко, что жить на ней будет просто невозможно, через шестьсот лет всё сгорит, а через девятьсот планета превратится в яркую звезду. Какой кошмар! Они на краю гибели! Вот отчего звенели спутники! Император отбросил перо и заходил взад-вперёд по тронному залу. Хвост у него ошетинился, щёки горели, в ушах то и дело звенело:

— Динн! Донн! Динн! Донн!

Император подошёл к окну и посмотрел на звёзды. Одни из них светили ярко, а другие тускло. Но были и такие, которые то загорались, то блёкли. Планета селовеков тоже загоралась, но медленно. Это, наверное, из-за того, что время в разных уголках вселенной течёт по-разному, подумал император, вот и получается, что где-то звезда торопливо мигает, а здесь, у селовеков, медленно, и поэтому у них ещё есть время — триста лет — до очередной огнедышающей вспышки или, иначе, до гибели. И тогда встаёт вопрос: что им делать и куда спастись?

— Дин-дон! Дин-дон!

По небу плыли спутники. Их было девять; серых, непри-ветливых, холодных. Сейчас там, на них, жить нельзя, но ведь впереди ещё есть целых триста лет! Так неужели они, селовеки, за всё это время не успеют их освоить? Ведь спутники — это их единственная надежда!

И с этой спасительной мыслью император сел к столу и написал указ, повелевающий готовиться к великому переселению. Необходимо, указывал он, срочно изобретать и строить космические корабли, готовить запасы воды и одежды, думать, каким образом забрать с собой атмосферу, птиц, животных, реки, леса, города...

К рассвету указ был готов. К обеду он был повсюду зачитан, а к ужину...

Император не поверил собственным ушам! Его подданные были сильно, очень, крайне недовольны его последним указом!

Придя в себя от изумления и горечи, император распустил свой самый длинный на планете хвост и стал обдумывать то, что он услышал.

А подданные очень возмущались! Они не желали покидать свои дома, бросать дела, привычки — и ради чего? Ради того, что, может быть, когда-нибудь случится, а может, и нет. Ну а даже если и так, если даже случится такая беда, восклицали они, то разве тогда можно будет от неё спастись, то есть самим сбежать да ещё и прихватить с собой горы и леса, реки, города и даже атмосферу? А хоть бы и это возможно, в сердцах продолжали они, то куда им со всем этим добром бежать, куда нестись, трястись в ракетах и страдать от невесомости? На спутники?! Ну уж нет, увольте! Здесь, на их родной и такой привычной-распривычной планете, жили их деды и прадеды, пахали, сеяли, старели, умирали. И они поступали так потому, что здесь и только здесь, на планете, возможная нормальная селовеческая жизнь, а на спутниках пусто и гибло, а в космосе и того хуже — там водится ужасная Космопчела. Вот её-то и стоит бояться, а то, что их планета не планета, а звезда — это сказки для малых ребят.

Император вздыхал. Ну что тут скажешь, как прикажешь, думал он. Можно было, конечно, издать наистрожайший указ, в котором приказать под страхом отрубания хвоста прекратить все прочие, теперь уже неактуальные дела, и начать... Но стоит ли? Император был мудр и понимал, что если насильно заставить спастись, то будет только хуже. Селовеки оставят свои прежние, привычные и понятные дела и станут для виду, строить корабли, которые, конечно, никуда не смогут полететь, начнут рубить леса, сливать озёра, травить атмосферу... И тог-

да планета будет уничтожена ещё скорее и ужаснее, чем при любой космической катастрофе. А что?! Им же, его подданным, тогда уже будет всё равно! Тем более что самые отчаянные головы уже и сейчас всю кричат, что император в последнее время правит ими всё хуже и хуже, потому что смотрит только в небо, а до селовеков ему нет никакого дела.

Император грустно улыбнулся. Ведь что правда, то правда; он и действительно забросил государственные хлопоты, а так нельзя!

И как император решил, так и было. Вновь он целыми днями внимательно слушал всё, что говорили его подданные, а ночью запирался в тронном зале, раскладывал свой хвост и думал о делах насущных, чтобы поутру обрадовать подданных мудрым указом...

И всё-таки порой он не выдерживал. Тихонько подойдя к окну, император смотрел на звёзды, слушал «дин-дон! дин-дон!» и торопливо, наспех думал, как построить много кораблей, как умудриться взять с собой и атмосферу, и реки, и горы, и птиц, и животных, и — главное — как убедить селовеков...

