

Мир Фантастики

mirf.ru

264 НОЯБРЬ
2025

16+

Абсолютно
проклято

Особняк
Винчестеров
и его хозяйка

Мы —
не жадкие
букашки!

Вселенная Hollow Knight

Чудо
в перьях

Люди-птицы
в мифологии и фантастике



УЖАСТИКИ

«Ужастики» — настольная игра, где вы станете одним из киномонстров.

Пыльный кинозал вздрагивает от шёпота киноплёнки: пришло время для сеанса, где страх становится валютой, а смех — аплодисментами. В этой ночи зрители мечутся в панике, а чудовища срываются с экранов, чтобы доказать, кто из них — настоящая звезда ужасов.

Игра приглашает вас примерить облик одного из двадцати оживших киномонстров и устроить собственный хоррор-фестиваль. Вы будете рыскать по залу, подстергать дрожащих зрителей, срывать чужие планы, наслаждаться хаосом и воплями зрителей. А когда на экране появятся титры, лишь самый жуткий монстр останется в реальности навсегда.





Здравствуйтесь, уважаемый читатель!

Помните своих милых мягких зверушек, которые в детстве охраняли ваш сон? А кукол, ставших лучшими подружками, когда само понятие дружбы ещё не было вам известно? Или автопарк машинок, которому позавидовал бы Тони Старк? А уж какие сюжеты разворачивались с их участием! Такое не привидится ни нейросети, ни высокооплачиваемому голливудскому сценаристу в гриппозной лихорадке (возможно, это даже одно и то же). Но вот мы вырастаем, и наши первые друзья покрываются пылью в чулане родительского дома, достаются младшим братьям и сёстрам или детям маминой подруги. Детство уходит, и, к сожалению, в эту волшебную страну уже не вернуться. Хотя кто сказал? Почему-то считается, что взрослому человеку стыдно играть в игрушки — а к этой категории иногда относят ещё и видеоигры, D&D и даже коллекционные LEGO на тысячи деталей. Не слушайте такие речи, а просто берите старую куклу или сломанного робота, включайте воображение и отправляйтесь в самый личный мир фантастики, где всё было беззаботно и легко!

Когда я пишу эти строки, на меня с полки смотрит ковбой Вуди. Хотя сама игрушка появилась у меня уже во взрослом возрасте, он сопровождал меня всё детство, начиная с первого фильма «История игрушек», вышедшего ровно 30 лет назад. Компьютерный мультфильм, положивший начало великой студии Pixar, был увлекательной и нестандартной сказкой. Третий же фильм, появившийся спустя 15 лет, показал, что детство кончается и это естественный порядок вещей. Потом вышла четвёртая часть, где выяснилось, что жизнь есть и после детства, а теперь готовится пятая. Самое время вернуться в начало этой истории и почитать, как вообще родилась студия Pixar и франшиза про ожившие игрушки (с. 54).

Разумеется, в этом номере найдутся статьи для всех возрастов. Во «Вратах миров» мы познакомимся с главными братьями и сёстрами в фантастической анимации (с. 22). В «Книжном ряду» вас ждёт увлекательное интервью-мемуары писателя и футуролога Андрея Столярова (с. 37). В «Игровом клубе» мы разберём запутанный лор серии Hollow Knight (с. 68). И это далеко не всё. Пока ваш внутренний ребёнок с вами и ваше воображение работает, для вас открыты врата во все миры фантастики — сколько бы лет вам ни было. Играйте и отпускайте детство!

Приятного чтения!

Сергей Серебрянский
Главный редактор

P.S.

Незадолго до сдачи номера не стало Игоря Потапова — человека, благодаря которому мы на протяжении многих лет оперативно освещали для вас главные новинки дочерних студий Disney, а обложки журнала украшали герои «Звёздных войн», Disney и Pixar. И хотя студии Disney давно нет в России, мы с теплотой вспоминаем наше с Игорем сотрудничество. Мы любили то, что он делал, а он любил читать наш журнал. Нам будет его не хватать. Приносим соболезнования его родным.

4



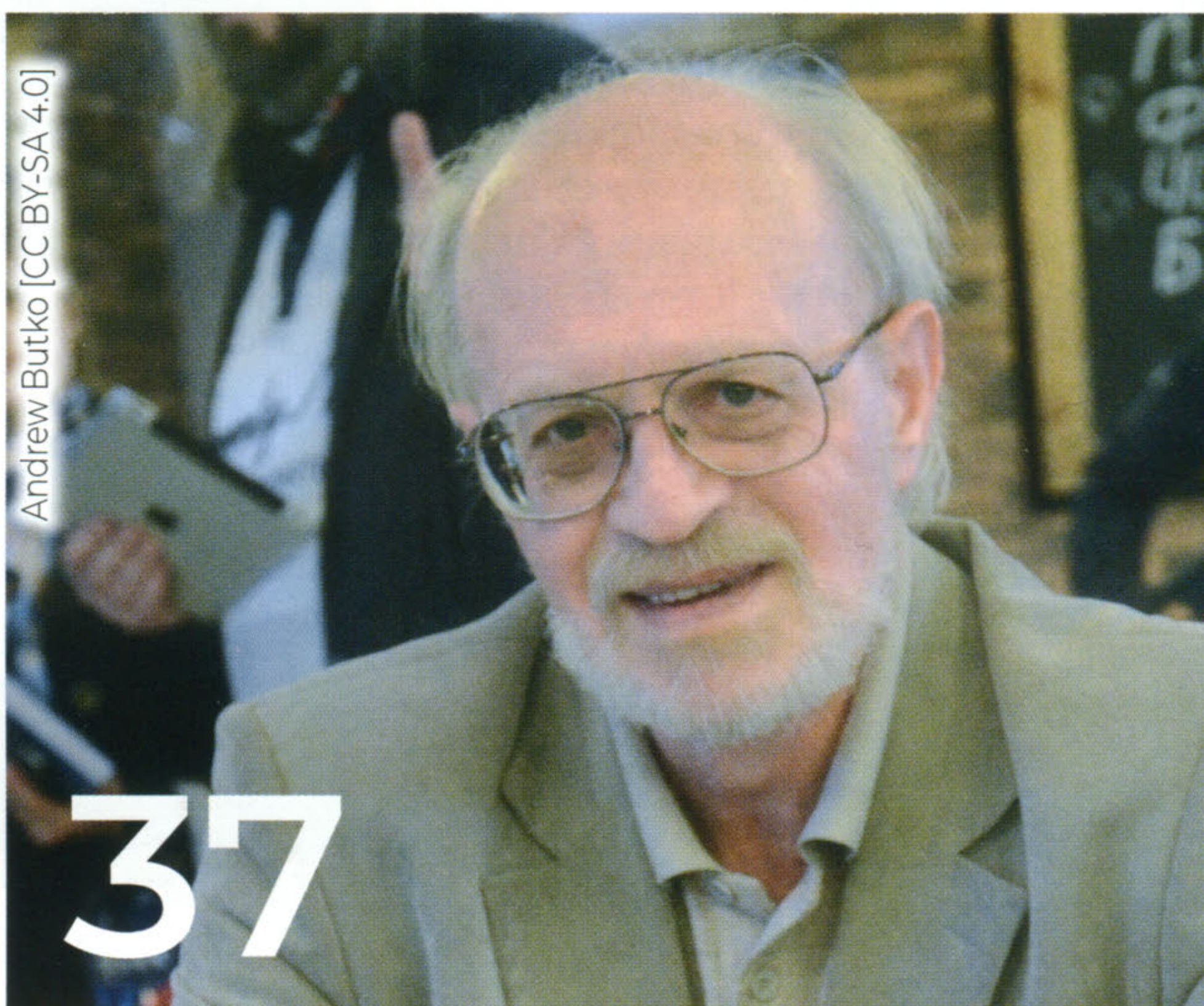
© Warner Bros., 1999

СПЕЦМАТЕРИАЛ МАТРИЦА ЦИФРОВЫХ ГРЁЗ



© Walt Disney Feature Animation, 2002

ВРАТА МИРОВ РОДНАЯ ДУША



Andrew Butko [CC BY-SA 4.0]

КНИЖНЫЙ РЯД КАК ВЫДАТЬ СЕБЯ ЗА ФАНТАСТА

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Сергей Вацлавич Серебрянский

Выпускающий редактор
Евгений Пекло

Редакторы
Александр Гагинский, Евгения Деревская, Алексей
Ионов, Мария Лебеденко, Дмитрий Кинский, Борис
Невский, Екатерина Никитина, Дарья Новодворская

Дизайн и вёрстка
Денис Недыпич, Анна Григорьева

Корректор
Галина Андреева

Над номером работали

Станислав Авицкий, Евгения Барышникова,
Мария Бобова, Василий Владимирский,
Валерия Гаврукович, Александра Горелая,
Ирина Нечаева, Антон Первушин, Кирилл
Размыслович, Дарья Урбанская, Артём Фролов,
Диана Чайковская, Лилия Чужова, Кирилл
Шайдунов

ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

105005, Россия, г. Москва,
ул. Бауманская, д. 11, стр. 8
Телефон: +7 (495) 984-53-83
Сайт: hobbyworld.ru

Общее руководство
Михаил Акулов

Руководство производством
Иван Попов

Операционный директор
Сергей Родионов

Директор издательства
Александр Киселев

Старший дизайнер-верстальщик
Иван Суховей

Руководитель отдела PR
Катрин Пыхтеева (pr_hw@hobbyworld.ru)

Менеджер по рекламе
Никита Анисимов (nikita.anisimov@hobbyworld.ru)

Создатель «Мира фантастики»
Николай Пегасов

Адрес редакции

105005, Россия, г. Москва, ул. Бауманская, д. 11, стр. 8,
ООО «Мир Хобби», для «Мира фантастики»
Телефон: +7 (495) 984-53-83
E-mail журнала: mirf@mirf.ru
Сайт: mirf.ru

Учредитель журнала
Сергей Вацлавич Серебрянский

Журнал издан при поддержке
CrowdRepublic

Исполнительный директор
Милена Ковтунова

Выражаем благодарность Владимиру Chestnut
и Дарье Porsk Л., а также остальным участникам
крауд-кампании, поверившим в нас.

Почётные спонсоры — 2025

Вадим Божко, Сергей Воинков (Leoniuss), Тигран
Казарян, Д. Д. Котов, Константин Крамлик, Жанна
«Мо» Пояркова, Григорий (ILNessoid) Ревенко,
Дмитрий (Цахес) Третьяков, Александр Шепард,
Денис Яруллин

Отпечатано в типографии ООО «Медиа Гранд»
152900, Ярославская область, г. Рыбинск,
ул. Орджоникидзе, 57 • mediagrandprint.ru

Рекомендуемая розничная цена 490 рублей
Тираж 4000 экз.
Выход в свет: 14.11.2025

Журнал зарегистрирован Федеральной службой
по надзору в сфере связи, информационных
технологий и массовых коммуникаций РФ
(свидетельство о регистрации ПИ № ФС 77-75276
от 7 марта 2019 года).



© Pixar

54

ВИДЕОДРОМ

АНИМАЦИОННАЯ РЕВОЛЮЦИЯ



© Team Cherry

68

ИГРОВОЙ КЛУБ

ПОВЕСТЬ О ДВУХ КОРОЛЕВСТВАХ



The wub [CC BY-CA 4.0]

82

МАШИНА ВРЕМЕНИ

ПРОКЛЯТЫЙ СТАРЫЙ ДОМ



92

ФАН

ХУДОЖНИЦА GREY EVIL OWL

СПЕЦМАТЕРИАЛ

4 Виртуальная реальность в фантастике

ВРАТА МИРОВ

16 Люди-птицы в мифологии и фантастике

22 Самые-самые: братья и сёстры в анимации

КНИЖНЫЙ РЯД

28 Книги месяца

37 Беседа с Андреем Столяровым

44 Памяти Василия Головачёва

48 Алхимистика Михаила Успенского

ВИДЕОДРОМ

54 Как создавалась «История игрушек»

62 25 лет как Гринч похитил Рождество

ИГРОВОЙ КЛУБ

68 Что происходит во вселенной Hollow Knight

МАШИНА ВРЕМЕНИ

76 Как земляне добрались до Красной планеты

82 История особняка Винчестеров

ФАН

92 Художница Grey Evil Owl

102 Рассказ: Сергей Лактионов «Vegvísir»

109 Рассказ: Ева Цейтлин «Ткань душевная»

112 Зона комикса: Рустам Ха, Евгений Пекло «Опасные игрушки»

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

ООО «Мир Хобби» вторая обложка, третья обложка, четвёртая обложка

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 несёт ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение редакции может не совпадать с мнением авторов.

Иллюстрация на обложке
Grey Evil Owl

© Издание эффицировано.
© 2003–2025 ООО «Мир Хобби».
Все права защищены.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

НАГРАДЫ «МИРА ФАНТАСТИКИ»

ESFS Awards «Best Magazine» (2006, 2021)

Бронзовый Икар (2006)

Премия имени Александра Беляева (2006)

Дюрандаль (2006)

Премия имени Александра Беляева (2008)

Приз имени Ивана Ефремова (2008)

Премия творческой мастерской Генри Лайона Олди «Второй блин» (2008)

Странник (2009)

Роскон (2011)

Фантассамблея (2013)

«МИР ФАНТАСТИКИ» В СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЯХ

vk.com/mirfantastiki

x.com/Mir_Fantastiki

youtube.com/user/MirFantastiki

t.me/mirf_ru

max.ru/mirfantastiki

АВТОРСТВО В «МИРЕ ФАНТАСТИКИ»

«Мир фантастики» всегда ищет новых авторов. Если вы любите фантастику так же, как любим её мы, и умеете хорошо писать, мы будем рады, если вы вольётесь в нашу команду. Достаточно написать один-два пробных текста, рассказать о себе и при-слать письмо на адрес textby@mirf.ru. Более подробные ин-струкции для авторов статей вы найдёте на сайте mirf.ru.

ПОДПИСКА В КАТАЛОГАХ

«Пресса России» индекс E11802
«Почта России» индекс ПИ055

Распространение журнала «Мир фантастики» за рубежом:
Подписное агентство Creative Service Band
Сайт: www.periodicals.ru • Телефон: +7 (499) 685-13-30
Индекс в каталоге: 46452



«Матрица: Воскрешение»
© Warner Bros., 2021

Текст: Кирилл Шайдуков

МАТРИЦА ЦИФРОВЫХ ГРЁЗ

Виртуальная
реальность в фантастике

«Наступило будущее». Эта фраза из популярного некогда шоу про видеоигры как нельзя лучше характеризует нашу жизнь. И будущее это вполне киберпанковское. Прохожие обходят роботов-доставщиков, нейросети создают не только картинки, но и видеоролики, озвучку, фейковые лица и дипломные работы — а вон у того мрачного типа в палёном «адидасе» в кармане лежит не кастет, а новенький «айфон». Для записи сотен гигабайт информации не нужны мозги Киану Ривза — с этим отлично справляется кусочек кремния размером с ноготь. Но есть одна вещь, которая, вопреки предсказаниям фантастов, так и не вошла в обиход — разве что в качестве недешёвой игрушки со множеством недостатков. Речь идёт о виртуальной реальности.

Сейчас кроме видеоигр и порно «с эффектом погружения» (гусары, молчать!) VR-технологии используются в медицине, спорте и «диванном» туризме — но до полноценных цифровых миров очень далеко. А ведь прадеды современных Oculus Rift, Valve Index и PS VR появились ещё в 1960-х, когда компьютеры были размером с холодильник. Минуты десятилетия, но у нас до сих пор нет чего-то подобного «файтингу» из «Матрицы» или симуляции из «Тринадцатого этажа». Слишком мало контента и пользователей, несовместимые друг с другом устройства разных брендов... И недостаточный эффект присутствия — появился даже термин «киберболезнь» (cybersickness), которым обозначают конфликт восприятия искусственного окружения и ощущения положения тела. В общем, встретиться с дамой в красном или разгромить злую корпорацию, рассекая на «Делореане» и швыряясь куклами Чаки, получится не скоро — если получится вообще.

В фантастике положение дел более оптимистичное — если, конечно, считать само существование компьютерных вселенных благом. Ведь, к примеру, истории Харлана Эллисона или Уильяма Гибсона жизнерадостными не назовёшь, хотя далеко не все подобные сюжеты мрачные.

Поправьте свои нейрошунты, проверьте системы жизнеобеспечения, отложите красную таблетку — мы отправимся в небольшое путешествие. За возможные побочные эффекты (лёгкое головокружение, тошнота, помутнение рассудка и т. д.) компания ответственности не несёт.

Сканирование мозга...

Загрузка...

Level 1. Галатея, Спящий и «Удивительные истории»

Первые небоскрёбы, машины, похожие на самобеглые телеги, мужчины в изысканных костюмах, с упоением отстреливающие других мужчин в изысканных костюмах, подпольные питейные заведения, где не умолкает джаз... Это — США 1930-х годов. Великая депрессия, бутлегеры, гангстеры, расцвет Голливуда и махровая сегрегация. А ещё, как ни странно, первые внятные описания VR-устройств и полноценной симуляции — при том, что до компьютеров Конрада Цузе остаётся несколько лет, а до «Сенсорамы» и «Кинокарты Аспена» — десятилетия.

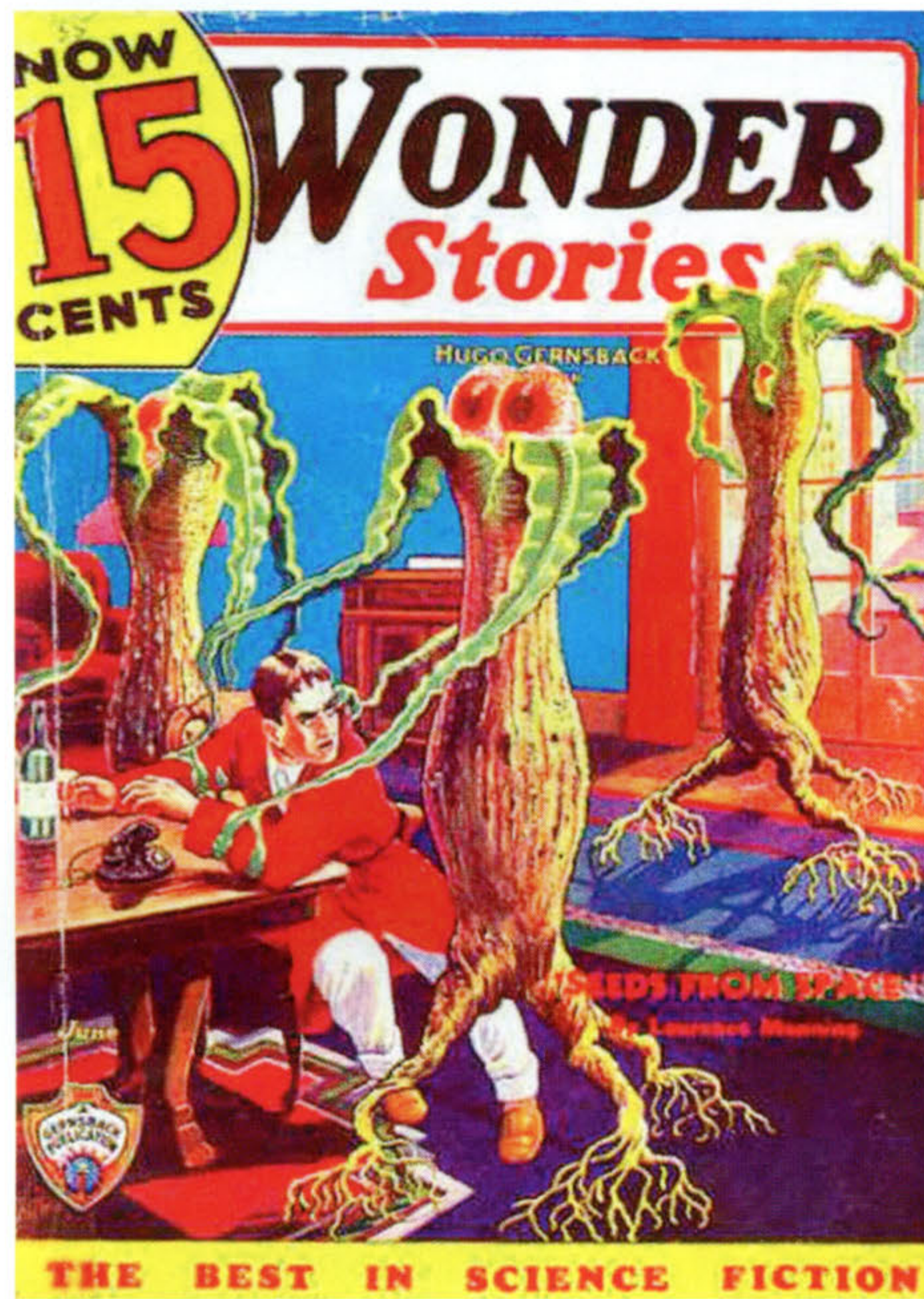
Благодарить за это нужно великий бульварный журнал Wonder

Stories, подаривший широкой публике Кларка Эштона Смита, Джона Кэмпбелла, Эдмонда Гамильтона и многих других. На его страницах молодой, плодотворный (и, к сожалению, рано ушедший из жизни) автор Стенли Вейнбаум в 1935 году опубликовал коротенький рассказ «Очки Пигмалиона», где совместил привычный для современности VR-шлем, эскапистскую фэнтези-зарисовку и мораль в духе «реальность всё равно лучше».

Главный герой, Дэн Бёрк, встречает типичного чокнутого профессора Людвиг, который предлагает ему опробовать некий «жидкий позитив» — вещество, в котором «записаны» ощущения, запахи, вкусы и звуки. Для его приёма используется что-то вроде противогаза. Поскольку это не ужасы, Дэн не просыпается в холодном подвале без конечностей, а осознаёт себя в мире, смахивающем на Эдемский сад. Там он встречается с красавицей Галатеей, влюбляется и тут же теряет любовь, с отвращением возвращается в реальность... Но всё оказывается не так уж плохо, ведь образ Галатеи «снят» с настоящей девушки.

История Лоуренса Мэннинга «Город живых мертвецов» 1930 года развивает идею «приключений разума» при минимальных телесных затратах. Несмотря на название, зомби здесь нет, Джордж Ромеро ещё не родился. Зато есть ужас бессмысленного, необратимого трансгуманизма,

В 1935 году в июньском номере журнала Wonder Stories был опубликован рассказ «Очки Пигмалиона» — одно из первых изображений виртуальной реальности

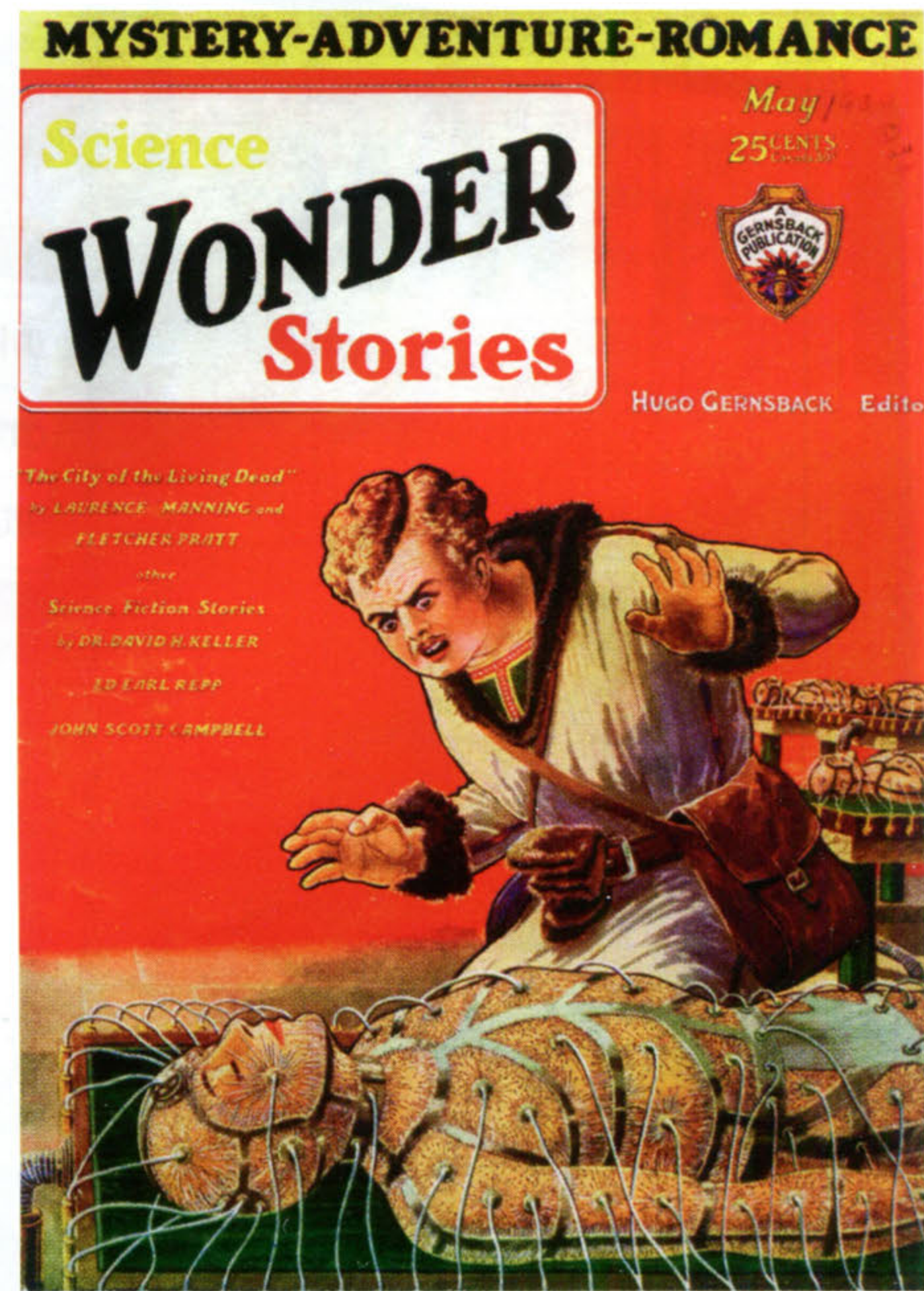


«Город живых мертвецов» развивает идею «приключений разума» при минимальных телесных затратах

приведшего к краху цивилизации и сращиванию с машинами. Эту работу будущий автор цикла «Человек, который проснулся» (где темы искусственного интеллекта и общества, управляемого компьютером, раскрываются подробнее) создал в соавторстве с Флетчером Прэттом. Остатки человечества влачат примитивное существование, промышляя охотой и собирательством, и боятся «Демонических сил» и «Машин». Последствия войны с использованием оружия массового поражения и механических орд? Нет, всего лишь... страсть к развлечениям.

Старейшина рассказывает, что захотел найти селения могучих людей прошлого — англесков. Он обнаружил города с гигантскими зданиями и разбитыми машинами на улицах — но ни следа людей. Лишь в одном окне горел свет. За ним было нечто страшное — мертвец, опутанный блестящей проволокой. Он едва заметно пошевелился, приведя путешественника в ужас. Тот убежал, но затем наткнулся на «человека с металлическим лицом», задумчиво сидящего

В «Городе живых мертвецов» Лоуренса Мэннинга вернуться из симуляции в реальный мир было невозможно



Гансовский выносит своему миру неутешительный приговор — даже воображение отдано на откуп технологическому заменителю

за шахматной доской. Он и объяснил, что случилось с некогда процветающим обществом.

Англески, а попросту — англичане, прекратили войны и достигли высот технологического прогресса. Совершенные машины занимались сельским хозяйством, строительством, перевозками. Казалось бы, вот он, идеальный мир, где можно посвятить себя творчеству. Но механизмы постепенно заменили и художников, музыкантов, скульпторов, актёров. Творческие профессии стали не нужны. Благодаря огромному количеству свободного времени возникла мода на компании, создающие «приключения», театры ощущений.

Была создана технология, позволяющая срастить искусственные нервы с человеческим телом. Сначала её использовали для компенсации утраченных или нефункциональных конечностей, но вскоре прямо в мозг начали транслировать приключенческие истории. Охота, космические полёты или просто возможность «отведать» изысканной еды — удовольствия на любой вкус. Только вернуться обратно было невозможно, технология этого не позволяла. Правительство охотно предоставляло государственные Машины

Приключений в обмен на имущество Машинных Авантюристов. Так почти все люди оказались во власти электрических снов — кроме единственного оператора, следящего за бесперебойной работой системы.

Пугающая и грустная история предсказала многое — и квестумы, и 5D-кинотеатры, и даже опасения, что нейросети заменят людей творческих профессий. Переход человечества в мир вечных грёз тоже показан очень ярко. Не нужно никакой войны с машинами, Скайнет или Архитектора Матрицы — люди сами навечно загонят себя в рабство собственного разума. Опустим же завесу милосердия и покинем это безрадостное место.

Level 2. Не грози Уилберу Мерсеру, принимая «сlegt» у себя в Симулаконе

Если 1930-е годы были временем Великой депрессии, великихстроек и великой бульварной фантастики, то 1960-е можно назвать временем великих перемен.

С одной стороны — «дети цветов», Оттепель, полёты в космос, расцвет рок-н-ролла. С другой — Куба, программа «МК-Ультра», гибель Джона

Ф. Кеннеди и Мартина Лютера Кинга. Водоворот событий (а ещё доступность психоактивных веществ) не могли не повлиять на творцов — например, Филипа К. Дика. Его книги отлично вписываются в рамки нашей экскурсии — часто их темой становилась виртуальная и альтернативная реальность, искусственные люди, модификации тела и психические расстройства. По сути, Дик показал киберпанк в его привычном виде, когда ни термина, ни знаковых произведений ещё не существовало, — и написал знаменитую историю про репликантов и электрических овец.

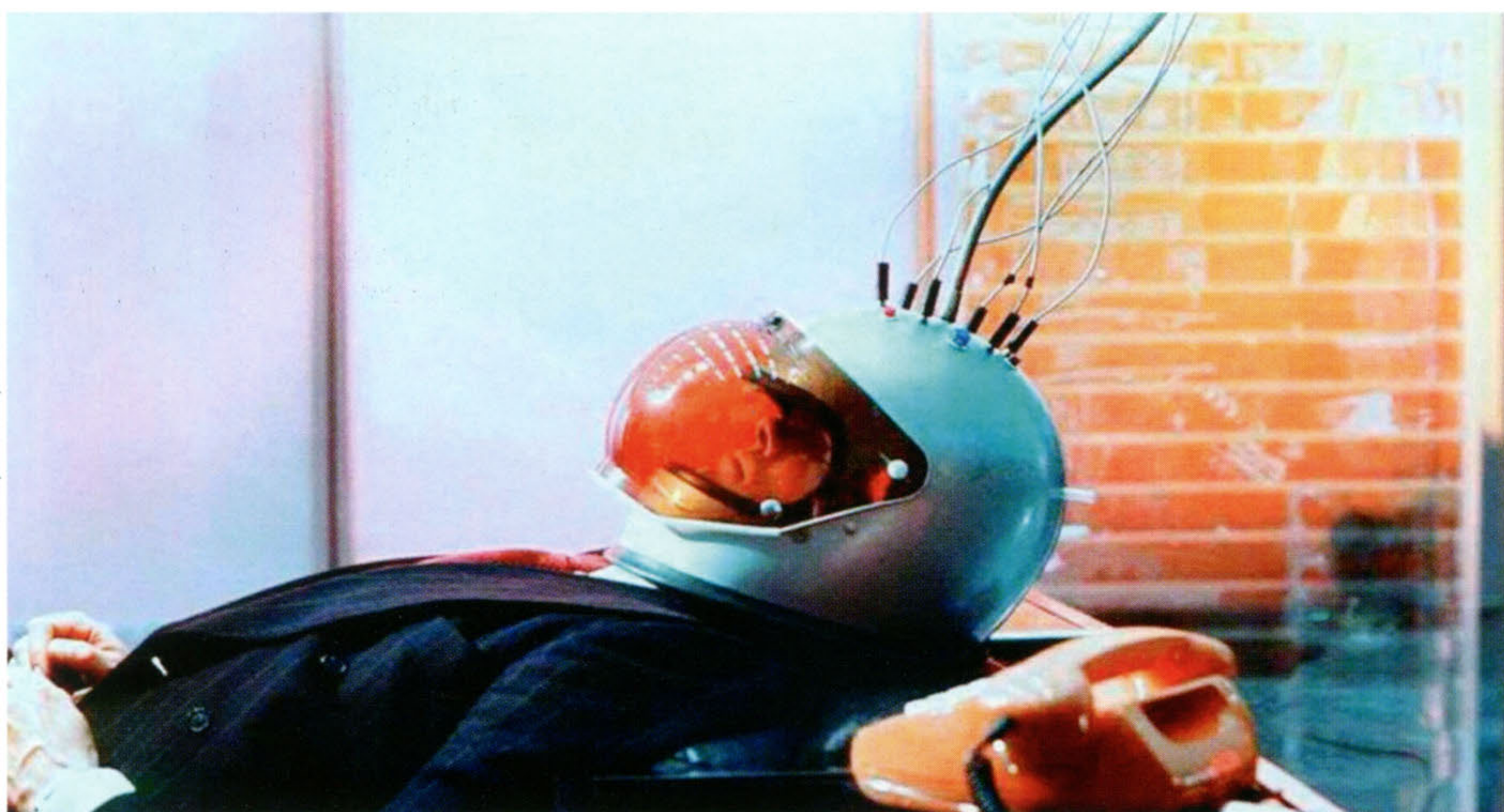
В ней на постапокалиптической Земле в качестве религии распространён мерсеризм — странное техно-философское движение, основанное на злой пародии на Иисуса и Сизифа одновременно. Уилбер Мерсер был человеком, жившим до войны. Он мог оживлять умерших животных — но власти подвергли его варварской операции и лишили удивительной силы. Из-за этого Мерсер угодил в Загробный мир — он пытается выбраться на Землю, поднимаясь на высокий холм, с которого его вновь и вновь сбивают камнями. Последователи Мерсера с помощью особого устройства под названием эмпатоскоп попадают в его разум, сливаются с ним и другими пользователями и переживают вечные мучения своего божества.

В романе «Стигматы Палмера Эдрича» (1964) мир уныл и вреден для здоровья — на этот раз из-за глобального потепления. Людям приходится переезжать на Марс, а средством эскапизма служит кукольный набор и препарат Кэн-Ди. Он позволяет ощутить себя в клипе Barbie Girl, с бессмысленным и беспощадным потреблением и роскошью — да ещё и, по примеру мерсеристов, пребывать в розовой фантазии коллективно. Титульный Палмер Эдрич предлагает вещество Чуинг-Зет — возможно, за его созданием стоят инопланетяне, но зато оно позволяет создавать собственные осязаемые миры. Заманчиво, не правда ли?

Дик — признанный классик фантастики. А вот другой автор, писавший о виртуальной реальности, незаслуженно подзабыт — как и экранизации его произведения. В 1964 году Дэниел Галуи опубликовал роман «Симулакрон-3». Его действие разворачивается в альтернативном 2034 году: здесь социологические опросы стали альфой и омегой существования, ведь экономика и политика полностью зависят

Эмпатоскоп, Чуинг-Зет или Симулакрон — какой способ сбежать от реальности предпочитаете?





В фильме «Мир на проводе» события романа Дэниела Галуя перенесли в Германию

от общественного мнения. Изучает данные Ассоциация сборщиков информации, наделённая широкими полномочиями. В пику Сборщикам талантливый инженер Хэннон Фуллер создаёт «Симулакрон-3», симулятор социального окружения.

Его виртуальный мир населён компьютерными моделями — полноценными имитациями людей. Потенциально это позволит избавиться от постоянных соцпросов — вот только сам Фуллер погибает, а глава службы безопасности Линч исчезает, причём как физически, так и из воспоминаний окружающих. Главный герой романа, Дуглас Холл, страдает от странных приступов и потери памяти. Пытаясь разобраться в причинах своего недуга, он приходит к парадоксальному выводу: его реальность — это «Симулакрон» для реальности высшего порядка, а психические проблемы возникают из-за периодического подключения Холла-первого к сознанию

Холла-второго для садистских развлечений в «ненастоящем» мире. Более того, мир Холла-второго готовится отформатировать — затея с «Симулакроном-3» оказалась успешной, а значит, деятельность Ассоциации сборщиков и сам сбор информации становятся невозможными.

Знакомо? Да, сюжет романа напоминает фильм «Тринадцатый этаж» — книгу даже издавали под таким названием. Была и ещё одна экранизация, «Мир на проводе» 1973 года: там историю перенесли в Германию, но при этом сделали более близкой к оригиналу. Кстати, переход между мирами в этом фильме совершается через телефонную будку.

Советские фантасты не отставали от западных коллег. Север Гансовский часто обращался к теме столкновения человека с неизвестным и (временами) пугающим. Нередко в происходящем была замешана наука, а точнее — бесконтрольное стремление к прогрессу и неэтичные эксперименты. Так было,

например, в рассказе «День гнева» 1964 года, где медведи-отарки обрели интеллект, но совесть и этика при этом остались им чужды, или в рассказе «Полигон» 1966 года — о танке под управлением ИИ.

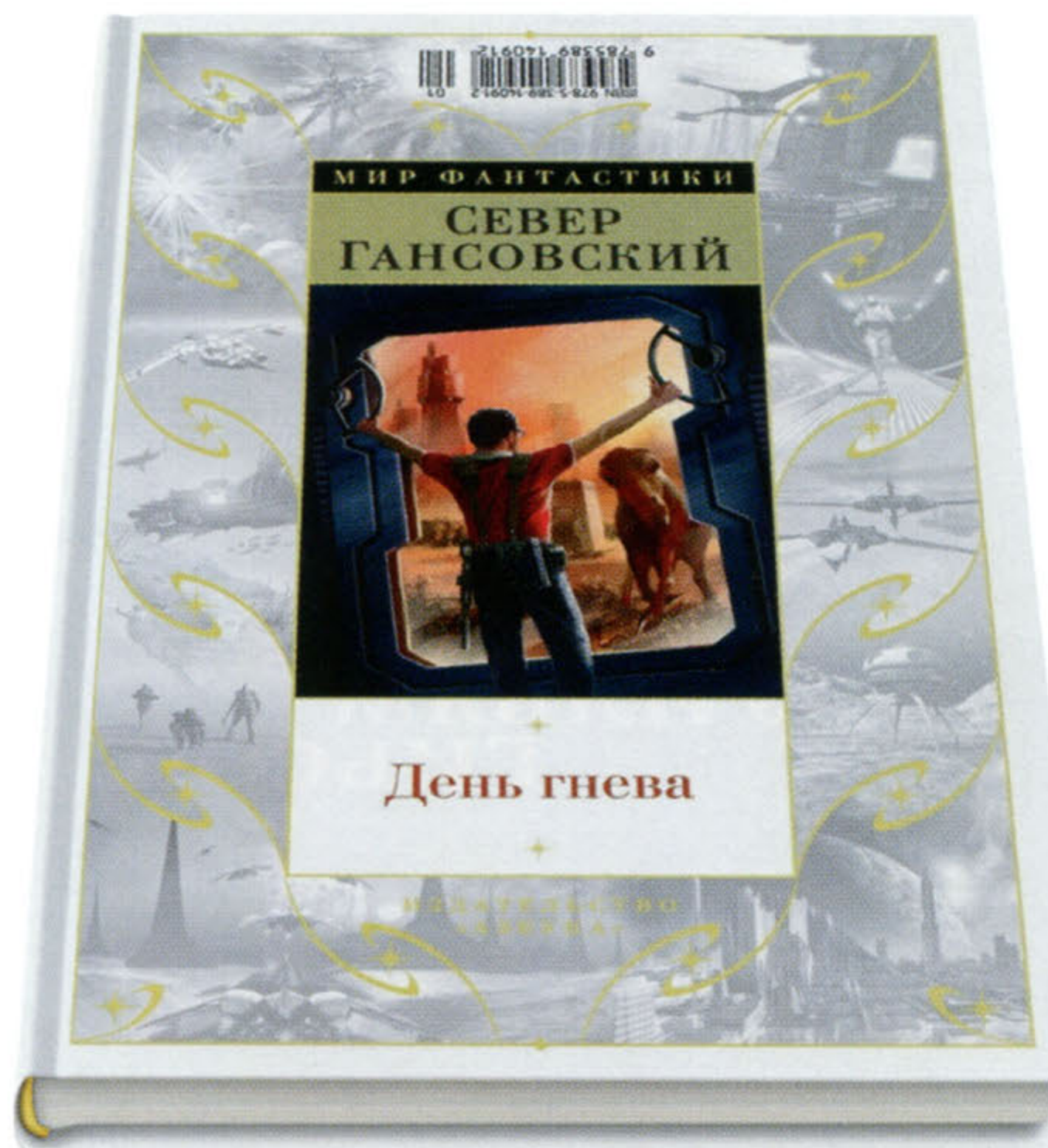
Тему продолжает повесть 1969 года «Три шага к опасности» из цикла «Лех и Чисон». В какой-то степени эта история перекликается с «Городом живых мертвецов» — машины трудятся вместо жалких людей, которые превратились в вялых и слабых созданий. Их существование поддерживают стимуляторы и успокоители — специальные устройства для работы мышц и нервной системы, способные влить в чахлые тела хоть немного энергии и эмоций.

Леха и некоторых других обитателей дивного нового мира такой расклад не устраивает — они выбирают стимуляторы и бегут через таинственный Вокзал, преследуемые агентами спецслужб и войсками. Герои преодолевают множество опасностей, иные гибнут. Выжившие основывают колонию на южных островах... только чтобы проснуться на Вокзале вместе с «компаньонами», каждый из которых в искусственном сне видел мечту, полную трудностей и лишений, но всё равно более привлекательную, чем тошнотворное растительное бытие. Если в Море Полдня братьев Стругацких технический прогресс высвободил человеческие ресурсы для созидательного и творческого труда, то Гансовский выносит своему миру неутешительный приговор — даже воображение отдано на откуп технологическому заменителю.

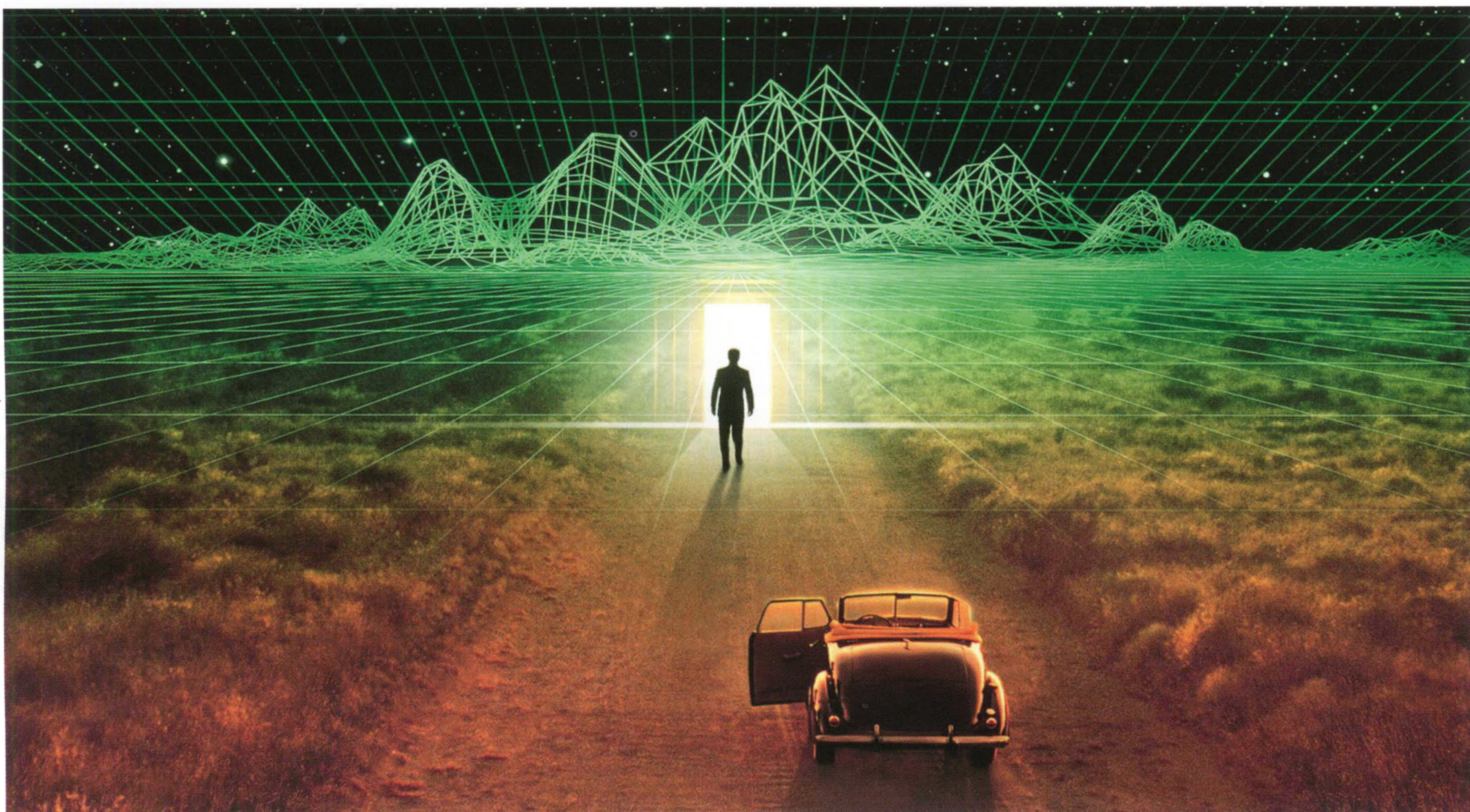
Кстати, о Стругацких — тему виртуальной реальности не обошли

Радиоприёмник, таблетка от комаров и ванна — и вот вы уже можете проживать свои самые смелые фантазии. Пока умираете от нервного истощения, конечно

Север Гансовский в своих рассказах не раз обращался к теме неэтичных технологий и экспериментов



«Тринадцатый этаж» © Columbia Pictures, 1999



Осознать, что твой мир — лишь симуляция, нелегко. А каково выяснить, что он ещё и симуляция внутри симуляции?

и они, правда, раскрыли её своеобразно. Отдельные киберпанковские элементы периодически встречались в их книгах и (несмотря на комфортность Полдня) порой были жутковатыми. Например, «Чёртова дюжина» из романа «Далёкая радуга» 1963 года — учёные, которые после добровольной киборгизации потеряли способность испытывать эмоции, или Массачусетская машина, отключённая после того, как обрела самосознание. Но пиком морального и технологического развития цивилизации были «Хищные вещи века» 1965 года, изобразившие переходный период из развитого капитализма в не менее развитый коммунизм.

Бывшего космолётчика, а ныне представителя Совбеза ООН Ивана Жилина отправляют для расследования в приморский курортный город, где, судя по всему, бушует эпидемия наркомании. Вероятно, предыдущие агенты тоже поддались пагубной привычке. Однако, на первый взгляд, Жилин не обнаруживает ничего криминального — напротив, место, где всего десятилетие назад шли бои (в которых участвовал и сам герой), напоминает коммунистический рай. Правда, с поправкой на то, что здесь существует общество не абсолютного творчества, а абсолютного потребления — с обилием ресторанов и развлечений. Даже выхлопы транспорта пахнут приятно.

Неприглядная изнанка вскрывается быстро. Местные бесятся с жиру: пока одни находят утешение в субкультурах (есть даже что-то вроде готов или эмо) и экстремальном спорте, другие уничтожают произведения искусства и занимаются мелким хулиганством, чтобы хоть как-то встряхнуть опухших от коктейлей и фазанов обывателей. Неудивительно, что именно в этом подгнившем фрукте завёлся таинственный «слег», убивающий всех, кто его употребляет. Жилин ищет подпольную бандитскую структуру, сеть распространителей, лаборатории — а находит банальную, но страшную правду.

Наркотиком оказывается человеческий мозг, которому требуется небольшая помощь — замена детали в радиоприёмнике, тёплая ванна и несколько таблеток от комаров. Слег помогает воплотить самые изощрённые фантазии, просто вытаскивая на свет внутренних демонов, пока тело не умирает от истощения. Сам Жилин говорит, что люди, ушедшие в иллюзорный мир, погибают для мира реального. В финале проблема не разрешается — высокое начальство не воспринимает эпидемию слега всерьёз из-за его простоты и доступности.

Уильям Гибсон много писал о мирах внутри компьютеров и виртуальной реальности — и даже придумал термин «киберпространство»



Level 3. Как взломать Хром, не вставая с «Трона»

И всё же возникновению концепции киберпространства мы обязаны Уильяму Гибсону — он впервые использовал этот термин в рассказе «Сожжение Хром» 1982 года. Более того, там появилась и матрица — пока с маленькой буквы, — и авантюристы, шныряющие по ней с незаконными целями.

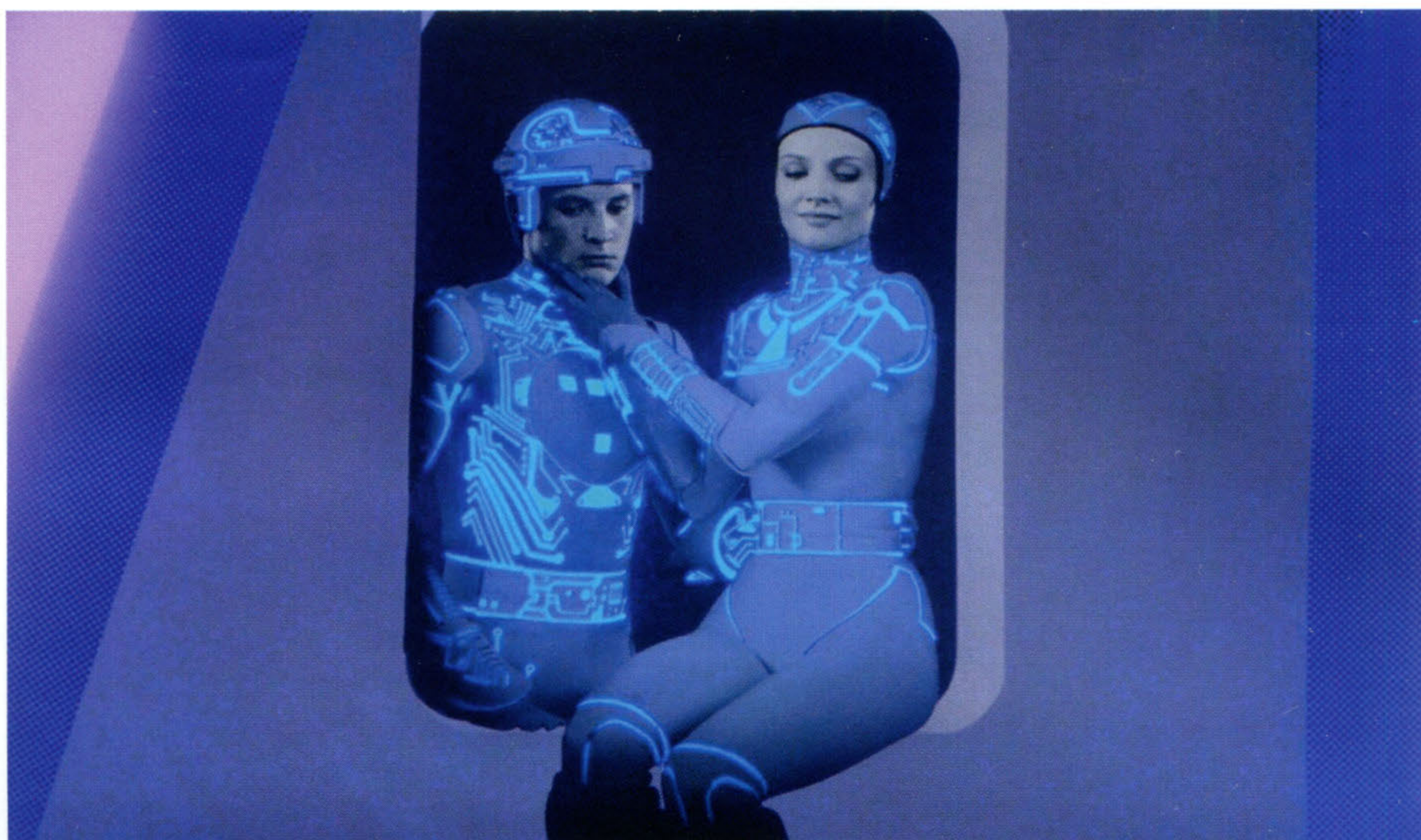
Герои «Сожжения» стремятся взломать защищённую базу данных (между прочим, используя российский софт). Киберпространство описывается как лабиринт кристаллических коридоров и разноцветных фигур, скрывающих различные организации. Профессиональные хакеры, маскируя свои действия под запросы официальных структур, пробираются в него через интерфейс-надстройку. «Сетевые ковбои» используют телефонные звонки, глитч-софт и «ледорубы» — программы для взлома «льда», своего рода файерволов. Но горе тому, кто наткнётся на легендарный «чёрный лёд», который взломает самого взломщика: ведь «убьют в Матрице — умрёшь и здесь».

Кроме того, в Сети, придуманной Гибсоном, существуют цифровые слепки личности скончавшихся людей и аватары Искинов — «Зимнее Безмолвие» и «Нейромант» из одноимённого романа.

В том же 1982 году выходит и знаковый фильм «Трон», в котором можно увидеть, как бы выглядело киберпространство по Гибсону, существующее оно на самом деле. Группировок аугментированных хакеров здесь нет — взломщик вполне обычный, хотя и талантливый. Кевин Флинн, некогда ведущий специалист компьютерной корпорации ENCOM, пытается хакнуть защиту бывшего работодателя — но натывается на программу МСР. Она отсекает сотрудникам компании, Алану Брэдли и Лоре Брейнс, доступ к их же проектам.

Вскоре выясняются подробности происходящего: глава компании Эд Диллинджер занимался плагиатом игр уволенного Флинна. Диллинджера шантажируют, и занимается этим не кто (или что?) иной/иное как

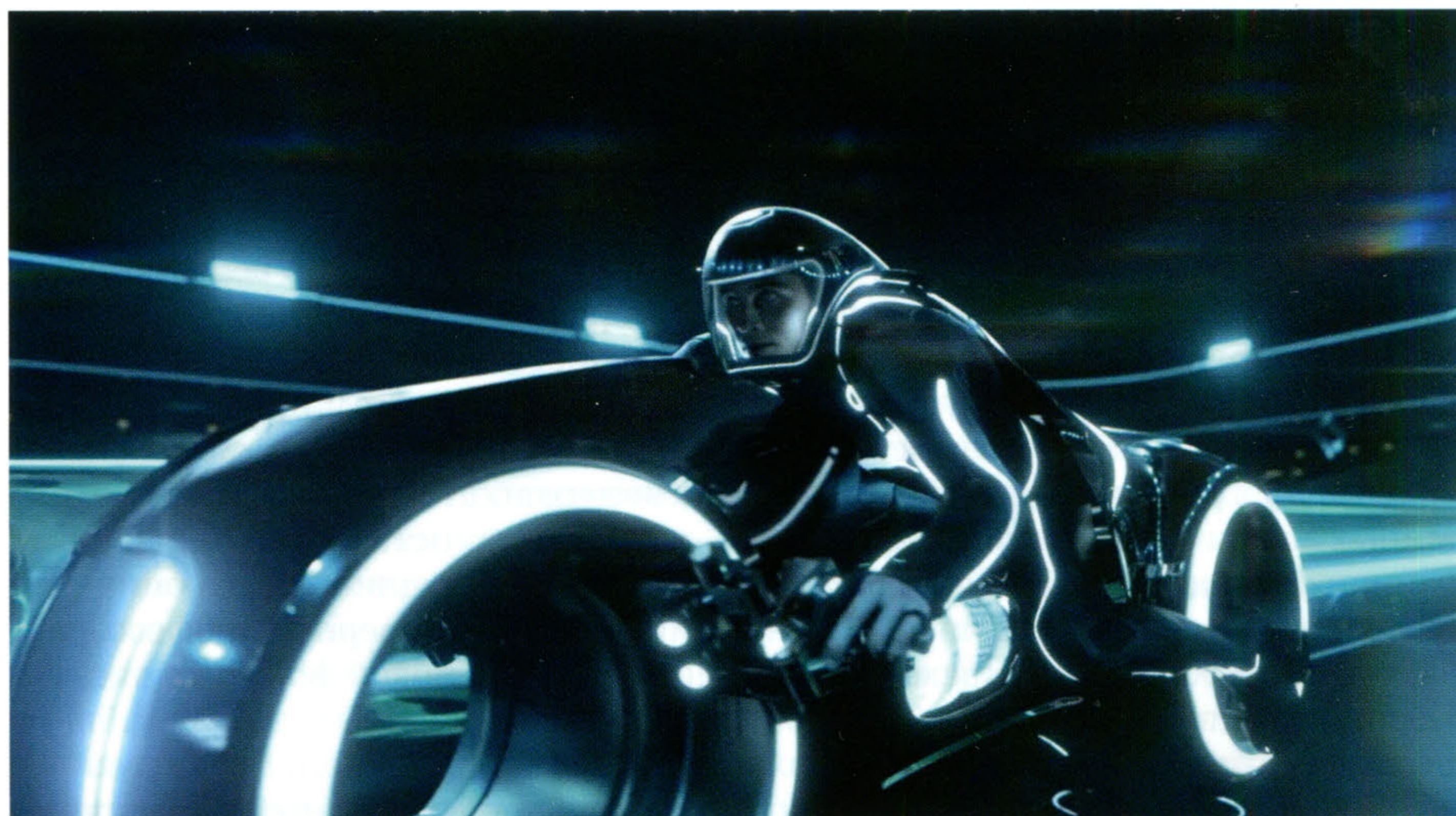
Фильм «Трон» задал моду на изображение виртуальной реальности в кино и видеоиграх



«Трон» © Walt Disney Productions, 1982

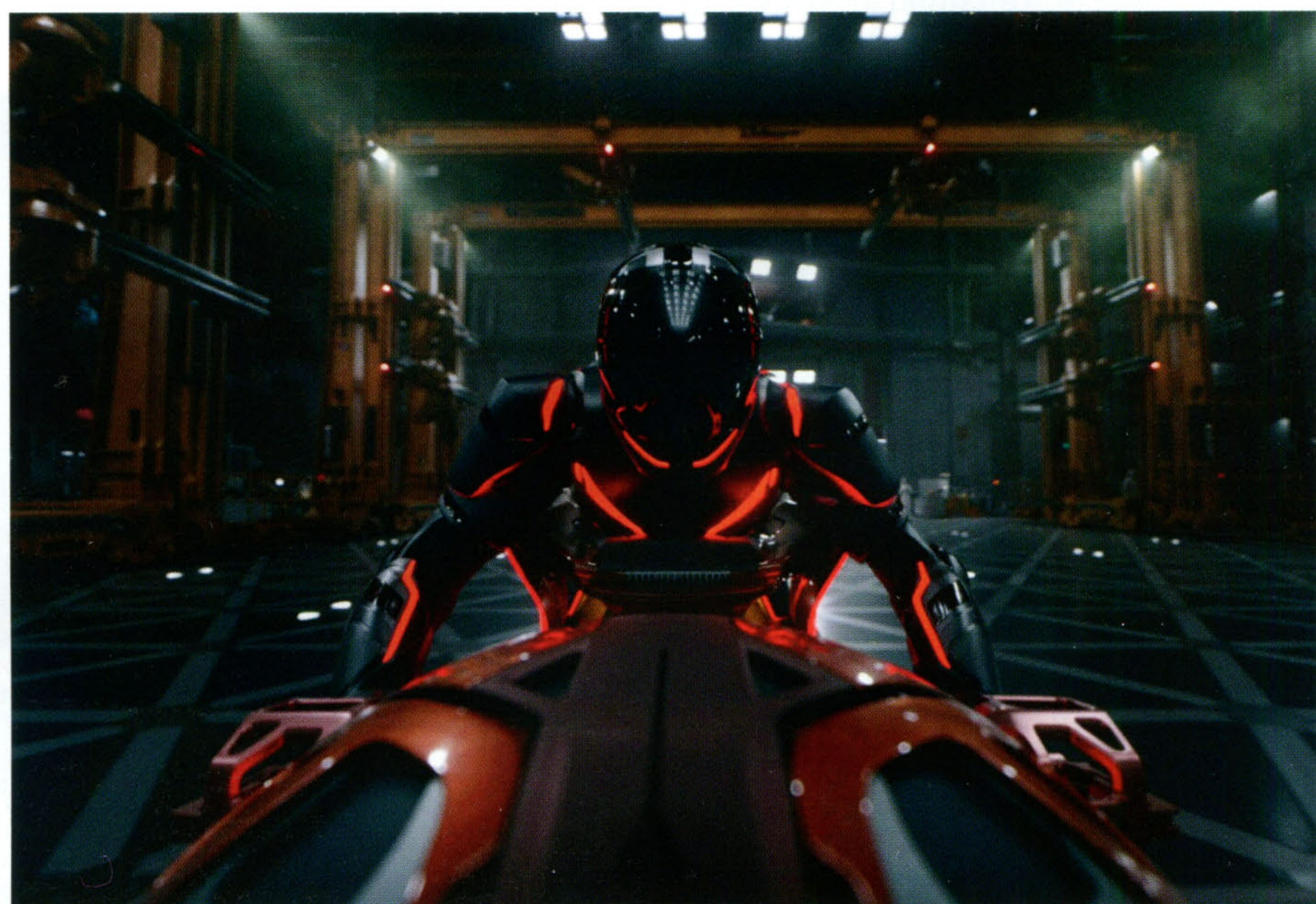
Не все программы в мире фильма «Трон» верят в существование пользователей

Световые мотоциклы, на которых гоняют программы в мире «Трона», стали одним из символов франшизы

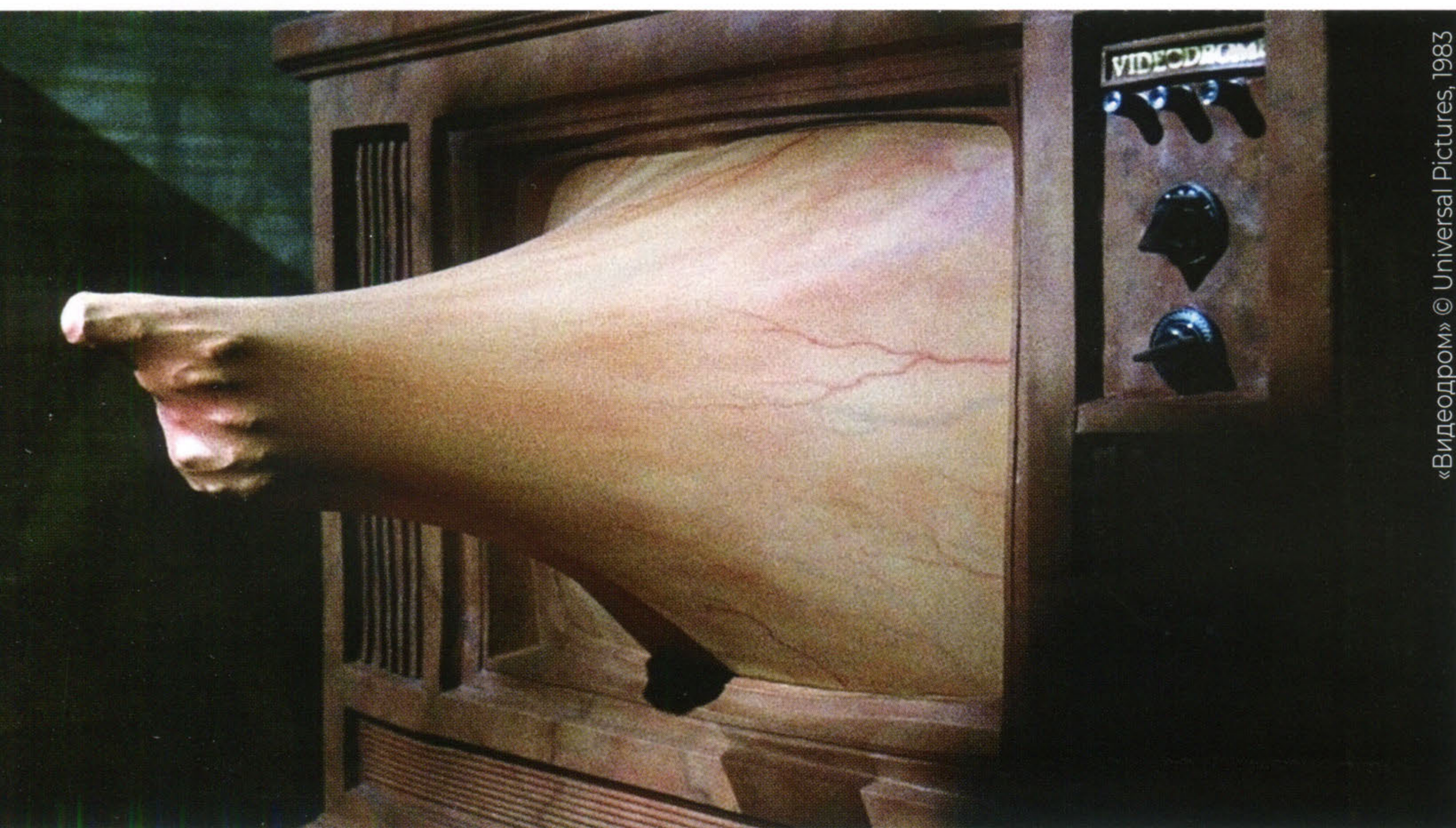


«Трон: Наследие» © Walt Disney Pictures, Sean Bailey Productions, 2010

В фильме «Трон: Арес» одну из программ отправят в реальный мир



«Трон: Арес» © Walt Disney Pictures, TSG Entertainment, 2025



«Видеодром» © Universal Pictures, 1983

Дэвид Кроненберг, мастер боди-хоррора, показывал виртуальные миры во плоти — в прямом смысле

сам МСР, который обрёл самосознание и установил диктат над другими программами. Оказывается, внутри центрального компьютера ENCOM существует сообщество человекоподобных программ, идентичных по личностным свойствам своим создателям. В их рядах действует сопротивление, которое противостоит отрядам программ-силовиков, подчинённых МСР и его заместителю Сарку. Флинну приходится пройти оцифровку и отправиться в мир Мейнфрейма, чтобы освободить программу-безопасника по имени Трон и покончить с диктатурой МСР.

«Трон» стал первым фильмом, в котором широко использовалась компьютерная графика — забавно, что он не получил номинацию на «Оскар», потому что цифровые спецэффекты посчитали жульничеством. Тем не менее он задал моду на изображение виртуальной реальности в кино и видеоиграх. В 2003 году вышла компьютерная игра «Трон 2.0», события которой, увы, стали неканоничными после выхода официального сиквела «Трон: Наследие» 2010 года. Отсылки и пародии на фильм Стивена Лисбергера можно встретить в самых разных произведениях (и в «Симпсонах», естественно). А в октябре 2025 года вышел триквел «Трон: Арес», где программы попадут в мир людей.

Говоря о виртуальной реальности в её философском смысле, стоит упомянуть фильм «Видеодром» Дэвида Кроненберга. Несмотря на то, что там нет ни киберпространства, ни суперкомпьютеров, основные признаки VR присутствуют: симуляция

порождена «изначальной» реальностью, интерактивна (взаимодействует с другими реальностями) и автономна (существует по своим законам). Таков мир по версии профессора О'Бливиона — оригинальную действительность заменяет телевизионная, а сам профессор существует в виде записей-монологов на видеокассетах.

Сигнал таинственного Видеодрома вызывает причудливые галлюцинации, которые, по версии профессора, должны стать новой формой существования. Однако О'Бливиона убивают, а технология попадает в руки радикально настроенной группировки. Естественно, заканчивается эта

история безумием и кровопролитием. Более того, есть теория, что главный герой, надев шлем в магазине очков, так и не вернулся в реальность.

Level 4. Соло стреляет первым

Как ни странно, в 1980-е годы проектов, посвящённых виртуальной реальности, выходило не так много — в почёте были пришельцы-потеряшки, «Звёздные войны», Марти Макфлай и Фредди с Джейсоном. Следующее десятилетие всё изменило — технологии развивались, а домашний ПК и видеоигровая консоль переставали быть диковинкой. Фантастика на компьютерные темы отчасти превратилась в «ближний прицел». Например, в эротическом технотриллере (эротики в 1990-е тоже снимали много) «Разоблачение» 1994 года VR-очки используются для доступа к корпоративной базе данных. Это лишь часть сюжета, но она ярко демонстрирует без пяти минут обыденность подобных устройств.

В 1992 году в прокат выходит «Газонокосильщик» — якобы экранизация рассказа Стивена Кинга, в которой от первоисточника остался лишь титульный газонокосильщик, получивший имя Джоб.

Сюжет фильма отсылает к роману «Цветы для Элджернона»: доктор Анджело, работающий на военных, испытывает на умственно отсталом Джобе препараты по развитию интеллекта, а для обучения использует виртуальную реальность. Видя его успехи, военные меняют стимуляторы на вещество, которое в разы усиливает

Сейчас персонажи мультсериала ReBoot кажутся вырвиглазно-яркими и странными — но зато сколько ностальгии!



ReBoot © ABC, Cartoon Network, 1995–1997



«Газонокосильщик» © New Line Cinema, 1992

Многим, кто смотрел фильм «Газонокосильщик» в детстве, виртуальное лицо Джоба наверняка являлось в кошмарах

навыки газонокосильщика. Но проявляются побочные эффекты: Джоб овладевает телекинезом и телепатией, управляет компьютерами и использует новые способности, чтобы отомстить обидчикам. Анджело пытается его остановить, но терпит неудачу — в финале бывший газонокосильщик полностью переходит в киберпространство и заражает собой компьютерные сети по всему миру. Фильм примечателен тем, что в нём использовали новаторскую на тот момент технологию захвата движения, а звуковым редактором был Фрэнк Серафин, который работал над «Троном».

Мультсериал ReBoot 1994–2001 годов был детской версией «Трона». Первое шоу такого рода с полностью компьютерной графикой рассказывает о жизни внутри ПК, в месте под названием «Мейнфрейм». Большинство персонажей носят имена, связанные с компьютерными терминологиями. Занятно, что их приключения обычно связаны с тем, что пользователь запускает какую-нибудь игру, а героям приходится брать на себя роль мобов. После закрытия сериала ReBoot продолжил развиваться — в рамках вселенной выходили комиксы, видеоигра, продолжение 2018 года

и документальный фильм о создании сериала, увидевший свет в 2024-м.

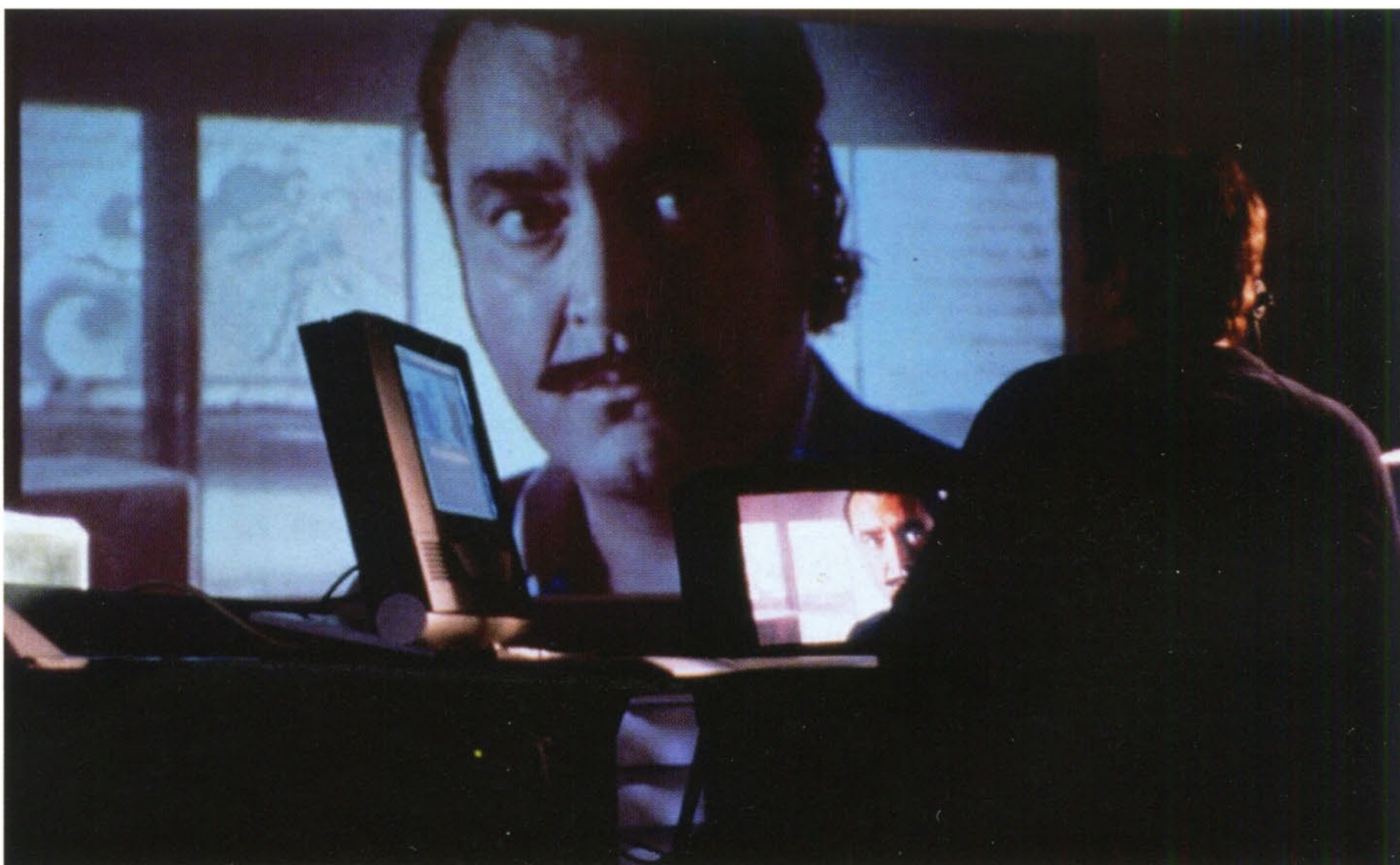
«Нирвана» 1997 года привлекает не новаторскими технологиями, замысловатыми погонями или стилистикой «неоновое iBсе». За пределами уютной квартиры Джимми, разработчика игр крупной корпорации «Окосама», — типичный киберпанковый мир с перенаселением, подпольной хирургией и хакерскими барами. Наркотики и человеческие органы здесь продают свободно — причём «не нужные» части тела можно заменить на паршивые импланты.

Но проблема Джимми не в этом — жена ушла от него, упомянув в сообщении хакера Джойстика, живущего

в неблагополучном (хотя казалось бы, куда ещё хуже) районе. Кроме того, главный герой новой видеоигры «Нирвана», Соло — жгучий итальянец с грустными глазами бассет-хаунда — из-за вирусной атаки осознаёт себя, пока все прочие игровые персонажи действуют по скриптам. День сурка с бесконечными смертями для Соло невыносим — он обращается к Джимми, умоляя того удалить игру. Но это не просто — «Нирвана» хранится на сервере компании, поэтому помочь может лишь опытный хакер. Так начинается квест Джимми — поиски жены, преследование корпоративных головорезов (а точнее, штатного психолога с группой наёмников) и погружение в мир киберпреступности.

В отличие от того же «Трона», мир «Нирваны» демонстративно реалистичный и серый, с редкими всплесками кислотно-ярких оттенков. Некоторые элементы окружения меняют цвет, что выглядит крайне стильно, но в целом симуляция похожа на реальность — многонациональные толпы на улицах огромного мегаполиса, колоритные преступники и технологии вроде видеосвязи или протезов, напичканных оружием. В начале фильма Соло намекает, что и мир Джимми тоже может быть ненастоящим. Злоключения главного героя действительно похожи на компьютерную игру с замысловатым сюжетом: персонажи (кроме основных) — массовка с парочкой реплик, а открытая концовка с «перемоткой» событий оставляет простор для толкований. Соло смог вырваться из череды воскрешений, но Джимми бежать некуда.

Виртуальному персонажу в фильме «Нирвана» надоело играть одну и ту же роль и постоянно умирать



«Нирвана» © Cecchi Gori Group Tiger Cinematografica, 1997

Мир «Нирваны» демонстративно реалистичный и серый, с редкими всплесками кислотно-ярких оттенков



«Экзистенция» © Dimension Films, 1999

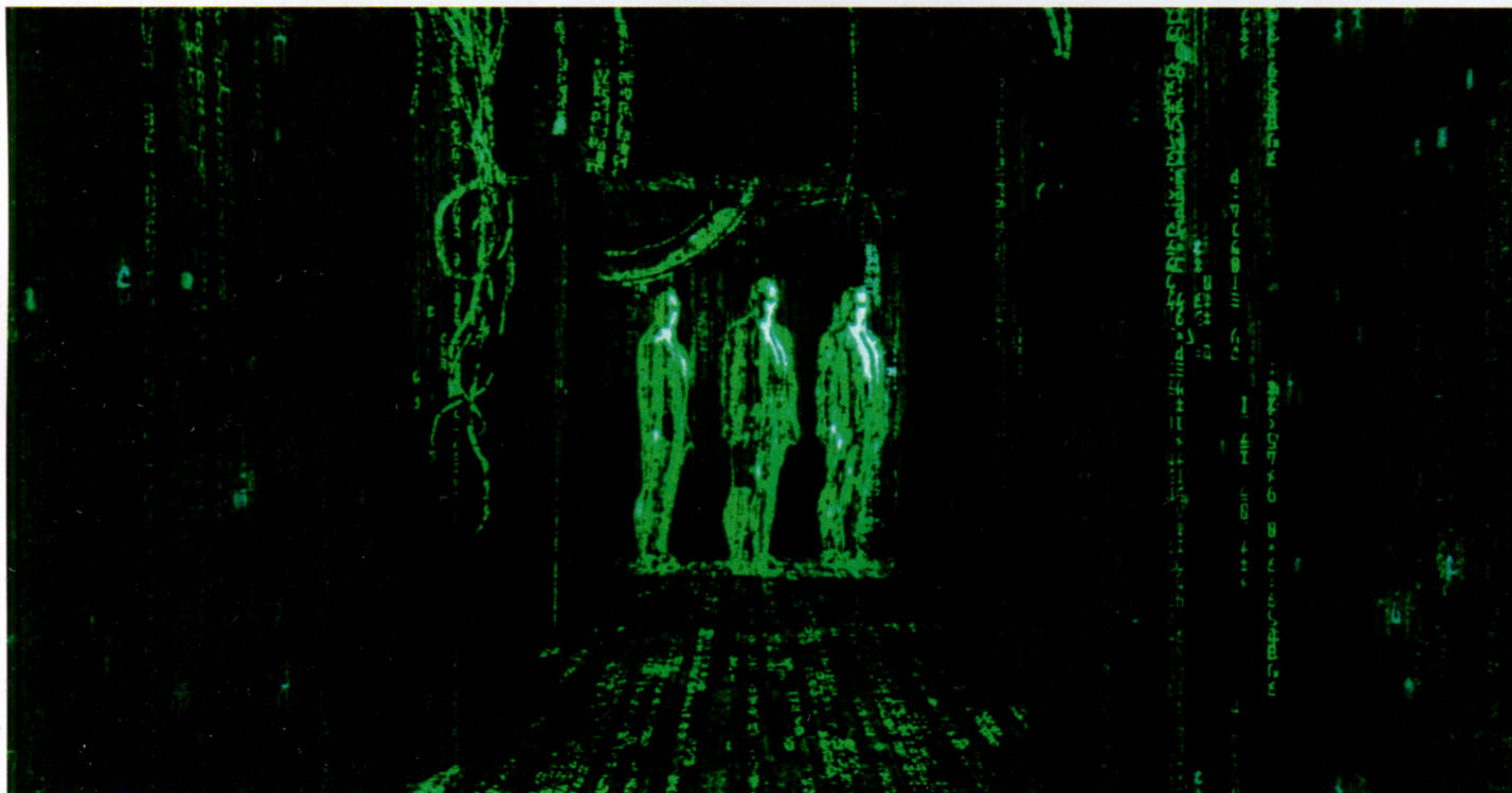
Контроллер виртуальной реальности в мире «Экзистенции» урчит, когда его поглаживают, и прикрепляется к пользователю чем-то вроде пуповины

Отечественной фантастике в 1990-е тоже было чем похвастаться. В «Лабиринте отражений» 1997 года Сергей Лукьяненко ярко описал мир Глубины, в которой существует виртуальный город Диптаун. Компьютерные технологии здесь не ушли далеко вперёд: нет шлемов, очков или портов на теле, ПК и 3D-графика довольно примитивны. Всё меняет разработка гениального программиста Дмитрия Дибенко. Сгенерированный видеоролик заставляет воспринимать интерактивное изображение как реальное. Возникает Диптаун — город, существующий только в Сети. Его «населяют» десятки миллионов человек. Глубина небезопасна — в лучшем случае ПК может поймать вирус, а в худшем человека настигает дип-психоз, из-за которого различить виртуальное и реальное становится невозможно. Покинуть

Глубину можно не везде, так что есть риск погибнуть от истощения. Выходить из неё самостоятельно способны только люди с особыми способностями, называемые дайверами. Дайверы спасают застревших игроков или занимаются не вполне законными делами — с одного такого дела и начинается цикл «Диптаун».

Телесериал «Виртуальная реальность» («VR.5»), с перерывами выходивший в 1995 и 1997 годах, канал Фох закрыл после одного сезона. Телефонистка Сидни Блум — дочь учёного-компьютерщика, погибшего в автокатастрофе. Однажды она получает возможность с помощью VR-гарнитуры и телефонного звонка попадать в сознание людей. Вскоре ей предлагает сотрудничество организация «Комитет». Каждая серия — своего рода квест, напоминающий

Самая известная виртуальная реальность выполнена в зелёных оттенках. А ещё там носят чёрные плащи и латекс



«Матрица» © Warner Bros., 1999

фильм «Начало» Кристофера Нолана: чтобы вернуться в реальный мир, нужно найти особый предмет.

Фильму «Тринадцатый этаж» (1999) тоже не повезло — он оказался в тени своего монструозного конкурента, «Матрицы», о которой мы поговорим чуть позже. Это вольная экранизация уже упомянутого «Симулакрона-3»: от первоначального сюжета остался лишь концепт виртуальной реальности, которая в свою очередь смогла создать виртуальную реальность внутри себя. В начале кино похоже на роман — инженера Хэннона Фуллера убивают, но он оставляет главному герою, Холлу, послание внутри симуляции, изображающей Лос-Анджелес конца 1930-х годов. Мир Холла тоже оказывается симуляцией: его аватар использует для убийств супруг Джейн, дочери Фуллера.

Помимо многоуровневости (нам намекают, что исходная действительность может быть очередной симуляцией), «Тринадцатый этаж» интересен тем, что здесь показан уникальный механизм переноса личности. Многие персонажи созданы по образу кого-то ещё — благодаря чему могут занимать «своё» тело в другом мире. Этот принцип работает и в обратную сторону: в конечном итоге Холл загружается в тело Дэвида, «оригинального» мужа Джейн, и оказывается в реальности, а самого Дэвида убивают в симуляции.

Дэвид Кроненберг в фильме «Экзистенция» 1999 года предпочёл проводам и процессорам побольше склизкого и пульсирующего. В этом мире биотехнологии развиты лучше, чем электроника. Аллегра Геллер, знаменитая разработчица, представляет новую игру в виртуальной реальности, когда на неё совершает покушение сторонник «реализма». Но ему мешает стажёр Тэд, сыгранный Джулом Лоу. Тэду и Аллегре приходится бежать от преследователей в глубины той самой игры под названием «Экзистенция», по пути теряя связь с реальностью и даже с собственными личностями.

Говоря о виртуальных мирах, нельзя не упомянуть великую и ужасную «Матрицу» — хотя бы ради приличия. Пересказывать сюжет, вероятно, не нужно — практически все поклонники фантастики знают эту историю борьбы группы повстанцев с миром машин. Иронично, что творение Вачовски было, по сути, компиляцией концепций из разных произведений киберпанка. Они добавили к ним стильную картинку,

философские цитаты, латексные и кожаные костюмы, тёмные очки, кунг-фу и много оружия. «Матрица» действительно шедевр в своём жанре, но всё же стоит помнить о первопроходцах — Уильяме Гибсоне, Филипе К. Дике, в также авторах бульварного палпа 1930-х годов и малобюджетной фантастики про забавного итальянца, чья жизнь — игра.

Level 5. Гики, семейные ценности и постъядерный садизм

Новое тысячелетие началось с фильма «Авалон» Мамору Осии. По версии создателя полнометражки «Призрак в доспехах», легендарный остров находится не за туманами Северного моря, а в постсоветской Польше, которая здесь изображает арену командного VR-шутера. Обстановка что в игре, что в реальности уныла и подана через вездесущий серо-коричневый фильтр — ярче только высший уровень действительности, который похож на современный мир (в общем-то, это он и есть). Любителям мрачных артхаусных фильмов «Авалон» может понравиться, а вот всем остальным лучше начать знакомство с творчеством Осии с чего-то другого.

«Ванильное небо» 2001 года — на самом деле ремейк фильма Алендро Аменабара «Открой глаза», снятого в 1997-м. Более позднее кино с Томом Крузом, Пенелопой Крус, Тильдой Суинтон и другими звёздами Голливуда рассказывает историю в лучших традициях Дэвида Линча. Молодой повеса Дэвид изменяет своей девушке — узнав об этом, она решает покончить с собой, а заодно и с бывшим возлюбленным. Герой выживает, но становится калекой, вынужденным носить маску.

Попытка вернуть прежнюю жизнь проваливается: Дэвид напивается, ссорится с друзьями и засыпает на улице... после чего приходит в норму: делает операцию и восстанавливает лицо. Кажется, что всё идёт хорошо, но затем его жизнь вновь превращается в кошмар. Никакой мистики — после аварии Дэвида погрузили в криогенный сон, совмещённый с осознанным сновидением. Произошёл сбой, и теперь у героя два выхода: остаться в виртуальности или очнуться в будущем спустя 150 лет, здоровым, но нищим.

После серьёзных историй про симуляции внутри симуляций и высокотехнологичных трупоб хочется чего-то яркого и нелепого. На помощь



Главный герой «Ванильного неба» стал калекой после автокатастрофы — но на этом его проблемы не закончились

придёт фильм «Дети шпионов 3: Игра окончена» 2003 года. Эта франшиза всегда была развесёлым трешем про детей и для детей, в который Роберт Родригес затащил звёздный каст — в фильмах серии засветились Антонио Бандерас, Дэнни Трехо, Джордж Клуни, Чич Марин, Алан Камминг и многие другие, а главным злодеем триквела стал сам Сильвестр Сталлоне.

Сюжет довольно прост: Джуни Кортес покидает шпионское агентство, чтобы стать частным детективом. Вскоре ему приходится расследовать особое дело: его сестра исчезает в новой видеоигре, созданной неким Кибергением (персонаж Сталлоне со множественными личностями невероятно потешен). Джуни присоединяется к группе VR-приключенцев, выдавая себя за Воина, легендарного игрока. Команда

проходит множество испытаний вроде гонок на выживание или драк на гигантских робоплатформах. Ну а финальное воссоединение всех героев и бывших злодеев франшизы в битве против Кибергения — кроссовер почище, чем в супергеройских вселенных.

Экспериментируя над жителями Убежищ, зловещая корпорация Vault-Тес (вселенная Fallout) обкатывала и новые технологии. Так, обитателей Убежища 112 из Fallout 3 (2008) погрузили в симуляцию под названием Трэнквилити-лейн — идиллическую улочку довоенных США. Туда попадает и главный герой игры, Одинокый Странник, который разыскивает своего отца.

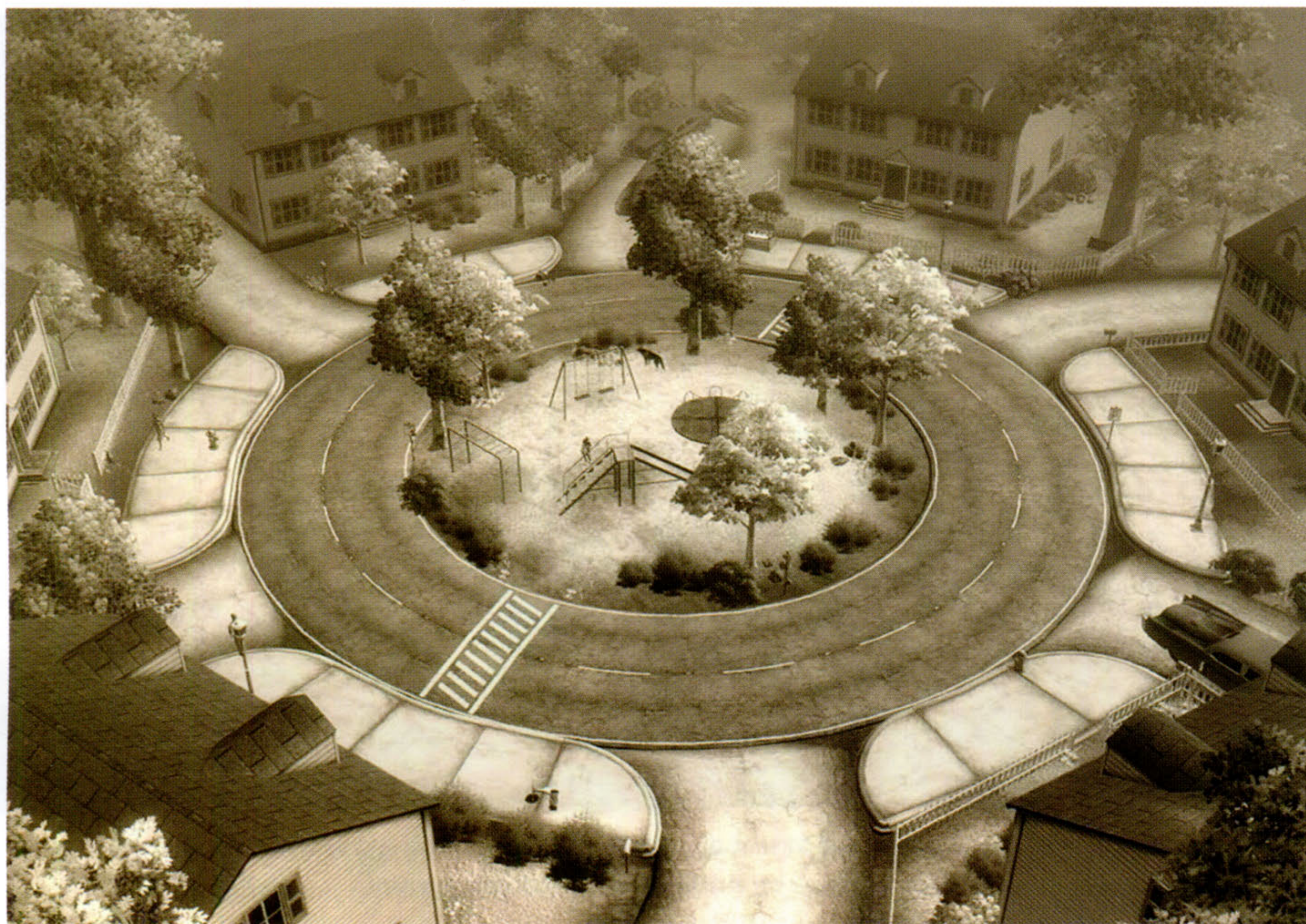
Жители пасторального уголка выглядят подавленными. Игрока встречает странная девочка Бетти, заставляющая Странника совершать

Роль Кибергения, страдающего расщеплением личности, позволила Сильвестру Сталлоне от души покривляться



«Ванильное небо» © Paramount Pictures, 2001

«Дети шпионов 3: Игра окончена» © Dimension Films, 2003



Симуляция Трэнквилити-лейн выглядит довольно мирно — но за уютным фасадом скрывается жестокая изнанка

жестокие поступки. На самом деле Бетти — это зрительница Убежища Станислас Брон, чьи садистские наклонности в ситуации неограниченной власти расцвели во всей красе.

Подобная технология используется и в Fallout 4 (2015) — в вольном городке Добрососедство есть «Дом воспоминаний», посетители которого могут погрузиться в любые грёзы. Эскапизм выбирают многие — жизнь на Пустошах несладкая, а в самом Добрососедстве, несмотря на жёсткое руководство мэра Хэнкока, процветает преступность.

Книга Эрнеста Клайна «Первому игроку приготовиться» (2013) и её экранизация, снятая Стивеном Спилбергом в 2018 году, пожалуй, лучше всего описывают виртуальную реальность «ближнего прицела». Технологии в этом мире, конечно, покруче существующих, но всё же достаточно близки к ним. При этом книга и фильм, как это нередко случается, получились двумя абсолютно разными произведениями.

В 2045 году человечество находится в очередном кризисе — многие обитают в трущобах (пусть и с высокоскоростным интернетом) и едят пластиковую кашу. Для миллионов людей отдушиной стала онлайн-игра в виртуальной реальности ОАЗИС — иные именно там живут свою «основную жизнь». Профессиональный геймер Уэйд, он же Парсифаль, и его разношёрстные друзья ищут ключи к «пасхальному яйцу» — загадки, спрятанные разработчиком ОАЗИСа

Джеймсом Холлидеем и связанные в основном с гик-культурой 1970–1990-х годов. Согласно завещанию Холлидея, тот, кто найдёт ответ, получит всё его состояние. Но корпорация IOI (по совместительству мировой провайдер) и её руководитель Нолан Сорренто не прочь захватить деньги себе...

Главное отличие фильма от романа-первоисточника — упрощённая история. Мир в экранизации выглядит не самым приятным, но и не умирающим — «аристократия» помойки даже заказывает пиццу, которую приносят дроны. Специфика «работы» и «жизни» в MMORPG во многом опущена — например, в начале книги Уэйд

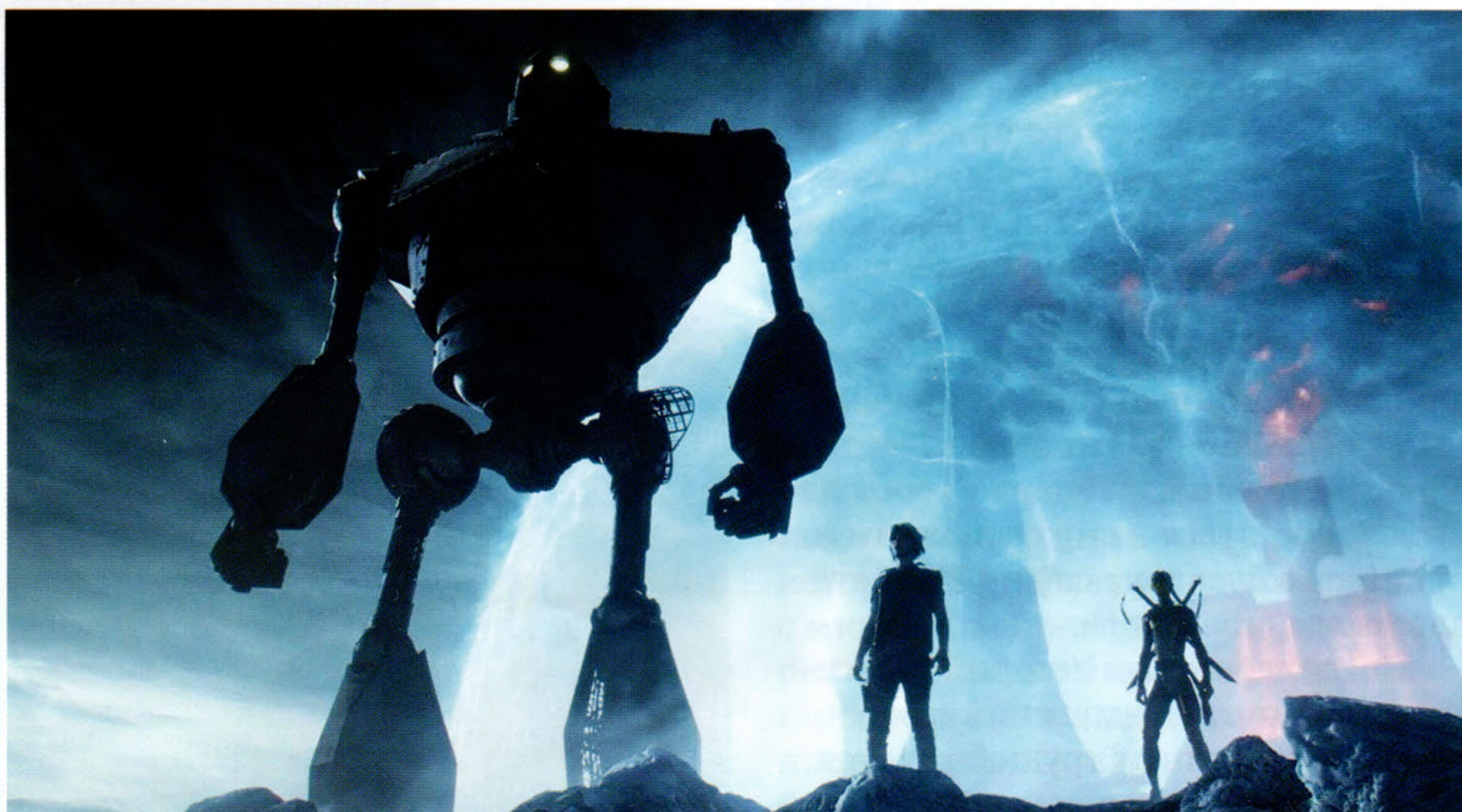
Книга Эрнеста Клайна «Первому игроку приготовиться» и её экранизация лучше всего описывают виртуальную реальность «ближнего прицела»

идёт в школу, которая сама находится в ОАЗИСе. Изменились и персонажи: Сорренто показан глуповатым и истеричным злодеем, а главный герой из крайне упёртого человека стал просто легкомысленным геймером, которому везёт и не везёт в нужные по сценарию моменты. Кино получилось добротным фансервисом, насыщенным ностальгическими отсылками к массовой культуре от 1980-х до современности: «Стальной гигант», Overwatch, киношные маньяки, «Делореан», космическая фантастика, «Гремлин»... В общем, винегрет для фанатов чего угодно.

Без визита в «Чёрное зеркало» в нашей экскурсии, конечно, не обойтись — и вариантов использования VR в этом сериале показано более чем достаточно. Так, эпизод «Игровой тест» из третьего сезона напоминает, что нужно ценить близких, пока они рядом... а ещё соблюдать технику безопасности, если дело касается новых технологий.

Купер — добровольный одиночка. После того как от синдрома Альцгеймера скончался его отец, герой не хочет общаться с матерью. Однажды Купер вынужденно участвует в тестировании новой игры — он остался

В фильм «Первому игроку приготовиться» поместился, кажется, миллион отсылок к массовой культуре



без денег и нашёл такой способ подзаработать. Поначалу всё идёт нормально, но постепенно события становятся откровенно пугающими: как только эксперимент заканчивается, герой отправляется к матери... которая его не узнаёт. На самом деле Купер был в симуляции доли секунды — а то, что произошло потом, включая визит домой, было частью тестирования. В финале герой погибает из-за телефонного звонка, который внёс помехи в работу устройства.

Серия «Сан-Джуниперо» из того же третьего сезона запомнилась многим зрителям — позитивной её тоже не назовёшь, хотя печаль, которую испытываешь при просмотре, можно назвать скорее светлой. Калифорнийский городок Сан-Джуниперо — приют для людей, которые уже умерли или близки к смерти. Их сознания загружают в облачное хранилище, а живые могут общаться с теми, кто навсегда их покинул, не более пяти часов. Две пожилые женщины, Келли и Йорки, очень близки и дороги друг другу. После смерти Йорки пребывает в мире вечного лета, но Келли сперва не соглашается на переход по личным причинам — её дочь и муж в своё время не смогли остаться в симуляции. Впрочем, затем она меняет своё решение.

Bonus Level

Дженни, девушка с волосами цвета жвачки, преподаёт амслен — жестовый язык для глухих и слабослышащих. В её школе «Рука помощи» учатся две тысячи человек. Одна влюблённая пара готовится к свадьбе, а другая мечтает о встрече — после единственного свидания их разлучила



«Мы встретились в виртуальной реальности»
© Painted Clouds, 2022

Герои фильма «Мы встретились в виртуальной реальности» — настоящие люди, которые выбрали компьютерный мир

пандемия. Рей рассказывает, как смог пережить самоубийство брата.

Все эти и многие другие истории связывает одно — их герои нашли новых друзей, любовь, поддержку и возможность самовыражения в VR. «Мы встретились в виртуальной реальности» — документальный фильм 2022 года от режиссёра Джо Хантинга, снятый в онлайн-игре VR Chat в разгар эпидемии COVID-19. В VR Chat можно создать для себя самый невероятный аватар: яркую аниме-красавицу, атлета с рогами и светящимися тату, могвая или говорящий хотдог — периферия считает мимику и движения тела для любого персонажа.

Эта виртуальная реальность — не поле боя для корпоративных войн или доильная ферма машинного общества, а скорее визуальная надстройка. Трёхмерная графика довольно простая, хватает багов и глитчей, но для героев фильма это совсем не важно. Пользователь под ником Toaster рассуждает о том, что в настоящей жизни вряд ли повстречался бы со своей девушкой DustBunny — слишком тяжело заводить новые знакомства, да и она в реальности совсем другая. Молодожёнов DragonHeart и IsYourBoi разделяют тысячи километров — вся их романтика пока происходит только в игре. Кроме того, танцы в виртуальном клубе помогли IsYourBoi справиться с алкоголизмом.

Пандемии, расстояния, проблемы со здоровьем, неприятие обществом — всё это не имеет значения в VR Chat, и именно поэтому он привлекает столько людей со всего света. Конечно, даже там встречаются токсичные пользователи и троллинг — но для многих мир по ту сторону гарнитуры стал настоящим спасением.

Скорее всего, в нашей действительности пока не произойдёт серьёзный технологический скачок: датчики станут совершеннее, шлемы эргономичнее, графика лучше — но полноценную симуляцию реального мира не создадут ещё очень долго. Впрочем, нужен ли он нам, ещё один реальный мир? 🤖

Многим зрителям «Чёрного зеркала» эпизод «Сан-Джуниперо» очень понравился, несмотря на грустную тему



«Чёрное зеркало» © Netflix, 2017-наст. время



Текст: Дарья Урбанская

МЕЧТЫ О НЕБЕ

Люди-птицы в мифологии и фантастике

С начала времён человечество грезило о полётах. Возможно, именно поэтому в мифах и легендах разных народов встречаются диковинные существа — люди-птицы. Крылатый человек — универсальный образ, символизирующий связь с высшими сферами. Ничего удивительного: во многих культурах птицу — а особенно птицу с людскими чертами — считали проводником между мирами, посланником небес, хранителем сакральных знаний и даже воплощением божества. Историй об антропоморфных пернатых существует не одна сотня — и это не только древние предания, но и вполне современные фантастические произведения. Давайте же ненадолго станем орнитологами и выясним, каких невероятных существ породило наше прикованное к земле воображение.

Жители небес

Визуальное воплощение мифы о людях-птицах получили уже в Месопотамии и Древнем Египте I–II тысячелетий до нашей эры. В месопотамском искусстве существо, известное под именем Зу, — птица с головой человека или льва. Этот персонаж встречается в аккадских мифах на тему жизни и смерти, а увидеть его можно на каменных цилиндрических печатях, которые хранятся в коллекциях Эрмитажа и Британского музея.

У древних египтян был похожий образ — Ба, олицетворение души, покидающей тело усопшего. Чаще всего Ба рисовали на саркофагах, но сохранились и скульптуры — в гробницах археологи находили среди ритуальных предметов расписные деревянные фигурки.

Позже представления о птицах с человеческой головой или туловищем (чаще женским, реже мужским) распространились по всей Евразии. В Древней Греции птицы-девы были известны под именами сирен и гарпий. Изображения этих созданий с женскими головами и повязками в волосах (а иногда и с музыкальными инструментами в руках-крыльях) встречаются на вазах VII–IV веков до нашей эры.

В буддизме подобных персонажей называли киннари — это полубожественные существа с телом птицы и головой женщины. В священных текстах вроде «Бхагавадгиты» упоминается их чудесное пение. Киннари можно увидеть на древних рельефах

Несмотря на то что перы были красивы, их боялись — считалось, что они могут наказать человека за проступки или похитить и унести в свой мир



Шакхулу, середина XVI века



Агнешка Квечень, 2004 [CC BY-SA 3.0]

Вилы были неоднозначными созданиями — иногда они помогали героям и исцеляли их раны, а иногда крали детей

храмов Индии и в росписях пещерных монастырей вдоль Шёлкового пути — например, в Дуньхуане. В Персии похожие образы появились за несколько веков до нашей эры — на каменных печатях, а позже и на сосудах. Один из таких артефактов XIII века, выполненный в виде птицы с человеческой головой, сегодня хранится в московском Музее Востока.

На Руси были свои мифические пернатые. Сирин и Алконост — райские создания с женскими лицами — украшали золотые изделия XI–XII веков, лубочные картинки, прялки, сундуки и даже резные элементы изб.

Изображениями людей-птиц может похвастать не каждая культура — зато легенды о них с течением времени перекочевали из мифологии в фольклор и сказки, а позже и в литературу. Мотив «небесной девы» — это один из так называемых бродячих сюжетов, историй, которые встречаются у совершенно разных народов. Традиционно небесная дева — идеал женственности и божественной чистоты. Она олицетворяет гармонию с природой и трансцендентное начало, способное изменить судьбы героев. В знаменитом каталоге «Указатель сюжетов фольклорной сказки» (индексе Аарне — Томпсона — Утера) упоминается образ ATU 400 и 400*: «Мужчина в поисках утраченной жены» и «Дева-лебедь». В этом сюжете человек заключает договор со сверхъестественным созданием женского пола или обманом на нём женится, а затем это существо покидает его из-за какой-то оплошности.