А планета светила всё ярче и ярче, на ней становилось всё теплей и даже жарче.

Порой я тоже подхожу к окну, откидываю хвост, смотрю в ночное небо на мерцающие звёзды и думаю: успеет император или не успеет? И если время в разных уголках вселенной движется по-разному, то как бы это сделать так, чтобы селовекам всё-таки хватило времени одуматься?!

© Сергей Булыга

Ася МИХЕЕВА

Переговорщики

Мхартобиане — малочисленная раса, и они очень следят за тем, чтобы не размножиться сверх меры. Если их станет больше, жители Галактики объединятся и прихлопнут мхартобиан как вредных и опасных паразитов, которыми те и являются.

Мхартобиане питаются разрушающимися планетами. Как они добиваются того, что цивилизация вскоре после их появления по соседству впадает в самоубийственную войну, никто не знает. Они появляются, подчиняются всем местным законам, вместе со всеми сокрушаются по поводу гражданских войн, террористических атак, бомбёжек, суицидов, национализма, расизма, эйджизма и дискриминации по размеру щупальцев, плачут над телами павших и, не торопясь, обирают опустевшую планету. Потому что никто не мог дать им отпор. До сегодняшнего дня.

Мхартобианский корабль подчёркнуто вежливо курсировал на дипломатически разрешённом расстоянии от станции землян и монотонно подавал просьбу о переговорах. Наконец ответ был дан. Земля прислала переговорщиков. Земной крейсер приблизился к мхартобианскому кораблю и выпустил шлюпку. Крошечное судёнышко резво добежало до разверстой пасти дока и исчезло в темноте.

Капитан крейсера сглотнул. Если переговорщики не смогут вернуться или пошлют сигнал тревоги, крейсер должен уничтожить мхартобианский корабль. Земле это встанет дорого — адвокаты мхартобиан отсудят за «беспричинно уничтоженное мирное судно» как минимум Марс. Но капитана больше беспокоило другое. Другая. Одна из двух переговорщиц.

Норма Бакстон вполголоса сказала Селестин Мгоу:

— Воздух пригоден для дыхания и, судя по составу, явно создан искусственно. Похоже, нам предлагают выходить без скафандров.

— Вижу, — холодно ответила Селестин, — и предлагаю подождать, пока не станет ясно, в скафандрах ли Эти.

— Разумно, — согласилась Норма и откинулась на спинку кресла, внимательно наблюдая за входом в док. Группа вошедших существ построилась в ряд перед камерами шлюпки и медленными движениями сняла шлемы. Из открытых забрал торчали головы — не то рептилоидные, не то птичьи. Камеры

фиксировали звуки, слегка захватывающие неслышимый для человека диапазон.

Селестин и Норма, не сказав ни слова, встали и направились к кессону шлюпки — Норма на шаг впереди, Селестин чуть сзади, закусив нижнюю губу. Общим, по правде сказать, было страшно.

Встречающие отвели земных дипломатов в пышно изукрашенный зал и предложили выбрать удобную форму кресел. От угощения и напитков Норма и Селестин отказались.

Галактический дипломатический протокол долог. Давая ритуальные ответы и задавая риторические вопросы, Норма и Селестин втихомолку переговаривались. Наблюдения надо было обобщать немедленно.

— Это вообще не общественный вид, — заключила Селестин.

— Непонятно, как они умудряются сотрудничать между собой, — вполголоса отозвалась Норма.

— Это не сотрудничество, а подчинение, — уточнила Селестин, безукоризненно произнесла витиеватую приветственную речь.

— Групповые кукушки, — хмыкнула Норма, — кажется, понимаю логику их эволюции в разумный вид. Подчинённые отвлекают жертву, начальница откладывает яйцо. Сложное паразитическое поведение...

Две землянки отлично сознавали, что, пока они наблюдают за мхартобианами и исследуют их, мхартобиане тоже ведут наблюдение. Ничего-ничего. Селестин мысленно улыбнулась и приняла позу поизящнее. Краем глаза она покосилась на Норму. Та сурово взглянула на Селестин и расправила и без того мощные плечи.