Чаще всего сказочная дева принимает облик птицы при помощи



Кришна Шастри, 1916

Киннари обычно жили парами и были известны своей любовью и преданностью партнёру

одеяния из лебединых перьев. Впрочем, она может быть не только лебедем, но и гусыней, журавлём, уткой, цаплей (в южноамериканских версиях истории), голубем — даже стервятником или попугаем. К категории «Дева-лебедь» в указателе относятся и другие «небесные» создания: девушки-звёзды, воздушные нимфы и озёрные феи.

Вот типичный сюжет сказки о крылатой жене: однажды дева спустилась с неба, чтобы искупаться в водоёме. Плавала она не в одиночестве, а в компании подруг (или сестёр). Мужчина, которому повезло это лицезреть, тайно украл (спрятал, сжёг) наряд

По одной из версий, сирены были спутницами Персефоны. После того как Аид её похитил, Деметра превратила их в полуптиц — за то, что они не помогли её дочери



The Metropolitan Museum

The Metropolitan Museum



Средневековые авторы часто использовали гарпий в качестве символа нечистоплотности и жадности

из перьев, принадлежавший младшей дева-птице. Обнаружив пропажу, та не смогла улететь и была вынуждена стать женой героя — но в конце концов покинула его, по собственной воле или из-за злого рока.

Одна из старейших легенд о девушке-птице — история из китайского сборника «Записки о поисках духов», созданного историком Гань Бао в IV веке:

В уезде Синьцзю, что в округе Юйчжан, один паренёк увидел как-то на поле шесть или семь девушек. Все они были одеты в платья из перьев. Он не догадался, что это птицы. Подползши к ним на четвереньках, нашёл одежду из перьев, снятую одной из девушек, подобрал и спрятал её. Когда же он стал подбираться к остальным птицам, то все они улетели прочь и лишь одна из них улететь не смогла. Парень взял её в жены. У них родилось три дочери. Шло время. Их мать подослала к отцу одну из дочерей, и та выведала у него, что одежда спрятана под скирдой рисовой соломой. Найдя платье, мать облачилась в него и улетела. Потом она вернулась, встретилась со своими тремя дочерьми, и дочери тоже смогли улететь вместе с нею.

(пер. Л. Н. Меньшикова)

Легенды о существах, у которых есть и человеческая, и птичья форма (частичная или полная), встречаются практически повсеместно. В персидской и исламской мифологиях

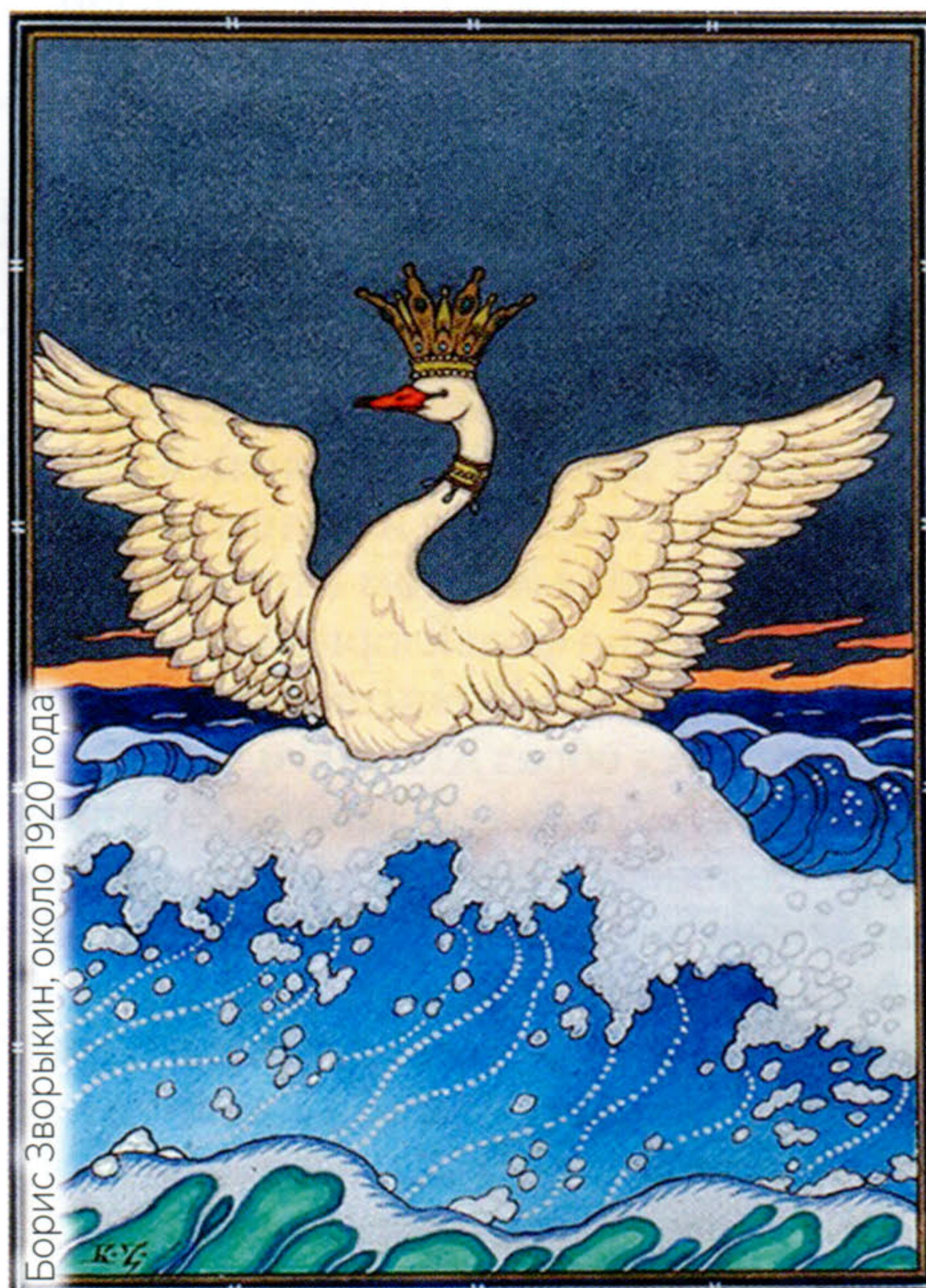
существуют истории о пери или пари — водяных и огненных духах, способных принимать облик людей. В турецком фольклоре пери изображают с облачными или зелёными крыльями, а иногда просто как голубей. В Армении рассказывают сказку «Куш-Пари» — о птице-пери с огненным оперением, которая вышла замуж за человека.

На Балканах и в Восточной Европе (Северной Македонии и Румынии) аналогичные мотивы воплощаются в легендах о вилах, самовилах и nereidaх. Это прекрасные эфемерные девушки, танцующие в лесах или у водоёмов. Их «родственницы» из Болгарии — самодивы — и помогают, и вредят людям. А в украинских сёлах существуют сказания о повитрулях — крылатых красавицах, удержать которых можно, спрятав их одежду.

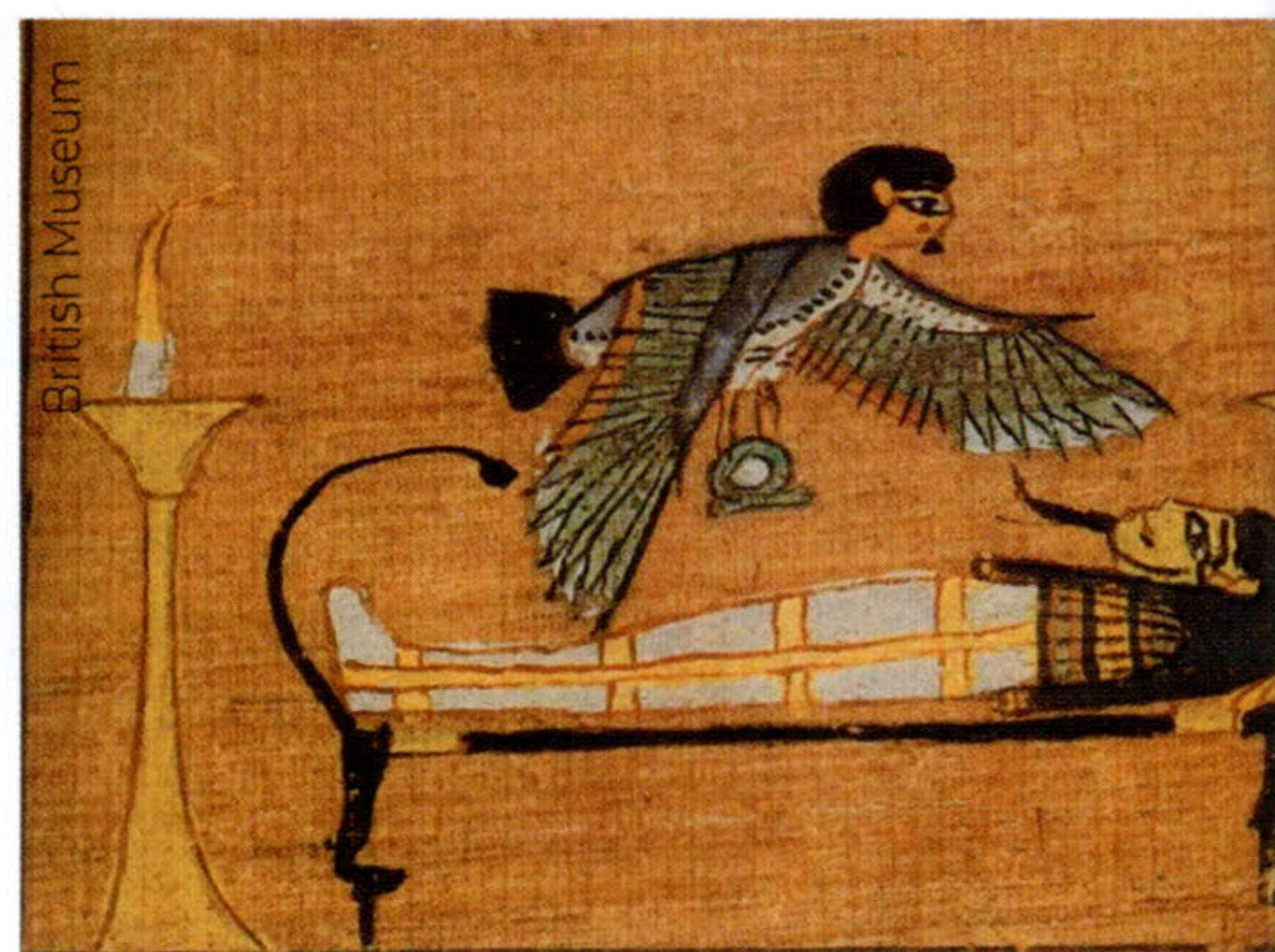
В североамериканском фольклоре распространён мотив небесных женщин, которые приходят со звёзд. Они известны как sky maidens или star wives и появляются, например, в мифах племён шони, пауни и ирокезов. Эти девы-звёзды спускаются на землю в корзинах, чтобы играть на лугах и купаться в озёрах. В легендах сиу мужчины женятся на таком существе, и у них рождается ребёнок. Однако затем семейство возвращается на небо, и отцу приходится выбирать между двумя мирами.

В некоторых версиях истории герой и сам поднимается на небеса при помощи магических животных или превращений, чтобы воссоединиться с родными. Например, в перуанской

Одна из сказочных девушек-птиц знакома всем нам с детства. «Глядь — поверх текучих вод лебедь белая плывёт...»



Борис Зворыкин, около 1920 года



Египтяне считали, что крылатая Ба — это совокупность эмоций и чувств человека

сказке «О юноше, который побывал на небе» герой, охраняя картофельное поле, встречает трёх сияющих звёздных дев. Пожелав взять одну из них в жены, он преследует её, оседлав кондора, — а во время погоны кормит птицу мясом ламы и даже собственной плотью.

Один из главных мотивов всех этих сказаний — трудность контакта человека с небесным существом, жертвенность, которая необходима для того, чтобы преодолеть границу между мирами. У народов легенды о людях-птицах разные — но есть и общие черты. Персонажи в них могут летать и прибывают из иного измерения (например, с неба). В нашей реальности их удерживают силой, похищая крылья или одежду. Почти всегда дева-птица находит то, что у неё украли, или выполняет некое магическое условие и возвращается в родной мир. Кроме того, часто крылатые создания заводят детей от простых смертных, и такие дети в символическом смысле связывают оба измерения — реальное и мифическое.

Все оттенки перьев

Орнитоморфных — то есть обладающих чертами птиц — существ так много, что их можно объединить в отдельный бестиарий. Расскажем подробнее о самых интересных представителях этого необычного пернатого семейства.

Братья Бореады

Зет и Калаид — далеко не самые известные персонажи греческой мифологии. Эти люди-птицы — сыновья бога северного ветра Борея и Орифии, дочери афинского царя. Знаменитый поэт Овидий писал, что в этом браке родилось немало детей, но лишь у черноволосых братьев были крылья на ногах и на голове.

Самое яркое событие в их мифической биографии — поход аргонатов.

Когда корабль «Арго» прибыл во фракийский город Салмидесс, Бореады обнаружили, что их сестру Клеопатру, жену царя Финея, заключили в темницу, а её сыновей ослепили. Однако боги уже покарали Финея за его преступления: Аполлон лишил его зрения, а гарпии — кстати, тоже ужасные полудевы-полуптицы, — постоянно опустошали дворец, пачкали его и уничтожали пищу. Вместо того, чтобы отомстить Финею, братья проявили сострадание: они обратили свой гнев на гарпий и преследовали их до Плотийских островов. Там богиня Ирида остановила их, сообщив, что гарпии больше не вернутся к фракийскому царю. После это место стали называть Строфадами — «островами возвращения».

Жизнь Бореадов оборвалась трагически. После того как команда Ясона добыла Золотое руно, герои устроили погребальные игры в честь Пелия, одного из погибших товарищей. В некоторых сказаниях упоминается, что на них Зет победил в длинном беге, а Калаид — в двойном беге. По одной из версий победа братьев так вывела из себя Геракла (а у него и так был на них зуб), что он затеял ссору — и крылатые пали от его руки. Впрочем, позже он установил на их могиле два обелиска, которые шевелились и звучали, когда дул северный ветер. В другом мифе Бореады погибли из-за того, что не смогли настигнуть гарпий — эта печальная участь была им предсказана.

Мать Бореадов — Орифию — бог северного ветра похитил и унёс в своё царство на границе с Гипербореей



Эвелин Де Морган, 1896



Виктор Васнецов, 1895

В одном из сочинений XVIII века упоминалось, что если Гамаюн упадёт на землю, то это предвещает смерть какой-то знатной персоны

Гамаюн

Образ этой райской птицы пришёл в русские сказания из древнеиранской мифологии. Её описывали как существо с женской головой и грудью, но без ног и крыльев. Летала Гамаюн при помощи хвоста и никогда не касалась земли. В славянской традиции она стала символом мудрости, пророчеств и связи между мирами.

Считалось, что Гамаюн обитает в раю — на острове Буяне или в Светлом Ирии, где сидит на ветке волшебной вишни. Она служит посланницей богов Велеса и Дажьбога, поёт гимны и открывает будущее тем, кто готов её услышать. А крик этой сказочной птицы-девы предвещает счастье и добрые перемены. Гамаюн связывает небо и землю, море и сушу — она может вылетать из морской пучины, неся тайные знания о происхождении мира, богов и людей. Её также часто сравнивают с Фениксом — за связь с циклом возрождения и вечного обновления жизни.

Гаруда

Эта величественная мифическая птица занимает особое место в культуре Юго-Восточной Азии. Её также называют Супарна («прекрасные крылья»), Гарутман («солнечная птица»), Сарпарати («враг змей»), Кхагешвара или Пакширадх («царь птиц»). В индуизме Гаруда и был царём птиц — а ещё вахной (ездовым животным) бога Вишну.

Считается, что Гаруда — сын мудреца Кашьяпы и матери птиц Винаты. Когда он вылупился из яйца,



Гунаван Картапраната [СС BY-SA 3.0]

Как ездовое животное бога Вишну Гаруда олицетворяет защиту и устранение препятствий

то заполнил собой всё небо — хлопанье его крыльев сотрясло землю, а золотое тело сияло так ярко, что слепило глаза, словно солнце. Сперва Гаруду описывали как птицу, подобную орлу. В более поздних сказаниях он стал наполовину орлом, наполовину человеком. Верхняя часть тела (торс, руки и кисти) у него человеческая, а голова, бедра, ноги, когти и крылья — птичьи.

По легенде, Гаруда живёт на мифическом острове Шалмали, где возносит молитвы богам. Он символизирует свет, защиту и духовное просветление. Кроме того, Гаруда знаменит тем, что противостоит змеям — нагам. Ни один наг не может выжить в железной хватке его когтей. На некоторых изображениях Гаруда держит змея (или даже царя нагов) двумя руками, впиваясь в него клювом.

Импундулу

Это мифическая птица-молния из легенд народов зулу и коса (Южная Африка). Размером она с человека, с чёрно-белым (иногда радужным) оперением, ярко-красным клювом и мощными когтями. Удар её крыльев рождает молнии, а крик вызывает гром. Кроме того, импундулу — вампир, жаждущий человеческой крови. Она может служить ведьмам и колдунам: нападать на их врагов, насылать болезни и несчастья. Птиц, доказавших свою верность и полезность, ведьмы передают по наследству.

Чаще всего импундулу охотится на молодых женщин, делая их рабынями. Чтобы соблазнить жертву, птица

Дерек Рамзи [CC BY-SA 2.5]



Считается, что воплощение импундулу — птичка под названием молотоглав

превращается в красивого юношу, и распознать её истинную природу может только человек с особым даром — «ведьмин нюхач», — который по запаху вычисляет ведьму или её прислужника, какой бы облик они ни приняли. Убить импундулу почти невозможно. Если птицу удаётся поймать, то её непременно нужно сжечь, чтобы она не возродилась. Считается, что выкидыши и внезапные кровотечения у женщин — дело когтей импундулу. От её колдовства защищает только особая мазь, сделанная из жира самой птицы.

Курангаитуку

Сверхъестественное существо с труднопроизносимым именем Курангаитуку — полуженщина-полуптица, известная по преданиям новозеландских маори. В некоторых версиях истории она предстаёт людоедкой или колдуньей, но иногда авторы сказок относятся к ней с сочувствием, называя её заботливой покровительницей

В 2021 году вышел роман Уити Хереака «Курангаитуку» — в нём события сказки о Хатупату излагаются с точки зрения самой птицы-ведьмы



Szilas, 2016

птиц. Считается, что Курангаитуку предал и сразил молодой воин народности те-арава по имени Хатупату.

Хатупату был младшим сыном в семье, что жила на острове Мокоиа недалеко от озера Роторуа. Старшие братья издевались над ним, и однажды, убегая от их жестоких насмешек, он заблудился в лесу. Там он встретил Курангаитуку — птицеобразную старуху с когтями и клювом. Руки её были похожи на крылья, а ноги при движении почти не касались земли. Курангаитуку передвигалась длинными неторопливыми скачками — наполовину летела, наполовину прыгала, поднимаясь и опускаясь, как птица с подрезанными крыльями. Испугавшись, Хатупату бросил в неё копьё и попытался скрыться, но она поймала его и уволокла в пещеру. Впрочем, герой ей понравился: Курангаитуку сохранила ему жизнь, поместив в свой «зверинец», к другим птицам и животным. Она заботилась о них, кормила, а «питомцы» платили ей привязанностью. Однако Хатупату, не оценив такого отношения, убил всех обитателей этого своеобразного зоопарка и сбежал. Узнав о случившемся от уцелевшей птицы, Курангаитуку бросилась в погоню. Хитрый Хатупату заманил её в долину с горячими источниками. Он ловко уворачивался от струй горячей воды и пара, выстреливающих из земли, а вот Курангаитуку не повезло — она упала, и Хатупату добил её.

Му-Шубуун

В бурятских легендах можно встретить упоминание о Му-Шубуун, «плохой птице». Этот дух-оборотень опасен для людей, путешествующих по лесу в одиночестве, особенно для мужчин. По легенде, раньше это существо было девушкой: она так горевала по умершему жениху, что решила съесть его печень и таким образом с ним воссоединиться. Затея не удалась: несчастная погибла, став неприкаянным духом-людоедом.

Му-Шубуун может принимать облик разных птиц, но, когда видит в лесу одинокого путника, оборачивается привлекательной девицей — только вытянутые, словно клюв, губы у неё не меняются. Прикрывая этот клюв рукавом, она пытается заговорить мужчину, а стоит ему отвлечься — бьёт по голове и убивает, а затем распарывает живот и съедает печень, почки, а иногда и мозг. Интересно, что в подмышках у Му-Шубуун есть два огнива. Правое огниво красное и блестящее — в нём жизнь человека. Левое огниво, покрытое слюной и гноем, — жизненная сила самой



Му-Шубуун может быть и довольно милой — например, как в игре Blood Brothers

Му-Шубуун. В одном из рассказов охотник побеждает «плохую птицу», вырвав у неё правильное огниво, хотя она подставляет ему другой бок.

В традиционной культуре бурят есть и существо, противоположное Му-Шубуун, — белая лебедица Хун-Шубуун. Она считается прародительницей племён хори-бурят и хонгодоров. На своих крыльях Хун-Шубуун приносит счастье, богатство и процветание земным потомкам.

Полёт фантазии

В современной фантастической литературе образы людей-птиц также нашли своё отражение. Например, одна из рас в фэнтези-цикле «Книги Раксура» американской писательницы Марты Уэллс — титульные оборотни раксур. Они способны превращаться в крылатых существ с чертами птиц и рептилий (когтями, шипами и гривами). Их культура и биология детально проработаны: например, у раксур сложные брачные ритуалы, а социальная структура отчасти напоминает колонии насекомых, где доминирует королева.

События романа «Вокзал потерянных снов» Чайны Мьевиля происходят в городе Нью-Кробюзоне. Это мультикультурный мегаполис, разделённый на районы, которые живут по собственным правилам. В Нью-Кробюзоне обитают и люди, и нечеловеческие разумные расы, которых обобщённо называют ксениями. К последним относятся и гаруды — существа с человеческими телами, перьями, птичьими чертами лица и большими крыльями. Одна

Blood Brothers, TAD Corporation, 1990

из сюжетных линий книги начинается с того, что в Нью-Кробюзон прибывает изгнанник-гаруда Ягарек, которому в качестве наказания отрубили крылья.

Интересно, что общество гаруд построено на противоречивых принципах. С одной стороны, у них коллективная собственность, нет денег и «все равны» — в некоторой степени это коммунистические идеалы. Но, с другой стороны, высшая ценность для этих существ — возможность беспрепятственного выбора для каждого члена их крылатого народа.

Люди-птицы присутствуют и в фантастическом романе **Сергея Лукьяненко «Мальчик и тьма»**, действие которого разворачивается в мире, где свет и тьма ведут вечную борьбу. Главный герой — обычный подросток Данька, который случайно попадает в параллельное измерение. Там идёт борьба со служителями Тьмы — Летящими, крылатыми созданиями, объединяющими в себе черты людей и птиц. Крылья у них кожистые или покрытые перьями, а движения стремительные и беззвучные, что делает их идеальными охотниками. Летящие — не оборотни, а человекоподобные существа, чья природа глубоко связана с миром Тьмы.

Другой пример использования людей-птиц в современной литературе — молодёжное фэнтези Дарьи Урбанской **«Полукрылые»**. В нём описывается современная Россия, в которой, кроме людей, существуют титульные полукрылые — существа, способные частично превращаться в мифических птиц (алконоста, ятагарасу, гарпию, кетцаля и других). Кроме того, они владеют магическим даром «выпевания» — особого песнопения, влияющего на сознание, предметы и эмоции. Внешне полукрылые выглядят как обычные люди, но в подростковом возрасте проявляют истинную природу. Птицелюди скрывают своё существование от неКрылатых и учатся в спецшколах (в книге описывается лицей в Волгограде), где изучают не только стандартные предметы, но и то, как управлять своими способностями.

Конечно же, мультсериалы и комиксы тоже не обошли стороной таких ярких персонажей, как крылатые люди. Например, **Бёрдмэн** из американского анимационного шоу 1967–1968 годов — обычный человек по имени Рэймонд Рэндалл, которого бог солнца Ра наделил даром стрелять солнечными лучами из рук и создавать «солнечные щиты» для защиты от атак. Бёрдмэн мог летать благодаря гигантским орлиным крыльям, вырвавшимся из спины,

а его единственной слабостью была необходимость периодически подзаряжаться от солнечного света или другого источника тепла. После обретения способностей Рэндалла приняли на работу в сверхсекретное правительственное агентство, и он стал бороться с преступностью на пару с питомцем-орлом по имени Мститель.

Другой крылатый персонаж комиксов — **Человек-Ястреб** из вселенной DC. На самом деле это имя носили несколько супергероев. Первый Ястреб, Картер Холл, был реинкарнацией древнеегипетского принца Хуфу. Он обнаружил, что загадочный «девятый металл» (позже переименованный в «N-металл») может нейтрализовать гравитацию и позволить людям летать. Создав костюм с большими металлическими крыльями, Холл стал борцом с преступностью и взял себе имя Человек-Ястреб. Интересно, что по профессии он был археологом и работал в музее, так что нередко заимствовал древнее оружие из коллекции экспонатов, которую курировал.

Разумеется, и разработчики видеоигр не упускают возможность добавить в свои истории крылатых персонажей. Например, во вселенной **Warcraft** есть раса гарпий — существ, напоминающих агрессивных тёмных эльфиек. Подобно своим прототипам из древнегреческой мифологии, они захватывают территории и опустошают их, сооружая массивные гнездовья. Присутствие гарпий легко заметить по едкому запаху, распространяющемуся на большое расстояние. Во вселенной **Warhammer** богиня знаний и справедливости Верена способна принимать облик совы или пожилого человека любого пола. Её символы — весы и меч, олицетворяющие

мудрость и неотвратимость возмездия: прямая аллюзия на римскую Минерву или греческую Афины (чьим символом тоже была сова).

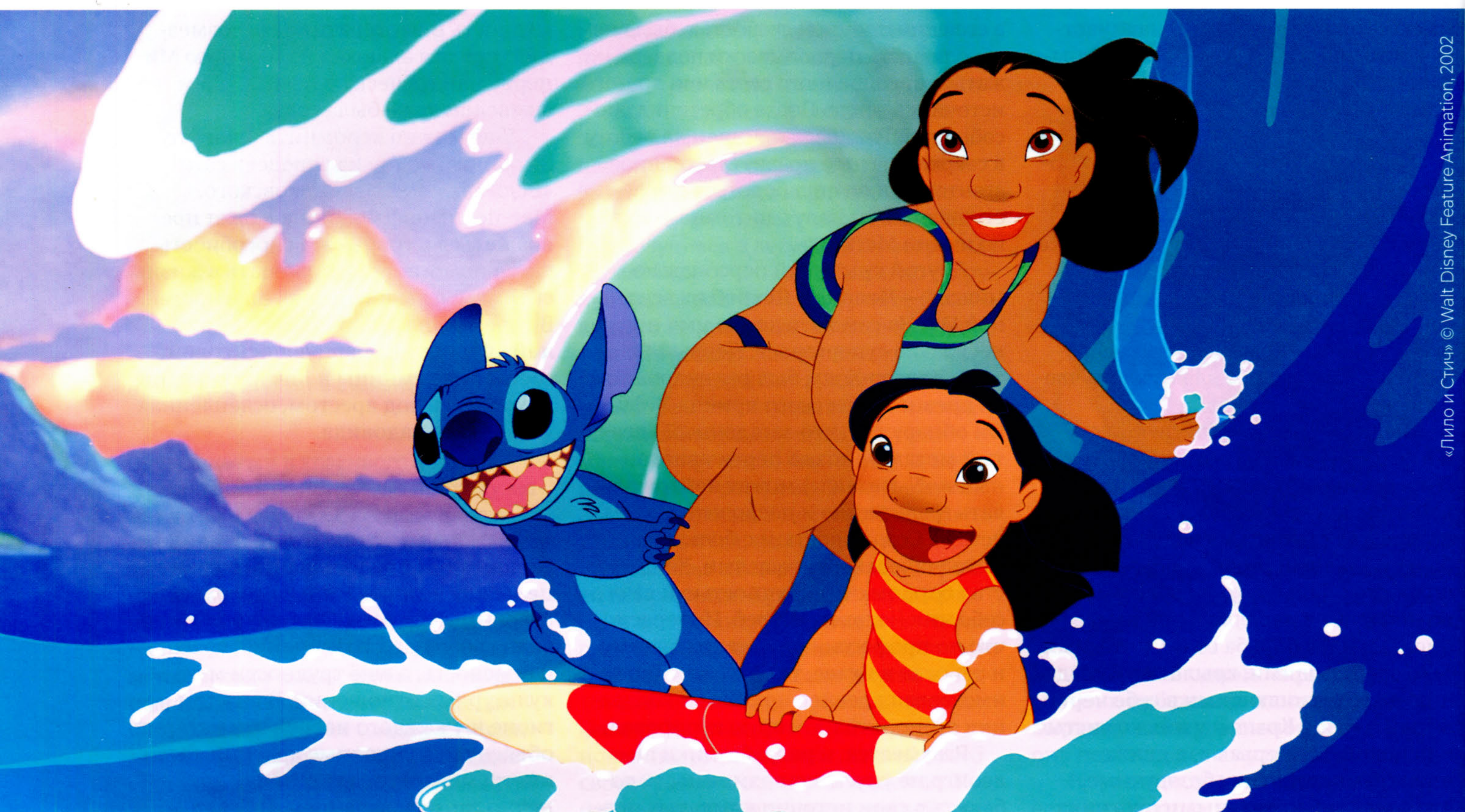
Ещё можно вспомнить Филиппу Эйльхарт — одну из чародейек саги «Ведьмак» Анджея Сапковского. Маг-полиморф Филиппа может превращаться в сову — эта способность часто помогает ей воплощать в жизнь свои замыслы и избегать опасностей. В игре **«Ведьмак 2: Убийцы Королей»** Филиппа, обернувшись совой, сбегает из темницы в Лок Муинне, где находилась под арестом, ослеплённая по приказу Радовида.

* * *

Образы людей-птиц всегда служили отражением представлений о границе между человеческим и сверхъестественным мирами. Они символизировали свободу и ограничения, красоту и опасность, а ещё трудности межкультурных отношений. В каждом регионе и у каждого народа эти истории объясняли природные явления, были инструментом воспитания и, конечно же, развлечением. В Северной Америке и на Филиппинах обращали больше внимания на небесное происхождение пернатых созданий и их волшебство, связанное с полётом и светом. В Европе — на приключения героев. В Персии и Армении — на магические свойства этих существ и их роль в ритуалах. Но, несмотря на многообразие сюжетов, мотив людей-птиц — один из самых универсальных и узнаваемых в мировой мифологии. А сами крылатые люди — вечный символ связи материального и духовного, земного и небесного, человеческого и волшебного. ♀

Крылатые люди в фантастике — от городского фэнтези до фэнтези молодёжного





«Лило и Стич» © Walt Disney Feature Animation, 2002

Текст: Мария Бобова

РОДНАЯ ДУША

Самые-самые:
лучшие братья
и сёстры
в анимации

«Эта назойливая мелочь вечно суёт нос, куда не следует, а мне ещё и время на неё тратить?!» — «Издеваешься надо мной?.. погоди, я такое про тебя знаю... Вот всем расскажу, тогда посмотрим!» — «В следующий раз буду лучше тебя!» Если у вас есть брат или сестра, то вам в голову наверняка когда-нибудь приходили подобные мысли.

Да, братишки и сестрёнки (или, как сейчас говорят, сиблинги) могут быть самыми раздражающими и невыносимыми людьми на свете. Но ведь это они прикрывали нас, защищая от родительского гнева, делили с нами наказание, учили новому, поддерживали наши авантюры — и, конечно, смотрели вместе с нами любимые мультфильмы.

За всё время существования мультипликации появилось немало анимационных братьев и сестёр. Но в детстве мы не обращали на это особого внимания: приключения тогда были нам гораздо интереснее отношений.

Спустя годы возвращаться к таким героям особенно любопытно. Оказывается, иногда очень важно напомнить самим себе, что братья и сёстры — это те люди, которые останутся с нами и в самые трудные времена, даже когда родители нас покинут.

Мы собрали топ анимационных персонажей, которые не просто поддерживают друг друга, но и, если нужно, ради благополучия и жизни родного человека поставят на кон всё — а заодно напомнят нам, зрителям, что такое семья. Присваивать места нам показалось не очень справедливым, поэтому мы учредили особые номинации — и каждая команда героев отличилась в чём-то своём.

Номинация «Братский культ, или Культовые братья»

Победители: Дин и Сэм Винчестеры.

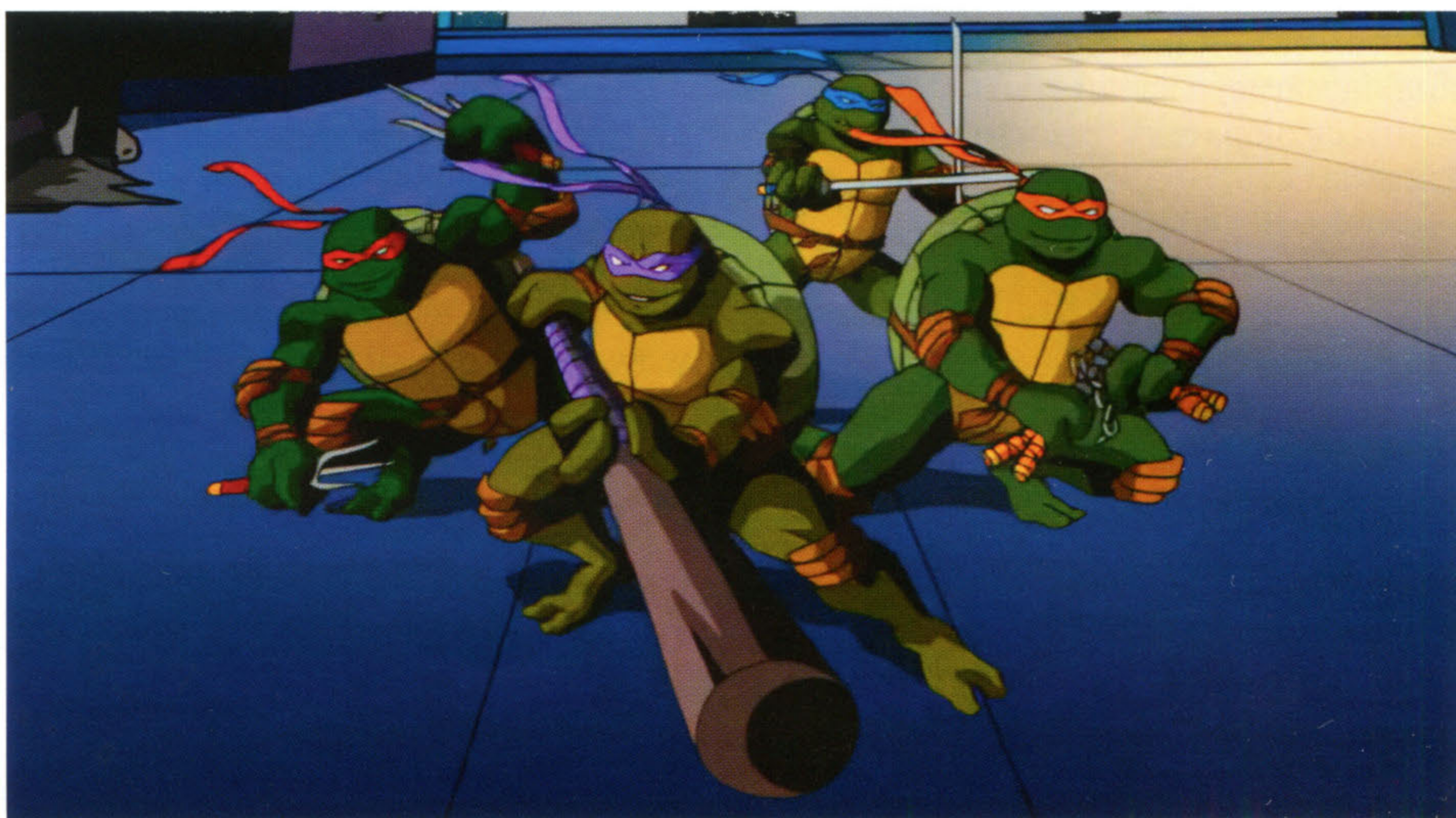
Мир: аниме «Сверхъестественное: Анимация» (2011).

Возраст: в начале оригинального сериала Дину 26 лет, а Сэму 22 года. Вероятнее всего, в аниме возраст такой же.

Сначала мы планировали сделать «Доску почёта», посвящённую всем лучшим братьям и сёстрам в фантастике — но он рисковал получиться слишком большим. Решение сузить топ до анимации пришло быстро: по «Сверхъестественному» есть аниме, а значит, Винчестеры попадают и сюда.

Правда, с оговорками. Эрик Крипке, автор оригинального шоу

«Ты — мой брат, и я умру за тебя»



«Мутанты Черепашки-ниндзя: Новые приключения» © Mirage Studios, 2003–2009

Главный братский тандем нашего детства появился из дружеской шутки: Кевин Истмен и Питер Лэрд от нечего делать соревновались, кто нарисует самого абсурдного персонажа комиксов

и мастер своего дела, лично помогал студии Madhouse («Триган», «Тетрадь смерти»), адаптировать первые два сезона сериала для анимационного формата. И получилось отменно: характеры персонажей изменились. Сэм стал почти безэмоциональным стойком с очень эффектными способностями, а Дин — придурковатым шалопаем, который не стесняется выставлять чувства напоказ. Прямотаки классика сёнэнов. Но именно из-за этого большинство фанатов из Европы и США аниме не оценили.

К счастью японцы очень любят персонажей-сиблингов, так что один из главных элементов истории — особые отношения братьев — передали как нужно. Более того, создатели аниме добавили в повествование больше флешбэков из детства героев, ещё сильнее подчеркнув их связь. Раненый подросток Дин, защищающий маленького Сэма от гандама

из свалочных машин, которым управляет демон, — это одновременно и удар по духу «Сверхъестественного», и однозначный канон. Поэтому мультяшные Винчестеры в этом топе на своём месте.

Другие претенденты: Вэй Усянь и Цзян Чэн («Магистр дьявольского культа»). Да, один из братьев приёмный, но парни вместе росли и многим пожертвовали ради друг друга.

Номинация «Связь, проверенная временем»

Победители: Леонардо, Рафаэль, Микеланджело и Донателло.

Мир: франшиза «Черепашки-ниндзя» (1984 — наши дни).

Возраст: в каждой адаптации разный. Самый распространённый вариант — 15–17 лет. Старшим считается Леонардо, а младшим — Микеланджело.

Некоторые могут возразить: канон не говорит, что четверо детёнышей родились от одной черепахи! Но этих героев следует считать братьями как минимум потому, что они подверглись воздействию одного мутагена. Да и ведут они себя как настоящая родня. И речь не только о совместных чудачествах и поедании пиццы, но и о семейных конфликтах и спасении жизни друг друга.

Особенно много подобных моментов в мультсериале 2003–2009 годов, который многие признают едва ли не лучшим во франшизе. Там показаны и борьба Рафаэля и Леонардо за лидерство, и их примирение, перерастающее во взаимное уважение. Зрителям дают понять: педантизм Лео происходит не из-за вредного характера, а гнетущего чувства

ответственности. Сплинтер возложил на мастера катан обязанность заботиться о братьях, так что он порой слишком строго оценивает себя и свои решения. Неудивительно, что иногда на Леонардо обижаются не только вспыльчивый Раф, но и Дон с Майки.

Но, как бы младшие черепашки ни злились на брата, в смертельно опасной ситуации — например, когда в третьем сезоне Шредер серьёзно калечит Лео — они буквально закрывают его собой. А когда Донателло заболевает из-за вторичной мутации, герои готовы даже сотрудничать с врагом — только бы их братишка не лишился рассудка и не стал страшным монстром.

Сильная связь черепашек проявлялась и в очень мрачных сюжетах. Так, в 2020–2022 годах выходил комикс «Черепашки-ниндзя: Последний ронин», в котором единственный выживший герой преследует лишь одну цель — отомстить за смерть родных и после уйти вслед за ними. Возможно, этих забавных (и чуточку нелепых) персонажей не воспринимали бы всерьёз, не будь в их истории столь мощного посыла о ценности семьи?

Другие претенденты: Билли, Вилли и Дилли (серия «Утиные истории»), Цветик, Пузырёк и Пестик («Суперкрошки»).

Номинация «Я тебя никому не отдам, или „Охана“ значит „семья“»

Победители: Нани и Лило Пелекаи.

Мир: Франшиза «Лило и Стич» (2002 — наши дни).

Возраст: Нани 18–19 лет, Лило — 6.

Многие зрители, у которых тоже большая разница в возрасте со старшими

сёстрами, воспринимают Нани как настоящую героиню. Подросткам, присматривающим за младшими, приходится очень непросто — а Нани ради маленькой Лило и вовсе отказалась от собственного детства. Причём это было её осознанным решением, ведь сестра — последний родной человек, который остался у девушки, так что она не хочет её потерять. Любовь Нани тихая: некогда плакаться о том, как ей тяжело, очень много дел. И справляется она далеко не всегда, из-за чего и привлекает внимание сотрудника соцзащиты.

Но, как бы ни было трудно, у Нани всегда остаётся время, чтобы выслушать Лило: ей важно знать, о чём думает и мечтает младшая сестра. В оригинальном мультфильме именно Нани приводит девочку в приют для животных и позволяет взять Стича — хотя тот её и пугает. В коротком и, казалось бы, незначительном эпизоде она незаметно даёт малышке два доллара, потому что та хочет расплатиться за «щенка» как взрослая.

Нани так хорошо знает свою «малышку», что с лёгкостью обманывает её, притворяясь, будто вышла из комнаты, а после ловко ловит в одеяло. А Лило, в свою очередь, становится стыдно, когда она понимает: именно Стич виноват в том, что старшая сестра потеряла работу. И девочка кричит на нового друга, потому что беспокоится за Нани.

Жаль, что создатели ремейка 2025 года разглядели награды и грамоты, которые висели в комнате Нани в оригинальном мультфильме, но не прочувствовали этих тонких сцен, показывающих родство сестёр.

Другие претенденты: Сацуки и Мэй («Мой сосед Тоторо»), Венди, Майк и Джон («Питер Пэн»).

Номинация «Нет зависти — только гордость»

Победители: Такуми и Исами Альдини.

Мир: манга и аниме «Кулинарные поединки Сомы» (2015–2020).

Возраст: близнецы, но Такуми старше на несколько минут. В начале истории героям 15 лет, к финалу — 25.

Здоровая конкуренция между братьями — это нормально. Но аниме «Кулинарные поединки Сомы» показывает особый вид соперничества, граничащий с невероятной взаимопомощью.

Близнецы Такуми и Исами Альдини работали в семейном кафе — трактирии «Альдини» — с самого детства, но старший (на пару минут) Такуми показал себя более талантливым поваром. Это подтверждала даже взрослая родня. Однажды Исами попытался изменить рецепт брата, чтобы превзойти его и восхитить всех. Но облажался — причём не рассердился из-за неудачи, а пришёл в ужас. Ему показалось, что он испортил репутацию Такуми и семейного заведения. Но его старший близнец не обиделся на такое вмешательство: он сказал, что только вместе с братом сможет стать великим шеф-поваром и управлять трактирией.

Такое доверие укрепило взаимное уважение, и мальчики отправились в японскую кулинарную академию Тоцука проходить жестокое обучение. И там показали себя отличной командой. Талантливый Такуми оказался довольно вспыльчивым, так что временами его пыл мог остудить только рассудительный и благодушный Исами. Несмотря на различия в характерах, парни

Нани получилась такой заботливой и чуткой, что на тестовых показах многие зрители принимали её за мать Лило, хотя в мультфильме часто упоминалось, что они сёстры, у которых погибли родители

Семейный нож-мечцалуна и некоторые блюда — например пицца «Доппио мечцалуна» — символизируют связь братьев-близнецов



понимают друг друга без слов и действуют на одной волне — даже способны вместе работать лунообразным ножом меццалуной. Такуми никому не позволяет оскорблять младшего брата — сразу вызывает обидчика на поединок. А Исами вкладывает в помощь все свои силы, даже если его никто не поддерживает. При этом он не смирился с ролью «героя второго плана». Работая на пару с братом, Исами растёт сам — и готовится к тому, что однажды достигнет его уровня.

Другие претенденты: Лань Ванцзи и Лань Сичэнь («Магистр дьявольского культа»).

Номинация «Философский камень за брата»

Победители: Эдвард и Альфонс Элрики.

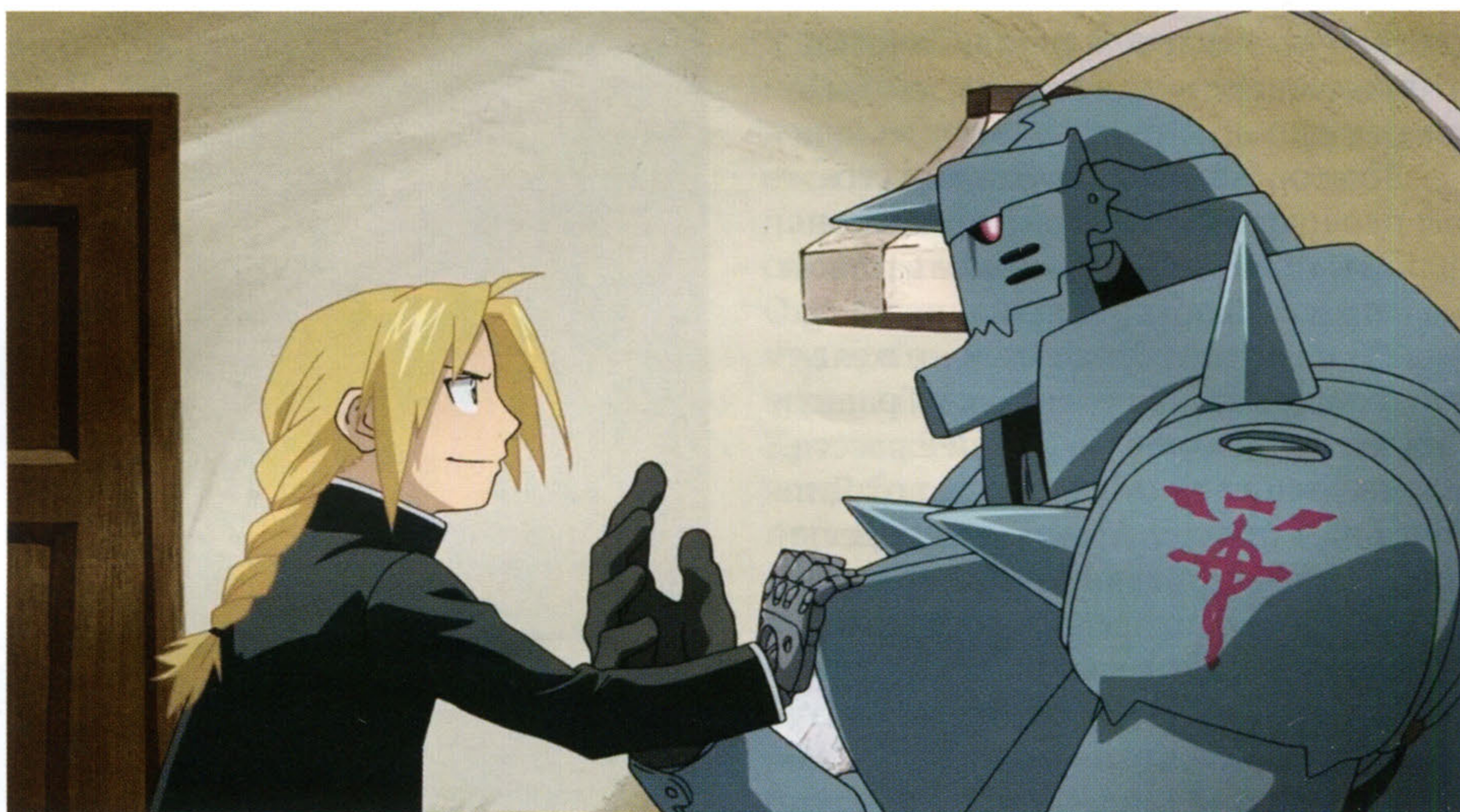
Мир: манга и аниме «Стальной алхимик» (2003–2004), аниме «Стальной алхимик: Братство» (2009–2010).

Возраст: в начале истории Эдварду 15–16 лет, Альфонсу — 14–15 лет. В финале им 18 и 17 лет соответственно.

История этих братьев едва ли не самая трагическая из всех в нашем топе. Родителей теряли многие персонажи, но Эдвард и Альфонс, пытаясь воскресить мать, буквально распались на глазах друг у друга. Младший Элрик, по сути, погиб, и лишь жертва, принесённая старшим братом, привязала его душу к старинным доспехам. Теперь мальчики изучают тонкости алхимии, чтобы найти философский камень, который вернёт им целостность. Эдвард живёт в страхе: ему кажется, младший брат винит его в том, что потерял тело. Но единственное, о чём переживает Альфонс — сохранил ли он себя или стал лишь творением старшего Элрика.

Братья-алхимики (традиционно для этого топа) — полная противоположность друг другу. Эдвард вспыльчив и жаждет действовать, а Альфонс безгранично добр и рассудителен. Тот, кто не смотрел аниме, может предположить, что герои держатся вместе только из-за общей травмы и разбегутся, как только достигнут цели. Но на деле эти двое — оплот стабильности друг для друга в жестоком мире. Трагедия не расколола их и не сделала созависимыми, а лишь показала, на что они готовы пойти ради семьи.

Так, когда Эдвард теряет свой механический протез, Ал при помощи алхимической трансмутации возвращает ему утраченное в обмен на собственную душу. Им движет не только



«Стальной алхимик: Братство» © Bones, 2009–2010

Мангака Хирому Аракава подняла в своём произведении множество философских тем: от критики милитаризма и расизма до размышлений о бессмертии и его последствиях.

Но в одном интервью она отметила, что главной темой, которая закольцевала всю историю, была семья

забота о брате, но и понимание: Эдвард может спасти тысячи жизней. Позже старший Элрик приносит не менее серьёзную жертву — но рядом остаётся любимый младший брат, а значит, она оправдана.

Другие претенденты: Тандзиро и Нэдзуко («Клинок, рассекающий демонов»).

Номинация «Самые правдоподобные»

Победители: Диппер (Мэйсон) и Мейбл Пайнс.

Мир: мультсериал «Гравити Фолз» (2012–2016)

Возраст: 12 лет (в финале исполняется 13).

По некоторым данным, Мейбл старше Диппера на 5 минут.

Пожалуй, все фанаты «Гравити Фолз» знают, что создатель шоу Алекс Хирш

и его сестра-близнец Ариэль — прототипы Диппера и Мейбл. Хирш не просто перенёс на экран семейные шутки и дружеские издёвки, но и воплотил их с сестрой детские мечты. Алекс увлекался монстрами и тайнами, а Ариэль обожала свинок и музыкальный коллектив 'N Sync. Благодаря ей в шоу появился поросёнок Пухля и серия про бойз-бэнды, персонажей которой озвучил вокалист 'N Sync Лэнс Басс.

Стоит ли удивляться, что отношения между сериальными близнецами вышли такими реалистичными и крепкими? Они постоянно вместе: весело соперничают и сражаются за звание «альфа-двойняшки», но в случае чего мгновенно мчатся друг другу на помощь. Их связь видна уже в первом эпизоде: Диппер узнаёт, что новый парень

В русскоязычном интернете отношения Диппера и Мейбл даже разбирают психологи. В одной статье связь близнецов сравнивается с концепцией взаимодействия левого и правого полушарий мозга: они олицетворяют баланс рациональности и эмоций



«Гравити Фолз» © Disney Television Animation, 2012–2016

сестры — не человек, и практически угоняет машину для гольфа, чтобы спасти её.

Во втором сезоне забавные ссоры перерастают в драматичные конфликты: у близнецов разные взгляды на мир и способы решения проблем. Мейбл не хочет взрослеть и не желает, чтобы Диппер оставался в Гравити Фолз и учился у дяди. Для неё расставание значит одиночество. А вот Диппер хочет превратить свои интересы в настоящее призвание. В конце концов герои справляются со страхами и эгоизмом ради выживания в Странногеддоне — и, конечно, благополучия близкого человека.

Другие претенденты:

Финес и Ферб из одноимённого мультсериала.

Номинация «Самые недооценённые»

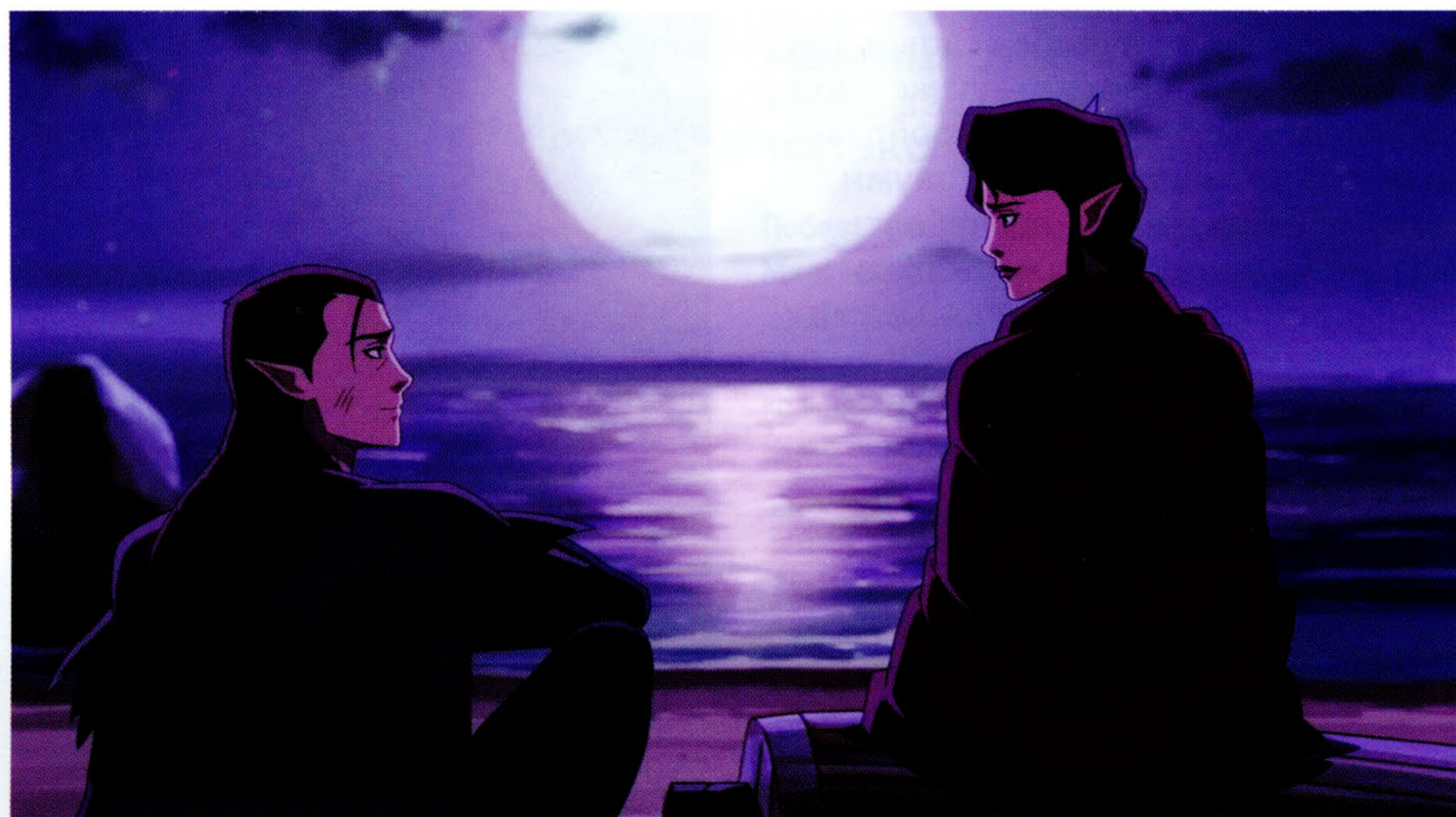
Победители: Иэн и Барли Лайтфуты.

Мир: мультфильм «Вперёд» (2020).

Возраст: Иэну 16 лет, Барли старше на три года.

Возможно, мультфильм «Вперёд» забыли вскоре после его выхода не только из-за пандемии. Дело в том, что это очень личная история. А значит, прочувствовать её так же, как создатель, могут не все. Режиссёр Дэн Скэнлон перенёс в мультфильм свою рефлексию об умерших близких. Если бы можно было ненадолго вернуть их, как бы мы провели с ними время? Что бы мы им сказали?

Эти вопросы задают себе братья-эльфы Иэн и Барли Лайтфуты. Их отец умер, когда старшему Барли было 3–4 года, а маленький Иэн не застал папу вовсе. Теперь парни получают возможность вернуть родителя



У актёров Лиам О'Брайена и Лоры Бейли, которые озвучивали Вакса и Векса, день рождения в один день. Поэтому для первой D&D-кампании они решили создать персонажей — брата и сестру

на сутки, но для этого они должны вместе пройти серию квестов. И стоит сказать, что получается у них не сразу — из-за (опять) разных характеров.

Иэн стеснителен и неуверен в себе — но, несмотря на это, мечтает позвать друзей на праздник и научиться водить машину. А Барли — громкий и на первый взгляд неудержимый — прячется от реального мира в настольных ролевых играх и заботе о старом автомобиле. Иэн просто жаждет увидеть отца и услышать его голос — ведь у него была только запись на аудиоплётке. Барли хотел бы пережить детское воспоминание вместе с папой, но отказывается от своего желания, потому что младшему брату встреча с родителем нужна больше.

А когда Иэн открывает в себе магические способности (хотя

в их мире волшебство считалось утерянным), Барли приходит в восторг и поддерживает братишку во всём. Развязка «Вперёд» поражает глубиной: она переполнена благодарностью родным и личными чувствами, которые в неё вложил Скэнлон, — в общем, это один из лучших финалов в истории студии Pixar.

Другие претенденты: Бен и Сирша («Песнь моря»).

Номинация «Самые сплочённые»

Победители: Вакс'илдан и Векс'алия Вессары (для друзей Вакс и Векс).

Мир: веб-сериал Critical Role (с 2015 года), мультсериал The Legend of Vox Machina (с 2022 года).

Возраст: по некоторым данным, в начале кампании близнецам 21 год.

Даже если у вас нет родных братьев и сестёр, их можно обрести в друзьях. Именно это, как уверяет в интервью актёр озвучания, сценарист и режиссёр Лиам О'Брайен, с ним и произошло. Они с актрисой озвучания Лорой Бейли создали своих D&D-персонажей в шутку — но за два года игры с полным погружением так сдружились, что как будто в самом деле стали братом и сестрой.

Возможно, поэтому полуэльфы-близнецы Вакс и Векс (которых все постоянно путают) — ещё и самые настоящие друзья. Вместе они пережили гибель матери и её деревни, сбежали от отца и работали на Гильдию воров. Они постоянно (и довольно жёстко) подшучивают друг над другом, но по-настоящему ссорятся редко и быстро мирятся. Вакс

Из-за пандемии «Вперёд» пробыл в прокате всего две недели.

Но за это время брат режиссёра Дэна Скэнлона успел сходить на него в кино семь раз



«Вперёд» © Pixar Animation Studios, 2020

и Векс так привыкли жить вдвоём, что даже когда стали частью команды, долгое время считали: сбежим от сопатийцев, как только раздобудем денег.

Но когда группа сплотилась и превратилась в семью, связь Вакса и Векс не ослабела. Если с одним близнецом случается беда, другой тут же это чувствует. А если брату или сестре случается завести роман с другим членом команды, они стараются не мешать отношениям родственника. Более того, готовы вернуть с того света избранных друг друга, если возникнет необходимость. Чего только не сделаешь, чтобы брат был счастлив, а сестра больше не плакала.

Другие претенденты: Кай и Герда («Снежная королева»).

Номинация «Постоянное соперничество»

Победители: Катара и Сокка.

Мир: мультсериал «Аватар: Легенда об Аанге» (2005–2008), серия комиксов по вселенной, упоминания в мультсериале «Легенда о Корре» (2012–2014).

Возраст: Катару в начале сериала 14 лет, Сокке — 16. К финалу на год больше.

По сравнению с прочими братьями и сёстрами в этом топе Катара и Сокка, пожалуй, конкурируют между собой сильнее всего — и это не удивительно. В интервью создатели сериала Майкл Данте Димартино и Брайан Кониецко упоминали, что у них обоих есть сёстры — так что частично они вдохновлялись семейным соперничеством.

Сокка вечно подшучивает над Катарой из-за её способностей к магии

воды (хотя сам немного ей завидует), смеётся над симпатией между сестрой и Аангом и возмущается её занудству и яркому оптимизму. Ну а Катару раздражает неряшливость брата, а кроме того, порой она считает его ни на что не способным клоуном и острит насчёт его «лидерства» в команде.

Именно поэтому маленькие сцены, где зрителям показывают истинные любовь и взаимоуважение брата и сестры, так важны. Сокка понимает, что он, не владея магией, не может как следует защитить Катару. Но обещал заботиться о ней — так что каждый раз вступает за сестру с обычным оружием. Сокка урезонивает Тоф, когда та обижается на Катару, и рассказывает, что младшая сестра заменила ему мать, убитую армией Огня.

Катара поддерживает Сокку, когда тот теряет первую любовь, и доверяет его тактическим планам, какими бы абсурдными они ни были. А когда брат на время уходит из команды, чтобы обучиться владеть мечом, она остро ощущает, как же его на самом деле не хватает.

Другие претенденты: Вайолет и Шастик («Суперсемейка»).

Номинация «Самый серьёзный рост в отношениях»

Победители: Вирт и Грегори (Грег).


Мир: мультсериал «По ту сторону изгороди» (2014), юбилейный мини-выпуск в честь десятилетия проекта.

Возраст: В мультсериале возраст мальчиков не называется. Поклонники предполагают, что Вирту 14–16 лет, а Грегу 6–8 лет.

У этих сиблингов более натянутые отношения, чем у всех прочих команд в нашем топе. Частично причина кроется в характере Вирта, чья рациональность граничит с неуверенностью, тревожностью и трусостью. Он зануда и перестраховщик — так что весёлый, светлый и смелый Грегори выгодно смотрится на его фоне. Кроме того, добродушный Грег не держит обид на старшего брата, хотя тот порой затыкает малышу рот и одёргивает. Позднее выясняется, что Грег даже подкинул кассету с песнями Вирта девочке, которая нравилась брату. Кстати, из текстов песен и некоторых диалогов ясно, что они сводные братья.

Старший постоянно винит младшего за самонадеянность и вскользь упоминает, что с его появлением всё стало хуже. Но, когда мальчики оказываются в странном лесу, Грег то и дело выручает Вирта, несмотря на свой юный возраст. По сути, он даже отказывается от Рая, чтобы брат не остался один в лапах таинственного Зверя — и это не единственная жертва, которую приносит Грегори.

Однако не стоит думать, что Вирт легко бросил бы младшего брата. Он ищет малыша с самого начала, как только приходит в себя — а ближе к финалу мы узнаём, что в реальности Вирт тоже сделал для Грегори кое-что важное. «По ту сторону изгороди» полон аллюзий на Данте и мифы о смерти — а ещё этот мультфильм показывает, что никогда не поздно наладить отношения и стать ближе.

Другие претенденты: Эльза и Анна («Холодное сердце»), Джинкс и Вай («Аркейн»). 

«Это Аппа, мой летающий зубр». — «Ясно! А это Катара, моя летающая сестра!»



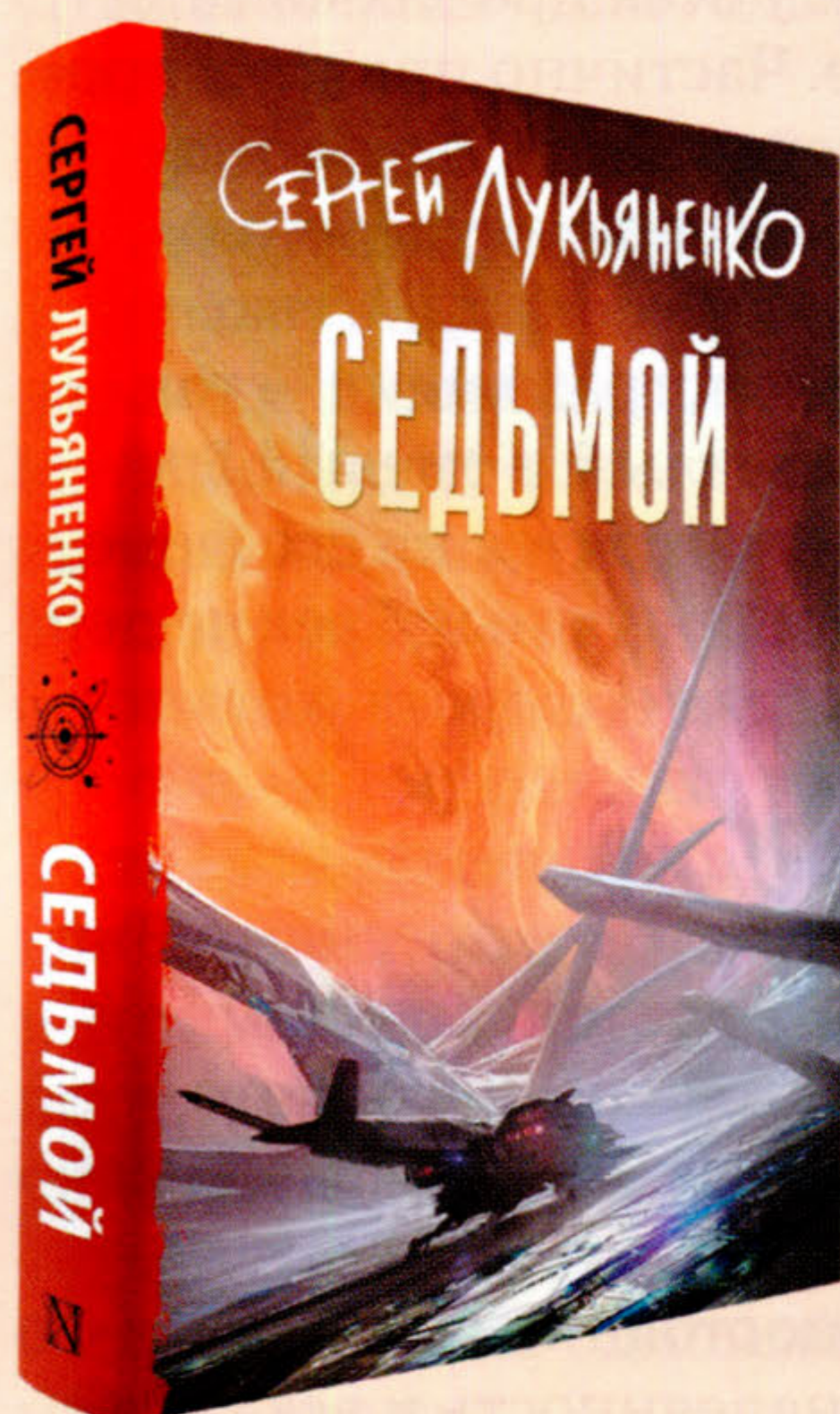
«Аватар: Легенда об Аанге»
© Nickelodeon Animation Studio, 2005–2008

«Возможно, мы никогда не вернёмся домой!» — «Вирт, но ведь нет никакой разницы. Либо мы вернёмся домой, и всё будет в порядке... либо мы НЕ вернёмся домой и будем наслаждаться этим местом. Верно?»



«По ту сторону изгороди»
© Cartoon Network Studios, 2014

Текст: Лилия Чужова



Роман

Жанр: космическая опера

Издательство: «АСТ», 2025

Серия: «Книги Сергея

Лукьяненко»

Возрастной рейтинг: 16+

352 с., 22 000 экз.

«Небесное воинство»,
часть 1

Похоже на:

- Эдвард Эштон «Микки-7»
- Орсон Скотт Кард
«Игра Эндера»

Стоит ли
читать

Поклонникам Лукьяненко обязательно к прочтению, но понравится и любителям добротной космооперы.

УДАЧНО

- нетипичный Избранный
- юмор
- концепция клонов

НЕУДАЧНО

- камерность
- вторичность

8

ОЦЕНКА «МФ»
хорошоСергей Лукьяненко
Седьмой

Святослав (Святик) Морозов — молодой пилот, который уже не в первый раз проживает собственную жизнь, ведь когда он погибает, то возрождается в теле клона. Будучи членом «Небесного воинства», он наравне с другими пилотами базы Каллисто, расположенной около Юпитера, помогает ангелам защищать Солнечную систему от так называемых падших. Причём люди способны справиться лишь с самыми крохотными боевыми единицами врага, тогда как сами ангелы сражаются с высшими чинами. Однажды ангел высшего чина даёт Святику и его товарищам прямой приказ — отправить серафима упокоиться в атмосфере Юпитера. Но, когда пилоты добираются до места назначения, вся их система верований неожиданно рушится.

«Седьмой» — роман, в котором Лукьяненко переносит привычные мотивы Избранного, войны миров и борьбы с неизведанным в космос (тут, конечно, вспоминается его эпопея «Соглашение»). На этот раз действие разворачивается на орбитах планет-гигантов родной Солнечной системы и на военных базах, где человечество бок о бок с ангелами противостоит падшим.

Самый удачный концепт книги — система клонариев. Пилоты базы Каллисто умирают и возвращаются в новые тела снова и снова, причём возраст тел зависит от того, какая «тушка» готова на момент переноса сознания. Чаще всего их жизнь начинается заново с двенадцати лет. Вопрос «где кончается человек и начинается копия?» становится ключевым. Лукьяненко трактует клонирование не как победу над смертью, а как мучительное бессмертие: солдат лишён права на конец, он остаётся «вечным» ребёнком, застрявшим в «дитячестве» — с прыщами, лишним весом и эмоциональной нестабильностью. Пилоты в основной своей массе девственники (и девственницы) с сознанием матёрых военных ветеранов, которым даже пиво нельзя.

К сожалению, большинство коллег из окружения Морозова даны схематично. Служивцы, командиры, даже ангелы скорее выполняют функцию, чем живут собственной жизнью. Это минус в плане их глубины как персонажей, но и плюс — мы видим мир глазами лишь главного героя, который всё больше осознаёт свою изоляцию. Он окружён людьми и существами, но в действительности остаётся один на один с грузом ответственности и числом перерождений на пятке.

Мир романа выглядит убедительно и атмосферно. Каллисто, Ио, Титан

Черновик

Согласно посту на официальном сайте Лукьяненко, самые нетерпеливые читатели уже могут начать знакомиться со вторым романом цикла «Небесное воинство» — «Девятый» — на сайте «ЛитРес». Сейчас там доступно несколько сотен страниц книги, и это ещё не конец: текст публикуется в формате «черновика». Впрочем, на официальной странице автора в сервисе Author.today второй роман уже выложен полностью — но только в платном доступе.



В эфире слышалось дыхание, ругань и выкрики — никто не отключал связь. Нет, не для того, чтобы позвать на помощь или что-то предложить, на это нет времени. Просто, когда ты слышишь других, тебе не так страшно.

Сражаясь, погибая и воскресая, мы покупаем мир для Земли. Позволяем каким-то другим, настоящим мальчишкам и девчонкам расти, учиться, строить планы на будущее. Какая разница, кто они, ангелы и демоны? Мы служим людям! Мы — та дань, которую платит Земля.

и человеческие базы прописаны как настоящий фронт, где привкус стимуляторов, торпеды истребителей и смерти товарищей создают ощущение живого боя. Космос у Лукьяненко красив, но крайне враждебен. «Юпитер очень красивый. И очень смертоносный», — эта фраза выражает атмосферу книги лучше любых описаний. Отдельно стоит отметить «Общество мёртвых пилотов» — полулегальную организацию, созданную самими пилотами и для пилотов. Даже её название, как и многое в романе, обладает двойным дном.

Если говорить о теологическом аспекте, то ангелы и падшие, выступающие сторонами конфликта, выписаны не как абсолютное добро и зло, а как силы, у которых есть собственные цели и политика. Но кто люди в этой войне — союзники или пешки? Сам Святослав задаёт более чем логичный вопрос со здоровой долей иронии: а не пришельцы ли скрываются под столь удобной и понятной человечеству концепцией рая и ада? Сколько в их «благодати» магии, а сколько технологий? Видимо, узнаем в следующей части цикла.

Итог: новая вариация привычной для Лукьяненко истории об Избранном, но в космосе и с акцентом на одиночестве и цене бессмертия.

Йен Р. Маклауд

Дом бурь

С той поры как Роберт и Анна устроили революцию и провозгласили наступление Светлого века, прошло около сотни лет. Но почти ничего не изменилось: Англией всё так же правят могущественные гильдии, а паровые машины, как и чернокожие невольники с Блаженных островов, трудятся на благо Империи. Никуда не делся и эфир — магическая субстанция с невероятными свойствами. Он может заставить механизмы работать вечно и обратить вспять времена года — но люди, которые подвергнутся его воздействию, обречены превратиться в изуродованных существ-подменышей. В этом технологичном, но пронизанном волшебством мире жена уважаемого гильдейца Элис Мейнелл везёт смертельно больного сына Ральфа в поместье Инверкомб — и их приезд станет первым звеном в цепочке событий, которые потрясут всю страну...

Второй роман цикла «Вселенная эфира» британского писателя Йена Маклауда формально самостоятелен — его можно читать и тем, кто по какой-то причине пропустил предыдущую книгу «Светлые века». Знакомство с первым томом не критично, однако во многом облегчает восприятие текста — ведь, как и в прошлый раз, автор почти не тратит время на объяснение особенностей придуманного им мира, предпочитая показывать красивое и пугающее волшебство, а не рассказывать о нём. Кроме того, знание истории Роберта и Анны помогает заметить отсылки к событиям прошлого, которые придают повествованию дополнительную глубину.

Впрочем, глубины у «Дома бурь» и так в избытке. Тщательно, а порой даже чересчур медлительно писатель рисует картину странной эпохи, где викторианский прагматизм и стремление к прогрессу органично уживаются с заклинаниями и путешествиями по телеграфным проводам в виде чистейшей информации. Здесь технологии неотличимы от магии, потому что они и есть магия — но, как в древние времена, за чудо всё ещё надо платить. Поэтичный, образный язык романа заставляет вспомнить о классике английской литературы



Тень Ральфа ползла по стенам, и дом как будто двигался вместе с ним. Как тем вечером перед ужином, когда он отправился бродить по садам. Тогда-то он и понял главное про призраков: встречу с ними осознаёшь потом. А в тот момент, когда всё происходит, оно кажется всего-навсего реальностью.

вроде романов Чарльза Диккенса и Томаса Гарди. Такой стиль наверняка придётся по душе многим — а вот тем, кто привык видеть в книгах чуть больше действия, медитативное творение Маклауда может показаться скучноватым.

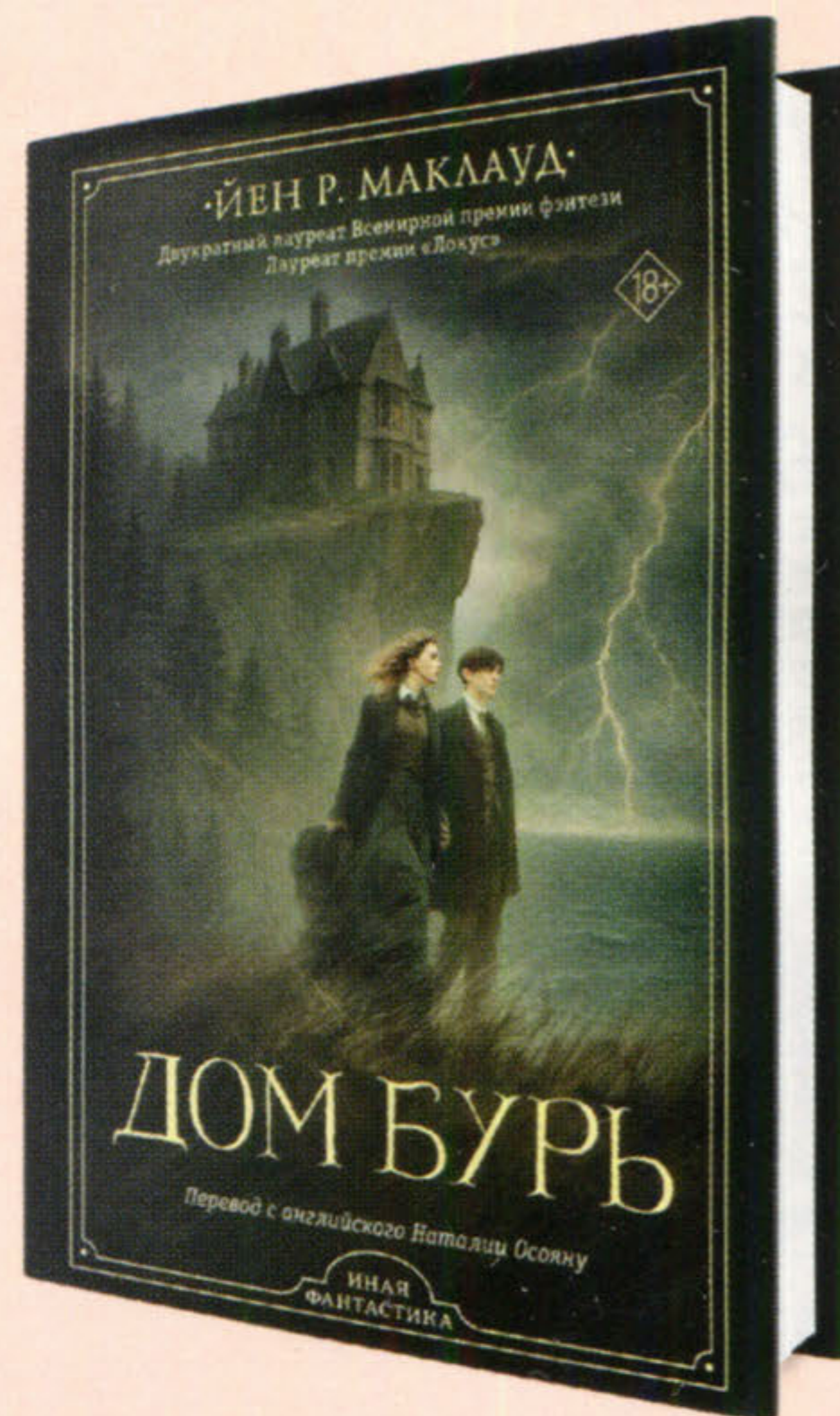
Во главе угла здесь стоят не внешние события — пусть ко второй половине книги страну и раздирает на части гражданская война, — а человеческие судьбы. Если «Светлые века» были романом взросления, то «Дом бурь» можно назвать романом взрослости — с неизбежной горечью разочарования и осколками разбитых надежд. Хотя начинается всё с милой романтики: страдающий от туберкулёза Ральф влюбляется в простую девушку Мэрион — вместе они придумывают теорию «врождённой адаптации», которую в нашем мире создал Чарльз Дарвин. Но лучший пример существа, которое адаптируется ради выживания, находится у них под носом — и это мать Ральфа, Элис Мейнелл.

Её образ можно назвать жемчужиной книги — поступки этой красивой, умной и крайне жестокой женщины вызывают одновременно и неприятие, и понимание. Она способна пожертвовать всем ради своего ребёнка — а затем, не моргнув глазом, отнять дитя у другой матери и ввергнуть Англию в кровавый хаос. В отличие от неё, Ральф и Мэрион приспособляются к стремительно меняющимся обстоятельствам через боль и потери. Но к финалу абсолютно все герои приходят столь же изувеченными внутри, как обезображенные эфиром подменыши — снаружи.

Несмотря на значительные литературные достоинства, «Дом бурь» сбалансирован чуть хуже первого романа цикла — «военная» часть получилась слишком уж тягучей, а развязка, наоборот, оставляет ощущение поспешности. В какой-то степени сгладить его может повесть «История мастера-мельника», дополняющая русское издание. Её действие разворачивается в том же мире на заре технологической революции — а Маклауд вновь обращается к своей излюбленной теме, повествуя о человеке, вынужденном жить на сломе эпох.

Итог: атмосферный, неторопливый роман о любви, амбициях и потерянном рае. Рекомендуются тем, кто любит погружаться в текст с головой и переживать все превратности судьбы вместе с персонажами.

Текст: Мария Лебедеенко



Ian R. MacLeod

The House of Storms

Роман, повесть

Жанр: викторианское фэнтези, стимпанк

Выход оригинала: 2005, 2007

Художник: В. Половцев

Переводчик: Н. Осоюну

Издательства: «АСТ», «Астрель-СПб», 2025

Серия: «Иная фантастика»

Возрастной рейтинг: 18+ 704 с., 1500 экз.

«Вселенная эфира», часть 2

Похоже на:

- Форд Мэдокс Форд «Конец парада»
- Йен Макдональд «Король утра, королева дня»



Стоит ли читать

Безусловно — поклонникам классической английской литературы и тщательно проработанных героев.

УДАЧНО

- язык повествования
- женские персонажи
- образность
- атмосферность

НЕУДАЧНО

- медленный темп
- некоторая тяжеловесность

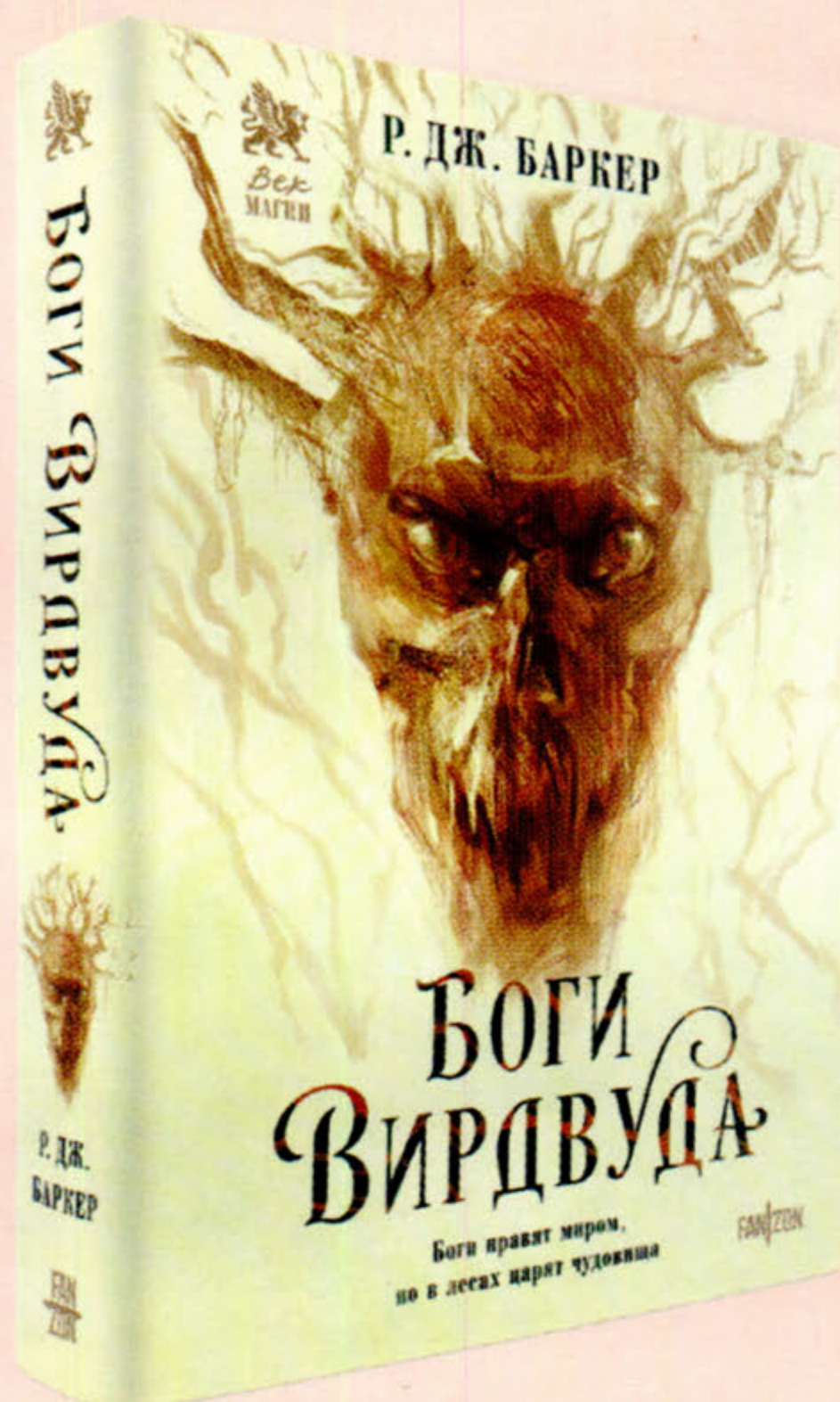
8

ОЦЕНКА «МФ»
хорошо

Об авторе

Йен Р. Маклауд — очень неторопливый писатель. Он пишет фантастику уже более тридцати лет, завоевав немало престижных наград, но за это время сочинил всего семь романов (самый свежий на сегодня вышел аж в 2017 году). Последние годы он работает исключительно в малой форме.

Текст: Диана Чайковская

**R. J. Barker**

Gods of the Wyrdwood

Роман**Жанр:** grimdark**Выход оригинала:** 2023**Художник:** гад блесс ми**Переводчики:** В. Гольдич,

И. Оганесова

Издательство:

«Эксмо: Fanzon», 2025

Серия: «Век магии.

Главные новинки

зарубежного фэнтези»

Возрастной рейтинг: 16+**608 с., 3500 экз.****«Изгой», часть 1****Похоже на:**

- Каролина Роннефельдт, цикл «Квендель»
- Алекс Кластер «За солнцем»

Стоит ли читать



В принципе, да — хотя лучше в оригинале.

УДАЧНО

- обширный сеттинг
- прописанный лор
- завлекающая атмосфера

НЕУДАЧНО

- некачественный перевод

7

ОЦЕНКА «МФ»
ДОСТОЙНО

Р. Дж. Баркер Боги Вирдвуда

Юный Кахан Дю-Нахири был выбран жрецами бога Зорира, чтобы стать носителем его воли и обладателем ужасного дара под названием Капюшон, созданного, чтобы поглощать живых существ и уничтожать. Однако со временем, несмотря на увещания жрецов и воспитание в их монастыре, Кахану Дю-Нахири хватает мужества погасить в себе смертоносный дар и поселиться на окраине леса. Так он превращается в лесничего, изгоя без клана. Пока главный герой год за годом живёт между деревней и диким лесом, который не жалуется вторжение людей, в мире разгорается война между севером и югом. Капюшон-Рэи, обладатели того же дара, ищут и уничтожают всех инаковерующих, а также — фальшивых, по их мнению, Капюшон-Рэев, носителей дара без клана. На своём пути они не только убивают, но и используют пытки, не гнушаясь всевозможных грязных методов. В их главе стоит правительница, Высокая Леорик, по имени Кирвен. Иронично, что её сын, Ванн, также должен был получить подобный дар, но из-за всех сил отказывался от него, а чуть позже и вовсе пошёл против собственной матери.

«Боги Вирдвуда» напоминают калейдоскоп событий, где избранность оборачивается не великим даром, а проклятием.

Большая часть повествования состоит из описаний пыток, жестокости, сражений и достаточно мрачных моментов взаимодействия между персонажами. По сути, перед нами grimdark — очень тёмное фэнтези с уклоном в этнофантастику. Ведь у книги довольно оригинальный сеттинг, заставляющий представить себе нечто среднее между «Аватаром» и «Навсикаей из Долины Ветров».

Хеттон с копьём пытается уйти в сторону, когда Кахан приземляется. Он за спиной хеттона с копьём. Роняет правый топор. Оказывается рядом с хеттоном и захватывает его голову. Враг так близко. Кахан чувствует сильный позыв к рвоте, хочет избавиться от воздуха, который они разделяют. Его тело яростно реагирует на присутствие омерзительного существа. Кахан наносит удар правым кулаком в челюсть хеттона, шип латной рукавицы входит в мозг. Существо продолжает извиваться и сопротивляться. Кахан позволяет капюшону устремиться вперёд, чтобы забрать жизнь у врага и Порчи.

И не может.

Талант с необычным хобби

Р. Дж. Баркер — обладатель большой коллекции чучел, а также необычных произведений искусства. Его первый роман так и не был опубликован, зато последующий, Age of Assassins, вошёл в шорт-лист нескольких премий одновременно. На русском ранее выходила трилогия Баркера «Дитя приливов».

Р. Дж. Баркер ведёт читателей по этому ужасающему миру, заставляя то и дело удивляться и задаваться вопросом: «Как простые, обычные, нормальные люди могут здесь выживать?».

Автор не скупится на элементы жестокости, но и не забывает о балансе — в миг, когда кажется, что всё потеряно и герои вот-вот погибнут, появляется надежда на лучший исход. Сюжетный ритм хорошо выдержан, что позволяет читателю не заскучать во время долгих путешествий персонажей.

Также интересны пантеоны богов. В начале книги на смену условному язычеству приходит вера в единого бога — Тарл-ан-Гига, требующего войн и абсолютной власти. Однако обитатели лесов Вирдвуда точно знают: если поддашься новой вере, потеряешь уважение духов и умрёшь. Отсюда вырастает ещё один пласт конфликта.

В целом, книга хороша, хоть и несколько неспешна.

Тем не менее у романа есть серьёзный изъян — и это перевод, который иногда очень сильно напоминает машинный, хотя его авторами числятся двое известных переводчиков. Из-за этого некоторые ужасные сцены выглядят скорее комично. А меж тем столь обширный и подробно проработанный авторский лор требует серьёзного внимания, ибо в нём хватает уникальных лесных существ, имеющих подспудный смысл титулов, прочих неоднозначных терминов и наименований. В оригинале текст читается более гармонично и позволяет сформировать более точную картину происходящего, в то время как адаптированный вариант временами только запутывает читателя.

Итог: пример качественного тёмного фэнтези с жестокими богами, неприветливым миром и обилием кровавых сражений. Но читать его лучше в оригинале.

Со Донвон

Книжный бар «Переплёт судьбы»

Книжный бар «Переплёт судьбы» — это таинственное заведение, где можно попробовать удивительные напитки со вкусом разных историй. И несмотря на то что бизнес переживает не лучшие времена, владелец бара Мун и его помощница Лунный кролик всегда с улыбкой встречают каждого гостя. Они внимательно его выслушают, предложат меню и примут заказ на необычные напитки.

Одна из важнейших составляющих исцеляющих романов — это их атмосферность, и с этим Со Донвон справляется на отлично. Благодаря красочным описаниям напитков, их вкусов и ощущений героев читателю очень легко мысленно перенестись в уютный книжный бар и почувствовать себя частью сказочного мира. Отдельную роль в создании атмосферы играет поведение главных героев во время обслуживания. Лунный кролик каждый раз нервничает, но изо всех сил делает вид, что всё в порядке. Мун, наоборот, всегда спокоен, приветлив, и именно ему гости готовы доверить свои самые сокровенные секреты.

Эти секреты также можно отметить как одно из главных достоинств книги. Проблемы, с которыми гости приходят в книжный бар, жизненны и понятны читателям: осознание несбыточности детских мечтаний, горе из-за смерти близких, сожаления об упущенном времени... Выпивая волшебные коктейли и лимонады Муна, посетители «Переплёта судьбы» меняют сюжет собственной жизни. Кто-то видит чужие истории и учится на примере их героев, кто-то получает шанс встретиться с теми, кого уже нет в живых, или даже с другой версией себя. Так гости становятся путевой нитью для читателей.

Как ни странно, но истории посетителей «Переплёта судьбы» удалось автору гораздо лучше основного сюжета, связанного с Муном и Лунным кроликом. Со Донвон пытается строить интригу вокруг необходимости регулярно

грабить небесные библиотеки ради добычи книг-ингредиентов для волшебных коктейлей. Неоднократно даются намёки на опасность этого занятия, однако в кульминационный момент мы не получаем ни эпичной погони, ни наказания — всё заканчивается как-то само собой. Даже в истории Муна встречается лишь упоминание некоего конвоя, которому хранители библиотек передают воров, но почти нет подробностей их работы. Можно сказать, своей непроработанностью основной сюжет мешает проникаться историями гостей книжного бара.

Мун и Лунный кролик в качестве главных героев кажутся тусклыми. В момент обслуживания посетителей это выглядит естественно: они не перетягивают на себя внимание, позволяя читателям сконцентрироваться на госте и его проблеме. Однако, когда приходит время им выйти на передний план, оба героя ничем не блещут. Превращение Муна из прилежного хранителя библиотеки во владельца незаконного книжного бара не впечатляет читателя, поскольку автор не раскрывает в полной мере чувств персонажа. Из-за этого его судьбоносное решение кажется рядовым и не вызывает эмоций. Лунный кролик вообще никак не меняется по ходу сюжета, до самого конца оставаясь пугливой и неуверенной в себе. Будь эта книга сборником рассказов с историями гостей бара, и Мун, и Лунный кролик смотрелись бы вполне органично, но до центральных героев более-менее связного сюжета они просто не дотягивают.

Отдельный минус произведения — его слишком сухой язык. Описания, не касающиеся книжного бара, выглядят очень просто: короткие предложения, прямое указание на действия и эмоции. Особенно это заметно в эпизодах, раскрывающих взаимоотношения Лунного кролика и её подруги-феи. Скрытая зависть первой и непонимание второй подаётся так, будто речь идёт об обиде друг на друга маленьких девочек, а не взрослых героинь. Впрочем, некая простота стиля вообще характерна для многих произведений корейской литературы.

Итог: атмосферная книга с интересной идеей, которую портят слабо прописанный основной сюжет и авторский слог. Приемлемый выбор для любителей уютных исцеляющих романов, но начинать знакомство с жанром с него не стоит.

Текст: Евгения Барышникова



Seo Dong-won

달 드링크 서점

Роман

Жанр: исцеляющее фэнтези

Выход оригинала: 2022

Художник: Хаш

Переводчик: Е. Дамбаева

Издательство: «МИФ», 2025

Серия: «Романы МИФ. Магия книжных страниц»

Возрастной рейтинг: 16+

288 с., 6000 экз.

Похоже на:

- Сон Ючжон «Книжный магазин воспоминаний»
- Ким Джи Юн «Прачечная, стирающая печали»



Стоит ли читать

Стоит, если вам нравятся книги об уютных волшебных заведениях, где главную роль играет атмосфера.

УДАЧНО

- атмосферность
- жизненность в историях посетителей бара

НЕУДАЧНО

- основной сюжет
- скучные главные герои
- слишком простой язык

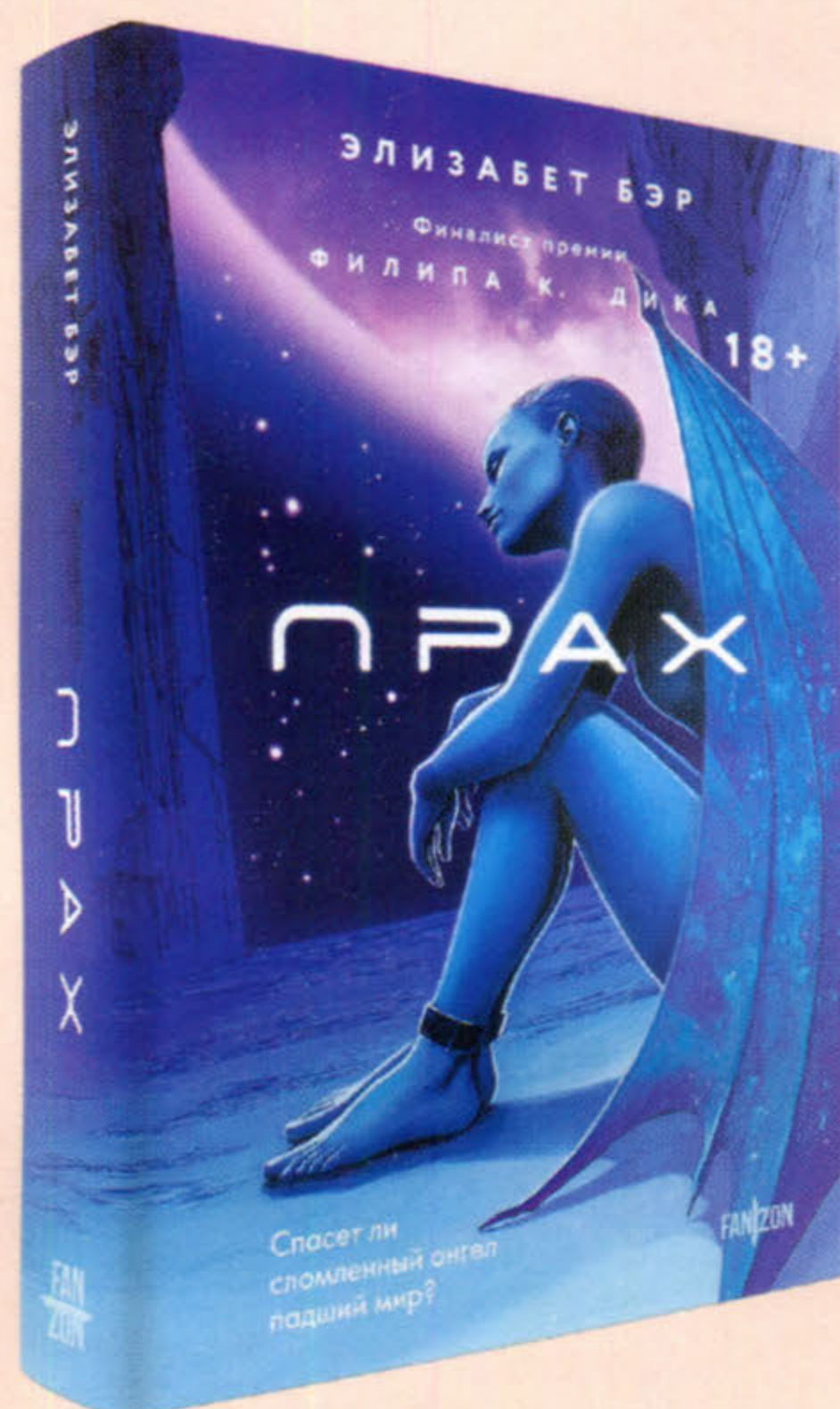
6

ОЦЕНКА «МФ»
НЕПЛОХО

Слово творца

Мун бы сказал, что по-настоящему удивительная способность — найти в себе силы идти своим путём, не обращая внимания на чужое мнение. Мы мечтаем о толике волшебства в наших жизнях, так и Мун хочет для нас того же. Он болеет за тебя и желает, чтобы и в твоей жизни случайность стала судьбой. Спасибо за нашу случайную встречу.

Текст: Дарья Урбанская



Elizabeth Bear

Dust

Роман

Жанр: космическая опера, биопанк

Выход оригинала: 2007

Художник: Е. Куликова

Переводчик: М. Головкин

Издательство:

«Эксмо: Fanzon», 2025

Серия: «Звёздные короли.

Мастера современной фантастики»

Возрастной рейтинг: 18+

320 с., 2000 экз.

«Лестница Иакова», часть 1

Похоже на:

- Ким Стэнли Робинсон «Аврора»
- Дэн Симмонс «Гиперион»

Стоит ли читать

?

Да, если любите мрачные космооперы с элементами философской драмы.

УДАЧНО

- необычная жанровая эклектика
- библейские, античные, шекспировские аллюзии

НЕУДАЧНО

- перегруженность деталями
- натурализм

7

ОЦЕНКА «МФ»
ДОСТОЙНО

Элизабет Бэр Прах

Космический корабль поколений «Лестница Иакова» дрейфует в системе двух звёзд, где нет ни одной планеты, пригодной для жизни. Когда-то столкновение с кометой разрушило ключевые модули вместе с центральным искусственным интеллектом, но часть экипажа выжила и со временем организовала новое общество, во многом утратив знания о прошлом. Спустя несколько веков после катастрофы, служанка Риан, принадлежащая Дому Власти, ухаживает за пленницей из Дома Двигателя и сталкивается с неожиданным откровением: в покалеченной и униженной аристократке Персеваль из вражеского рода она узнаёт свою сводную сестру.

Элизабет Бэр предлагает читателю путешествие в мир, где шекспировские страсти, классическое фэнтези, постапокалиптика и космическая опера неожиданным образом соединяются под одной обложкой. Когда развитая цивилизация в результате катастрофы теряет накопленные знания, то история словно откатывается, время начинает идти вспять, и на обломках техногенного мира оживают мифы и легенды. Фрагменты искусственного интеллекта космического корабля, которым удалось спастись, за века превращаются в «ангелов» — цифровые сущности, каждая из которых управляет своей частью корабля и враждует с другими. На палубах же сложилось сословное общество. «Возвышенные» аристократы, по сути, — долгоживущие мутанты с наносимбионтами в организмах. Они властвуют над «плебеями» — обычными людьми. Казалось, этот хрупкий порядок может длиться ещё века, если бы не надвигающаяся катастрофа: «белый карлик» вот-вот превратится в сверхновую и поглотит всё вокруг. В этот момент и встречаются Риан и Персеваль, и на фоне угрозы новой катастрофы — на этот раз уже окончательной — судьба двух сводных сестёр сплетается с судьбой всего человечества на корабле. Личные тайны, династические распри и борьба цифровых «богов» становятся звеньями одного и того же обречённого пути — попытки вырваться из петли истории.

Одним из достоинств книги можно назвать атмосферу. Бэр прекрасно удаётся создать ощущение огромного космического корабля — древнего, полуразрушенного, напоминающего одновременно готический собор, античную цитадель и техногенный лабиринт, где, словно потомки богов, правят наследники древних командиров и инженеров. Читатель почти физически ощущает влажность подземелий, холод металлических коридоров, гуано

Об авторе

Элизабет Бэр — это псевдоним, под которым пишет американская писательница Сара Бэр Элизабет Вишневски. Она изучала английский язык и антропологию в университете Коннектикута, но не окончила его. Затем работала техническим писателем, конюхом, репортёром и менеджером в офисе, пока в 2001-м не нашла себя в литературе. Первый же роман Бэр, *Hammered*, получил премию «Локус» за лучший дебют в 2006 году.

«Это и есть странствия, — сказала Персеваль. — Ты идёшь куда глаза глядят и исправляешь то, что нуждается в исправлении.»

летучих мышей, запах крови и машинного масла. Этот мир всё ещё жив, хотя продолжает существовать словно по инерции. Однако обилие образов и деталей одновременно является и сильной стороной романа, и его слабостью. Насыщенность метафорами и сложными техническомифологическими описаниями порой перегружает восприятие. В результате динамика повествования теряется: сцены допроса или битвы вязнут в описаниях нанотеха, доспехов и запахов.

Тройка героинь — Риан, Персеваль и принцесса Ариан — словно сошли со страниц шекспировских трагедий: гордая пленница и жестокая победительница, безымянная служанка и наследники великих династий. Впрочем, автор этого и не скрывает, а, наоборот, открыто цитирует «Короля Лира» и «Цимбелина». Мотив «прах мы все» проходит по тексту красной нитью. И тут же Бэр смело вплетает фэнтезийные элементы: некроманты и ангелы вместо ИскИна, василиск вместо лазерного резака, расклад Таро с предсказанием будущего вместо банка памяти.

Кульминация истории — дуэль Персеваль и Ариан — превращается в борьбу за то, кто будет носителем памяти и сформирует грядущий мир. Ведь каждая из соперниц, по сути, воплощает свою модель будущего. И появление ангела памяти Иакова Праха в конце можно воспринимать как метафору забвения: после войн человечество, каким бы величественным оно ни казалось, неизбежно возвращается в прах.

Итог: роман не для лёгкого чтения, не драйвовая космоопера, а трагедия о цивилизации, загнивающей в собственных руинах. Его сила — в образах и атмосфере, в смелом соединении нанотеха и античных мотивов. Его слабость — в перегруженности, которая лишь запутывает всё, не добавляя читателю ясности.

Марк Дж. Грегсон

Край неба

Конрад, наследник королевского рода Урвинов, изгнан вместе с матерью. Престол, ранее принадлежавший отцу Конрада, занял его дядя Ульрик. Чтобы доказать своё право на место под солнцем, а заодно и отомстить за предательство, Конрад решает возвыситься самостоятельно, для чего хочет стать охотником на загадочных чудовищ — горгантавнов.

Личный конфликт, переживания главного героя и битвы составляют большую часть книги. Конрад, лицезревший предательство, рассчитывает только на себя и отвергает помощь друзей ровно до тех пор, пока не попадает на корабль охотников. Жизнь преподаёт ему один суровый урок за другим и буквально напоминает: не научишься доверять и работать в команде — не выживешь. К сожалению, Конрад понимает это далеко не сразу, действуя порой чересчур импульсивно и необдуманно. Впрочем, такие черты характерны для главных героев многих книг YA. Автор часто использует жанровые клише, причем, достаточно умело, и раскрывает своих персонажей шаг за шагом — с каждой схваткой, с каждым поступком. И стоит отметить, такая игра действительно срабатывает, отчего интерес к истории только растёт. Ведь читатель задаётся вопросом: как же Конрад возвысится, если он — низшее звено, уборщик на палубе и чистильщик сапог?

Автор отвечает на это, детально прописывая серию сражений и акцентируя внимание и на невероятной смелости, и на ещё более невероятной удаче главного героя. Впрочем, Грегсон не раз подчёркивает важность командной работы, дружбы и вовсе использует троп обретения своеобразной семьи, где большую роль играет путь, пройденный плечом к плечу, а не кровные узы.