ОБ АВТОРЕ

Ася Михеева родилась и живет в Новосибирске. Писать фантастику пробовала ещё в начале девяностых, но потом надолго прекратила попытки. Вернулась в жанр уже в двухтысячных, участвовала в сетевых конкурсах, была членом мастер-класса Андрея Лазарчука. Публиковалась в сборниках и альманахах. По основной профессии — преподаватель, читает курсы социальной психологии, религиоведения, конфликтологии. В «Мире фантастики» публиковались повесть «Тара», рассказы «Правдивая история Уинки Каттерби», «Овидий возвращается в Рим» и другие.



Пульт мхартобианского генерал-аналитика тем временем мерцал доставляемыми сведениями.

«Разные расы?» — «Происхождение с одной планеты подтверждено», «Самки», «Та, что пониже ростом, — строгий хищник, вторая ближе к всеядным — разные виды?», «Генетическое сходство не менее 80%, но в остальном уверенности нет». Генерал-аналитик отключил панель, отвечающую за традиционный пакет сексуального подкупа на феромонной основе. Подумал и выключил пакет гипноза. Одна из дипломатов — вид-спутник. Скорее всего, охрана, блокирующая возможность биологического воздействия. Но которая?

Он подал сигнал переходить к фазе реальных переговоров.

Через несколько земных часов измученный генерал-аналитик всё более нервно пощёлкивал когтистыми лапами. Торговля с землянами не дала мхартобианам ни одной привычной лазейки. Земля принимала в качестве платежей общегалактические номены через центральные банки Альдебарана и Х'ншамм или сырье в виде архивированной солярной плазмы, но категорически отвергала любую культурную продукцию. Земля была готова продавать излишки, но не брала на себя обязательств по областям их применения. Вежливо, но непреклонно Норма Бакстон отслеживала и блокировала каждый ход, который мог бы обеспечить попадание мхартобианских агентов на территорию Земли. С другой стороны — и генерал-аналитик собирался устроить за это разнос подчинённым — мхартобианская сторона уступила землянам уже больше половины заготовленных козырей-приманок. Как это могло получиться? Сестин Мгоу перехватывала инициативу каждый раз, когда пернатые рептилоиды допускали минимальную промашку или неточность. И била точно в цель.

На пульте генерал-аналитика мигнул сигнал тревоги.

— Что там у вас? — нервно спросил генерал у группы структурного доминирования.

— У нас какой-то программный сбой, — жалобно прокудахтал начальник группы, — возможно, мы запутались в их языке тела... Он у них настолько разный при такой генетической близости...

— Что за сбой?

— Программа показывает, что каждая из них считает другую подчинённой.

— Что за бред?

— Даже, э-э-э... не подчинённой... а подлежащим опеке и контролю детёнышем из своей семейной группы. Обе. Друг друга.

— Генерал-аналитик посмотрел на экран, выводивший крупное изображение Нормы и Сестин.

Пакеты манипулирования властными ресурсами тоже придётся отключить. И пакеты ксенофобного взращивания обид — тоже. Два вида в одной цивилизации! Неслыханно. Генерал-аналитик горестно каркнул, отключил пульт и прошёл на капитанский мостик.

— Что будем делать? — спросил мхартобианский капитан у подавленного генерал-аналитика.

— Пока отступим. Но, чтобы уж не совсем с пустыми руками... Выпускайте журналистов.

Предложение провести пресс-конференцию для мхартобианской и галактической общественности землянки приняли. Но Сестин сузила глаза, а Норма резко втянула воздух сквозь сжатые зубы. Они обе очень устали, а игра с журналистами — ничуть не легче дипломатической. А «отказаться от общения с прессой» — подставить Землю.

— Почему вы так непохожи друг на друга?

— Мы принадлежим к разным видам. (По залу побежал возбуждённый шепоток.)

— Какой из ваших видов доминирующий?

— Ни один, — хором сказали Норма и Сестин, посмотрели друг на друга и ехидно рассмеялись.

— Ваши виды — хищники, как вы избегаете конкуренции?

— Мы охотимся на разную добычу.

— Ведёте ли вы войны с себе подобными?

— Конечно, — снова хором.

— А друг с другом ваши виды конфликтуют?

— Конечно, — вновь синхронно ответили Норма и Сестин и ослепительно улыбнулись. Журналисты попятнулись.

— Верите ли вы в бога?

— Да, — ответила Норма.

— Нет, — ответила Сестин.

— В целом, как вы считаете, склонна ли ваша цивилизация к агрессии и геноциду?

— Нет, — ответила Норма.

— О да, — улыбнулась Сестин.

— Как вашей цивилизации удаётся поддерживать дружественный дипломатический контакт с таким количеством разных цивилизаций?

Норма и Сестин переглянулись.

— Я выиграла, — сказала Норма, — они спросили об этом. Мячик мой.

— Твой, — недовольно ответила Сестин, — ах да. Дело в том, что у нас нет согласия и по этому вопросу. Моя.. коллега считает, что причиной тому наше дружелюбие и склонность к групповой работе.

— А вы? — уточнил кто-то из толпы пернатых рептилоидов, ошестившейся диктофонами и камерами.

— Я, — медленно улыбнулась Сестин, — считаю, что мы слишком ненавидим друг друга, чтобы ещё тратить негатив на каких-то чужаков. Вы, м-м-м... не имеете значения.

Наконец земная шлюпка отчалила от мхартобианского корабля.

Капитан крейсера напряжённо смотрел, как маленькое судёнышко пробирается назад. В рубке рядом с капитаном, вопреки всем уставам, стояла его дочь — инженер из группы обслуживания двигателей.

— Всё, иди, — сказал капитан, — они уже летят обратно.

— Я успокоюсь только тогда, когда мы закроем шлюз.

— Все волнуются. И я волнуюсь.

Эти слова дались капитану нелегко.

— А что тебе-то волноваться, — фыркнула дочь, — Сестин ещё котёнком всегда приземлялась на все четыре лапы.

— Я больше боюсь, чтобы Норма не принялась снова давить цыплят, как в тот раз, в деревне.

Дочь надулась.

— Ты всегда её обесцениваешь! Она умная и взрослая!

— Собаки не бывают ни умными, ни взрослыми, — отрезал капитан, — они бывают только хорошо воспитанными!

— А с кошками и этого не бывает!

— Уходи из рубки, немедленно! — рявкнул капитан, не замечая, что окно связи уже работает и две переговорщицы задумчиво смотрят на спорящих людей.

— Вот этого-то я боялась, — ехидно сказала Сестин, — никаких псевдопопугаев не понадобится, только оставь их на полдня без присмотра...

— Мир между собаками и кошками ещё возможен, да и между землянами и инопланетянами, — вздохнула Норма и положила голову на лапы, — а вот мир между собачниками и кошатниками... Вряд ли.

Конкурсная площадка



Иллюстрированный путеводитель по лучшему фэнтези-сериалу последних лет

«Игра престолов» — один из самых популярных телесериалов последних лет. Именно он доказал, что нет неэкранизируемых книг. Именно он показал, что фэнтези неплохо чувствует себя на телеэкранах. Именно его создатели смогли продемонстрировать, что для отличного произведения нет рамок цензуры. Но как всё начиналось? «Мир фантастики» и издательство АСТ дарят поклонникам «Игры престолов» шанс сыграть шикарную книгу, рассказывающую о создании знаменитого сериала.

Условия конкурса:

1) Перед вами девять вопросов, посвящённых телесериалу «Игра престолов» и его создателям.

2) Ответы в виде «1 — А, 2 — Б» присылайте на адрес редакции с пометкой «Игра престолов — июль» на конверте или в теме письма.

3) Среди всех читателей, правильно выполнивших задание, случайным образом будет выбран победитель, который получит **иллюстрированный путеводитель по миру сериала «Игра престолов»**, составленный Брайаном Когманом.