На фоне личного конфликта раскрывается сеттинг книги. Скайленд — не просто парящие острова, закрытые чёрными облаками, а железные чудовища с загадочной эволюцией. И вообще в сеттинге немало таинственного — автор не раз намекает на это, с самого начала подсказывая: мир преподнесёт ещё не один сюрприз.

Сюжет в целом тоже не подкачал — детальные описания схваток с чудовищами, неочевидные ходы, позволяющие героям выжить в самых опасных ситуациях,

Учитель и автор бестселлеров

Марк Дж. Грегсон родом из Юты, где окончил местный университет по специальности «английский язык», который он и преподаёт, работая учителем в школе. Он убеждён, что слова обладают невероятной силой и имеют огромное влияние. Его книги стали бестселлерами New York Times, а «Край неба» был переведён на несколько языков.

С тех пор как дядя захватил поместье, за ворота мне удавалось попасть всего пару раз. В первый я пробрался водосток, но не успел сделать и двух шагов на территорию, как меня поймали. С тех пор дядя запер водостоки. Потом я угнал небольшую лодочку в Низине и полетел в небесную гавань Урвинов. Почти добрался до двери, но меня снова заметила проклятая стража.

Оба раза дядя меня пощадил — по той же причине, по которой не отправил головорезов добить меня и мать. Я ему нужен. Вот только и думать не стану над его предложением. Обойдётся.

Тем не менее он обещал сбросить меня за край острова, если я попадусь снова. Что ж, попасться я не намерен. Только не в этот раз.

интересное развитие взаимоотношений между персонажами. Правда, пара моментов здесь выглядит странно. Более взрослый читатель вряд ли поверит, что многовековая вражда прекратилась даже не за год и не за месяцы — а всего за пару недель, совместно проведённых на корабле. Слишком резкий переход от ненависти к дружбе кажется несколько наигранным, как и быстрое становление Конрада капитаном. Здесь автор явно пожалел «экранного времени», зато добавил персонажа с действительно серой моралью, способного на всё ради собственной выгоды. Возможно, в более спокойных условиях именно он стал бы главным героем книги и сделал бы блестящую карьеру, но только не на боевом корабле, где где персонажи постоянно оказываются под ударом, отчего каждый раскрывается с неожиданной стороны.

Итог: книга хороша благодаря бодрому повествованию, симпатичным, хоть и шаблонным героям и неплохо прописанному сеттингу. Впрочем, ожидать от романа чего-то особенно оригинального не стоит. Тем не менее это достойная фэнтезийная авантюра для юношества, которая станет неплохим развлечением на пару вечеров.

Текст: Диана Чайковская



Marc J. Gregson

Sky's End

Роман

Жанр: юношеское

авантюрное технофэнтези

Выход оригинала: 2024

Художник: Amir Zand

Переводчик: Н. Абдуллин

Издательство: «Альпина

Паблишер: Marshmallow Books», 2025

Возрастной рейтинг: 18+

448 с., 5000 экз.

«Чёрная бездна», часть 1

Похоже на:

- Сара Вулф «Разрушитель небес»
- Алекс Кластер «За солнцем»



Стоит ли читать

Да, если нравится динамичное технофэнтези с обилием интриг и боевых сцен.

УДАЧНО

- обширный сеттинг
- динамичный сюжет
- неплохо прописанные персонажи

НЕУДАЧНО

- клише YA
- герою слишком везёт

7

ОЦЕНКА «МФ»
ДОСТОЙНО

Текст: Александра Горелая



Caitlin Schneiderhan

Medici Heist

Роман

Жанр: авантурный роман

Выход оригинала: 2024

Переводчик: А. Жданович

Издательство: «АСТ:

Mainstream», 2025

Серия: «Mainstream.

Фэнтези»

Возрастной рейтинг: 18+

512 с., 3000 экз.

Похоже на:

- Ли Бардуго
«Шестёрка воронов»
- М. К. Лобб
«Семь безликих святых»

Стоит ли
читать

Да, если вы любите трикстеров, плутов и мошенников. Нет, если ждёте исторического фэнтези.

УДАЧНО

- развитие героев
- описания произведений искусства
- сюжетная идея

НЕУДАЧНО

- частые отклонения от главной сюжетной линии
- нет атмосферы Флоренции XVI века

7

ОЦЕНКА «МФ»
ДОСТОЙНО

Кейтлин Шнайдерхан

Ограбление Медичи

Дебютный роман Кейтлин Шнайдерхан очень напоминает сценарий, когда от первой и до последней строчки не отпускает ощущение, что смотришь яркий, динамично-стремительный сериал от Netflix. А потом в памяти всплывает — автор же работала над сценарием «Очень странных дел» — вот оттуда и растёт смутно знакомый вайб.

Главные герои — молодые люди в возрасте от семнадцати до двадцати с небольшим лет. Их четверо: Роза Челлини, мошенница, пошедшая по стопам своей матери; Сарра Жестянщица, технических дел мастер; Халлид ал-Саррадж, боец и громила, и Джакомо, актёр с непревзойдённым уровнем маскировки. К их компании прибиваются двое взрослых — Агата, старая аптекарша, способная сварить из зелий «бомбу», и Божественный — небезызвестный Микеланджело Буонарроти, автор скульптуры «Давид», которую сейчас можно увидеть в Академии изящных искусств во Флоренции. Позже к столь разношёрстной группе присоединяется Доминик, ещё один молодой человек — с талантом рисовать копии и подделки. Он особой роли в книге не сыграл, а появился, скорее всего, с заделом на второй сезон, то бишь вторую книгу о приключениях ловких преступников эпохи Возрождения.

По сюжету компания объединилась, чтобы грабануть вконец обнаглевшее семейство Медичи, прибравшее к рукам Флоренцию, откровенно вымогающее у населения деньги индульгенциями и держащее в страхе горожан, которые ненавидят власть клана всей душой. Ограбление должно стать ограблением века. И вот тут читателей ждёт первое разочарование.

Вся книга — это процесс подготовки, а самому ограблению отведено лишь несколько страниц. При этом готовятся ребята к «делу всей жизни» откровенно халтурно. Большую часть времени Кейтлин Шнайдерхан уделяет внимание внутренним разборкам, семейным тайнам и чувственным страстям.

Само по себе это интересно — герои раскрываются постепенно и наиболее полно. Понимаешь их мотивацию и зачем каждому из них нужно это ограбление. И дело здесь совсем не в огромных деньгах, способных кардинально поменять жизнь героев. Однако детали, как они пришли к такому существованию, настолько подробны,

Итог: несмотря на некоторые недостатки, дебютный роман Кейтлин Шнайдерхан — неплохое чтение, вполне увлекательное и захватывающее внимание. Времени, потраченного на чтение, не жаль. Слегка бы изменить вектор позиционирования, и «Ограбление Медичи» воспринималось бы совсем по-другому: с меньшими ожиданиями и без разочарования.

Скорое пополнение

Прямо сейчас к выходу готовится второй роман Кейтлин Шнайдерхан — «Очень странные дела: Полёт Икара». Книга расскажет об одном из персонажей сериала — Эдди Мансоне. Сюжет будет построен вокруг судьбоносной встречи Эдди с продюсером Пейдж, которая предлагает ему группе уникальный шанс на успех. Однако для этого музыканту нужны деньги, и в их поисках он оказывается втянут в авантурную схему своего отца. Действие перенесёт нас в 1984 год, за два года до событий четвёртого сезона.

что порой теряется нить их главной цели. Причём у участников события тоже. При этом они подаются автором как профессионалы своего дела, но позволит ли настоящий профи своим чувствам возобладать над разумом и миссией? В книге же это происходит постоянно.

Второе — и большое — разочарование — это атмосфера. Действие происходит во Флоренции XVI века, когда не в ходу были такие слова, как «рюкзак», «проект», «кепка», «адреналин». Вы уже понимаете, о чём пойдёт речь, правда? Духа Флоренции XVI века нет, несмотря на балы, кареты и лошадей. События вполне себе могли бы развиваться и в современных реалиях: стоит лишь добавить в антураж смартфоны и компьютеры — не отличишь.

Хотя с точки зрения искусства матчасть изучена автором великолепно. Кейтлин Шнайдерхан любовно описывает работы Микеланджело, Леонардо да Винчи, Беноццо Гоццолли, фрески и росписи в соборах и храмах. Живописные сады, узкие улочки и значные районы Флоренции также во всей красе предстают перед глазами, но опять-таки — Флоренции скорее современной.

И третий разочаровывающий момент — где фэнтези? Ведь именно так книга позиционируется — зарубежное фэнтези, остросюжетная фантастика, историческое фэнтези. По факту же перед нами авантурный трикстерский роман, даже с реально существовавшими лицами в качестве героев. Вот они-то особенно удались автору — живые и вызывающие эмпатию: за них действительно переживаешь, с удовольствием наблюдая за зарождающимися чувствами и дружбой.

Гарт Никс

Долой девочку-повелительницу

Ким Базальт постоянно стремится вырваться из тени младшей сестры Эйлы, которую все считают вундеркиндом. Однажды Эйла находит загадочный инопланетный предмет-шар, который, похоже, наделяет её способностью управлять чужим сознанием. Эйла уверена, что действует во благо всех, вот только её старшего брата не покидает плохое предчувствие.

Действие происходит в Канберре альтернативной Австралии в 1975 году. Хотя автор и позволил себе вольности в описании географии, истории и природной среды, но образы были вдохновлены реальными местами, которые, к сожалению, узнают только местные жители. Австралийский писатель, с одной стороны, показывает уважение к уже известным фантастическим книгам и сказкам, а с другой, переворачивает привычные ходы в ином направлении, пытаясь удивить своих читателей.

Над жизнью маленького городка нависает невиданная сверхъестественная угроза. Напряжение растёт постепенно, оставляя время на размышления, хотя главный конфликт почти сразу бросается в глаза. Ким Базальт уверен, что использовать инопланетные силы и управлять другими людьми — плохая идея. Однако его сестра Эйла считает переживания брата напрасными, ведь она убеждена, что нашла с предметом общий язык. Несмотря на юный возраст, она умнее большинства своих сверстников, самостоятельна и спокойна. Взрослые считают её гениальным ребёнком, а друзья не сомневаются, что Эйла справится с шаром, только

Ким видит в этом безрассудство и самонадеянность. Какой бы умной Эйла ни была, ей всего десять и она понятия не имеет, откуда появился этот шар. Впрочем, о его происхождении не так много известно и читателю. Акцент здесь совсем на другом.

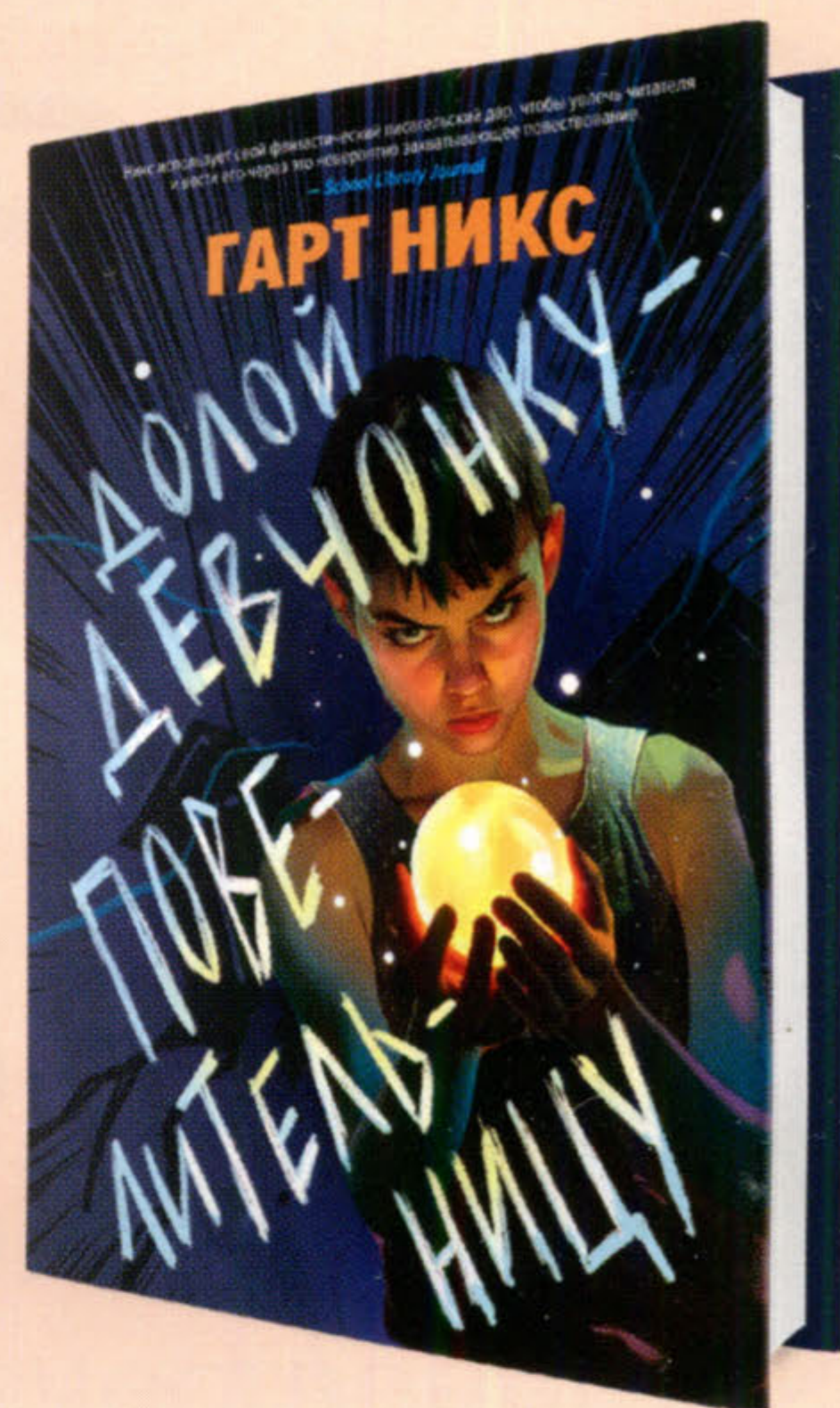
Родители Кима ведут «альтернативный образ жизни», работают на экспериментальной ферме, не дают детям карманные деньги, не покупают телевизор, не одобряют никаких настольных игр. Даже книги Ким читает втайне от родителей, ведь художественную литературу они считают бесполезной. Знакомится читатель и с родителями Бении и Мадир — подруг главных героев. Их мать и отец богаты, но у них совсем нет времени на своих детей, только на работу и ссоры.

Впрочем, родителей героев мы видим нечасто — ведь история сосредоточена на детях и написана именно для них. Потому язык романа достаточно прост и понятен. Главные герои — вполне типичные детишки 1970-х, которые любят играть в D&D и много фантазируют, представляя себя то древними египтянами, штурмующими пирамиду с мумиями, то викингами, плывущими на драккаре на бой с ледяными великанами.

Вместе с тем юным героям самим приходится делать сложный моральный выбор, но детская невинность и оптимизм помогают им даже в самой отчаянной ситуации. Тревожное предчувствие того, что же случится дальше, сопровождает читателя почти с самого начала и нарастает с каждой главой. И хотя откровенно жестоких сцен здесь нет, гнетущий призрак подкрадывающейся беды помогает держать напряжение. Автор рассуждает: насколько этична помощь другим, сделанная без их разрешения? Можно ли исправить чужие проблемы с помощью устройства, которое контролирует сознание окружающих? Есть ли у тебя право лезть к людям в голову, даже если ты считаешь, что делаешь это им на благо? Насколько это этично и правильно? К каким последствиям может привести? В конце автор даёт вполне однозначный ответ, но делает это без унылого морализаторства, что и должно быть обязательным для хорошей детской книги.

Итог: увлекательная научно-фантастическая история в духе «Очень странных дел», хоть и не такая мрачная и жестокая. Понравится детям, которые любят фантастику и лёгкие ужастики, но и взрослым поможет скоротать пару вечеров.

Текст: Валерия Гаврукович



Garth Nix

We Do Not Welcome
Our Ten-Year-Old Overlord

Роман

Жанр: детская научная
фантастика

Выход оригинала: 2024

Художник: В. Гусакова

Переводчик: Н. Маслова

Издательства: «Азбука»,
«Азбука-Аттикус», 2025

Серия: «Ключи
от Королевства»

Возрастной рейтинг: 12+
240 с., 3000 экз.

Похоже на:

- сериал «Очень странные дела» (2016–2025)
- Улисс Мур
«Ключи от времени»



**Стоит ли
читать**

Любителям увлекательной, хоть и незамысловатой детской фантастики — вполне.

УДАЧНО

- интересная завязка
- динамичное повествование
- отсутствие морализаторства

НЕУДАЧНО

- предсказуемый сюжет
- условный сеттинг

7

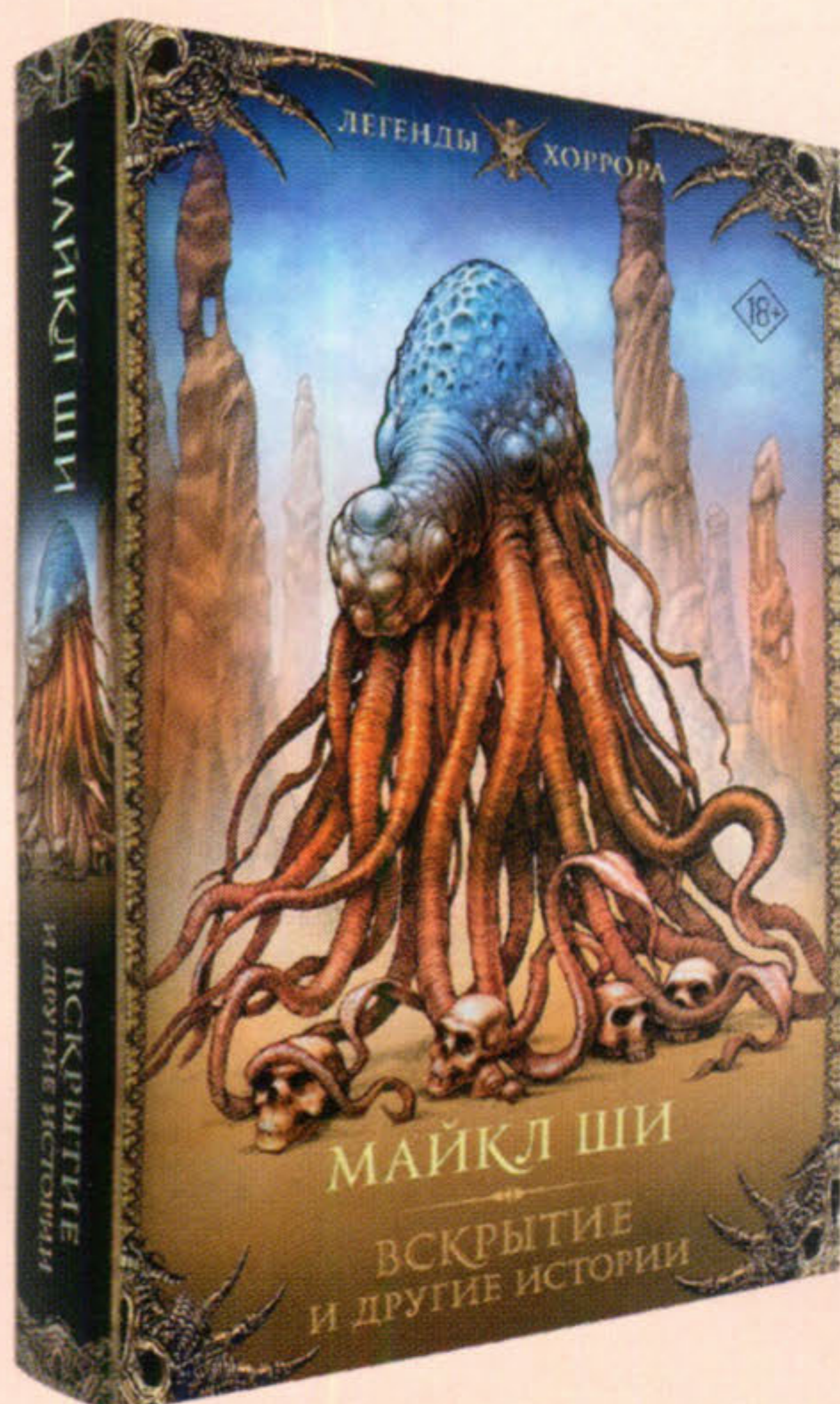
**ОЦЕНКА «МФ»
ДОСТОЙНО**

Об авторе

Гарт Никс стал профессиональным писателем в 2001 году, до этого он работал литературным агентом, консультантом по маркетингу, литературным редактором, журналистом, книготорговцем, также служил в австралийской армии.

Среди книг Никса — популярные серии фэнтези «Старое Королевство» и «Ключи от Королевства», романы «Дети Тени», «Смятение принцев», «Ангел-Маг», «Леворукие книготорговцы Лондона» и немало других книг для детей и подростков. Кроме того, он писал сценарии театрализованных ресторанных шоу (в соавторстве с друзьями). Его произведения переведены на 42 языка, по всему миру продано более семи миллионов экземпляров. Гарт Никс — обладатель множества литературных премий, в июне 2025 года он был награждён медалью Ордена Австралии, высшей государственной награды страны.

Текст: Ирина Нечаева

**Michael Shea**

The Autopsy and Other Tales

Авторский сборник**Выход оригинала:** 1977–1987**Художник:** М. Емельянов**Переводчики:** Р. Демидов,

А. Колесова, Н. Маслова

Жанр: тёмное фэнтези,
хоррор**Издательства:** «АСТ»,

«Астрель-СПб», 2025

Серия: «Легенды хоррора»**Возрастной рейтинг:** 18+**512 с., 2000 экз.****Похоже на:**

- Стивен Кинг «Секционный зал номер четыре»
- Роберт Холдсток «Лес Мифаго»

Стоит ли читать



Любителям странного
и временами
страшного — определённо.

УДАЧНО

- разнообразие жанров при сохранении авторского голоса
- финалы

НЕУДАЧНО

- неровность
- схематичные персонажи

7

ОЦЕНКА «МФ»
ДОСТОЙНО

Майкл Ши Вскрытие и другие истории

Под одной обложкой собраны одиннадцать повестей и рассказов, от знаменитого и экранизированного Гильермо дель Торо «Вскрытия» до мрачных историй о маленьких людях, столкнувшихся с чудовищным. Хоррор, НФ, чёрный юмор, игры с жанрами и формами.

Майкла Ши, автора цикла о Ниффте Пронуре, удостоенного Всемирной премии фэнтези, считают наследником Джека Вэнса и во многом Лавкрафта. Его рассказы регулярно попадали в антологии «лучших из лучших», но в России Ши всё ещё остаётся фигурой относительно малоизвестной, и переводят его довольно выборочно. Сборник weird horror «Вскрытие и другие истории» — кстати, совершенно не дублирующий англоязычный сборник автора под тем же названием — эту несправедливость немного исправит.

Первым читателя встречает «Вскрытие» — повесть, которую порой называют едва ли не самым сильным текстом автора. Начинается она как детектив и постепенно становится натуралистичным до отвращения боди-хоррором со множеством подробных анатомических описаний. Сущности, захватывающие контроль над человеческим телом и разумом, — явление в фантастике весьма распространённое, но Ши прекрасно обманывает ожидания читателя, и там, где должна была бы быть финальная точка, герой внезапно совершает шаг, превращающий проигрыш как минимум в ничью. Всё это пугает, вызывает довольно много отвращения и при этом завораживает. «Вскрытие» совсем не случайно попадало в антологии «лучших хорроров XX века», номинировалось на «Хьюго» и «Небьюлу» одновременно и легло в основу одного из эпизодов «Кабинета редкостей Гильермо дель Торо».

В целом же сборник поразительно разнообразен и цельного впечатления не производит.

«Ангел смерти», соседствующий со «Вскрытием», написан всего на год раньше, но при этом выглядит явно «ранним» опытом. Фантастическая часть несколько затянута, эротическая — слишком уж прямолинейна... А вот описание мыслей психически больного человека впечатляет куда сильнее инопланетян. «Полифем» переносит читателя на далёкую планету, где колонистам предстоит понять, что единственное их оружие — разум. Попытка

Голос с той стороны

Летом прошлого года, спустя десять лет после смерти Майкла Ши, вышел его роман Momma Durtt, хоррор в духе Лавкрафта. Ши начал писать роман ещё в 1986-м и использовал его для защиты диссертации, чтобы получить степень магистра по литературе в Университете Сан-Франциско. Однако книга так и осталась в черновиках писателя, пока его вдова не решила отдать текст для публикации.

в «твёрдую» НФ, умеренно удачная. Немного особняком в сборнике стоит «Кошмар в тридцать третьем автобусе», философский хоррор с размышлениями о бренности жизни. Сюжет не слишком оригинален, но густая атмосфера тлена и беспомощности очень хороша. В «Дядюшке Таггсе» описан очередной глухой уголок Америки, где за пристойным фасадом скрывается чёрная бездна. «Жемчужины Королевы-Вампира» (часть цикла о Ниффте) — откровенно жанровый приключенческий рассказ, который быстро превращается в игру с классическими штампами. «Статист» — антиутопическая сатира, «Тест-драйв „Гранта-12“» написан на стыке фэнтези и чёрного юмора, а «Тот самый жаб» — откровенная пародия, едкая и местами слишком циничная. «Жирная морда» — история о столкновении с шогготом среди повседневности. И наконец, «Nemo me impune lacessit», который тоже начинается как готический лавкрафтианский хоррор — и оборачивается пародией, где «Семейки Аддамс» больше, чем «Зова Ктулху».

Все вместе эти тексты показывают Ши крайне разноплановым автором. Он может быть предельно натуралистичным, жёстким и мерзким, как во «Вскрытии», философом, как в «Кошмаре в тридцать третьем автобусе», сатириком или шутиком, да и просто отличным стилистом. Общего в рассказах и повестях мало — разве что это всегда проза о границах: между жизнью и смертью, страхом и смехом, человеком и чудовищем.

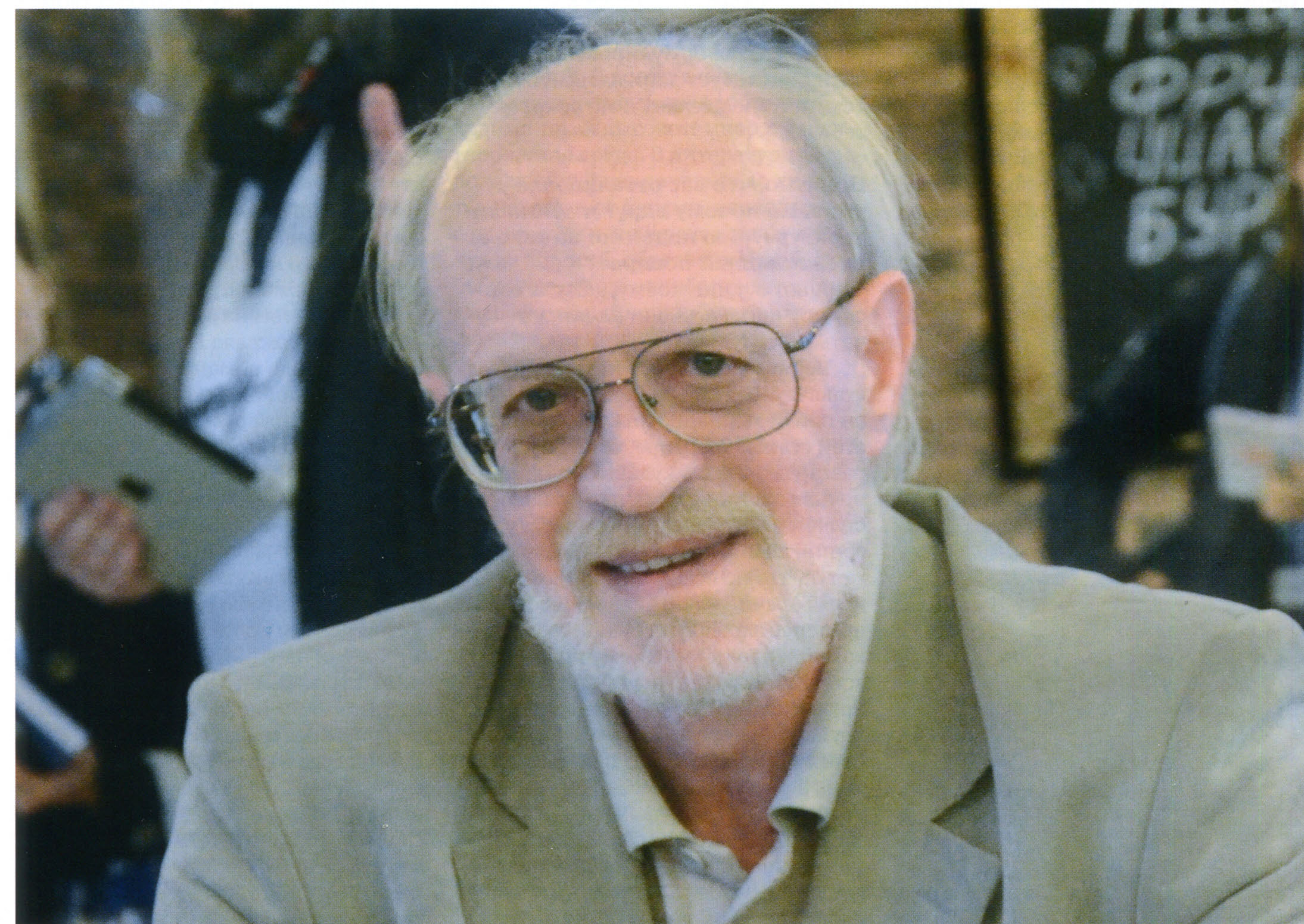
Итог: боди-хоррор, научная фантастика, пародии, тексты-почти-иконы, лирика, философские зарисовки и гротескный фарс. Сборник не самый ровный и очень разноплановый, но те, кто умеет ценить жуткое и одновременно смешное, его запомнят надолго.

С писателем беседует Василий Владимирский

КАК ВЫДАТЬ СЕБЯ ЗА ФАНТАСТА

Беседа с Андреем Столяровым

Четвёртая волна советской фантастики подарила нам невероятное количество новых звёзд. Столько нестандартных, ярких писателей, как во второй половине 1980-х, в отечественной жанровой литературе не появлялось как минимум со времён нэпа. И имя ленинградца Андрея Столярова, автора «Ворона» и «Изгнания беса», «Мечты Пандоры» и «Телефона для глухих», участника семинара Бориса Стругацкого и легендарной «Малеевки», звучало тогда особенно громко.



Andrew Butko [CC BY-SA 4.0]

Позднее, уже в постсоветские времена, Столяров не раз подтверждал свою репутацию, собрав солидную коллекцию жанровых наград, от «Странника» и Беляевской премии до «Бронзовой улитки» и «АБС-премии», попробовал силы в прогнозировании будущего, выпустил несколько сборников публицистики. В октябре 2025 года писателю исполнилось 75 лет. Накануне этого юбилея наш постоянный автор, книжный обозреватель Василий Владимировский, расспросил Андрея Михайловича о том, как всё начиналось — и каким было продолжение.

Судьбу определяет эпоха

Андрей Михайлович, понимаю, что вы всё это уже сто раз рассказывали, но давайте по порядку: как так получилось, что молодого советского учёного-биолога лет где-то под тридцать вдруг потянуло к литературе?

Судьбу человека во многом определяет эпоха, в которой он пребывает. Советская эпоха, в частности, очень жёстко расчерчивала социальные траектории жизни: каждый молодой специалист, получив диплом, должен был отработать три года там, куда его посылали. Это называлось — распределение. Небольшой выбор, разумеется, был, но именно небольшой. Таким образом, я, окончив обучение на кафедре эмбриологии биологического факультета Ленинградского государственного университета, попал по распределению в «ящик» — закрытый военно-исследовательский институт, который назывался «ящиком» потому, что вместо обычного адреса

Андрей Столяров на конвенте «Волгакон-91»



Фото из архива Т. Приданниковой

имел лишь индекс: почтовый ящик номер такой-то.

Надо сказать, что это был не самый плохой вариант: в «ящиках» и платили больше, чем в гражданских НИИ, и карьерные перспективы здесь открывались заманчивые. Например, через пару лет учёный секретарь института намекнул, что меня собираются выдвинуть на премию Ленинского комсомола, весьма престижную награду, предвещающую быстрый статусный рост.

Занимался я там нормированием ПДК — предельно допустимых концентраций для различных ядовитых веществ. Изучал их влияние на печень, лёгкие, селезёнку, сердце. Работа, если её освоить, чисто техническая. И вот где-то тоже года через два — через три я вдруг подумал: неужели мне всю жизнь придётся ходить по этому кругу? Фиксация патологий на свежемороженых образцах, подсчёт активности различных клеточных энзимов, краткое экспертное заключение. Потом кандидатская диссертация по этим материалам, грамотная, но без каких-либо научных проблесков. Потом такая же унылая докторская. Ну, может быть, даже стану заведовать лабораторией. Рутина. И как-то скучно мне стало.

Позже я сформулировал это так: в жизни следует заниматься лишь тем, чего не сделает никто, кроме тебя...

Понятно, что вас отталкивала рутина. Но почему вдруг именно литература? Что подвигло на такой неожиданный поворот?

А вот тут, по-моему, как раз тот случай, когда в жизни начинают звучать ноты судьбы.

Вернёмся немного назад. Представьте себе мальчика лет тринадцати или четырнадцати. Он лежит в пустой гулкой квартире, окна во двор, разгар лета, мать куда-то ушла, солнечная застойная тишина. Мальчик болеет, у него высокая температура: грипп, ангина, неважно, — ему кажется, что по всему телу у него струится горячий электрический ток. Тем не менее мальчику скучно, он босиком шлёпает к книжному шкафу, хотя вставать ему категорически запрещено, вытаскивает оттуда одну книгу, другую, и вдруг на обложке — женщина в лунном кисейном платье, мужчина в развевающемся плаще, ночное небо со стрелочками игольчатых звёзд. И дальше (он, так и стоя у шкафа, начинает читать) — таинственное Затерянное Поместье, куда главный герой романа случайно попал,



Столяров не считает свой дебютный сборник настоящим началом писательской карьеры

странный праздник со множеством по-сказочному одетых детей, замок с башенкой, гладь озера, где отражается огненный фейерверк, музыка, наполняющая воздух томительным волшебством, и девушка, как бы сотканная из этого волшебства, берёт его за руку, смотрит прямо в глаза... Это «Большой Мольн» Алена-Фурнье. Трагически сложилась судьба этого автора: написал один короткий роман, пропал без вести во время битвы на Марне — миллионы жизней сожрала Первая мировая война. Однако роман жив до сих пор, критики сопоставляют его с «Великим Гэтсби» Фицджеральда, Джон Фаулз в одном из своих интервью сказал, что фантастическим сплетением грёз и реальности «Большой Мольн» повлиял на его «Волхва».

И вот этот мальчик, уже повзрослев, работая в «ящике», садится за криостат, чтобы изготовить для изучения срезы по десять–двенадцать микрон, и вдруг видит на подоконнике забытую кем-то книгу: женщина в лунном кисейном платье, мужчина в чёрном развевающемся плаще... Взрывается в небе ослепительный фейерверк, зажигаются звёзды, звучит прямо из воздуха музыка того же словесного волшебства. И мальчик с недоумением смотрит на подготовленный криостат: что я здесь делаю, разве этого я в жизни хотел?

В общем, через час я положил в канцелярии заявление об уходе. Шагнул в пустоту.

Жизнь закончилась, началась судьба.

Следующий этап, видимо, Ленинградский семинар фантастов Бориса Стругацкого. Как вас туда занесло и почему вы там остались?

Здесь опять сыграли роль особенности советской эпохи. Решив стать писателем, я поступил как человек с научным складом ума: начал знакомиться с материалом. Я пошёл в библиотеку имени Маяковского на Фонтанке, где был громадный стенд «Писатели — лауреаты Государственных премий СССР и РСФСР». Постепенно, месяца за четыре, прочёл их всех, и, знаете, у меня возникло ясное ощущение, что я могу писать лучше, чем большинство этих лауреатов.

Меня это очень тогда обнадежило. «И терпентин на что-нибудь полезен!» (Козьма Прутков)

Однако всё было не так просто.

Первые же мои повести «Ворон», «Альбом идиота», «Сад и Канал» отклонило множество тогдашних журналов. Я не понимал — почему? Неужели я так плохо пишу? Неужели я сильно переоцениваю себя, что, как позже выяснилось, в литературе встречается довольно часто. Дело оказалось совсем в другом. В одной из редакций сотрудник, вероятно, проникшись ко мне симпатией, объяснил: «Ну посмотрите, у вас в повести сказано: „удушьё“, „смертельная духота“, „мёртвый воздух“, „нечем дышать“... Тут любой редактор насторожится: а что именно автор имеет в виду? На что он таким образом намекает?»

Я был просто ошеломлён. Мне и в голову не приходило, что реалии необычно жаркого лета 1973 года, когда по всему городу бураном плыл тополиный пух, можно рассматривать как намёк на социальную духоту, на политическую оцепенелость застойного советского времени.

Прозвучал приговор. И что тут было делать?

К счастью, моя приятельница, поэт Ирина Знаменская, посоветовала мне обратиться к Александру Житинскому, который тогда заведовал прозой в журнале «Аврора». Я, помнится, волнуясь, очень серьёзно подготовился к визиту — взял рукопись повести «Ворон» и четыре бутылки портвейна (больше в портфель не влезло): всё же Житинский уже тогда был известным писателем. Правда, пить со мной он не стал, сказал, что

завален работой. Но повесть прочёл мгновенно и подтвердил, что — да, это никто не напечатает. И загвоздка тут не в каких-то конкретных моментах, которые можно было бы отредактировать, а в общем настрое текста: ясно, что это какая-то «не очень советская» проза. Единственная для меня возможность пробиться в печать — это выдать себя за фантаста. «Хотите, я рекомендую вас в семинар Бориса Стругацкого?..»

Так я предстал перед светлыми очами Бориса Натановича. Тот «Ворона» прочёл, несколько скептически на меня посмотрел и спросил: «Ну а собственно фантастика у вас имеется?»

Я гордо ответил, что — сколько угодно, хотя никакой фантастики тогда не писал и более того — почти не читал. В том числе и самих братьев Стругацких. Но помчался домой и за месяц набуровил одиннадцать фантастических рассказов. Они потом составили мою первую книгу «Аварийная связь». Борис Стругацкий эти рассказы опять же прочёл, задумчиво сказал: «Ну что же...»

И судьба моя была решена.

Этот семинар вам, вероятно, многое дал?

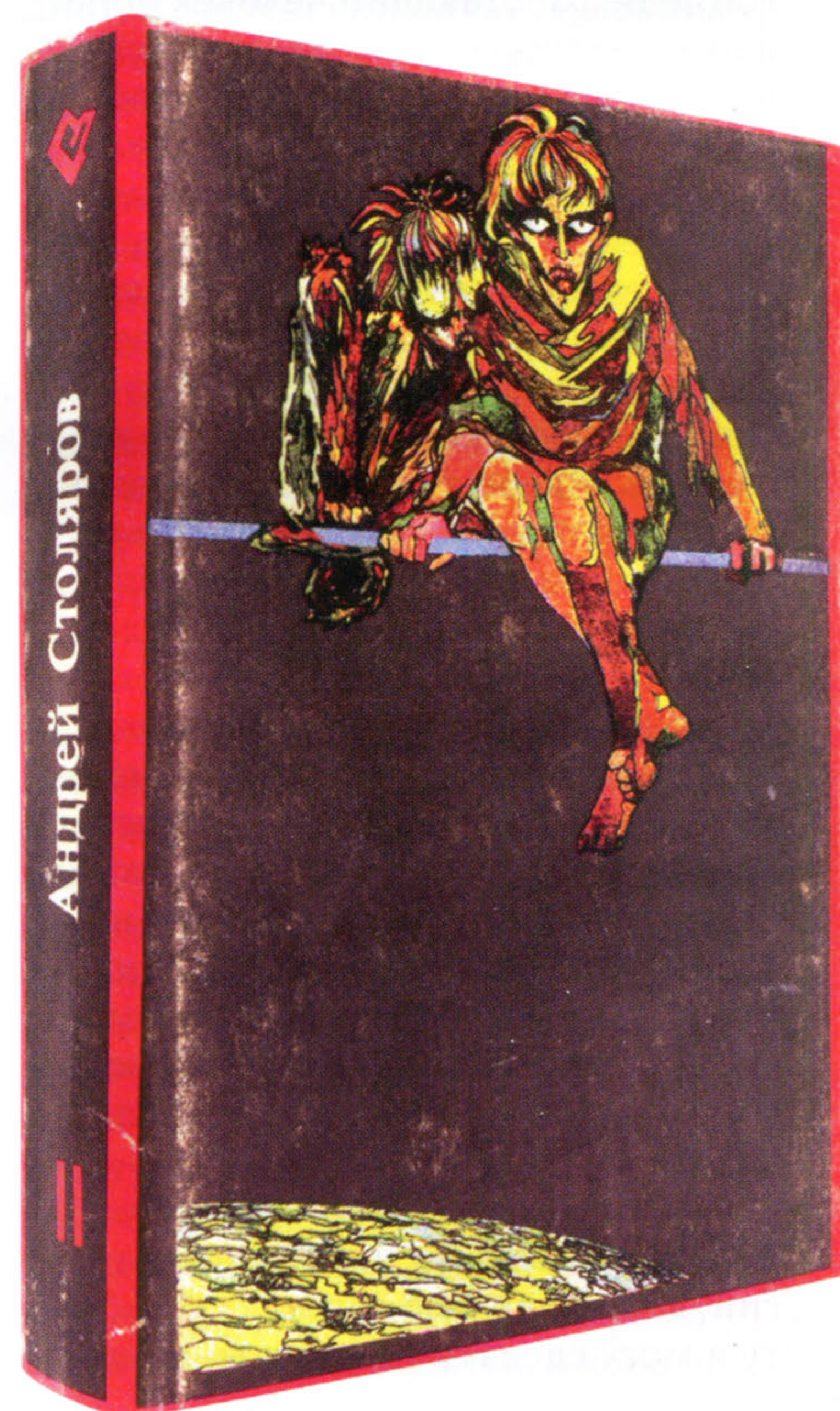
Не то слово! Он меня буквально преобразил. Я вообще думаю, что начинающему писателю просто необходима такая высокотемпературная творческая среда. В литературной молодости надо накричаться до хрипоты, намахаться руками, напориться с приятелями, набарахтаться в пене чужих мнений, образов, мыслей, чтобы потом, когда начнётся настоящий «марафон в одиночку», уже не обращаться на это никакого внимания.

Главное, что семинар этот отличался от многих других неслыханной по тем временам свободой высказываний. Здесь не то чтобы ругали советскую власть — этого, разумеется, не было — но сам круг обсуждаемых тем (о роли писателя в обществе, об устройстве различных якобы «космических» авторитарных государств) расширял мировоззренческие координаты участников. Тут можно провести аналогию с когнитивными доменами Средневековья: в диспутах, которые организовывали тогдашние европейские университеты, разумеется, запрещалось открыто провозглашать, что бога нет, однако можно было обсуждать различные качества бога, а это уже само по себе наработывало воздух Нового времени. То же самое и с семинаром Бориса Стругацкого — в этом локусе

наработывался творческий кислород, которым фантастика дышала потом всё перестроечное десятилетие. Кстати, не следует думать, что это было так просто. За семинаром следило множество недоброжелательных глаз. И потому Борис Натанович в узком кругу время от времени предупреждал: «Вы только, ребята, поменьше болтайте. Вы тут несёте хрен знает что, а меня потом будут вызывать, расспрашивать, что там у вас происходит, я буду вынужден врать, а я этого не люблю...»

Всё равно, конечно, болтали. Гайки советской власти заметно ослабевали. Какие-то сполохи перемен уже брезжили на горизонте. И помимо освоения литературной техники, в семинаре, как я это понял значительно позже, происходил гораздо более важный процесс: примерка будущей литературной судьбы. Кто станет писать, а кто — бегать, как таракан, по тусовкам. Кто превратится в самодостаточного автора, а кто будет делать карьеру: кланяться и обхаживать нужных людей. У кого появятся настоящие убеждения, а кто примется колебаться вместе с линией партии: сегодня за советскую власть, завтра за свободу и демократию, послезавтра — православный патриот-государственник. Всё это закладывалось уже тогда. Борис

Сборник с предисловием Стругацких — вот настоящий дебют Столярова



Стругацкий, несомненно, был талантливым педагогом. Он, по-видимому интуитивно, придерживался принципа Гердера: не принуждать, а благоприятствовать. То есть был «солнцем», а не «садовником». Однако не следует забывать, что быстрее всего под солнцем вымахивают сорняки. И семинар, к сожалению, не избежал этой участи. Сейчас, глядя на некоторых семинаристов, думаешь: неужели они тоже учились у Бориса Стругацкого? Не может этого быть! И всё же работу «солнца» оценивают не по количеству сорняков, а по тем, пусть редким, цветам, которые там всё-таки произросли.

Писатель должен уметь уничтожать написанное

Насчёт ваших первых публикаций в журналах и издательствах — думаю, сейчас мало кто представляет, как всё происходило в СССР, поэтому интересно было бы об этом услышать из первых уст. Я знаю, что вы не жалуете свою книжечку «Аварийная связь», которая вышла в 1988 году в библиотеке журнала «Молодая гвардия». И всё-таки: как эта книжечка получилась?

Опять-таки вспомним особенности той эпохи. В советское время автор не мог, нигде не работая, просто писать — для этого требовалось войти в Союз писателей — а молодому автору до него было как до Луны. Нигде не работающий человек попадал в категорию тунеядцев и рисковал оказаться осуждённым по соответствующему закону. Процесс над Иосифом Бродским, получившим «за тунеядство» пять лет ссылки, это убедительно показал. Выкручивались кто как мог. Большой популярностью пользовалась, например, профессия кочегара в котельной: сутки дежуришь — двое-трое суток свободен, пиши сколько угодно. К несчастью, эти блатные места уже были заняты, но мне повезло устроиться слесарем в Институт геологии и геохронологии докембрия, расположенный на Стрелке. Работа была довольно тяжёлая, в частности, я вручную таскал дьюары с жидким азотом на верхний этаж. Лифта нет, лестницы крутые: здание постройки начала XIX века, — а каждый дьюар весил килограммов семь-восемь. Вот, берёшь два дьюара сразу и тащишь. Физическая зарядка ещё та.

Тем не менее я был счастлив. Ещё устраиваясь в институт геологии, я знал: любую советскую работу я могу сделать вдвое, а то и втрое



быстрее рассчитанного по каким-то нормам. Так оно на практике и оказалось. Уже в первый год я справлялся со своими обязанностями за четыре дня вместо пяти, потом — за три и дальше — за два. У меня появилось реальное время, чтобы писать. Хотя замечу, что первый год всё-таки выдался очень тяжёлым. Я вставал в четыре утра, до восьми, сидя на кухне, писал, а потом торопливо жевал бутерброд и бежал на работу: от моего дома в переулке Ильича (ныне — Казачий) было до Стрелки 35 минут быстрой ходьбы. Тогда-то и появились мои «петербургские повести». И надо сказать, что я до сих пор благодарен тогдашнему директору института, Кауко Оттовичу Кратцу, который рискнул взять меня на работу: всё-таки слесарь с университетским дипломом вызывал у советской власти подозрения, это будто готовый ярлык «диссидент». Хотя, конечно, никаким диссидентом я не был, просто хотел писать.

И всё же — как с публикациями было в то время?

А с публикациями в те годы обстояло так.

Борис Стругацкий, охлаждая на семинарах наш юношеский задор, время от времени говорил: «Вы только не надейтесь, ребята, что вас кто-нибудь когда-нибудь будет печатать. Вас никто никогда печатать не будет». И действительно, я получал из журналов отказ за отказом. Кажется, у меня скопилось их штук 200, не меньше, жаль, что не сохранил.

В кругу единомышленников

Что же касается собственной книги, то на это не стоило и надеяться. Очереди в издательствах тогда были невероятные. Даже более-менее известные авторы ждали публикации своих книг по 3–5–7 и даже по 10 лет.

Ситуация вообще говорила сама за себя. Основную массу фантастики тогда контролировало издательство «Молодая гвардия», которое строго следило, чтобы в печать шли только идеологически правильные авторы.

И здесь у меня сложился интересный сюжет. Помнится, я послал в «Молодую гвардию» несколько своих лучших рассказов и получил оттуда ответ, что вы, несомненно, обладаете литературными данными, но вам надо ещё многому научиться, вдумчиво и серьёзно работать. Выдержав пару месяцев, я по какому-то наитию послал туда ранние свои рассказы, и мне в ответ написали, что — да, стало гораздо лучше. Тогда я, просто ради хохмы, отправил самые первые, хиленькие свои произведения, то, с чего начинал и чего печатать даже не собирался. И мне радостно ответили: ну вот видите, научились писать, поздравляем, двигайтесь в том же направлении дальше. Правда, рассказы всё же не напечатали. А поскольку я просто не понимал, как «в том же направлении двигаться дальше», то более дел с «Молодой гвардией» не имел.

Конечно, мелкие чудеса случались. Журнал «Знание — сила» вдруг напечатал два моих небольших рассказа. И ещё один рассказ напечатал

ведомственный журнал «Энергия». Но это всё. Главное — никаких перспектив.

Однако первая ваша книга вышла именно в издательстве «Молодая гвардия».

Это была уже совсем другая эпоха: 1988 год, началась перестройка, гайки советской цензуры не просто ослабли — некоторые вообще соскочили. Оживилась и «Молодая гвардия» — там, в серии для молодых авторов, действительно вышла моя «Аварийная связь». Впрочем, особого значения это уже не имело. Как травка, стали проклёвываться независимые издательства. Меньше чем через год по инициативе Николая Ютанова вышел знаменитый четырёхтомник «Новая фантастика», запустивший волну постсоветской фантастической литературы — там был и мой сборник «Изгнание беса». Именно его я считаю своей первой книгой.

Да, начало 1990-х годов — эпоха невероятного литературного сдвига: печатались рукописи, которые годами лежали в столе, писались и публиковались произведения, которые ещё лет десять назад невысказанно было представить изданными.

Так что же — мечты сбылись? Или всё-таки были какие-то разочарования?

Было, разумеется, и то и другое. Что, впрочем, понятно: любой позитивный феномен отбрасывает тень. С одной стороны, появилось целое поколение авторов — их прозвали Четвёртой волной советской фантастики. С другой стороны, почти сразу же на рынок обрушилось грандиозное цунами фантастики западной. Причём не только фантастики: потоком хлынули детективы, любовные и приключенческие романы. Удар оказался такой силы, что российских авторов отбросило куда-то на периферию. Это, впрочем, тоже было понятно. Сказалась разница между западной и российской литературой. Западные фантасты работали как рыночные профессионалы, выдавая минимум по одной, а то и по две книги в год. А авторы Четвёртой волны привыкли подолгу лелеять свои романы и безнадежно проигрывали в конкуренции с поточным производством. Надежды на качества художественности не оправдались. Читатель требовал от авторов не качества, а только количества, то есть: давай-давай!.. Не все российские фантасты это испытание выдержали. Многие быстро сошли с дистанции, канув в литературное небытие.

А меня постигло ещё и потрясающее личное разочарование. Правда, осознал я его не сразу, а только через несколько лет. В головокружительном упоении публикаций я в начале 1990-х годов напечатал практически всё, что

к тому времени написал, за исключением разве самых ранних произведений, проб пера. И это была, на мой взгляд, фатальная, катастрофическая ошибка. Многие из опубликованного тогда не стоило не только печатать, но и писать. Или, по крайней мере, следовало серьёзно переработать. Как, например, переработал свои ранние произведения Алексей Толстой или как тот же Джон Фаулз переработал «Волхва». Но лучше было бы не печатать этого вообще.

Тогда же я сформулировал для себя один из важнейших принципов литературного мастерства: писатель должен уметь уничтожать написанное. Иначе ему потом всю жизнь будет стыдно за то, что он такое опубликовал. Классический случай — как Гоголь, легкомысленно напечатав своего «Ганца Кюхельгартена» — поэму, видите ли, соорудил, — потом всю жизнь разыскивал эту книгу по магазинам, скупал и уничтожал экземпляры. Напомню, что Блок уничтожил всё, с чего начинал. Ахматова уничтожила практически всю свою раннюю лирику, говорила потом: «Боже, какие позорно плохие стихи я писала!» Пушкин уничтожил поэму «Разбойники», счёл её неудачной. Булгаков сжёг первую версию «Мастера и Маргариты», которую, кстати, назвал «Чёрный маг». Стивенсон сжёг первоначальную рукопись «Странной истории доктора Джекила и мистера Хайда». А Голдинг, нобелевский лауреат, вообще выбросил первые свои четыре романа. Вы только представьте себе — четыре романа! И только пятый, «Повелитель мух», лишь пятый — у него зазвучал.