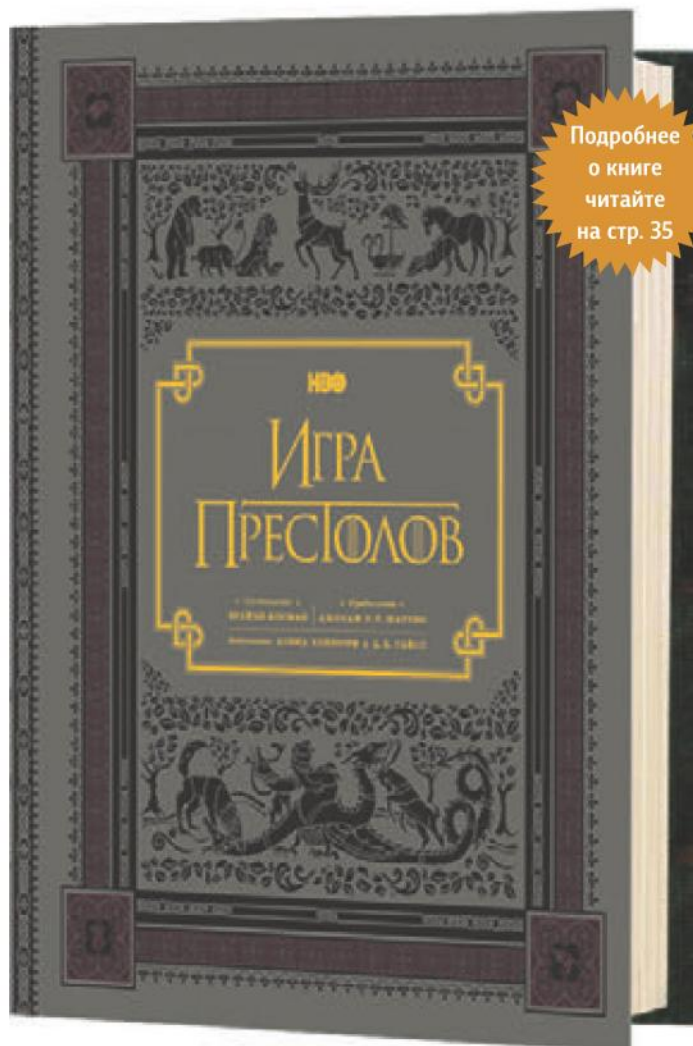
4) Укажите в письме полностью свои **фамилию, имя, отчество и контактные данные** (адрес, электронную почту и телефон), чтобы мы могли связаться с вами в случае выигрыша. Если

вы не сможете получить приз сами, укажите данные того человека, который получит его за вас.

5) Итоги конкурса мы подведём в **сентябрьском номере МФ** за 2015 год.

Ответы присылайте на электронный почтовый ящик otvet@mirf.ru или по адресу 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, 56, стр. 32

Благодарим издательство АСТ за предоставленные призы



1) Сценарист Дэвид Бениофф описал «Игру престолов» как...

- а) «Во все тяжкие в Средиземье»;
- б) «Клан Сопрано в Средиземье»;
- в) «Подпольная империя в Средиземье»;
- г) «Остаться в живых в Средиземье».

2) Начальника городской стражи Джайселина Байуотера в сериале заменили на...

- а) Быка;
- б) Локка;
- в) Бронна;
- г) Донала Нойе.

3) До «Игры престолов» Дэвид Бениофф работал над сценарием к фильму...

- а) «Синий бархат»;
- б) «Спаси рядового Райана»;
- в) «Крик»;
- г) «Троя».

4) Какой персонаж телесериала отсутствует в книгах?

- а) Варго Хоут;
- б) Локк;
- в) Санса;
- г) Шая.

5) Питер Динклэйдж сыграл главного злодея в фильме...

- а) «Эльф»;

б) «Люди Икс:

- Дни минувшего будущего»;
- в) «Станционный смотритель»;
- г) «Снежные псы».

6) Королевскую Гавань во втором сезоне сериала изображает город...

- а) Венеция;
- б) Валетта;
- в) Дубровник;
- г) Винтерфелл.

7) В любом обсуждении «Игры престолов» в интернете рано или поздно появится gif-анимация под названием...

- а) Mother of Dragons;
- б) Winter is Coming;
- в) Stupid Ned Stark;
- г) Hodor.

8) Кто из актёров сериала получил премию «Эмми»?

- а) Лена Хиди;
- б) Шон Бин;
- в) Эмилия Кларк;
- г) Питер Динклэйдж.

9) Ходор?

- а) Ходор;
- б) Ходор;
- в) Ходор;
- г) Ходор.

ПОБЕДИТЕЛИ: КОНКУРС «ЛЕДЯНОЙ ДРАКОН» (МФ №141, МАЙ 2015)

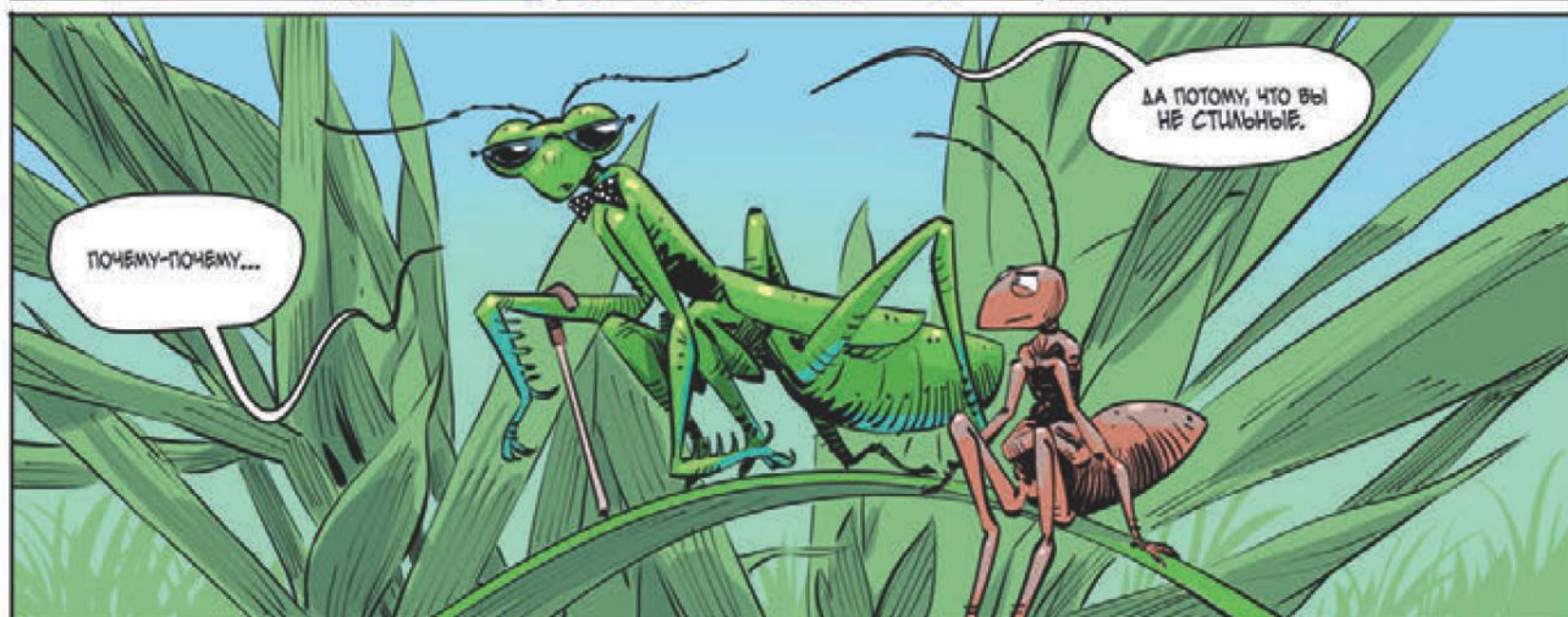
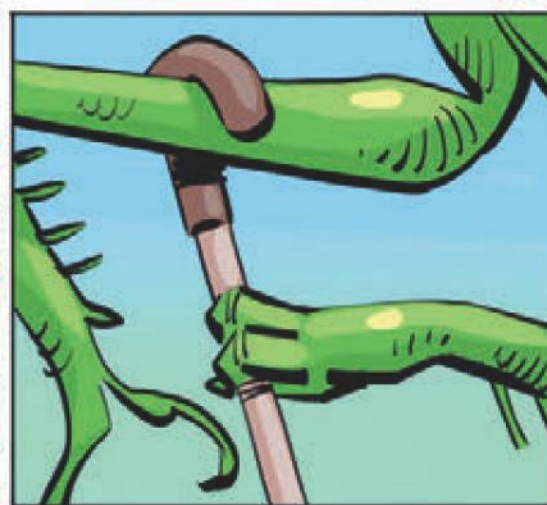