Мне очень жаль, что я не поступил точно так же. Но теперь уже поздно.

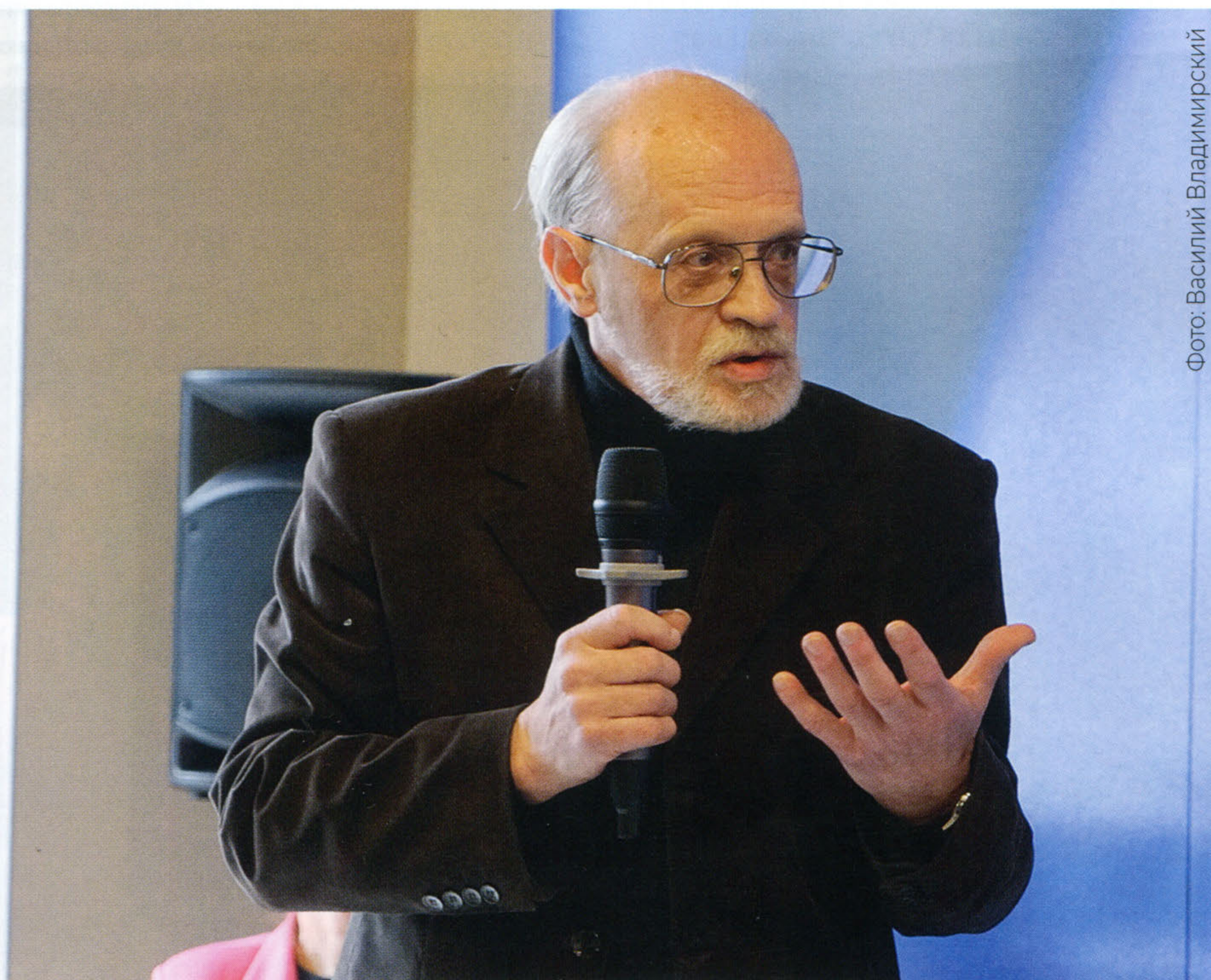
К сожалению, нынешний интернет хранит всё.

Для счастья нужно столько же несчастья, сколько и счастья

Во второй половине девяностых и начале нулевых вы пытались дистанцироваться от фантастики — насколько успешным, на ваш взгляд, оказался этот опыт? И насколько полезным?

Вы знаете, это не совсем так. Точнее — совсем не так. Я не дистанцировался от фантастики, я отошёл от литературы вообще. Это был тяжёлый творческий кризис: я написал один неудачный роман, потом — второй неудачный роман... И то, что романы эти никуда не годятся, я хорошо

Фото: Василий Владимировский



Некоторые произведения Столярова относятся к магическому реализму



От фантастики девяностых веет безнадегой...

понимал, но я совершенно не понимал, как надо писать.

И вот тогда я «уехал на Сахалин». Это моё личное определение. Чехов, когда у него возник серьёзный творческий кризис, кстати, тоже после неудачной попытки написать роман, поехал на Сахалин и вернулся вроде таким же, но вместе с тем — совершенно другим, тогда и появилось большинство его лучших произведений.

Вот и я уехал на свой «Сахалин». Или иными словами — ушёл в социальную аналитику.

В конце 1990-х годов, когда в России обозначились первые признаки стабилизации, возник актуальный вопрос: а какую, собственно, страну мы хотим построить? Какие существуют закономерности в проектировании социальных систем?

Именно тогда в Петербурге возникла группа «Конструирование будущего», куда первоначально входило всего три человека: Сергей Переслегин, Николай Ютанов и я. Мы регулярно собирались в кафе «Сладкоежка» на Садовой улице, за Сенной, неподалёку от Никольского морского собора, брали парфе, чудовищно сладкий десерт, невероятное количество кофе и часами обсуждали механику реального будущего.

Многое было тогда наработано. Постепенно начались конференции, симпозиумы, аналитические заказы, публикации статей, интервью, выступления на радио и телевидении. А для меня лично колоссальную

роль сыграли также рабочие семинары в Европейском университете. Их организовал научный руководитель Центра исследований модернизации, экономист Дмитрий Травин, и там в процессе докладов и обсуждений я обретал множество знаний, связанных с современными представлениями об экономике, социологии, истории и политике.

Продолжалось это ни много ни мало пятнадцать лет. Всё складывалось отлично: у меня уже вышли две книги — по механике будущего и по механике русских национальных

архетипов. Я даже получил весьма престижную премию Всероссийского интеллектуального конкурса «Идея для России» по проектированию будущего.

Тревожило лишь одно.

Иногда Сергей Переслегин, взвесив очередную аналитическую идею, задумчиво говорил: «Из этого можно было бы сделать интересный роман».

Большинство ваших рассказов, повестей и романов последнего десятилетия — своего рода «сценарии будущего», иногда с научно-фантастическим уклоном, иногда с метафизическим, как недавний роман «Милость Господня». Вероятно, на выбор тем повлияло ваше занятие аналитикой и футурологией?

В итоге именно так и произошло. Я вполне успешно продвигался как футуролог и аналитик, однако меня продолжало тревожить высказывание Сергея Борисовича. И вот — я хорошо помню этот момент, — собираясь на очередной семинар по социальному проектированию, я вдруг подумал, что можно объединить две эти мои страстные интенции: аналитическую и художественную. Ведь будущее можно представить в виде не только проекта, но и беллетристического произведения, в виде яркой картинки, которая произведёт не меньший эффект. Казалось бы, простая, даже элементарная мысль,

От футурологии к фантастике-предупреждению



но почему-то раньше она мне в голову не приходила. Возможно, накопилась масса критического материала — пошла спонтанная ядерная реакция.

Короче, ни на какой семинар я тогда не поехал. Вместо этого взял лист бумаги и начал составлять список сюжетов. Назрело, видимо: высказывали они один за другим. Все собственно аналитические поползновения я отодвинул, но в результате через несколько лет у меня появились два сборника под общим названием «Футуроцид», в которых я использовал идею Брэдли об «убийстве будущего». Кстати, сам термин «футуроцид» мне подсказал Сергей Переслегин. А вслед за сборниками — два романа: «Милость Господня» и «Копенгагенская интерпретация». Первый роман уже вышел в издательстве «Время», а второй, дав ему год полежать, я сейчас дорабатываю.

В общем, опять прозвучали в жизни ноты судьбы. Или, как говорил один мой давний приятель, лучше поздно, чем никогда.

И, само собой, финальный вопрос: что дальше? После апокалиптического романа «Милость Господня», после антиутопического цикла «Футуроцид», большинство повестей и рассказов которого пока печатались только в журналах, стоит ли ждать перехода автора на светлую сторону и появления, скажем, утопии?

Что значит «на светлую сторону»? Я в таких бинарных координатах творчество никогда не рассматривал. Да это, по-моему, и невозможно. Жизнь, как мне представляется, намного сложнее. Кажется, ещё Достоевский сказал, а потом за ним повторил Юрий Трифонов, что для счастья нужно столько же несчастья, сколько и счастья. Одно без другого просто не существует.

Нет, у меня совершенно иной критерий. Я считаю, что писатель должен своим произведением что-то сказать. Знаете, существуют две точки зрения, и обе неверные. Первая: автор пишет исключительно для читателей. Так вот вам фиг, извините, — нет, нет и нет! Исключительно для читателей пишут только ремесленники. Отсюда вся нынешняя сетература, извергающая на рынок неудобочитаемый мутный поток. Вторая: автор пишет исключительно для себя. Тоже — нет, нет и нет, исключительно для себя пишут лишь

законченные идиоты. Здесь рождается тягомотина так называемой высокой прозы, которую иногда просто невозможно читать. Настоящий автор пишет и не для читателей, и не для себя. Вообще не ради какого-то малопонятного «для». Он пишет исключительно «потому что». Он пишет, потому что ему есть что сказать. Это теодицея автора, его онтологическое оправдание. Можно набубырить двадцать увесистых книг, три миллиона слов, издать их фантастическим тиражом и при этом не сказать ничего. Примеров тому в современной литературе сколько угодно. А можно сделать как Гаршин: всего-то с десятков рассказов, тонкая книжечка, сколько там печатных листов? — а ведь читают её уже полторы сотни лет. И на самый страшный для любого пишущего человека вопрос: а что ты сделал, зачем пришёл в этот мир? — выложить эту книжечку и скромно ответить: а вот.

Причём, если автор все же что-нибудь говорит, то отнюдь не всегда удаётся определить, что именно он сказал, — возможны интерпретации. О чём сказал в «Войне и мире» Толстой? Да обо всём он сказал! То же — в «Братьях Карамазовых» или в «Бесах». Сразу чувствуется, что автор именно говорит. Зато если автору сказать нечего — в тексте тусклым колоколом гудит пустота. И её никакими техническими ухищрениями не заглушить.

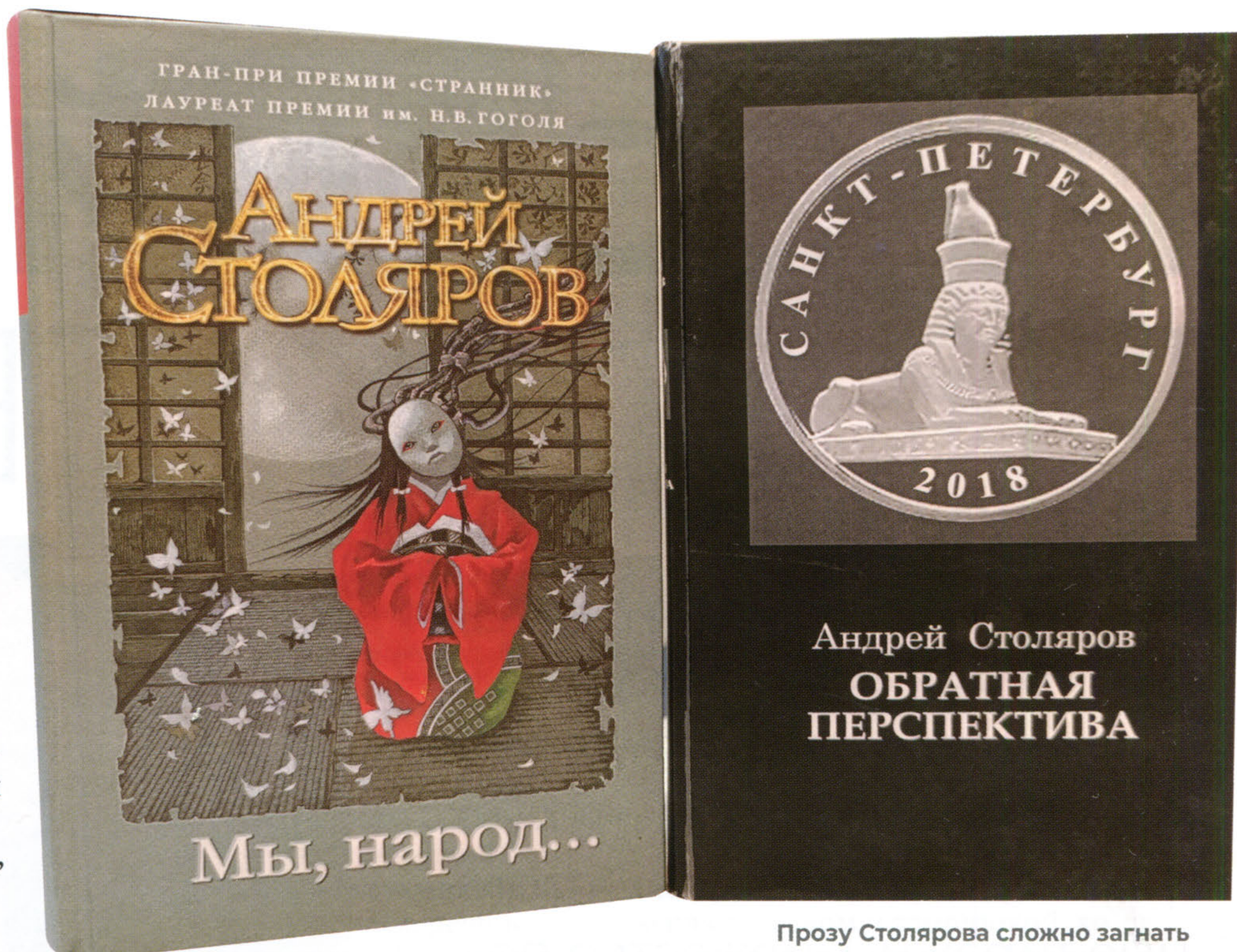
Так что я надеюсь ещё что-то сказать. И неважно, будет это

фантастика или реализм, приключенческий, исторический или любовный роман. Да хоть фэнтези с мечами и магией! В литературе, по-моему, никаких жанров нет. Есть лишь одно: книга написана хорошо или написана плохо. Сказано в ней что-то или это просто словопомол.

Вот что главное.

Всё остальное не имеет значения. 

Последняя на сегодня книга Столярова вышла в прошлом году



Прозу Столярова сложно загнать в жанровые рамки

Текст: Борис Невский

РУССКИЙ ГАНФДАЙТЕР

Василий Головачёв

7 сентября 2025 года умер Василий Головачёв — знаковая фигура для отечественной фантастики XXI века. Огромные тиражи, множество поклонников, практически все российские жанровые премии... В какой-то момент Головачёв стал самым популярным российским фантастом: потягаться с ним мог разве что Сергей Лукьяненко. Хотя в последние годы звезда Головачёва несколько потухла, он по разным причинам всё равно оставался в когорте признанных мэтров...



Дмитрий Рожков, [CC BY-SA 3.0]

Парень из провинции

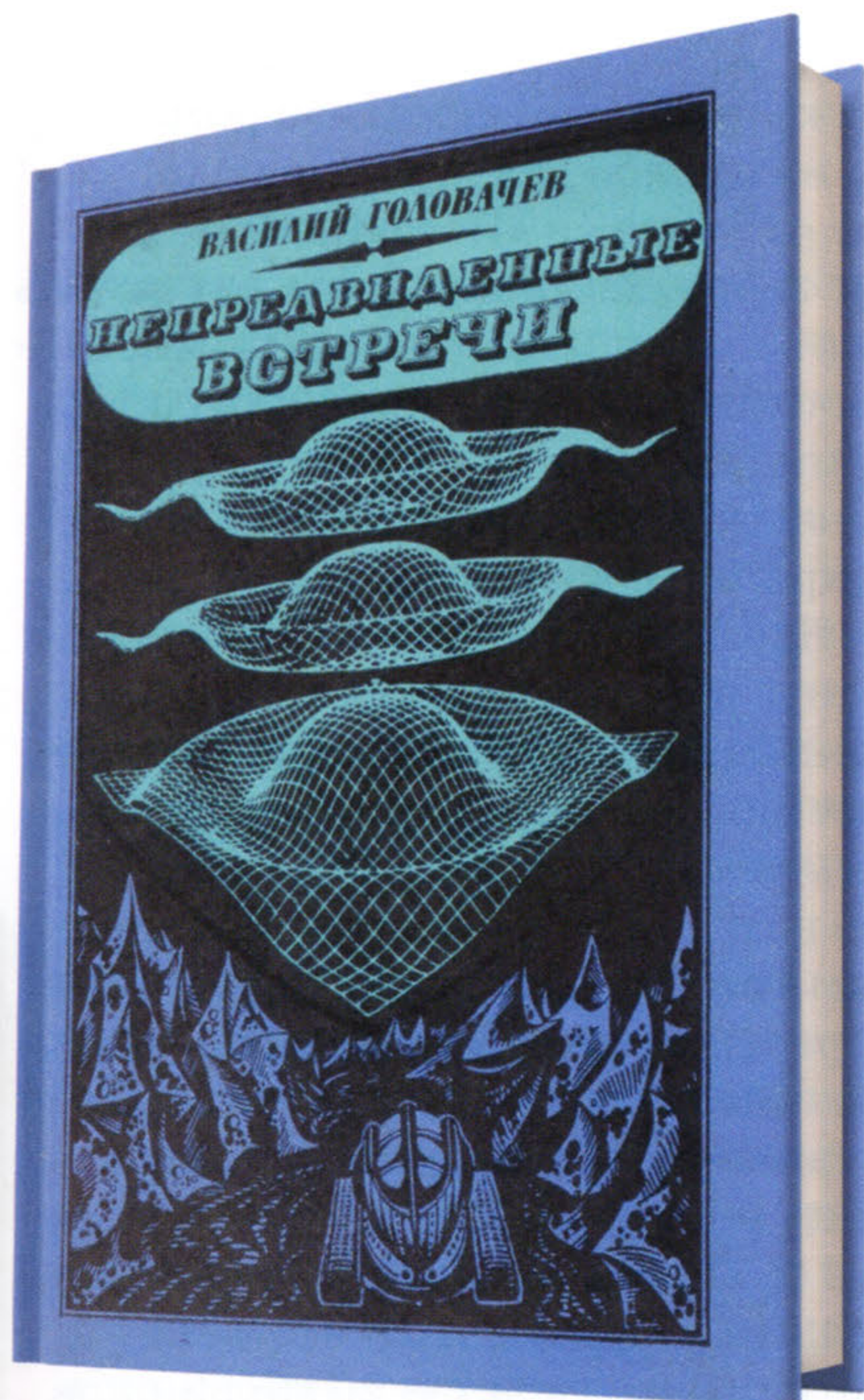
Василий Васильевич Головачёв родился 21 июня 1948 года в рабочем посёлке (будущем городе) Жуковка, на левом берегу Десны, в 60 километрах от Брянска.

Семья Головачёвых — из потомственных крестьян Брянской и Смоленской губерний, отсюда, наверное, и характер Василия Васильевича — крепкий, основательный. Впрочем, в детстве, по собственным словам Головачёва, он «начинал как обычный

мечтатель», особенно любил книги о космосе. Сочинять стал, ещё учась в школе: сперва рассказывал истории для детей помладше, потом понемногу записывал их в толстые тетради. Два рассказа, «Нашествие» и «Великан на косогоре», были опубликованы в периодике конца 1960-х. Головачёв тогда уже учился в Рязанском радиотехническом институте по направлению «инженер-конструктор радиоэлектронной аппаратуры» — эту специальность он и получил в 1972 году.

Затем — армия, служба на Дальнем Востоке. После демобилизации, в 1974-м, он переехал в Днепропетровск, где устроился в государственный проектно-конструкторский институт «Металлургавтоматика». Работал инженером, руководителем группы, начальником конструкторского отдела. И продолжал писать.

Самая «громкая» его публикация тех лет — рассказ «Беглец», который в 1978-м напечатал журнал «Техника — молодёжи» (причём через год рассказ попал в альманах



Дебютная книга Головачёва вышла тиражом 30 тысяч — именно так издавали фантастику в СССР!

«Искатель»). Более того, «Беглец» даже опубликовали за рубежом — в чешском журнале *Čtení*. Солидное по тем временам достижение.

Наконец в 1979 году в днепропетровском издательстве «Промінь» вышла полноценная книга Головачёва — «Непредвиденные встречи». Она дала старт первому большому произведению автора, роману в повестях «Реликт».

В начале 1980-х появилось ещё несколько повестей и рассказов



Почти все книги Головачёва вышли в издательстве «ЭКСМО»

Головачёва — неудивительно, что в 1983 году он стал полноценным членом Союза писателей СССР.

Ещё шесть лет начинающий фантаст проработал конструктором в институте, а затем уволился, решив полностью посвятить себя литературе. Выпустил несколько книг: «Спящий джинн» (1988), «Полёт урагана» (1991) и, самое главное, «Чёрный человек» (1990–1993). Пожалуй, именно последний роман и сделал Головачёва по-настоящему известным. После его успеха Василий Васильевич переехал в Москву. Случилось это в 1994 году.

Фантаст номер один

Именно в столице звезда Василия Головачёва взошла в самый зенит — и с середины 1990-х горела на небе

русской фантастики примерно десять лет.

В тот момент Головачёв, мастер спорта по волейболу, увлёкся русским рукопашным боем, а также неоязычеством и эзотерикой, которые сильно повлияли на творчество писателя. Но в первую очередь на фантастику Головачёва повлияло время — те самые «лихие девяностые». Настала эпоха «новых русских», что остервенело накапливали первоначальный капитал, взбираясь на вершины успеха по головам (часто в буквальном смысле). Коррупция власть имущих, беспредел криминала, откровенная беспомощность силовиков — и в конечном счёте чувство неопределённости и опасность, которая подстерегала обывателя на каждом шагу. Всё это побуждало

Самые известные книги Василия Головачёва

«Не будите спящих джиннов»

В XXIII веке объединённое человечество благополучно живёт под охраной Управления аварийно-спасательной службы (УАСС), которое заменило все силовые структуры. Однажды агенты УАСС сталкиваются с загадочной машиной явно внеземного происхождения. Случается ряд инцидентов на Земле и в космосе. Человечество оказывается под угрозой!

Две повести, «Спящий джинн» (1987) и «Кладбище джиннов» (2000), и роман «Война с джиннами» (2002) входят в серию о столкновении землян далёкого будущего с разумными машинами, посланниками негуманоидной цивилизации. Это увлекательная приключенческая фантастика в духе Азимова.

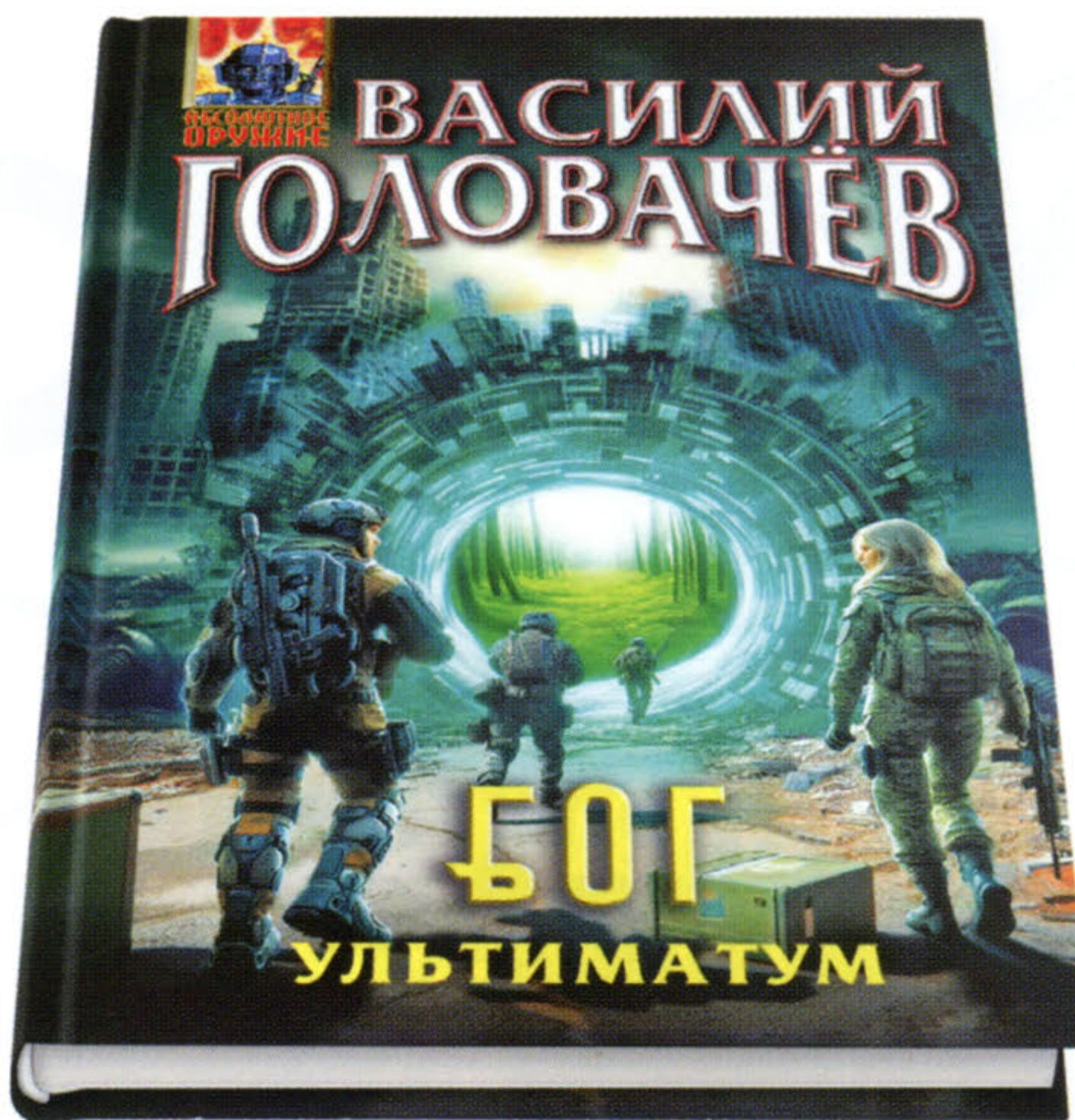
В цикле есть ещё три романа, выходившие в 2005–2011 годах, но они значительно слабее начальных книг.



«Реликт»

Сотрудник УАСС Габриэль Грехов устанавливает контакт с «серыми призраками», негуманоидной цивилизацией планеты Тартар. В дальнейшем Грехову предстоит ещё не раз поучаствовать в контактах с другими представителями чуждого человечеству разума.

Действие романа-эпопеи в шести частях (четыре повести и два романа) происходит в XXII–XXIV веках. Сквозной сюжет, хоть и условный, связан с противостоянием землян и их союзников с Конструктором, реликтовым разумным существом, чьи конечные цели долго остаются непонятны. Головачёву удалось создать образ многопланового будущего человечества и обрисовать стоящие перед ним задачи.



Последний цикл Головачёва: несмотря на название, там нет ничего божественного

к эскапизму, стремлению убежать от жестокой действительности в мир великой справедливости. Именно потому так популярны были книги о крутых героях, наводивших порядок кулаком и пистолетом в обход законов и правил.

Творчество Василия Головачёва в девяностые распадается на два потока. Он продолжил сочинять приключенческую фантастику на околокосмические темы, но настоящую славу и популярность

Головачёву принесла другая фантастика — жёсткие боевики-триллеры из цикла «Запрещённая реальность». Его герой, настоящий русский ганфайтер, беспощадно сражался с бандитами и коррумпированными чиновниками, за спинами которых маячили зловещие фигуры истинных правителей, обладающих сверхъестественными силами.

Кроме «Запрещённой реальности», чрезвычайно популярны были

также схожие по тематике романы из циклов «Катарсис», «Евангелие от Зверя» и «Посланник». Крутые герои, защищающие Святую Русь и простой народ от всякой нечисти — как скрытой земной, так и откровенно инопланетной. Истории, по сути, очень похожие друг на друга, но тогда крайне востребованные.

Неудивительно, что в 2003 году Головачёва признали самым популярным фантастом России: по тиражам книг с ним никто тогда соперничать не мог. И вполне закономерно, что вслед за Булычёвым и Крапивинным Головачёв стал кавалером Ордена рыцарей фантастики. А ещё через два года, в 2005-м, имя Василия Васильевича было внесено в Российскую книгу рекордов, ведь суммарный тираж его произведений достиг сумасшедшей цифры для отечественной фантастики тех лет — 20 миллионов экземпляров!

Звезда Головачёва

Однако время шло, и вместе с эпохой изменились и читательские вкусы. Попаданцы, городское фэнтези, ром-фант, разнообразная альтернативка — иные темы и герои завладели читательскими сердцами.

«Запрещённая реальность»

Матвей Соболев — офицер контрразведки и ганфайтер (человек, мастерски владеющий искусством боя и разнообразным оружием), сражается с криминальным и коррупционным беспределом, захлестнувшим Россию 1990-х. Однако постепенно выясняется, что наступившая смута подпитывается кознями Монарха Тьмы и его сподвижников, которые, возможно, и не люди вовсе...

«Запрещённая реальность» — самое известное произведение Головачёва, именно оно принесло ему славу фантаста номер один в России начала нулевых. В цикл входит девять романов, но внимания заслуживают только пять из них: «Смерш-2» (1994), «Перехватчик» (1995), «Разборки третьего уровня» (1996), «Излом зла» (1997) и «Истребитель закона» (1997). Эти книги и расходились в своё время как горячие пирожки, ибо Головачёв уловил атмосферу «лихих девяностых» и народную тоску по общественному порядку, пусть он и обеспечивается не совсем законными средствами.

Позже автор попытался возродить цикл, выпустив ещё четыре романа, — но не особо успешно: настала совсем другая эпоха. Основной же цикл, по сути, представляет собой крепко сколоченные криминальные боевики с уклоном в эзотерическую конспирологию. Сейчас они интересны скорее как памятник времени.

В 2009 году по мотивам романа «Смерш-2» вышел фильм «Запрещённая реальность» режиссёра Константина Максимова, причём сценарий написал сам Головачёв. Невзирая на приличный по тем временам бюджет в 7 миллионов долларов, фильм с треском провалился в прокате и заслужил множество разгромных отзывов.

«Человек боя»

Недалёкое будущее, когда Россия превратилась в аналог Колумбии эпохи Пабло Эскобара. Насилие и беспредел на каждом шагу, однако моторизованным бандам, наркомафии и коррумпированным чиновникам противостоят героические силовики во главе с командиром оперативно-боевой группы «Витязь» — полковником Егором Крутовым.

Роман, вышедший в 1998 году, открыл серию «Катарсис», и в своё время он имел огромный успех. Однако по сути это всего лишь клон начальных томов цикла «Запрещённая реальность». Здесь всё то же самое: благородные силовики с помощью своего боевого мастерства противостоят не только бандитам, но и загадочной организации, мечтающей захватить власть в России. Последующие романы цикла можно и не читать, ибо это уже клонирование клона.



«Чёрный человек»

Сотрудник УАСС Даниил Шаламов во время космического полёта внезапно сталкивается с заброшенным звездолётом пришельцев и терпит аварию. Чтобы позвать на помощь, Шаламов использует технологии чужаков, из-за чего его мозг подвергается информационному вторжению. И Шаламов меняется — с течением времени всё больше как физически, так и ментально. Можно ли его уже вообще назвать человеком?

Василий Головачёв своими главными фантастическими учителями всегда называл Станислава Лема и Ивана Ефремова. В «Чёрном человеке» влияние этих великих фантастов действительно чувствуется. В книге много размышлений о человеческой природе, о её неизбежном изменении под влиянием дальнего космоса, об опасности контакта с чуждым разумом, много разнообразных футуристических прогнозов... Получилось достаточно увлекательно, хоть и чуть перегруженно. И да, речь только о первой книге трилогии — две следующие, «Чёрная сила» и «Чёрное время», значительно слабее.

«Бич времён»


В далёком будущем под Брянском учёные проводят эксперимент, изучая прошлое с помощью хронобура, который «просверливает» временные пласты. Однако группа террористов самостоятельно запускает хронобур, из-за чего тот бесконтрольно проявляет себя в разных временных эпохах. Цельность пространственной структуры Вселенной под угрозой, и специальной группе предстоит эту угрозу устранить...

Роман 1995 года — переделанная и дополненная версия повестей из сборника «Реквием машине времени», вышедшего в самом начале девяностых. Это добротная и увлекательная хроноопера с элементами философского трактата о множественности миров. Роман открыл трилогию «Смутное время» — и в ней достойна внимания также вторая книга, «Схрон» (1996), где раскрываются некоторые подвисшие в первом томе сюжетные линии. А вот третий том цикла, «Палач времён» (2001), получился неудачным.



Хотя книги Головачёва оставались достаточно популярными, к концу нулевых они отошли на периферию читательского внимания. Тем более что временами Василий Васильевич откровенно перегибал с эзотерикой, конспирологией и ксенофилософией.

научной фантастики с упором на идеи и философичность. Писал специфическое фэнтези и мистику, временами откровенно заушную и очень спорную. Наконец, на счету писателя множество более-менее увлекательных боевиков, которые с высоты времени кажутся обычным коммерческим чтивом.

Но, как бы там ни было, Василий Васильевич Головачёв вошёл в золотую когорту наиболее популярных отечественных авторов — тех, кто сформировал само понятие «современная российская фантастика». Не зря именем писателя названа рубиновая звезда в созвездии Близнецов... 

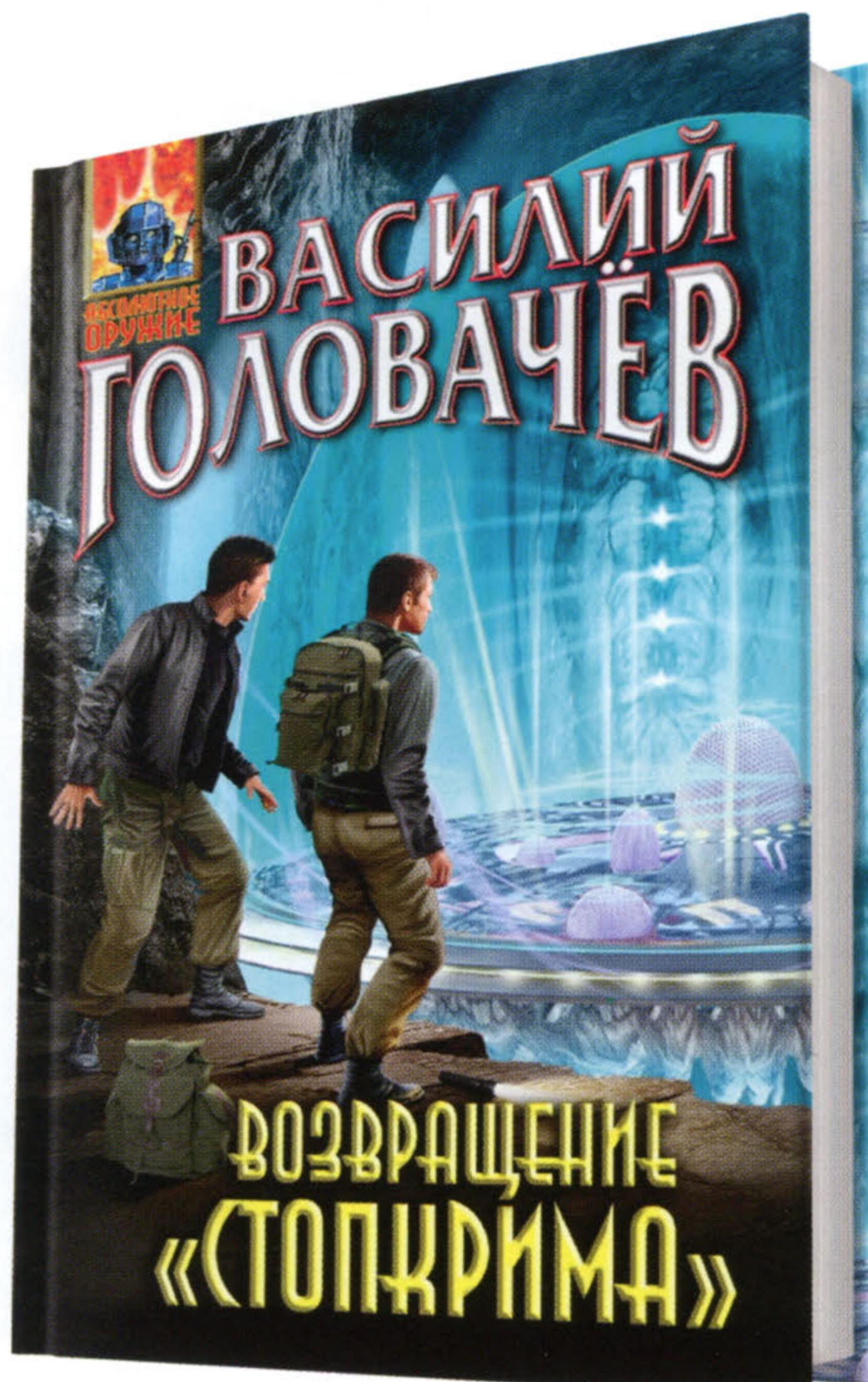
Мы не одни во Вселенной! Вообще все вопросы о пришельцах, НЛО, тайнах космоса, тайнах истории, тайнах Мироздания давно имеют ответы, но эти ответы закамуфлированы ложными посылами так, что никто этого определить теперь не в состоянии. Как говорится, дьявол кроется в деталях. Он спрятался за деталями, и теперь смеётся над нами, потому что заставил нас самих не верить в него. С агрессивными формами Космоса надо ещё разобраться.

Василий Головачёв, из интервью

А ещё Василия Васильевича стало как-то слишком много: ежегодно выходило по три-четыре пухлых романа, почти не отличимых друг от друга. В итоге всего в его творчестве насчитывается более сотни романов, под сотню повестей и рассказов, киносценарии, эссе, статьи, антологии...

Творчество Головачёва сложно свести к единому знаменателю. Он сочинил немало добротной

Попытка вернуться в мир «Запрещённой реальности»



Фильм «Запрещённая реальность» добрался даже до Китая, но ленту это не спасло



Текст: Василий Владимирский

АЛХИМИСТИКА МИХАИЛА УСПЕНСКОГО

Памяти классика

Михаил Глебович Успенский — классик, который ещё недавно жил среди нас. Это не преувеличение, просто так сошлись звёзды: в 1990-х, когда постсоветская фантастика только формировалась и обретала привычные черты, красноярский писатель внёс в этот процесс вклад, который сложно переоценить. Без его романов невозможно представить славянское фэнтези, юмористическую фантастику, криптоисторическую прозу. История литературы, история фантастики буквально творилась на наших глазах, в алхимическом тигле вызревало новое, небывалое. В этом ноябре Михаилу Успенскому исполнилось бы 75 лет — ну а мы вспоминаем писателя, сделавшего так много для формирования современного канона, вместе с нашим постоянным автором, книжным обозревателем Василием Владимирским.



Атомная романтика

Невероятно, но факт. Писатель, прославившийся славянским фэнтези и криптоисторической прозой, а до этого — пламенной социальной сатирой, сам похожий на изрядно заматеревшего Жихаря, богатыря из Многоборья, по словам редактора Георгия Елина, «типичный сибирский увалень, заторможенный и сумрачный, как все настоящие сатирики», начинал свой творческий путь с романтических стихов о гибели тонкого, нервного Федерико Гарсии Лорки:

Тихо и страшно в Гранаде —
Луну из пушек разбили.
Тихо звенят гранатами
Чёрные автомобили.
Чёрные карабины
Тихо готовы к расстрелу.
Обычая не забыли —
Расстреливать на рассвете...

По некоторым строчкам можно предположить, что автору были знакомы не все обстоятельства жизни великого испанского поэта, расстрелянного франкистами в 1936 году — отчасти извиняет Михаила Глебовича то, что на момент публикации этого стихотворения в поэтическом сборнике «Красноярск. День поэзии» Успенскому едва исполнилось семнадцать. В зрелом возрасте сам писатель свои ранние стихи не жаловал и читать со сцены не разрешал: самая большая подборка этих «творений юношеских лет» была опубликована коллегами только после кончины автора. Кстати, существует конспирологическая версия, согласно которой Лорке удалось избежать расправы и скрыться: в могилах неподалёку от места расстрела его останки

исследователями не обнаружены. Примерно такая же легенда ходит и о другом расстрелянном поэте, Николае Степановиче Гумилёве. Запомним этот факт — и двинемся дальше.

Михаил Успенский родился на Алтае и вырос в Красноярске. Но не в том, что на реке Енисей, — в другом, альтернативном, утопическом: закрытом территориальном образовании Красноярск-45, где специально обученные люди ударно ковали ядерный щит Родины. Как вспоминает Галина Якубовская в книге «Михаил Успенский и его времена», на территории, огороженной колючей проволокой, царил настоящий коммунизм: в магазинах ЗАТО свободно продавалась импортная одежда и бытовая техника из стран соцлагеря, а чёрную и красную икру в город поставляли на вертолётах в маленьких бочонках — так же, как свежую клубнику из Краснодар.

Впрочем, недостаток реального, не утопического жизненного опыта, столь необходимого писателю, Михаил Глебович восполнил стремительно. После школы работал в цехах главного градообразующего предприятия Красноярск-45 (то есть на заводе, производившем обогащённый уран), учился в Политехническом институте в настоящем Красноярске, потом на журфаке Иркутского университета. Ни один вуз он так и не закончил — причём, по воспоминаниям однокурсников, в число которых входила упомянутая Галина Якубовская, из кузницы журналистских кадров был отчислен за участие в дуэли между двумя своими приятелями (вроде бы в качестве секунданта). Стрелялись из охотничьих ружей, зимней ночью, на кладбище, разумеется, из-за женщины — градус романтики зашкаливает. Источники подтверждают: такая



Самая первая книга Успенского

трагикомическая история действительно имела место, но это ли стало причиной отчисления Михаила Глебовича, науке доподлинно неизвестно — впрочем, легенда красивая, да и к смертоубийству дуэль не привела, всё ограничилось ранением одного из поединщиков в плечо.

Журналистское образование Успенский получил заочно, уже после службы в армии, проходившей на Урале (не путайте с Сибирью, это другое!). Свою карьеру в те годы Михаил Глебович связывал в первую очередь с журналистикой — так уж сложилось исторически. Он работал на телевидении, откуда (опять-таки по легенде, красивой, но документально не подтверждённой) был уволен, когда упомянул имя опального Владимира Высоцкого и кто-то из дорогих коллег накатал донос в КГБ. Трудился в специфических газетах с «говорящими» названиями вроде «На сельских стройках», сотрудничал с «Красноярским комсомольцем». В поздних интервью писатель отзывался о журналистике без особого восторга («журналистская работа оказалась не по мне»), но даже в девяностых и нулевых, когда перед ним открылось море новых возможностей, продолжал публиковать колонки в легендарной красноярской газете «Комок», где работала его вторая жена, Нелли Раткевич.

Разговоры в Атлантиде

А вариантов, надо сказать, хватало. По воспоминаниям земляков по Красноярску-45 и университетских однокашников, ещё в детстве и ранней юности Успенский заслужил репутацию вундеркинда: много и быстро читал, отлично запоминал, писал не только стихи, но и заметки для стенгазеты и заводской многотиражки, сценарии для КВН, сочинял

Неочевидный дебют: возвышенный стих восторженного व्यуноши





На излёте советской эпохи Успенский ещё не считался фантастом

эпиграммы и частушки, не всегда цензурные, но уморительно смешные (этот навык потом не раз ему пригодился, в том числе при работе над трилогией о Жихаре: «Мы видели всё на свете, / Кроме нашего вождя, / Ибо знают даже дети, / Что вождя видать нельзя!»). Верить землякам и однокашникам на слово, конечно, последнее дело, но уже на журфаке Успенский начал сотрудничать с юмористическим разделом столичной «Литературной газеты» — для 1970-х это несомненный критерий качества.

С 1981 года публикуются и рассказы Успенского — причём не только в сибирской прессе, но и в солидных московских изданиях: «Литературной России», «Литературной газете», «Московском комсомольце», журнале «Крокодил». На излёте «эпохи развитого социализма» советским сатирикам жилось куда веселее, чем фантастам — если держать себя в рамках, не пересекать двойную сплошную, бичевать отдельные недостатки и не замахиваться на обобщения, с публикациями проблем не возникало. Просто для сравнения: ленинградец Вячеслав Рыбаков, восходящая звезда семинара Бориса Стругацкого, с 1979 по 1984 годы сумел напечатать всего четыре рассказа — у красноярца Успенского за первые пять лет вышло целых четырнадцать, хватило бы на скромного объёма сборник.

Эти небольшие, но остроумные тексты, часто построенные на прямых и скрытых отсылках к классике, которую Успенский знал назубок, привлекли внимание Геннадия Хазанова, уже блиставшего на советской эстраде.



В 1984 году было очередное совещание молодых писателей. И он меня нашёл в гостинице. Ну, он следит за публикациями... Я ему отдал несколько рассказов. Не скажу, чтобы они сильно обогатили его репертуар. <...> Хазанов говорит, что с такими текстами неинтересно работать, потому что не надо ничего выдумывать — всё есть в языке. Он может, конечно, читать мои рассказы академически, как актёр. Но, по его словам, он лучше возьмёт плохую вещь, из которой можно сделать хорошую, чем хорошую, из которой уже ничего нельзя сделать.

Из интервью
Михаила Успенского для газеты
«Книжное обозрение»

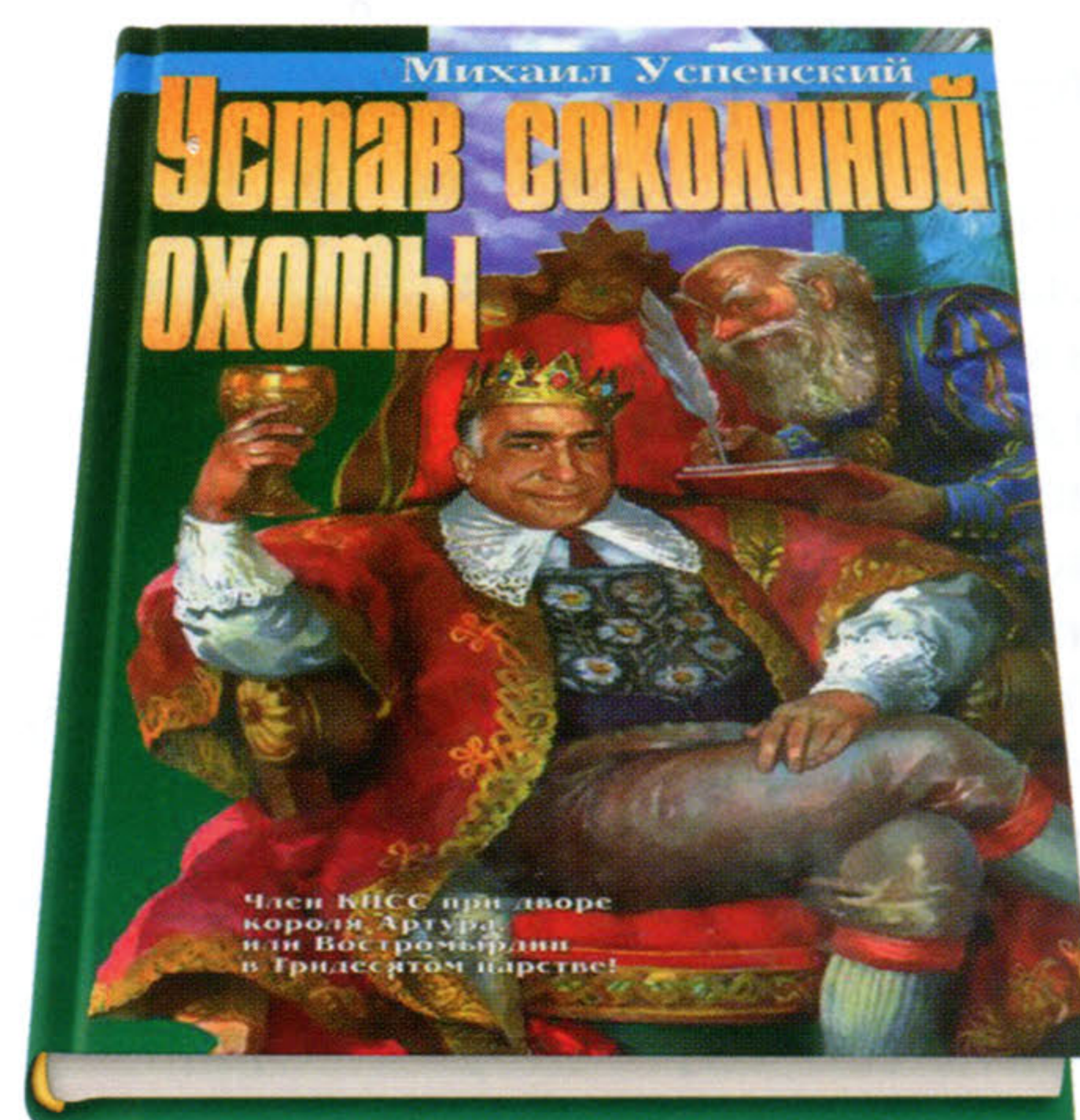


Я и ещё два литератора читали свои вещи между его выходами, чтобы он мог передохнуть. Было шестнадцать концертов, Хазанов взял с собой тридцать две рубашки: после каждого отделения он выходил со сцены совершенно мокрый. Тогда я увидел, какая это тяжёлая работа — эстрада. С тех пор я этих ребят очень уважаю, но сам на сцену не лезу. И очень рад, что не пошёл по этому пути, хотя на нём можно было денег заработать.

Из интервью Михаила
Успенского для «Новой газеты»

Впрочем, хотя сценическая карьера Успенского и не сложилась, сатирики его помнили, ценили и любили, а в 1996 году отметили роман «Там, где нас нет» главной на тот момент цеховой премией — призом Международного фестиваля сатиры и юмора «Золотой Остап».

Куда более тесные отношения сложились у Михаила Глебовича с фантастами. Причём сложились, что называется, на пустом месте, с нуля: по воспоминаниям писателя, в 1986 году Виталий Бабенко, староста всесоюзного семинара молодых фантастов и приключенцев, прислал Успенскому приглашение на ежегодный съезд в Дубултах — с этого всё и началось. Ни с кем из молодых фантастов Михаил Глебович до этого лично знаком не был, к «чистому жанру» относился с уважением, но без неофитского восторга, выделяя из общей массы,



Сатира, уже похожая на фантастику

как было заведено у советских интеллигентов, братьев Стругацких и Станислава Лема. В детстве, в том самом Красноярске-45, он фантастику, конечно, почитывал, даже не без удовольствия — «потому что это не походило на жизнь, не имело с ней ничего общего». Однако раннюю свою прозу относил скорее к разряду сатиры в духе Салтыкова-Щедрина — хотя, по совести говоря, среди рассказов, включённых в первые сборники Успенского, «Дурной глаз» (Красноярск, 1988) и «Из записок Семёна Корябеды» (Москва, 1990), нет ни одного реалистического. Но, видимо, за публикациями в прессе следил не только Геннадий Хазанов: в 1986 году в красноярском «толстом» литературном журнале «Енисей» вышла первая повесть Михаила Глебовича «Семь разговоров в Атлантиде», горячий сибирский привет старику Платону, и автор отправился в «малеевку-дубултевку» на семинар, ставший главной точкой сборки для Четвёртой волны советской фантастики.

И вписался в это сообщество чудачков как родной.

Дорогой товарищ Конан

Четвёртая волна — не только самое звёздное поколение в советской фантастике, но и самое пёстрое. Понятие «фантастика» здесь трактовали максимально широко и свободно: общепринятые, зауженные представления о «жанре» не сковывали писателей, которым при любом раскладе не светило пробиться в советскую печать. Здесь на вес золота ценилось острое слово: одессита Бориса Штерна, волгоградца Евгения Лукина и красноярца Михаила Успенского в позднесоветском фэндоме носили на руках (после затянувшихся ночных посиделок на конвентах и семинарах — иной раз в буквальном смысле).