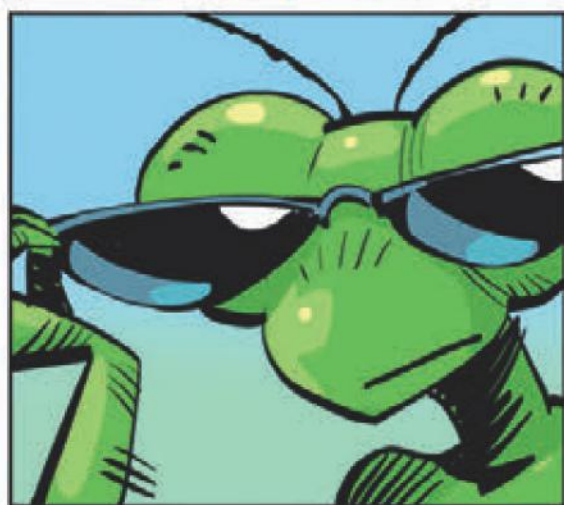
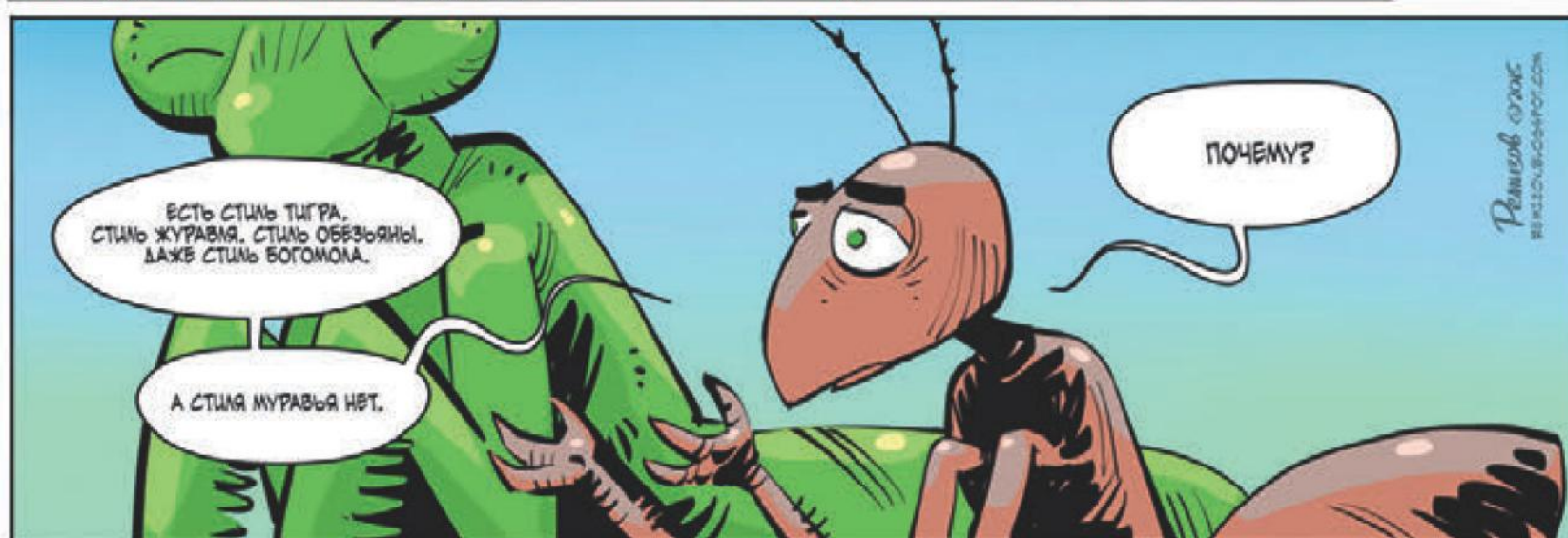
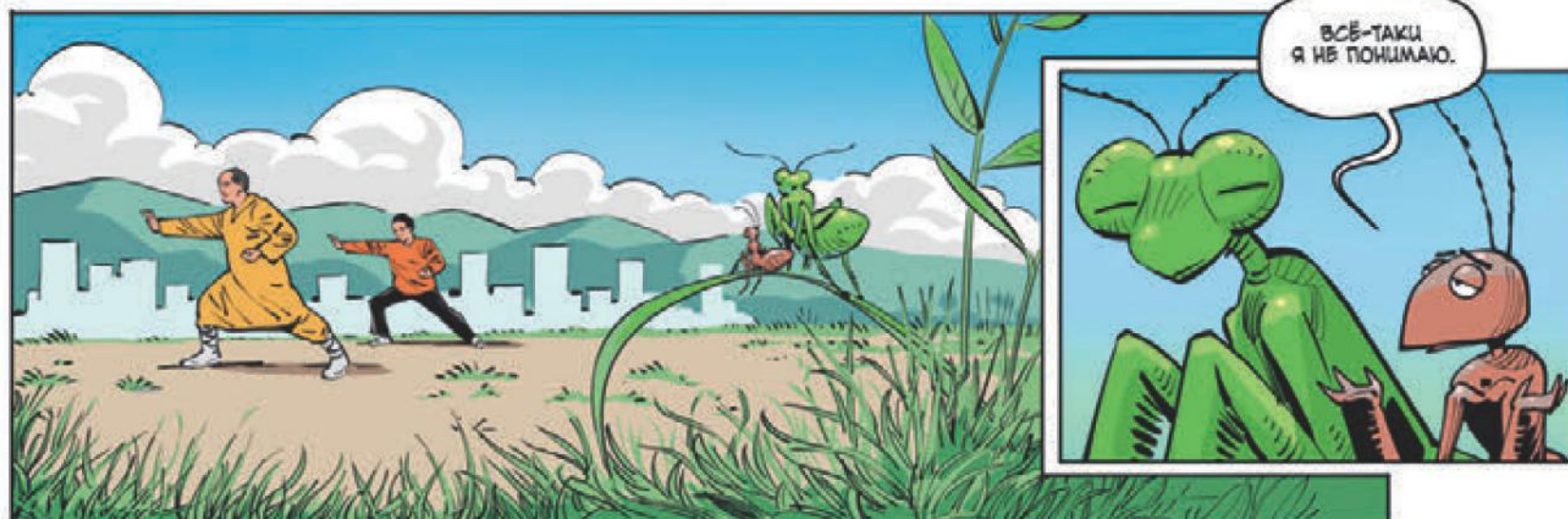
Правильные ответы.

1. Мизинец. 2. Варис. 3. Тирион. 4. Тайвин. 5. Эддard. 6. Кейтилин. 7. Мелисандра. 8. Бронн. 9. Теон. 10. Серсея.

Нам пришло 236 правильных ответов. По результатам конкурса победили Екатерина Косицына (г. Самара), Ленар Шарипов (г. Альметьевск), Андрей Цукарев (г. Подольск), Анастасия Попугаева (г. Самара) и Валерий Акопьян (с. Гай-Кодзор). Они получают призы — книгу Джорджа Мартина «Ледяной дракон» с иллюстрациями Луиса Ройо.

Поздравляем победителей!

ЛОГИКА



НЕ ПЕРЕПЛАЧИВАЙ!



«МИР ФАНТАСТИКИ» С ДИСКОМ
ВСЕГО ЗА 180 ₽!

ОФОРМИ ПОДПИСКУ НА САЙТЕ
МАГАЗИНЖУРНАЛОВ.РФ

При оформлении годовой подписки на сайте МагазинЖурналов.рф свежий номер «Мира фантастики» обойдется вам всего в 170 рублей без учета доставки. Зачем переплачивать, когда можно покупать журнал напрямую у редакции в несколько раз дешевле?

Также подписку можно оформить в любом почтовом отделении. Объединенный каталог «Пресса России» — Мир фантастики + DVD — индекс 13003. Каталог российской прессы «Почта России» — Мир фантастики + DVD — индекс 24580. Каталог «Роспечать» — Мир фантастики + DVD — индекс 46452.



ФАНТАСТИЧЕСКИЙ
БОЕВИК

ПРИГРАНИЧЬЕ

Два автора,
два героя,
одна
история



АНДРЕЙ КРУЗ, ПАВЕЛ КОРНЕВ ХМЕЛЬ И КЛОНДАЙК

Приграничье — несколько городов, вырванных из нашего мира в царство вечной стужи, а Форт — самое сердце тех заснеженных земель. Случайно пересечь незримую грань и провалиться в эти не самые дружелюбные края может каждый, вот только далеко не каждому суждено добиться там успеха и даже просто остаться в живых. Вячеслав Хмелев и Николай Гордеев не пасуют перед сложностями, но они даже представить не могли, как далеко придется зайти, чтобы отвоевать себе место под солнцем.