Когда времена начали меняться и рукописи, извлечённые из пресловутых «ящиков письменных столов», наконец нашли читателя, внезапно выяснилось, что эта проза одинаково далека и от традиций советской НФ, и от массовой англо-американской фантастики, которая как раз начинала просачиваться сквозь железный занавес. Первый полновесный роман Михаила Глебовича «Чугунный всадник», кафкианская метафора СССР «времен развитого социализма» как сумасшедшего дома, вышел в 1991 году в сборнике «Нечеловек-неведимка» под одной обложкой с повестью Штерна «Шестая глава „Дон Кихота“». Доводилось Успенскому печататься и рядом с Виктором Пелевиным — например, в сборнике «Музей человека», составленном в 1990-м Виталием Бабенко и московским критиком Владимиром Гопманом, или в альманахе «Завтра» издательского кооператива «Текст» (которым руководил тот же Бабенко). Увы, судьба развела писателей: Штерн скончался в 1998-м, так и не вкусив более чем заслуженной славы, Виктор Пелевин выбрал другую, более перспективную литературную траекторию, и только Успенский продолжал упрямо гнуть свою линию и держать оборону наперекор всем ударам судьбы.

В смутные и шаткие девяностые, когда прежние правила игры оказались разом отменены, а новые ещё не сложились, растерянные писатели металась из стороны в сторону, хватаясь то за одно, то за другое. И здесь тоже здорово выручал фэндом, сообщество любителей фантастики. Многие авторы Четвёртой волны в эти годы выживали благодаря переводам, в основном с английского — Вячеслав Рыбаков, Юрий Брайдер и Николай Чадович, Святослав Логинов, Евгений Дрозд, Андрей Лазарчук и другие. Правда, не всегда советские фантасты действительно владели языками, с которых «переводили» — порой дело ограничивалось литературной редакцией подстрочников, то есть ФЛП, фантастического самиздата. Как писал в 1991 году Борис Штерн своему сибирскому другу Геннадию Прашкевичу: «Эти же любители подкинули мне халтуру — литературно обработать пару жутких переводов какой-то английской фантастики Ле Бреккет. Половину сократил, половину сочинил. В общем, как-то подрабатываю».

Как-то подрабатывал и Михаил Успенский. В 1990-м он перевёл для минского издательства «Эридан» роман «Час Дракона» отца-основателя героического фэнтези Роберта

Говарда — правда, не с оригинала, а с польского: «Чай, не Шекспир». Английский Михаил Глебович знал тоже — но сильно не любил:



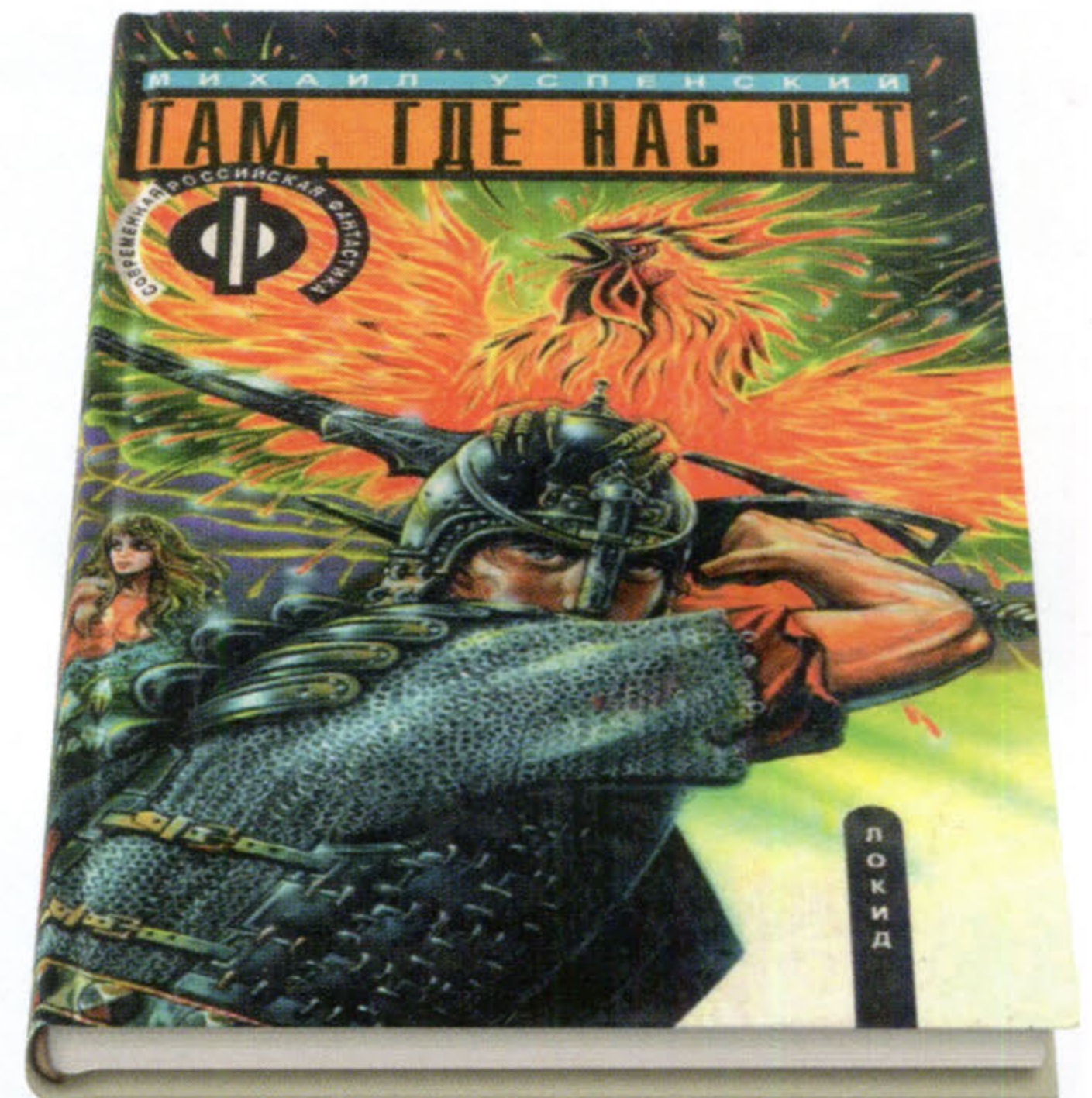
Ну что за язык такой, где слово может иметь три десятка значений, и при этом без контекста его значение разобрать невозможно? Признак примитивных языков... И потом... Он ведь и фонетически омерзительный.

Из интервью Михаила Успенского для журнала «Я»

Ещё любопытнее то, что Успенский переводил с польского «Провокацию» Станислава Лема, не то рассказ, не то эссе из цикла «Библиотека XXI века» — об этом вспоминал переводчик и библиограф Владимир Борисов, участник группы «Людены» и активист фэндома с 1970-х. Однако следов публикации обнаружить не удалось: то ли Михаил Глебович не закончил работу, то ли перевод так и не получилось издать, то ли вышел он под пока не раскрытым псевдонимом.

Но знакомство с Конаном, варваром из Киммерии, как ни парадоксально, сыграло в судьбе Успенского более важную роль. Видимо, жанр «меча и магии» дал писателю необходимый материал, те самые кирпичики, которых остро не хватало для перестройки сумасшедшего дома позднесоветской сатиры на новый лад. Второй роман Михаила Глебовича, «Дорогой товарищ король», начатый в последний год существования СССР (а опубликованный только в 1994-м), можно смело отнести к «попаданческой» прозе. Главный герой, ответственный партийный работник из Сибири, не последний представитель номенклатуры, в один прекрасный день просыпается в ином, магическом мире, в стране магов и рыцарей, фей и драконов — и тут же начинает наводить привычные порядки. Что наворотил сивопалый чиновник, наделённый немалой чародейской силой, вообразить не сложно — а для автора выход этого романа ознаменовал начало нового этапа, пожалуй, самого продуктивного в его творчестве.

Дело оставалось за малым — за симпатичным героем, который не вызывает рефлекторного отвращения, как все без исключения персонажи «Дорогого товарища короля» или «Чугунного всадника». И такой герой, обаятельный и беспутный трикстер, появился в 1995-м — на страницах романа «Там, где нас нет».



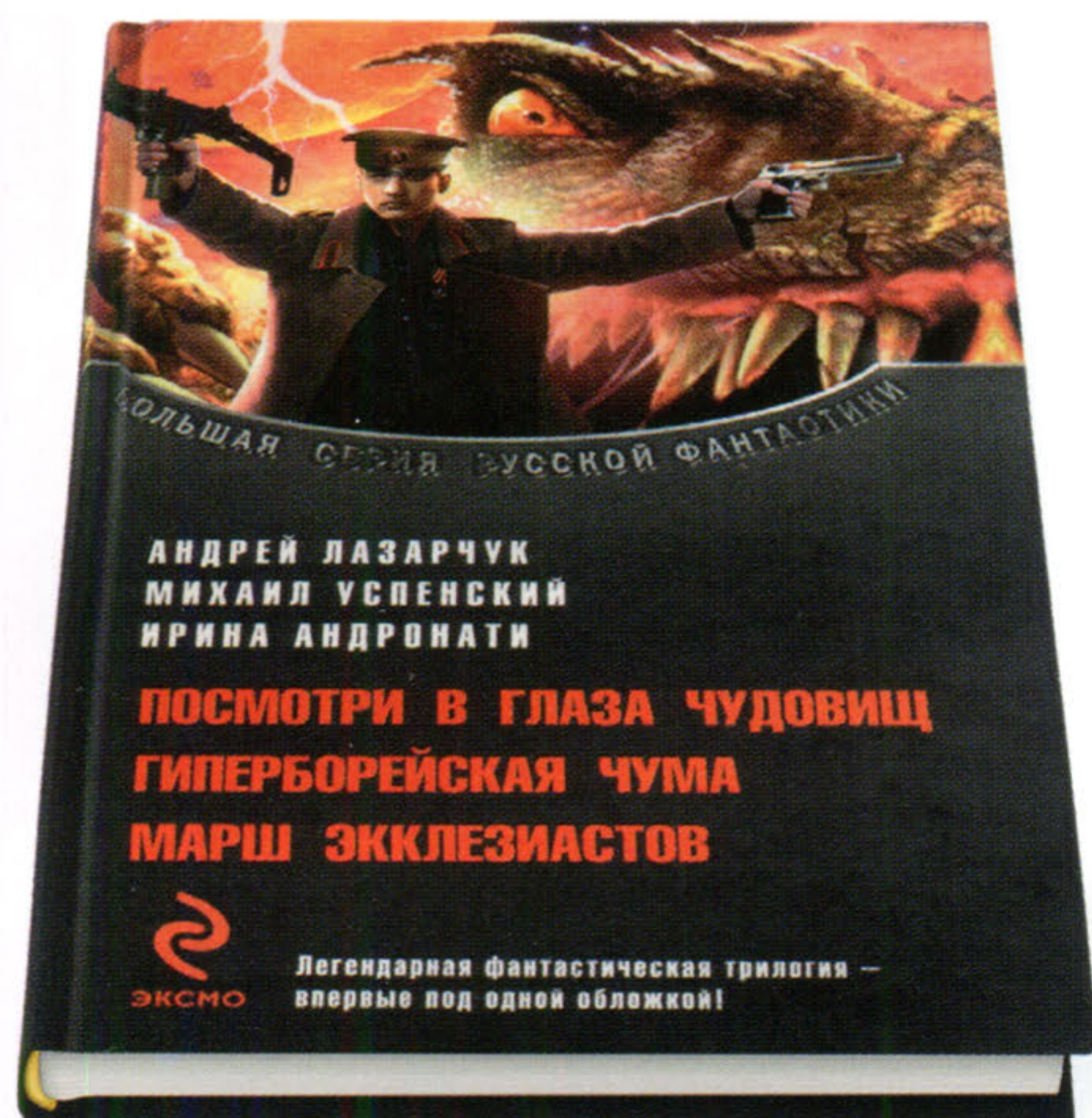
Так начиналась слава...

Сладкий мёд для филологов

Ответ на простодушный вопрос: «С чего начинать читать Михаила Успенского?» предельно очевиден. Разумеется, с трилогии про Жихаря, богатыря из Многоборья, с романов «Там, где нас нет» (1995), «Время Оно» (1997) и «Кого за смертью посылать» (1998). Это концентрированный Успенский, доведённый до предельного градуса: в своей главной трилогии автор собрал всё, в чём был особенно силён. Здесь есть и сатира, и обращение к фольклору, и лингвистические шуточки для выпускников филфаков, элементы буффонады, интертекстуальная игра с мировой классикой и тропами современной поп-культуры, даже стихи в изобилии — частушки и былины, новеллы и устареллы. Некоторые позднее были положены на музыку поклонниками Успенского — пяток таких песен автор этих строк слышал на живых концертах и в приватном кругу.

Первая трилогия про Жихаря — визитка Успенского

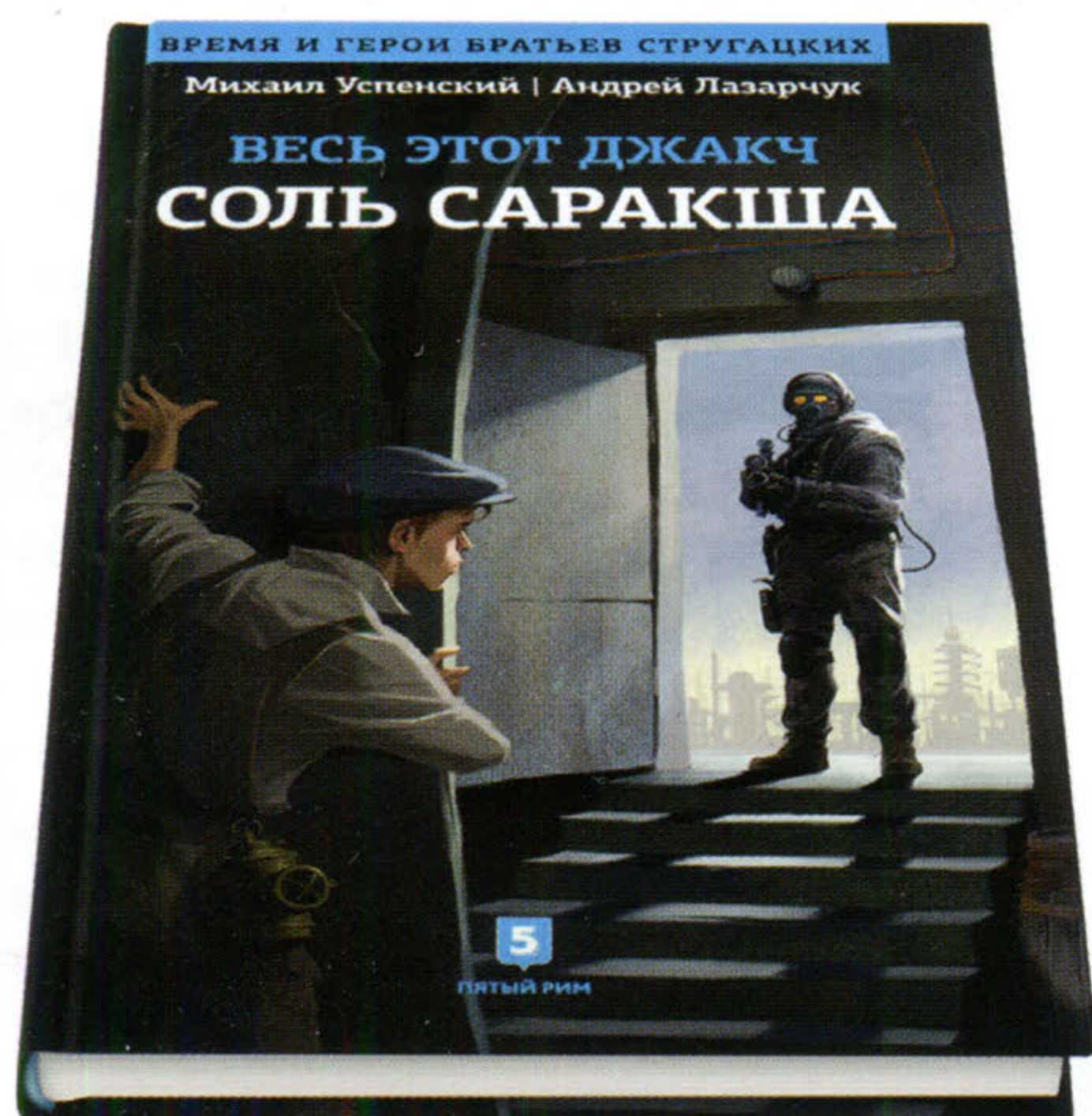




Гумилёв как 007 — знаковое произведение

Рассказывать «о чём кино» здесь совершенно бессмысленно: во-первых, сюжет трилогии довольно запутан, нарочито фрагментарен, во-вторых, этим книгам посвящены сотни рецензий, статей и даже диссертаций. Об Успенском с восторгом отзывались люди, предельно далёкие от фантастики: Андрей Немзер, в 1990-х «литературный критик № 1», и пришедший ему на смену Лев Данилкин, Геннадий Хазанов, Михаил Жванецкий и другие коллеги по «сатирическому цеху», даже Михаил Горшенёв, Горшок из «Короля и Шута». А фэндом, всегда благоволивший к Успенскому, понятное дело, и вовсе стоял на ушах. Если в двух словах, главное, что удалось Михаилу Глебовичу в этой трилогии, — соединить высокое и низкое, массовое и сугубо нишевое, чтобы не сказать элитарное, причём соединить легко, органично, без натужного кряхтения. Как вспоминал земляк, друг и коллега Успенского писатель Андрей Лазарчук: «Вся его жихариада — это сладкий мёд для филологов;

Последний вклад в фантастику:
вольное переложение Стругацких



но и простой школьник находил там много интересного для себя».

Второй раз Успенский повторил этот удивительный фокус как раз в соавторстве с Лазарчуком — в романе «Посмотри в глаза чудовищ» в 1997 году. «Оккультная история двадцатого века», густо замешанная на самой забубённой конспирологии, история, в которой Николай Гумилёв избежал расстрела и стал членом могущественной организации «Пятый Рим», тайно управляющей миром, обрёл бессмертие и дожил до наших дней, непрерывно сражаясь «при помощи доброго слова и пистолета» с другими магами и доисторическими лавкрафтианскими чудовищами, на первый взгляд мало похожа на «жихариаду» — однако собрана, по сути, из тех же элементов. Только место славянского фольклора тут занимают теории заговора (тоже своего рода фольклор), место чудесных помощников — великие исторические персоны, а место Проппа и Фрейзера — Лотман и Шкловский. В остальном — всё то же: интертекстуальные игры, ироническое переосмысление привычных формул, лингвистические трюки, ирония, доходящая до сарказма, а главное — на редкость обаятельный герой-трикстер в фокусе авторского внимания.

Успенский и Лазарчук, разумеется, обратились к криптоистории не первыми из постсоветских фантастов. Эпопея Андрея Валентинова «Око силы», например, начала печататься ещё в 1995-м, а двухтомный роман Василия Звягинцева «Одиссей покидает Итаку» и вовсе был опубликован в 1992 году. История России как результат действия скрытых нечеловеческих сил (Союза Девяти, всемогущих махатм, Великих Древних, пришельцев с Тау-Кита) — идея довольно банальная: иные эпизоды прошлого иначе не и объяснишь, нет в них никакой человеческой логики. Но так тонко и иронично, с таким количеством литературных аллюзий и отсылок к подлинным событиям (которые порой выглядят фантастичнее, чем откровенный вымысел) обыграть целый комплекс бредовых идей не удалось ещё никому.

Не получилось войти второй раз в ту же реку и у красноярских фантастов. Продолжение истории неистребимого Гумилёва, романы «Гиперборея чума» (1999) и «Марш Экклезиастов» (2006), написанный при участии ещё одного соавтора, Ирины Андронати, прежнего успеха уже не имели. Как и сиквелы

Успенский написал даже
стихотворную пьесу

трилогии о Жихаре, «Белый хрен в конопляном поле» (2002), «Богатыристка Кости Жихарева» (2013) и «Алхимистика Кости Жихарева» (2014). Может быть, дело в читателях, о чём любил сетовать Михаил Глебович в поздних интервью: поглупели, перестали понимать контекст, разучились концентрироваться, не секут фишку. Или автор просто утратил редкое чувство меры, тот удивительный баланс, который чудом нащупал во второй половине девяностых — не будем с ходу отбрасывать и такую возможность.

Остальное — судьба

Библиография Успенского, само собой, не сводится к двум трилогиям и ранней сатире. Есть среди его книг довольно неожиданные — например, страшная, горькая, совсем не смешная антиутопия «Райская машина» (2009) о прекрасной Земле будущего, где не осталось места старым, бедным, больным. Роман выдвигался на премию «Национальный бестселлер», но в финал так и не прошёл: Михаила Глебовича в очередной раз подвела репутация сатирика и фантаста.

Время от времени участвовал Успенский и в литературных играх, в том числе в межавторских проектах — не столько из меркантильных соображений, сколько из творческого азарта: смогу ли я всех переплюнуть, заткнуть за пояс приятелей и коллег? Одним из последних его опубликованных произведений стал рассказ «Одноглазый Орфей» (2014) из сборника трибьютов «Ведьмачьи легенды», изданного одновременно в России и в Польше. С Анджеем Сапковским Михаил Глебович

был неплохо знаком, и их многое объединяло: склад характера, манера общения, чудовищная эрудиция, обострённый интерес к фольклору. Дружбы из всего этого как-то не получилось, но рассказ Сапковский одобрил.

В 1996 году Успенский участвовал в сборнике «Время учеников» под редакцией Андрея Черткова с повестью «Змеиное молоко», где в привычной иронической манере переосмыслил «Парня из преисподней» братьев Стругацких. Борис Натанович в своём оффлайн-интервью вспоминал: «Помнится, я прочитал эту повесть с большим удовольствием. Я вообще люблю книжки Михаила Успенского, и эта — не исключение. Что же касается „искажения духа и характеров“, то ведь повесть так и задумана была автором — построить и показать мир Стругацких „другими“ глазами, с другой точки зрения, иначе, непохоже. В этом и состоит ценность авторской выдумки. Иначе и писать не стоило бы. Зачем?»

После долгих настойчивых уговоров вписался Успенский и в коммерческий межавторский проект «S.T.A.L.K.E.R.» — и порезвился там от души, как в старые добрые времена. Итогом стал роман «Остальное — судьба» (2011), деконструкция «сточкера», вещь, которая могла бы стать достойным завершением всей серии и надгробным камнем на этой братской могиле. В 2013-м, в интервью сайту Петербургской книжной ярмарки ДК им. Крупской, Михаил Глебович рассказывал: «Писал про свою Зону с удовольствием, в прологе наголо переделал довоенный очерк Хемингуэя (всё равно никто внимания не обратит), закончил тем, что Зона — фуфло, существующее исключительно в сталкерских мозгах. Мне



Успенский и закадычный соавтор Андрей Лазарчук («Странник»-2012)

за этот текст не стыдно. Не проект красит человека».

Наконец, действие самого недооценённого шедевра Успенского (да, пожалуй, и просто толком никем не прочитанного), трилогии «Весь этот джакч», которая создавалась в соавторстве с Андреем Лазарчуком, разворачивается на планете Саракш, во вселенной «Обитаемого острова» всё тех же Стругацких. Собственно, Михаил Глебович сочинил только один роман из трёх, заканчивал проект Лазарчук уже сольно, но на обложках книг стоит имя обоих соавторов. Трилогия увидела свет лишь через несколько лет после кончины Успенского, в 2016–2017 годах, в издательстве «Пятый Рим», названном так в честь секретной оккультной организации из «Посмотри в глаза чудовищ». Общелитературных наград «Джакч» не снискал, зато удостоился «Интерпресскона» и «АБС-Премии» — своеобразный символ признания заслуг, прощальный подарок от фэндома любимому автору.

Вообще в жизни Успенского было много такого, что плохо вяжется с образом сибирского увальня, ценителя русского фольклора и солёной шутки. В 1970-х он прочитал в оригинале все книги Лема, какие сумел найти — и назвал дочку от первого брака в честь польского фантаста: Станиславой. Ценил не только авторскую песню (Михаила Щербакова, Олега Медведева), но и панк-, фолк- и джаз-рок: дружил с музыкантами из группы «Король и Шут», с симпатией вспоминал о куда менее известных командах вроде «Зимовья зверей» и «Башни Rowan» и уже в зрелом возрасте во время долгих рабочих поездок в Москву и Петербург не упускал случая посетить какой-нибудь клубный концерт.

Иногда Успенский писал и для театра — не много, не часто, но азартно и увлечённо. Ему принадлежит, например, стихотворный текст для музыкального спектакля «Чёрт, солдат и скрипка», поставленного Михаилом Кисляровым на основе «Солдатской сказки», «Мавра», «Поцелуя феи» и других сочинений Игоря Фёдоровича Стравинского. А последним проектом, над которым Михаил Глебович работал перед самой смертью, стала театральная инсценировка вольтеровского «Кандида».

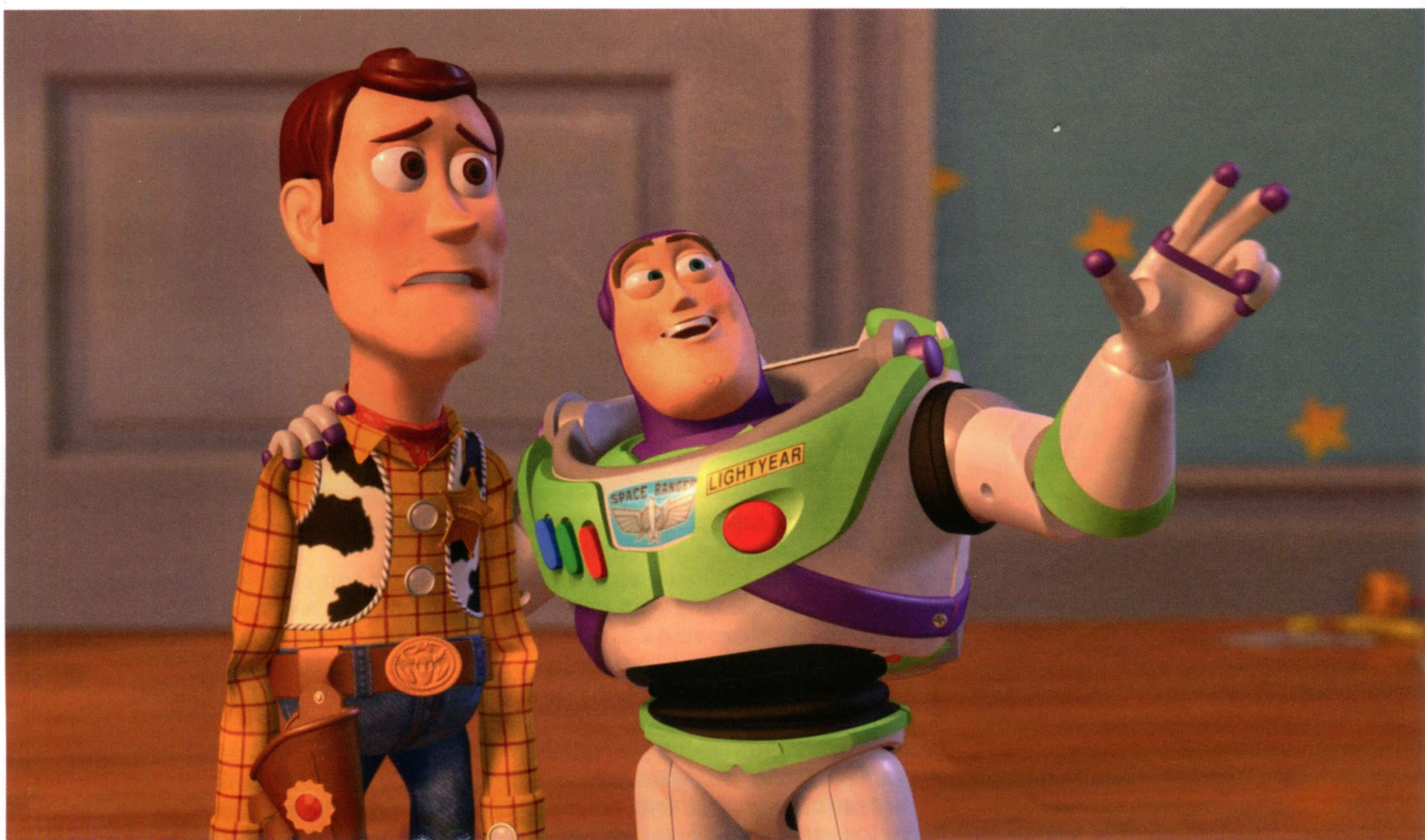
Успенский любил рвать шаблоны и обманывать ожидания — не только в книгах, но и в жизни. Хотя это свойственно любой крупной, цельной натуре: не подстраиваться под чужие хотелки, не «колебаться вместе с линией партии», как в известном советском анекдоте, а следовать исключительно собственным внутренним принципам. Какими бы причудливыми, неуместными и даже небезопасными для здоровья эти принципы ни казались бы со стороны.

Фото: Василий Владимирский

Успенский на конвенте «Странник» (2006) и на Евразоне (2008)



Фото: Василий Владимирский



Текст: Кирилл Размыслович

АНИМАЦИОННАЯ РЕВОЛЮЦИЯ

Как создавалась «История игрушек»

В середине 1990-х позиции классической анимации казались непоколебимыми. Мультфильмы вроде «Красавицы и чудовища», «Аладдина» и «Короля Льва» раз за разом взрывали кинопрокат. На их фоне «История игрушек» выглядела тёмной лошадкой. Первый в истории полнометражный компьютерный фильм постоянно балансировал на грани провала, и вероятность его успеха вызывала сомнения.

Тем не менее «Истории игрушек» удалось преодолеть все преграды и стать легендой. В этом месяце творение Джона Лассетера празднует 30-й день рождения. Самое время рассказать, как создавалась картина, навсегда изменившая мир мультипликации.

Первый блин комом

Джон Лассетер получил работу в Disney в 1979 году, сразу после окончания учёбы: студию впечатлила его студенческая работа «Леди и лампа». Молодой человек быстро пришёл к выводу, что студия переживает не лучшие времена. Её анимационное подразделение стагнировало и уже давно не выдавало ничего сравнимого с работами времён её золотого века.

Примерно тогда же Лассетер случайно наткнулся на несколько видеокассет с одной из конференций по компьютерной графике. Возможности компьютерной анимации, например создание парящих сфер, его потрясли. А точкой невозврата стал просмотр «Трона» (1982) — первого фильма со множеством компьютерных спецэффектов.

«Трон» не сорвал кассу в прокате, как ожидалось. А киноакадемики проигнорировали технические достижения фильма и принципиально отказались номинировать его на «Оскар» за визуальные эффекты из-за... жульничества: с их точки зрения, работу сделал за людей компьютер. Но для Лассетера всё это было абсолютно неважно. Он моментально понял, что новая технология поможет воплотить давнюю мечту Уолта Диснея — снимать картины с трёхмерным фоном, где анимационные персонажи взаимодействуют друг с другом. Это обеспечило бы фильму новый уровень визуальной глубины.

С точки зрения Лассетера, мультфильм «Отважный маленький тостер», который тогда был в разработке, мог бы здорово продемонстрировать возможности компьютерной графики. Однако по совету аниматора Глена Кина он решил вначале сделать короткий тестовый фильм на основе рисунков из книги «Там, где живут

«Там, где живут чудовища» — первый опыт Лассетера в компьютерной анимации

чудовища». В те годы Disney как раз думала, стоит ли её экранизировать.

Увы, в порыве энтузиазма Лассетер, сам того не понимая, перешагнул через некоторых своих начальников, и те не преминули нанести ответный удар. Презентация «Там, где живут чудовища» закончилась катастрофой. Боссы Disney отменили проект, заявив, что у компьютерной анимации нет экономических перспектив, а всего через пару минут известили обескураженного Лассетера, что больше не нуждаются в его услугах.

Увольнение стало огромным ударом для Лассетера. По его словам, он всегда хотел работать лишь в Disney. Однако Лассетер всё ещё верил в новую технологию и принялся искать место, где смог бы продемонстрировать её перспективы.

Лассетер понял,
что новая технология
поможет воплотить
давнюю мечту
Уолта Диснея

Рождение Pixar

Лассетер устроился в подразделение Lucasfilm, занимавшееся компьютерной графикой. Его первым проектом стала двухминутная короткометражка «Приключения Андре и пчёлки Уолли». Изначально Лассетер предлагал сделать с помощью CGI только фоны, но в итоге анимировали и персонажей. Благодаря этому короткометражка считается первым в истории мультимом, целиком созданным на компьютере.

В 1986 году Lucasfilm выставила компьютерное подразделение на продажу. Джордж Лукас разводился, и ему срочно требовались деньги. Он хотел продать



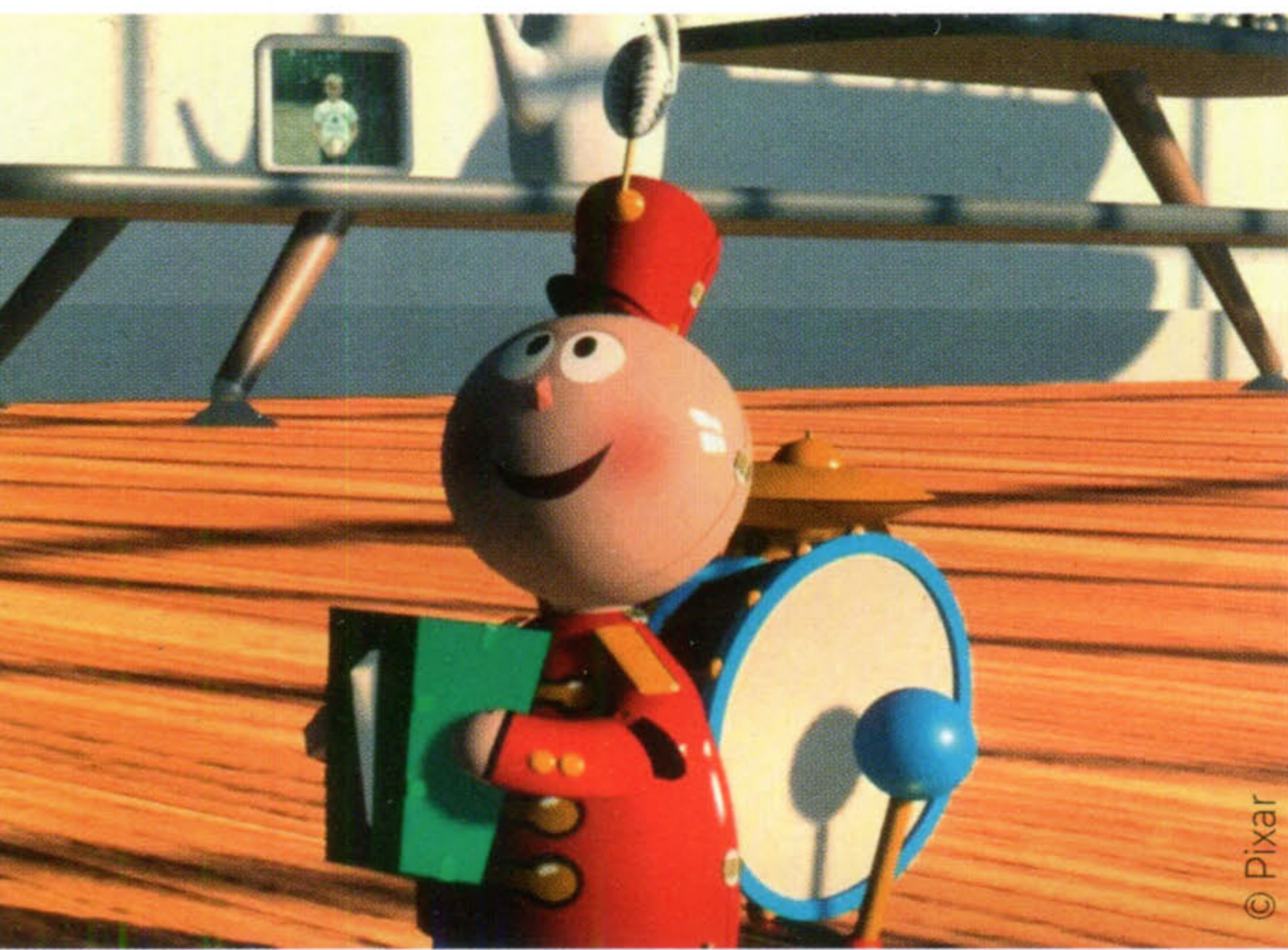
Без Джона Лассетера не было бы никакой «Истории игрушек», да и Pixar, скорее всего, тоже

подразделение за 30 миллионов, но желающих не нашлось: мало кто понимал ценность такого актива. Джордж в итоге принял предложение Стива Джобса, не так давно покинувшего Apple Computers. Тот согласился заплатить Лукасу пять миллионов из своего кармана и вложить ещё пять в новую компанию. Так на свет появилась Pixar.

В Pixar Лассетер продолжил создавать анимационные короткометражки, стремясь популяризировать новую технологию. Прорыв случился в 1989 году: американская киноакадемия вручила «Оскар» за лучший короткометражный фильм «Оловянной игрушке». Это был первый в истории компьютерный фильм, удостоенный такой награды.

Джон Лассетер работал с ILM над этим эпизодом для фильма «Молодой Шерлок Холмс». Рыцарь, «сходящий» с витража, — первый киноперсонаж, целиком созданный при помощи графики





В основу «Истории игрушек» первоначально легла короткометражка «Оловянная игрушка»

Успех привлёк внимание Disney, где как раз недавно сменилось руководство. Новая команда попыталась переманить Лассетера. Но тот был слишком благодарен Джобсу за веру в него и отверг предложение, сказав: «Я могу пойти в Disney и стать режиссёром — или остаться здесь и творить историю».

Disney поняла, что Лассетер не вернётся, сменила подход и предложила вместе поработать над каким-то проектом. Раньше об этом и речи не шло: все мультфильмы Disney делали внутри студии. Но новое руководство было готово нарушить традицию ради сотрудничества с Лассетером и другими перспективными режиссёрами тех лет вроде Тима Бёртона. Свою роль сыграла и позиция Стива Джобса. К началу 1990-х Disney стала крупнейшим заказчиком компьютеров Pixar, но упорно отказывалась вместе с ней работать над мультфильмами, на что Джобс не раз жаловался.

В конце концов руководство Disney согласилось на такой проект. Речь шла о рождественском спецвыпуске

«Оловянной игрушки» — но председатель совета директоров Disney Джеффри Катценберг резонно заметил: если они уже в состоянии создать получасовой мультфильм, то почему бы не сделать сразу полнометражную картину.

Последовали трудные переговоры: Pixar и Disney обсуждали, кому достанутся авторские права на мультфильм, и распределение прибыли. Руководство Disney воспользовалось слабостью Pixar (компания приближалась к банкротству), чтобы провалить максимально выгодные для себя условия.

3 мая 1991 года они заключили официальное соглашение о создании фильма под рабочим названием «История игрушек». Все права на мультфильм и персонажей получила Disney, как и возможность единолично снимать сиквелы. Pixar же достались 12,5 % кинотеатральных сборов. Стив Джобс, мягко говоря, остался не в восторге от переговорной тактики Disney и позже часто упоминал это соглашение в нелестных тонах. Но на тот момент выбора у него не было.

Без Барби

Первоначальный сценарий «Истории игрушек» написал сам Лассетер в соавторстве с Эндрю Стэнтоном и Питом Доктером. Он серьёзно отличался от финального. Главный героем был Тайни — заводная игрушка из «Оловянной игрушки». По сюжету, он остался один на заправке, встретил куклу-чревоушастика и отправился с ней в путешествие, приведшее их в детский сад. Те, кто читал сценарий, описывали попутчика Тайни как довольно злого и коварного персонажа, который исправился лишь под самый конец.

Катценберг остался не слишком доволен рукописью: мотивация двух главных героев была слишком похожей. Авторам тогда явно не хватало

Ковбоя назвали Вуди — в честь актёра вестернов Вуди Струда

опыта работы с полнометражными картинами. Им пришлось посетить семинары по драматургии, где они узнали важный принцип: главный герой в истории определяется не словами, а тем, как он реагирует на трудности, с которыми сталкивается по пути, и как с ними справляется.

Вскоре Катценберг предложил Лассетеру переработать сюжет, сделав нечто в духе «48 часов»: бадди-муви с двумя абсолютно не похожими друг на друга героями. Им приходится забыть о разногласиях и объединить усилия, после чего они становятся друзьями.

В сентябре 1991 года Лассетер, Стэнтон и Доктер представили обновлённую версию сценария — уже заметно приблизившуюся к знакомому нам мультфильму. Сюжет строился на том, что Тайни потеснил куклу-чревоушастика в качестве любимой игрушки. Их ссора привела к тому, что они оказались за пределами дома и в какой-то момент столкнулись с ребёнком, который любил издеваться над игрушками.

Но и этот сценарий по-прежнему не до конца устраивал Disney, и для его переделки стали нанимать новых авторов. Вначале Джоэла Коэна (полного тезку одного из знаменитых братьев) и Алека Соколова, а позже и Джосса Уидона, который в те годы часто работал «сценарным доктором». Они внесли множество изменений, полностью перекроив персонажей. Было решено, что Тайни уж слишком старомоден и нужен кто-то более современный. Его заменили на вдохновлённого G.I. Джо солдатика, а затем

Ранние концепции Вуди-чревоушастика и Лунного Ларри





Стены в комнате Энди украшают рисунки Вуди, которые на самом деле являются ранними концепт-артами персонажа

на астронавта. С именем тоже определились не сразу: были варианты Лунный Ларри и Темпус из Морфа, но в итоге героя назвали в честь второго человека на Луне — Базза Олдрина.

Вслед за Тайни из сценария исчезла и кукла-чревоушастик. Её место занял ковбой, что придало конфликту двух героев исторические параллели. В 1950-х игрушки-ковбои пользовались большой популярностью у американских детей. Но после начала космической гонки их быстро вытеснили игрушки научно-фантастической тематики.

Ковбоя назвали Вуди — в честь актёра вестернов Вуди Строуда, а его образ полностью переработали, чтобы избавиться от злодейских черт. Уидон также добавил в сценарий динозавра Рекса и очень хотел ввести в него куклу Барби. Он видел её в образе эдакой мультяшной Сары Коннор, которая должна была спасти героев из дома Сиды на розовом автомобиле, сопроводив побег фразой: «Пойдём со мной, если хотите жить». Увы, компания Mattel наложила вето на использование персонажа. По официальной версии — из-за того, что Барби должна оставаться «нейтральной», чтобы девочки могли придавать ей любой характер. По неофициальной — в компании просто считали, что кино провалится. После отказа место Барби заняла Бо Пип.

Прототипом антагониста стал один из сотрудников Pixar, который любил разбирать игрушки и делать из деталей собственные странные творения. Имя персонаж получил в честь панк-рокера Сиды Вишеса. Что до Энди, то его, как считается, назвали в честь Андриаса Ван Дама — профессора компьютерных наук, который обучал многих аниматоров, работавших над мультфильмом.

Подбор голосов

В начале 1993 года в Disney наконец одобрили сценарий и согласились выделить 17 миллионов долларов на производство. Начался следующий этап — поиск актёров озвучивания. Создатели хотели, чтобы актёрский состав соответствовал главной теме картины — столкновению персонажей из разных эпох. Озвучку Вуди планировали отдать классическому актёру из «старого» Голливуда: Полу Ньюману или даже Клинту Иствуду, — однако их гонорары не укладывались в относительно небольшой бюджет ленты.

После этого Джон Лассетер предложил кандидатуру Тома Хэнкса. Он с самого начала хотел отдать роль Вуди именно ему, ведь Том умел заставлять зрителей проникнуться эмоциями его персонажей, даже не очень привлекательных. Чтобы убедить студию и самого Хэнкса, Лассетер сделал тестовую анимацию Вуди, на которую наложил его голос из фильма «Тернер и Хуч». Тактика

сработала, и студия одобрила кандидатуру. Сам актёр согласился в том числе потому, что в детстве и сам верил, будто его игрушки оживают, когда он выходит из комнаты.

Роль Базза Лайтера предлагали Билли Кристалу и Чеву Чейзу, но оба отказались, потому что не верили в перспективы компьютерной анимации. Позже Кристал очень жалел о своём решении.

По легенде, когда через несколько лет жена Кристалла ответила на телефонный звонок и сказала супругу: «Джон Лассетер хочет с тобой поговорить», — актёр взял трубку и моментально выпалил: «Да!» Так он согласился озвучить Майка Вазовски в «Корпорации монстров».

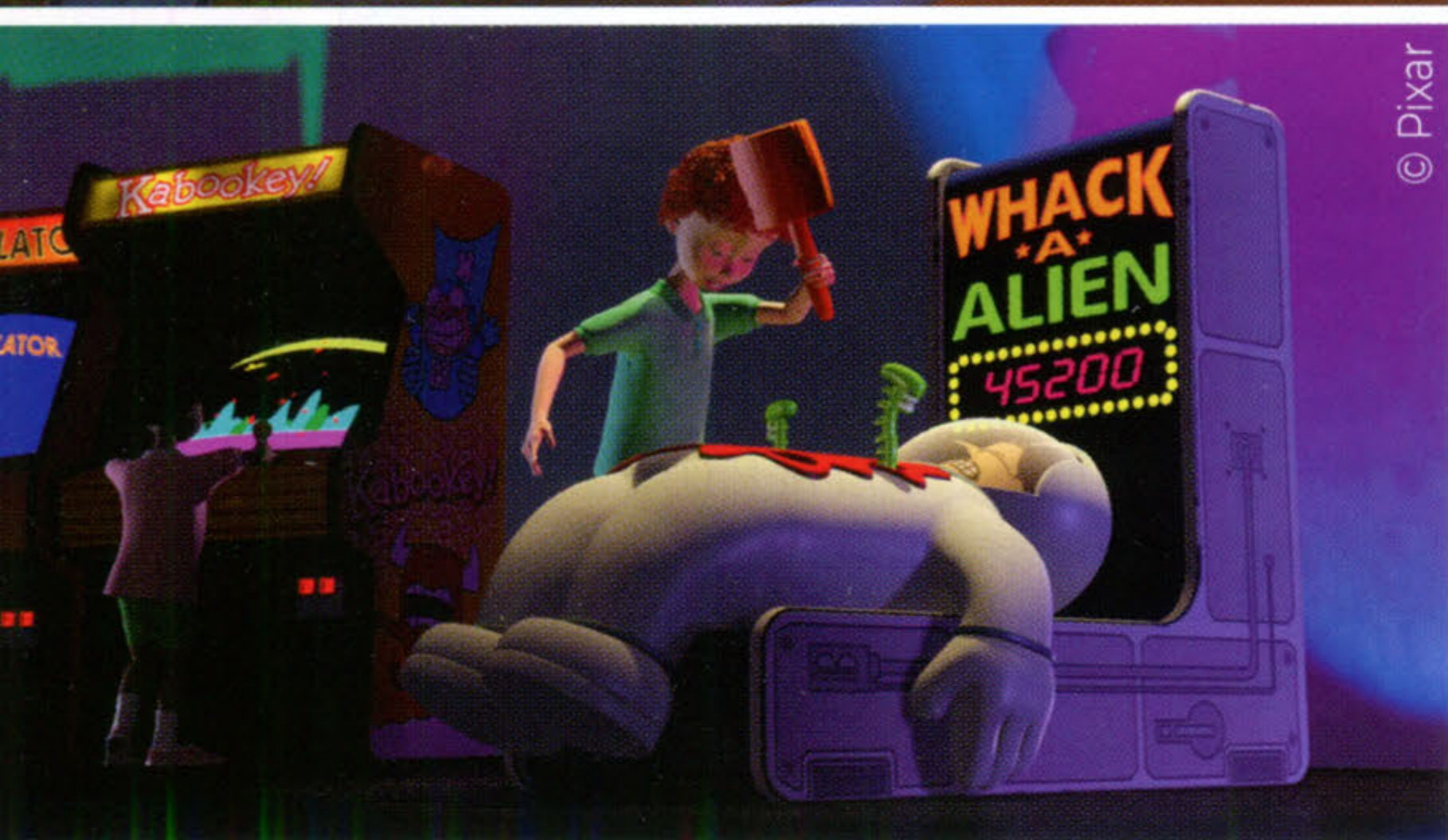
Студия рассмотрела ещё целую массу кандидатов на роль Базза: от Джима Керри до Мела Гибсона — и в итоге выбрала Тима Аллена. Озвучить Бо Пип предлагали Джоди Фостер и Кэтрин О'Харе, а после их отказов работа досталась Энни Поттс. Командовавшего солдатами Сержанта озвучил Ли Эрми. Он пародировал своего же героя — брутального сержанта из «Цельно-металлической оболочки».

Студия пыталась подобрать известных комедийных актёров на роли персонажей второго плана. Рекс мог бы говорить как Рик Моранис, свинья-копилка Хэмми — как Дэнни де Вито, Спиралька — как Джон Клиз, а картофельная голова — как Джо Пеши. Увы, по разным причинам из этой задумки ничего не вышло.

Роль Энди создатели поначалу планировали отдать какому-то набирающему популярность молодому актёру вроде Элайджи Вуда или Джозефа Гордона-Левитта. Но затем

До «Истории игрушек» ни Хэнкс, ни Аллен никогда не озвучивали мультфильмы. Они записывали реплики вместе, чтобы придать больше убедительности образам героев





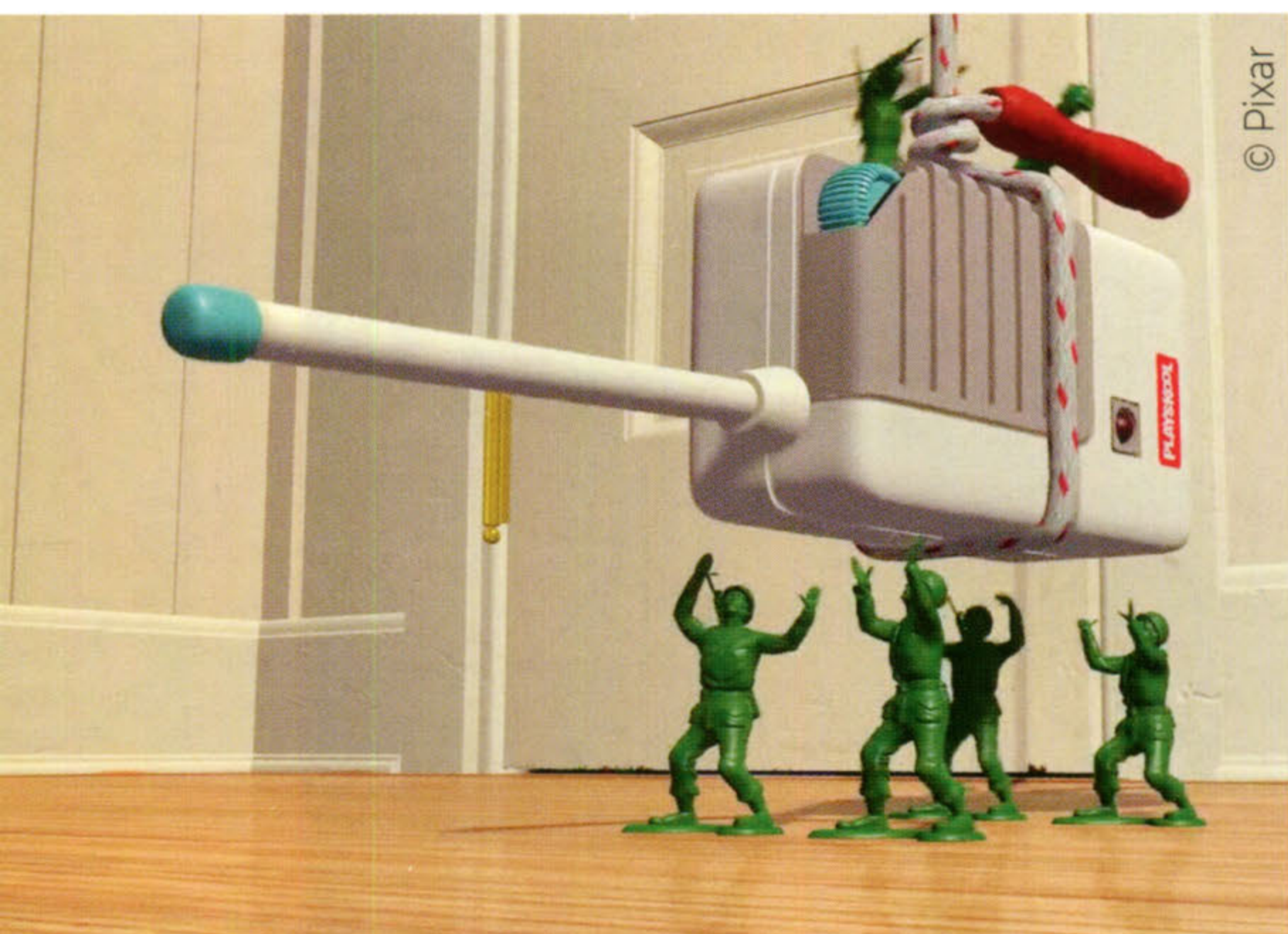
Мультфильм был не только детским: хватало и чёрного юмора для взрослых

передумали и объявили открытое прослушивание для актёров-детей. Кандидаты должны были прийти на пробы с игрушкой. Семилетний Джон Морис принёс целую коробку с полусотней фигурок Людей Икс. На прослушивании озвучил каждого из них, чем покориł продюсеров, и получил роль.

Создавая историю

Первоначально над «Историей игрушек» работали всего 24 специалиста, но в процессе команда стремительно разрослась и ближе к концу уже насчитывала 110 человек. Впрочем,

Один аниматор прикрепил пару кроссовок к доске и тренировался ходить в них. Это помогло ему понять, как анимировать игрушечных солдатиков, у которых ноги держатся на подставке



это немного по сравнению с тем, сколько людей трудились над классическими мультфильмами Disney. Тот же «Король Лев» создавала команда из 800 аниматоров.

Большинство специалистов подписывались на «Историю игрушек» не из-за зарплаты: она была не особо велика. Они желали прикоснуться к истории, представив первый полнометражный компьютерный мультфильм. Всего в проекте задействовали восемь команд, и за каждой было закреплено своё направление. Например, отдел компоновки отвечал за расположение всех элементов в кадре и программирование движений виртуальной камеры, а отдел анимации — за движение персонажей.

Каждого героя сначала лепили из глины или моделировали на основе компьютерной схемы, а затем переносили в формат компьютерной анимации. Создавая модели персонажа, аниматоры прописывали элементы управления его артикуляцией и движениями. Самой сложной оказалась модель Вуди: для него потребовалось сделать 723 элемента управления движениями, включая 212 для лица и 58 для рта.

Чтобы картинка в мультфильме выглядела как можно реалистичнее, авторы избегали характерных для компьютерной анимации тех лет широких планов. Вместо этого сцены «Истории игрушек» выстраивали так, будто их снимали вживую на настоящие камеры. Картина также старались придать ощущение «обитаемости» — словно персонажи реально живут в этом мире. Вот почему двери там поцарапаны, а полы изношены.

Персонажей анимировали с опорой на видеозаписи, где актёры зачитывают реплики. Чтобы синхронизировать движения губ и мимику с записанными голосами, аниматоры тратили неделю на каждые восемь секунд анимации: Лассетер считал, что автоматическая синхронизация не передаст правильно эмоции персонажа.

Некоторые 3D-эффекты всё ещё были слишком сложными для технологий того времени, и приходилось идти на хитрости. Особенно много проблем вызывала динамика волос — вот почему у Энди, Сиды и Молли короткая стрижка, а мать Энди всегда носит простой — для моделирования — хвост. Когда Вуди окунает горящую голову в миску с хлопьями, мы не видим капель воды: их было бы слишком сложно нарисовать. А взрыв, которым Сид уничтожает солдатика Карла, и вовсе остался за кадром.

Чёрная пятница

В целом технологическая сторона проекта впечатлила руководство Disney. Лассетер регулярно высылал раскадровки и отснятый материал, демонстрировавший возможности CGI, недоступные для традиционной рисованной анимации, вроде деталей клетчатой рубашки Вуди или отражений в шлеме Базза.

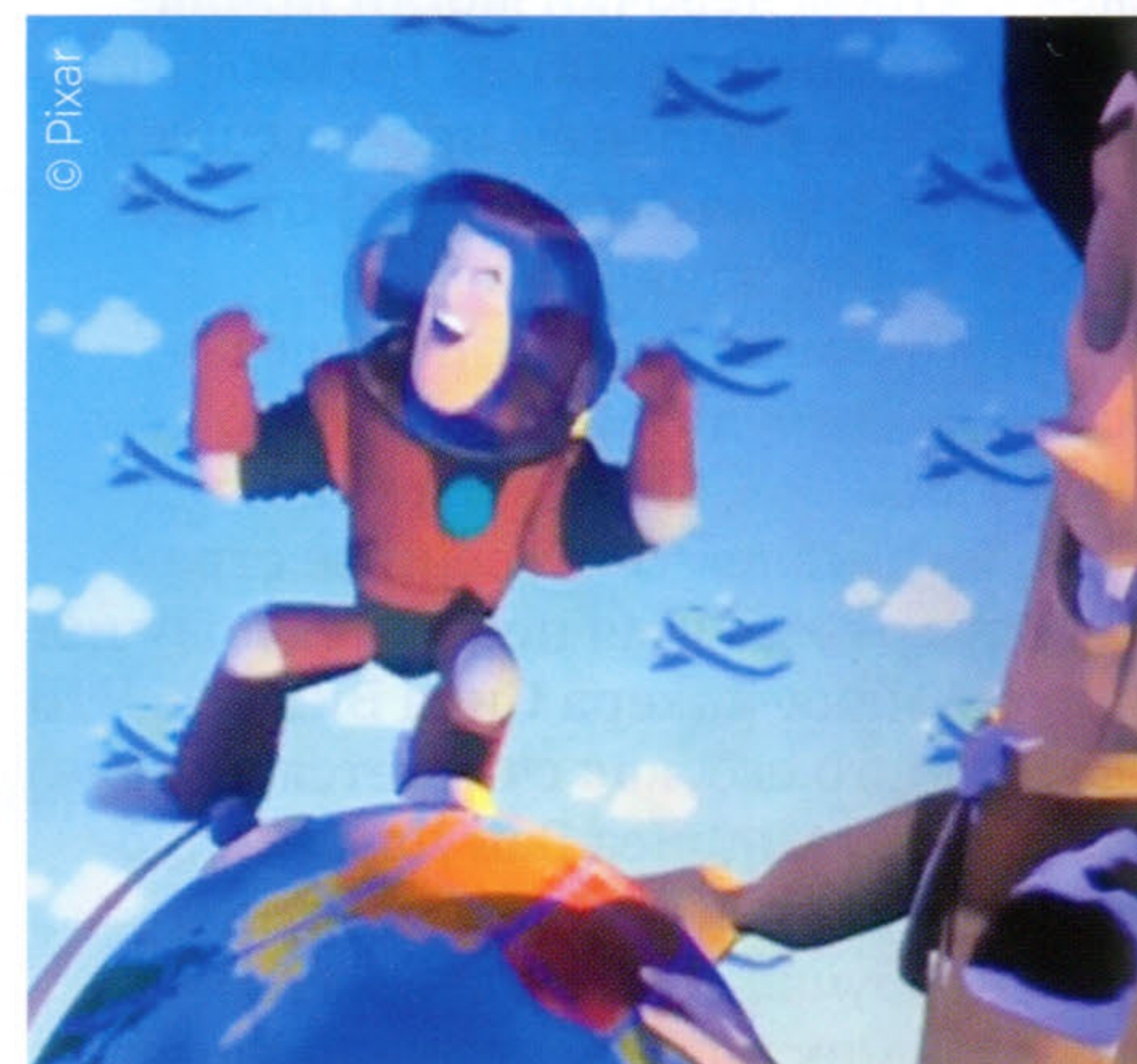
А вот история, по мнению боссов, оставляла желать лучшего. Катценберг на корню рубил многие идеи Pixar. Он хотел внести в отношения главных героев побольше «остроты» и добавить отсылок для взрослых, чтобы кино могли смотреть не только дети. В результате лента всё больше отдалялась от первоначального видения Лассетера.

Переделка на ходу сценария и персонажей, естественно, не привела ни к чему хорошему. Том Хэнкс, записывая диалоги Вуди, отмечал, что после студийных правок его герой превратился «в настоящего придурка». А сам Лассетер описал получившийся сюжет как «историю, полную самых несчастных и злых персонажей, которых я когда-либо видел».

19 ноября 1993 году боссам Disney показали первую половину картины. Позже этот день прозвали чёрной пятницей. Результаты просмотра оказались катастрофическими. Руководителям Disney настолько не понравилось увиденное, что они заморозили производство мультфильма. Над проектом нависла угроза отмены.

Тогда началась спасательная операция. Лассетер уговорил Disney вернуть Pixar контроль над сценарием «Истории игрушек», и следующие три месяца команда сценарных «докторов» дорабатывала его. Основной упор сделали на персонажах, которые

В ранней версии фильма Вуди был весьма отталкивающим персонажем



До самого последнего момента создатели серьёзно сомневались в успехе картины

после всех рекомендаций руководства Disney вызывали мало симпатии. Так Вуди превратился из злого тирана в мудрого лидера. Образ Базза Лайтера тоже переработали, чтобы зрителям было понятнее: он действительно не знает, что он игрушка.

«Лечение» оказалось успешным. В феврале 1994 года в Disney разрешили продолжить работу над мультфильмом и даже согласились увеличить штат аниматоров. В сочетании с трёхмесячным простоем это привело к тому, что «История игрушек» перестала укладываться в бюджет, и Disney пришлось увеличить его до 30 миллионов.

В итоге для «Истории игрушек» создали 114 240 анимационных кадров, и их отрисовка заняла 800 тысяч машино-часов. Файлы с анимацией фильма занимали около 600 Гб на жёстком диске. Сейчас эта цифра далека от запредельной, но в те времена жёсткий диск среднего ПК вмещал всего-то около 250 Мб. А объём памяти Джонни Мнемоника из одноимённого фильма, который тоже вышел в 1995 году, составлял 160 Гб — и тогда это звучало как что-то фантастическое.

Спасительный хит

Лассетер не хотел превращать «Историю игрушек» в типичный диснеевский мюзикл, считая, что это лишит её доли оригинальности. Джосс Уидон поддержал его, заявив, что поющие

персонажи плохо сочетаются с жанром бадди-муви. Тем не менее руководство Disney требовало добавить в кино музыкальные номера. В качестве компромисса режиссёр согласился вставить несколько композиций в качестве фоновой музыки. Для этого был нанят музыкант Рэнди Ньюман. Песню «You've Got a Friend in Me», которая стала наиболее известной, он написал всего за день. Позже он также создавал композиции для «Флика», «Корпорации монстров», «Тачек» и других популярных фильмов.

В июле 1995 году Disney провела тест-показы «Истории игрушек», проходившие в обстановке повышенной секретности: зрителям сказали, что они увидят фильм «Операция Дамбо». Отзывы были неплохими, но не выдающимися, поэтому в «Историю игрушек» внесли дополнительные правки. Так родилась новая финальная сцена, где Вуди и Базз узнают, что у Энди появился щенок.

До самого последнего момента создатели серьёзно сомневались в успехе картины и боялись, что массовый зритель не примет компьютерную анимацию. Нервотрёпки добавляли финансовые проблемы: Pixar всё ещё была убыточной, и Стив Джобс подумывал её продать. Всё зависело от «Истории игрушек»: Pixar могла продолжить независимое существование, только если картина станет хитом.

И она действительно стала большим хитом. В американском прокате с 22 ноября 1995 года «История игрушек» собрала 192 миллиона долларов, ещё примерно столько же дали показы в кинотеатрах мира. А благодаря перевыпускам общая касса картины достигла 402 миллионов.

Уже через неделю после выхода «Истории игрушек» Стив Джобс сделал важный ход, разместив акции

Pixar на бирже, — это требовалось для будущих переговоров с Disney. А пока Pixar купалась в лучах славы. И критики и зрители единодушно хвалили картину — за инновационную анимацию, изобретательную историю, увлекательных персонажей и их озвучку. По сей день у неё 100 % одобрения рецензентов на сайте Rotten Tomatoes.

Неудивительно, что «История игрушек» получила множество наград и номинаций. Она была номинирована на три «Оскара» (лучший оригинальный сценарий, музыка и песня) и на два «Золотых глобуса» (лучшая комедия или мюзикл и лучшая песня) — правда, их не получила. Зато личный «Оскар» за особые достижения достался Джону Лассетеру с формулировкой «За разработку и вдохновенное применение технологий, которые сделали возможным создание первого полнометражного компьютерного анимационного фильма».

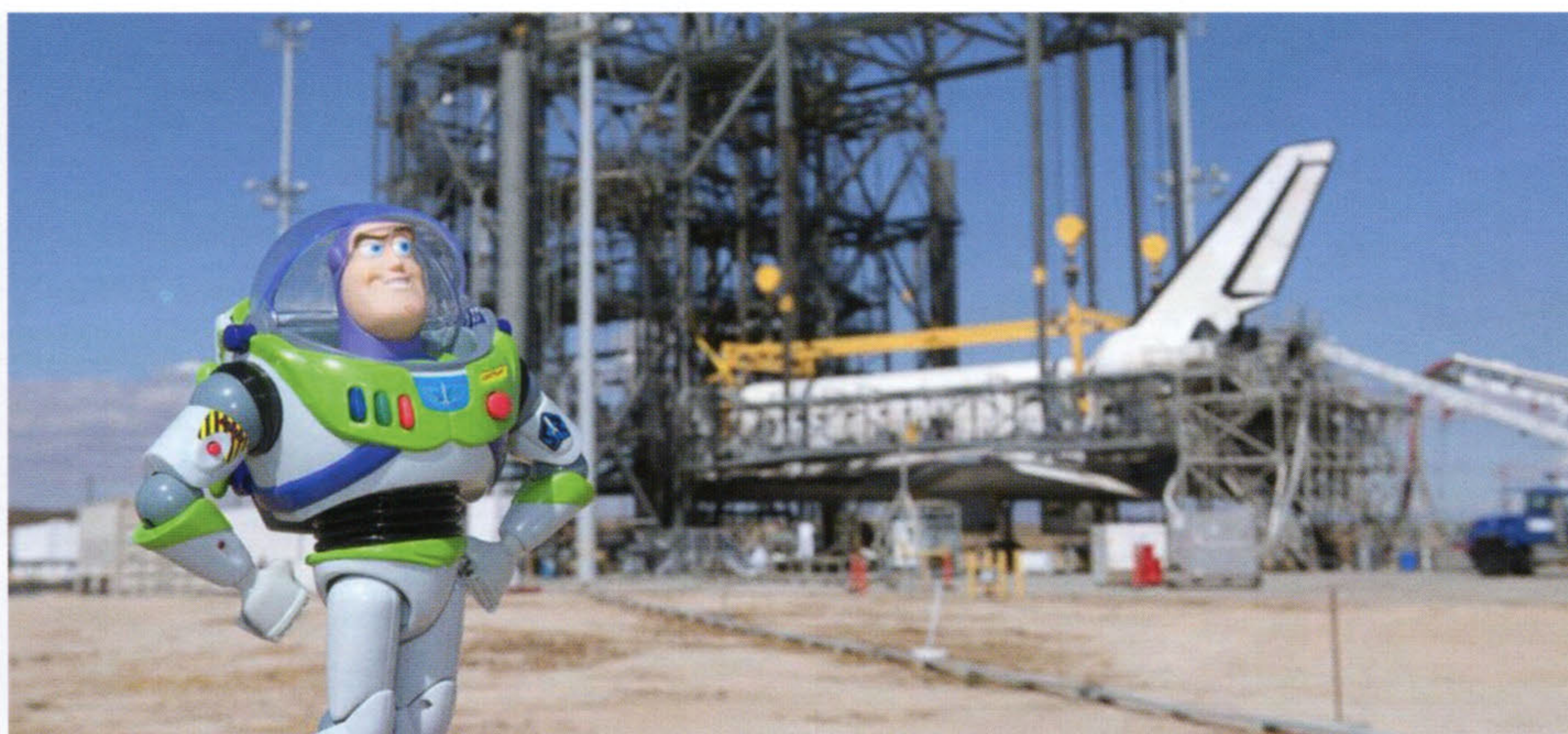
«История игрушек» оказала огромное влияние на Голливуд: многие студии заинтересовались компьютерными фильмами. Но её успех вышел далеко за рамки киноиндустрии. Производители графических процессоров задались целью обеспечивать для ПК изображение такого же качества, как в фильме, а разработчики компьютерных игр хотели такую же анимацию. Всё это послужило мощным стимулом для развития технологий. А ведь ещё были различные шоу, тематические аттракционы по мотивам мультфильма и многое, многое другое...

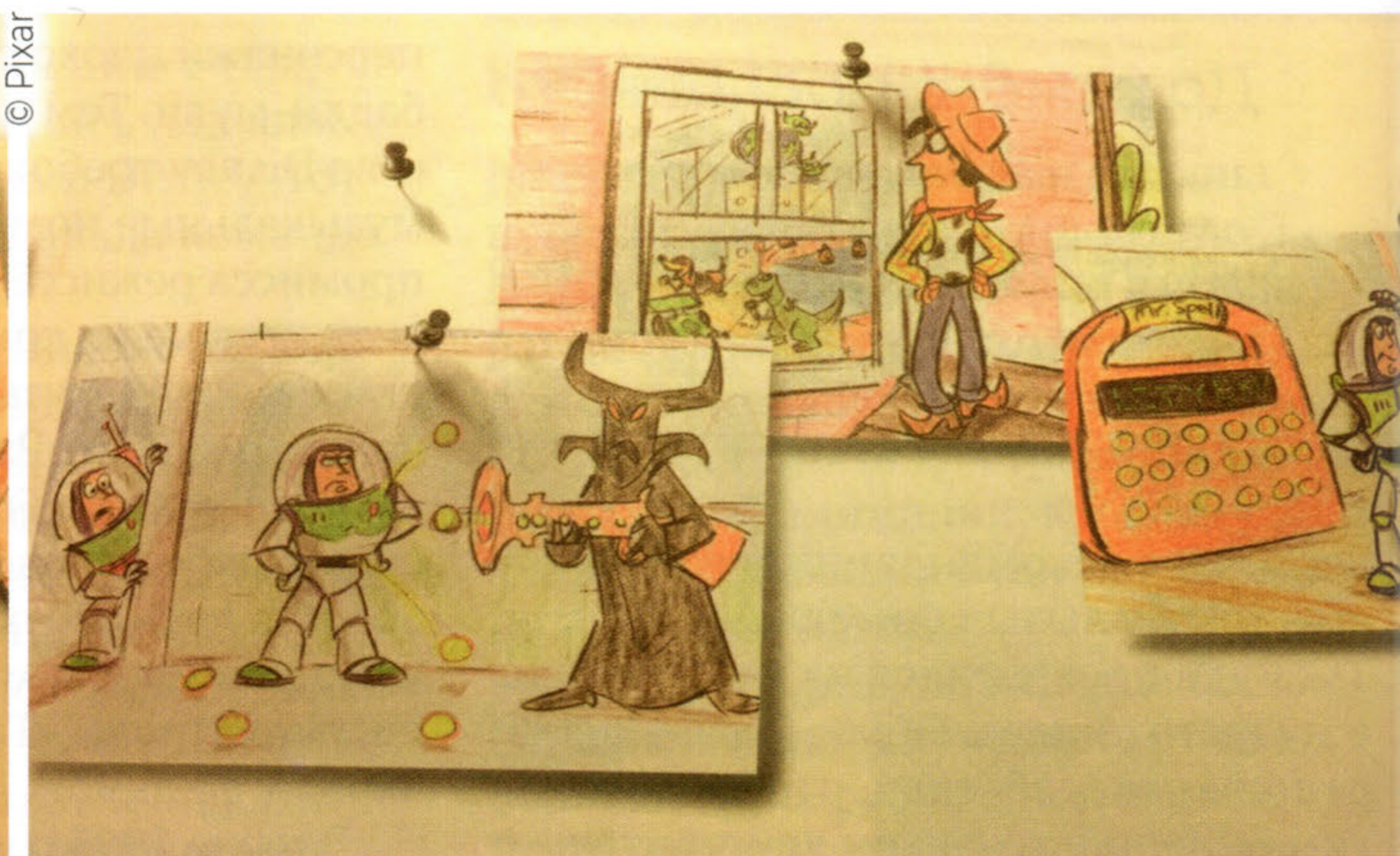
Чудесное спасение «Истории игрушек 2»

Казалось, после такого успеха создать сиквел, с которым родится новая франшиза, должно быть плёвым делом. В реальности всё чуть не обернулось катастрофой.

Отношения между Джобсом и Disney по-прежнему оставляли желать лучшего. Вскоре после выхода «Истории игрушек» ему удалось договориться о создании новых мультфильмов на куда более выгодных условиях: чтобы доходы и расходы делились пополам. Однако сделка не затрагивала возможные продолжения «Истории игрушек». А Disney в те годы относилась к сиквелам своих хитов несерьёзно: их делали с меньшим бюджетом и выпускали сразу на видео — это приносило хорошие деньги при куда меньших вложениях (и зачастую при сомнительном качестве).

В 2008 году Базз Лайтер взаправду побывал в космосе. Астронавты NASA взяли его фигурку в полёт и использовали для экспериментов в невесомости





Концепт-арты «Истории игрушек 2», на одном из которых похищают Вуди

Именно так Disney собиралась поступить с «Историей игрушек 2» — выпустить прямо на видео. При этом было непонятно, как его снимать: свои основные мощности Pixar сосредоточила на «Приключениях Флика», в разработку уже запустили «Корпорацию монстров». Из-за этого всерьёз рассматривался вариант сделать сиквел в традиционной анимации. Более того, не было никаких гарантий, что Том Хэнкс и Тим Аллен вернутся к ролям ради дешёвого мультлика на видео.

Джон Лассетер подумывал сфокусироваться на новых персонажах, но, к счастью, со временем всё же нащупал сюжет, взяв за основу нереализованные идеи из первой части. Например, про одержимого коллекционера игрушек, который похищал Вуди, — это бы послужило завязкой.

Чуть позже нашлась и команда для съёмок — сотрудники The Interactive Products Group. Это подразделение Pixar создавало компьютерные игры, Стив Джобс закрыл его, но работников не уволили, а перевели в проект «Истории игрушек 2». Правда, из-за загрузки Лассетер отказался от поста режиссёра

и предложил отдать работу какому-нибудь молодому постановщику, для которого мультфильм мог бы стать прорывом. Выбор пал на Эша Брэннона.

Следующее важное событие произошло в ноябре 1997 года: руководство Disney решило всё-таки выпустить «Историю игрушек 2» в кинотеатрах. Во-первых, студии понравилось качество тестовой анимации и придуманный Лассетером сюжет. А во-вторых, к тому моменту стало ясно, что снять дешёвый сиквел не получится. Стоимость проекта стремительно росла и в какой-то момент достигла 90 миллионов — весьма внушительной суммы для конца 1990-х. Отбить такие затраты можно было лишь в кинотеатрах. Pixar и Disney провели новые переговоры и договорились о полномасштабном разделении расходов и доходов на сиквеле.

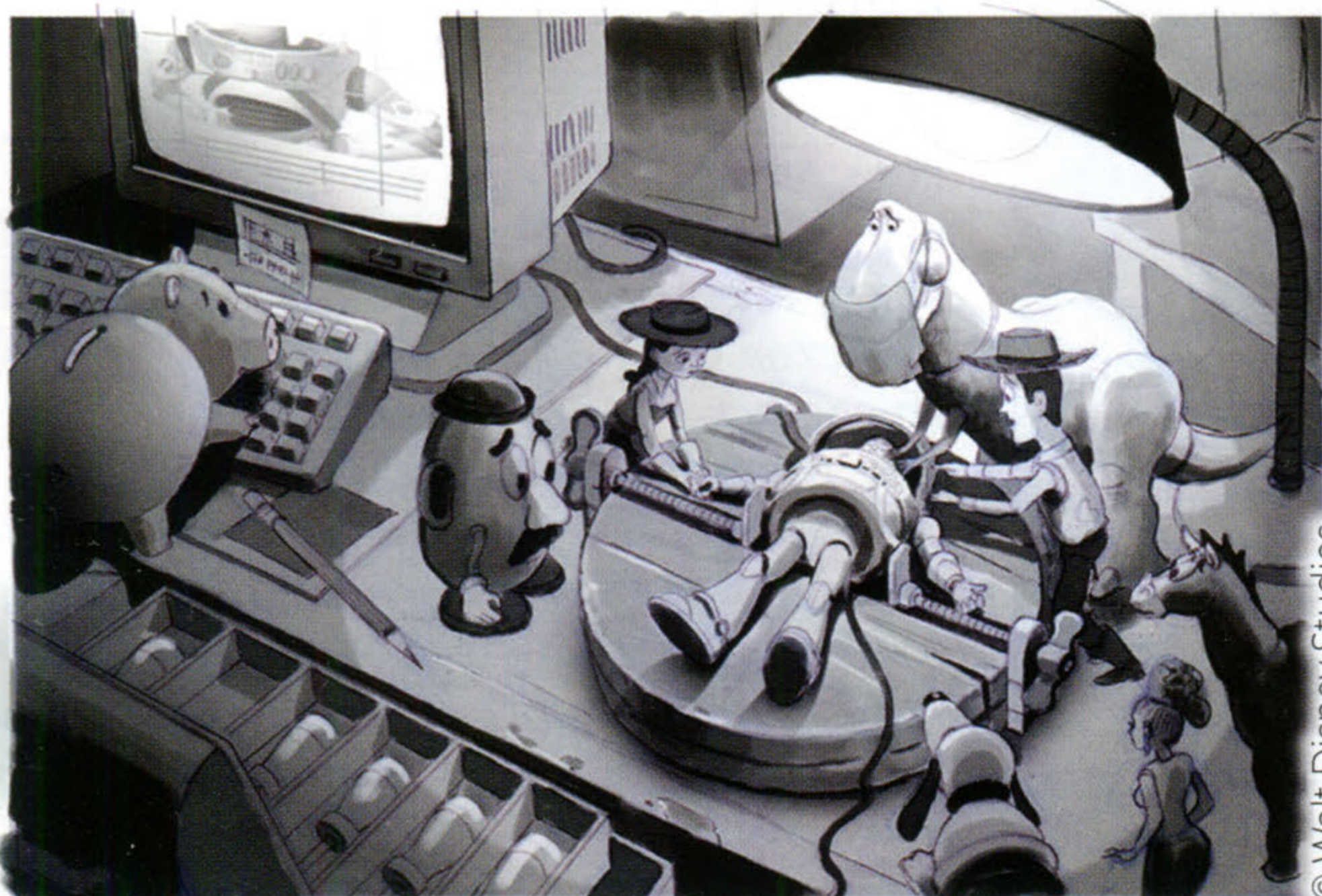
И когда всё, казалось бы, наладилось, грянул гром: мультфильм... исчез. Один из сотрудников по ошибке запустил команду, которая привела к удалению данных с серверов студии. Когда проблему наконец заметили, было потеряно уже 90 %

материалов — результат работы последних двух лет. Что ещё хуже, бэкапы не обновлялись целый месяц.

Ситуацию спасла технический директор Галин Сасман, которая работала из дома. В её компьютере оказалась свежая резервная копия. Благодаря ей удалось восстановить большую часть утраченного — безвозвратно пропали лишь данные за несколько дней перед инцидентом. По сравнению с риском потерять весь мультфильм это казалось уже сущей мелочью.

Впрочем, на этом проблемы не закончились. Осенью 1998 года Лассетер освободился от задач, связанных с «Приключениями Флика», ознакомился с готовым материалом и решил, что мультфильм недостаточно хорош и его нужно как следует доработать. Disney была против: тогда потребовалось бы перенести премьеру. Но Pixar пошла на принцип, отказавшись выпускать сырой мультлик. Лассетер возглавил новую спасательную операцию, наняв творческую команду первого фильма для доработки сюжета, и заменил Брэннона на посту режиссёра. Тот остался в должности со-режиссёра вместе с Ли Анкричем.

Концепт-арты так и не снятой «Истории игрушек 3» от Circle Seven



У команды было всего девять месяцев: Стивен Джобс дал понять, что из-за уже согласованных контрактов на продажу игрушек и рекламные акции он не сможет перенести премьеру. Трио сорежиссёров разделило обязанности: Брэннон сосредоточился на разработке сюжета и на анимации, Лассетер отвечал за визуал, графику, моделирование и освещение, Анкрич курировал монтаж съёмки и размещение моделей. Они ежедневно встречались, чтобы обсудить задачи. Все работали сверхурочно, и у некоторых аниматоров даже появились травмы запястий, а у других — синдром запястного канала. По некоторым оценкам, к концу от производственных травм страдала треть команды.

Но, несмотря на все проблемы, Pixar вновь сотворила невозможное. «История игрушек 2» вышла в американский прокат в ноябре 1999 года и стала ещё большим хитом, чем первая часть. Совокупные сборы фильма достигли полумиллиарда долларов.

Несостоявшаяся замена Pixar

Казалось, после такого успеха третья «История игрушек» должна появиться на свет очень скоро. Такие планы действительно были, но им мешали очередные разногласия между Pixar и Disney по поводу авторских прав и распределения доходов. В 2004 году Disney официально отказалась сотрудничать с Pixar. Объявили, что производством триквела займётся Circle Seven Animation — новое подразделение Disney, призванное заменить Pixar. Из-за этого ему дали издевательское прозвище Pixaren't. Нашёлся и режиссёр — Брэдли Рэймонд, снявший «Горбуна из Нотр-Дама 2» и «Короля Льва 3».

Среди идей для триквела была история в духе классического детектива. Энди отправился на ночёвку в дом бабушки, где его игрушки начали таинственным образом исчезать. Герои пытались понять, кто же загадочный похититель. Эта идея понравилась боссам, но в ход пошла другая: про то, как игрушечный завод на Тайване массово отзывает игрушки Базза Лайтера. Написать по ней сценарий наняли Джима Херцфельда, а потом его рукопись дорабатывали Боб Хильгенберг и Роб Мьюир. Аниматоры подготовили ряд концепт-артов, а Disney даже успела начать промокампанию.

А затем в недрах Disney произошли кадровые перестановки. Новый директор студии Боб Айгер перекроил все планы и решил просто купить

Pixar. Сделку оформили в 2006 году — она обошлась Disney в 7,4 миллиарда долларов. После этого объявили, что Pixar создаст третью «Историю игрушек», — а Circle Seven Animation вскоре расформировали.

Команда Pixar начала работу над триквелом с чистого листа, даже не прочитав сценарии предшественника. Они придумали сюжет в том же домике, в котором когда-то штормили идеи для первой части. Лассетер был занят «Тачками» и вынужденно отказался от поста режиссёра, доверив его Ли Анкричу. Сценарий писал Майкл Арндт.

«История игрушек 3» вышла в 2010 году и стала высшей точкой серии. Лента собрала больше миллиарда долларов в мировом прокате и удостоилась лучших оценок как от профессиональных обозревателей, так и от простых зрителей. Многие деятели искусства, от Квентина Тарантино до Джоан Роулинг, признавались в любви к ней. Её номинировали на «Оскар» в пяти категориях, включая «Лучший фильм». В итоге картина взяла заслуженные золотые статуэтки за лучший анимационный фильм и лучшую песню.

Третья «История игрушек» должна была поставить точку в серии, но сборы оказались уж слишком соблазнительными, чтобы всё закончить на трилогии. Уже в 2014 году Pixar анонсировала четвертую часть. Изначально Лассетер планировал вернуться к режиссуре, но в итоге фильм единолично снял со-режиссёр Джош Кули, ранее написавший сценарий для «Головоломки». Продолжение добралось до больших экранов в 2019 году и, несмотря на чуть более низкие оценки, заработало ещё миллиард, а также очередной «Оскар» за лучший мультфильм.

Авторы снова вроде бы заявляли, что у них нет планов на очередной


Среди идей для триквела была история в духе классического детектива про похитителя игрушек

сиквел. Но — миллиард долларов... В 2022 году вышел более серьёзный по тону научно-фантастический спин-офф «Базз Лайтер». Зрители приняли его прохладно, и в итоге он стал первым провалом в истории франшизы: при 200-миллионном бюджете картина собрала лишь 226 миллионов.

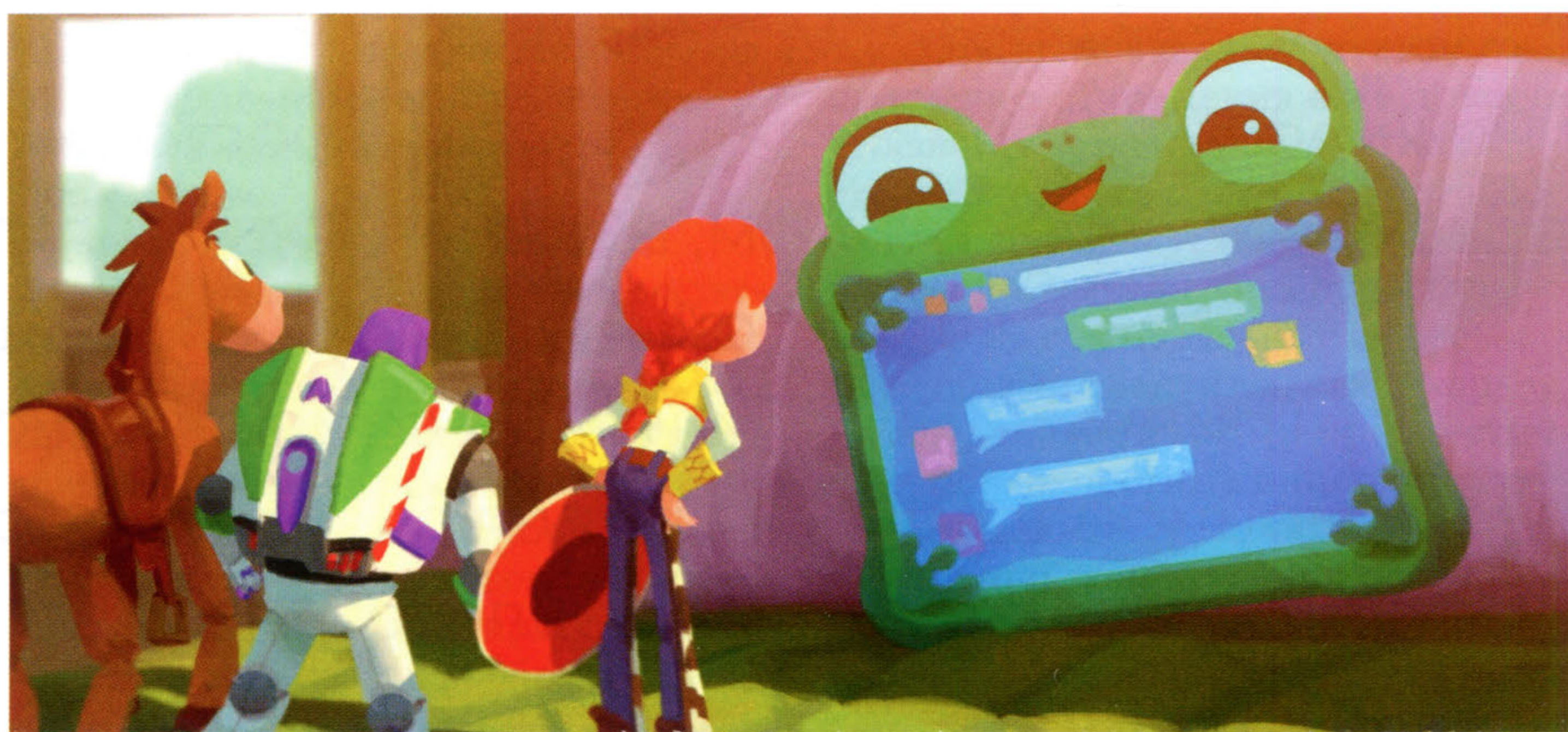
Впрочем, неудача не остановила студию. Сейчас разрабатывается пятая часть «Истории игрушек», премьера назначена на 2026 год. Сумеют ли авторы вдохнуть новую жизнь в серию — или просто попытаются сделать лёгкие деньги на зрительской ностальгии? Скоро увидим.

* * *

«История игрушек» уже стала классикой. Благодаря её успеху индустрия безвозвратно изменилась. Крупные студии отказались от традиционной анимации, переключившись на компьютерную, и рисованные мультфильмы теперь — удел независимых и неамериканских аниматоров. Да, её стремительный закат сейчас вызывает грусть, но нельзя отрицать, что зритель сделал свой выбор.

Стоит отдать должное людям, которые три десятка лет тому назад поверили в новый формат и его возможности. Их усилия проложили дорогу «Шреку», «ВАЛЛ-И», «Вверх», «Холодному сердцу» и многим другим компьютерным мультфильмам, называемым сейчас, как и «История игрушек», современной классикой. 

В пятой части соперником игрушек станет электронный планшет



© Pixar



Текст: Станислав Авицкий

ГРИНЧ — ПОХИТИТЕЛЬ РОЖДЕСТВА

25 лет необычной
рождественской классике

25 лет назад на экраны вышел «Гринч — похититель Рождества» Рона Ховарда — не просто (и не только) очередной рождественский фильм, а амбициозная голливудская адаптация детской сказки Доктора Сьюза.

«Гринч» — классическая семейная комедия с сильной эмоциональной составляющей. Это история не столько о похитителе подарков, сколько о детских травмах и причинах отвращения к обществу.

Сам Гринч, роль которого блистательно исполнил Джим Керри, — фигура противоречивая: выразительная, грозная, но в то же время чуткая к человеческой доброте и потому способная внутренне меняться.

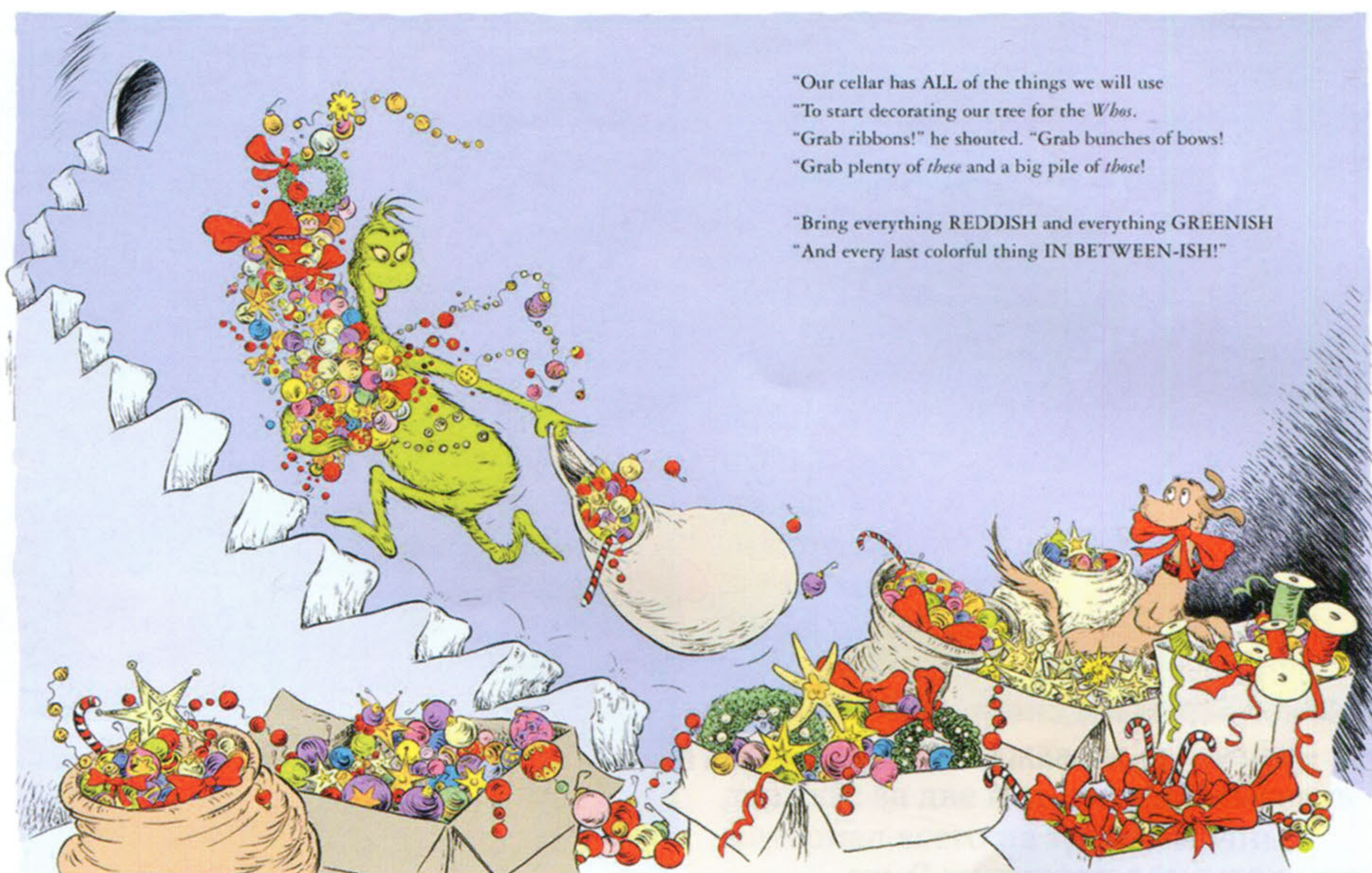
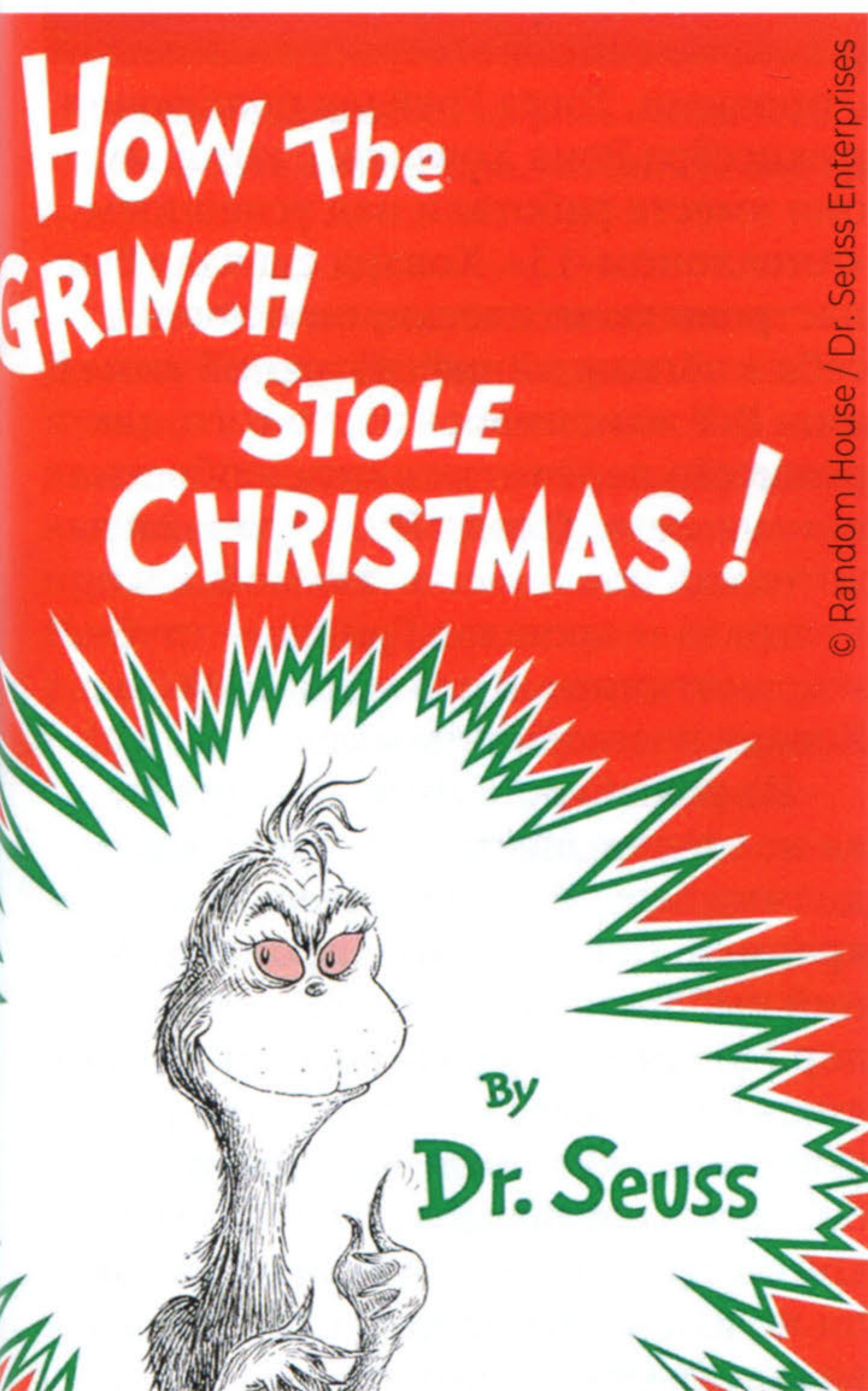
Синди Лу (в исполнении будущей рок-звезды Тейлор Момсен) вначале кажется типичной юной героиней, сочувствующей Гринчу, вместе с которой зрителю раскрываются прошлое и судьба зелёнокожего отшельника. Постепенно её искренность, как зеркало, отражает моральную искривлённость мира, его несовершенство — однако и надежду на лучшее.

Критики оценили «Гринча» неоднозначно. Средние баллы на Metacritic, смешанные отзывы, похвалы актёрской игре и визуальной части, претензии к сюжету — за растянутость, избыточную «пышность» и отход от трогательной простоты оригинала. Тем не менее спустя 25 лет фильм превратился в рождественскую классику, которую цитируют и каждый декабрь пересматривают в кругу семьи. «Гринч» до сих пор влияет на восприятие праздника.

Первоисточник

Фильм основан на книге «Как Гринч украл Рождество» (1957) Теодора Сьюза Гайсела, писавшего под псевдонимом Доктор Сьюз. Это короткая, написанная стихами детская сказка не столько о самом празднике,

Первое издание «Гринча»



Доктор Сьюз сам иллюстрировал свои стихи

сколько про общество. Текст Доктора Сьюза появился в ответ на растущую в послевоенной Америке коммерциализацию Рождества, когда праздник всё больше превращался в повод для бессмысленных трат.

Центральный посыл книги прост и понятен. Рождество — не товар, который можно купить в магазине или украсть, забрав все материальные атрибуты. Когда Гринч крадёт подарки, чулки и даже праздничную еду, жители Ктограда всё равно выходят на улицы, поют и радуются. Именно это нерушимое ликование заставляет Гринча понять: может быть, Рождество не приходит из магазина. Может быть, Рождество значит нечто большее. Это осознание приводит к внутреннему преображению героя: его аномально маленькое сердце «вырастает на три размера в тот день».

В книге Гринч — архетипичный злодей, чья ненависть к Рождеству лишена видимой причины (кроме того, что «его сердце было на два размера меньше»). Из-за этой врождённой, животной злобы его преображение кажется чистым рождественским чудом, вызванным не *внешним* давлением, а именно *внутренним* прозрением.

История Гринча уже выходила на ТВ в 1966 году. 22-минутный мультфильм считается каноничной экранизацией, поскольку почти дословно воспроизводит текст книги Сьюза. В нём впервые прозвучали композиции *You're a Mean One, Mr. Grinch* и *Welcome Christmas*, которые мгновенно закрепились в американской праздничной культуре и увековечили образ Гринча в массовом сознании.

Популярность мультфильма стала серьёзным вызовом для режиссёра Рона Ховарда и его команды. Как растянуть простой и лаконичный 22-минутный сюжет до полнометражного фильма, но при этом не потерять дух первоисточника? Ответ заключался не в постраничной адаптации оригинала, а в более смелом подходе, который позволил расширить вселенную, добавить предысторию и углубить характеры персонажей.

Изменения сюжета

Фильм 2000 года был вынужден выйти за рамки текста Сьюза. Сценаристы ввели совершенно новый мотив для ненависти Гринча к Рождеству. Вместо врождённой злобы им движут последствия детской травмы, связанной с издевательствами в школе. Его высмеивали за внешний вид, причём в травле участвовали сам будущий мэр Августус Мэйкто и его окружение.

Это кардинально меняет характер персонажа и его роль в истории. Гринч перестаёт быть воплощением зла, а становится продуктом социального отчуждения и жестокости. Его злость — не причина, а следствие. Это, в свою очередь, потребовало сделать более неоднозначными жителей Ктограда. Они представлены уже не как идеальные существа с «сердцами сладкими, как сахарные леденцы», а как материалистичные, поверхностные и попросту жестокие люди.

Именно за новую биографию Гринча экранизацию многие критиковали. Некоторые рецензенты посчитали, что жители Ктограда здесь

MGM Television/CBS



MGM Television/CBS

Мультфильм 1966 года озвучен Борисом Карлоффом — тем самым, который играл чудовище Франкенштейна

неприятные, а прощение Гринча — после того как его высмеивали на протяжении всего фильма — кажется неправдоподобным. Но так или иначе Гринч превратился из классического злодея в травмированного антигероя. А сама история из простенькой нравоучительной притчи — в более сложное размышление о социальных проблемах, в частности о причинах и последствиях общественной травли.

Также значительно расширили роль Синди Лу Кто. В книге ей «не более двух лет» и она лишь пассивная свидетельница кражи. В фильме это шестилетняя девочка, которая и сама не одобряет коммерциализацию Рождества и представляет собой голос разума для взрослых. Она побуждает Гринча измениться, и именно благодаря ей зелёный изгой снова становится частью общества.

Высокие ставки

При жизни Сьюз был категорически против крупных киноэкранизаций своих книг. Он опасался, что Голливуд исказит их смысл. После его смерти в 1991 года вдова писателя, Одри Гайсел, постепенно изменила позицию. Она разрешила выпускать мерч — игрушки и одежду. А летом 1998 года права на фильм о Гринче выставили на аукцион, но с жёсткими условиями. Студии требовалось заплатить 5 млн долларов авансом, отдать 4 % кассовых сборов, 50 % доходов от мерча и 70 % прибыли с переизданий книги и музыки. В роли Гринча Одри видела актёра масштаба Джека Николсона, Джима Керри, Робина Уильямса или Эдди Мерфи. А у режиссёра или сценариста должен был быть за плечами проект с доходом не менее миллиона долларов. С таким подходом экранизация

ещё на раннем этапе позиционировалась как крупнобюджетный блокбастер для массовой аудитории.

За экранизацию боролись многие. 20th Century Fox предлагала в режиссёры Тома Шедьяка («Лжец, лжец») и Джека Николсона в главной роли. Идеи присылали братья Фаррелли («Тупой и ещё тупее») и Джон Хьюз («Клуб „Завтрак“»). Режиссёрское кресло мог занять и Тим Бёртон, известный своим мрачным и эксцентричным стилем. Его видение было ближе к тону оригинального мультфильма, но из-за конфликтов в расписании — постановщик снимал «Сонную лощину» с Джонни Деппом — он покинул проект.

Universal Pictures, продюсер Брайан Грейзер и сценарист Гэри Росс («Большой») тоже показали свой вариант, но Гайсел отвергла его вместе с прочими. Тогда Грейзер подключил режиссёра Рона Ховарда, с которым они вместе работали над успешным «Аполлоном-13». Ховард сначала был настроен скептически: он не видел себя в лёгком жанре сказочной комедии. Всё изменилось после того, как режиссёр перечитал книгу и обратил внимание на Синди Лу: её роль он захотел сделать более значимой, а мир Ктограда и прошлое Гринча — глубже и драматичнее. В сентябре 1998-го Ховард возглавил проект.

На роль Синди Лу искали ребёнка не старше шести лет — героиня должна была быть трогательной и искренней. После двухсот прослушиваний выбор пал на пятилетнюю Тейлор Момсен, до этого снимавшуюся лишь в рекламе. Момсен позже рассказывала, что после выхода фильма она долго оставалась для всех «девочкой из Гринча» — её почти не называли по имени, из-за чего она чувствовала себя отчуждённой.

В экранизации мэр Ктограда, по сути, злодей



© Universal Pictures



Роль Сидни Лу серьёзно расширили



Керри подписался на роль после того, как услышал запись детского хора с песней You're a Mean One, Mr. Grinch: она произвела на него огромное впечатление

окрашенный в зелёный мех яков, нашитый на спандекс, и жёлтые контактные линзы.

В начале съёмок грим наносили около восьми с половиной часов ежедневно. Позже процесс удалось сократить до двух с половиной, но первые дни были для актёра невыносимыми. Керри описывал их как «похороны заживо», жаловался на сильную клаустрофобию и грозился уйти из проекта. Однажды в приступе гнева он даже пробил стену в своём трейлере.

По воспоминаниям Казухиро Хиро, поначалу с Керри было крайне трудно работать: он часто выходил из себя и пропадал со съёмочной площадки. Это вызвало серьёзные задержки: за две недели удалось снять материал всего на три съёмочных дня. Хиро даже покинул было проект, но после разговора с Роном Ховардом и продюсером Риком Бейкером Керри пообещал держать себя в руках, и гримёр вернулся на площадку.

Чтобы помочь актёру выдерживать изнурительные часы в кресле гримёра, Брайан Грейзер пригласил специалиста, обучавшего агентов ЦРУ психологическим техникам выносливости при пытках. По словам Керри, его спасали не только эти тренировки, но и музыка Bee Gees: под неё ему удавалось сохранять спокойствие. В знак солидарности Рон Ховард однажды сам просидел несколько часов в кресле гримёров, чтобы прочувствовать все трудности на себе.

Несмотря на все испытания, Керри справился блестяще: его фирменные пластика и мимика пробивались даже

Игривая мимика Кэрри пробивается даже сквозь слои грима

Гринча же предстояло сыграть Джиму Керри. Выбор Керри на главную роль оказался ключевым. Он идеально подходил под требования вдовы Гайсел, а его эксцентричность проявилась ещё на этапе кастинга. На встрече с Одри он оставался в образе Энди Кауфмана, которого играл в фильме «Человек на Луне». Гайсел окончательно определилась с выбором после того, как увидела «невозможную» улыбку Керри, идеально подходящую для Гринча.

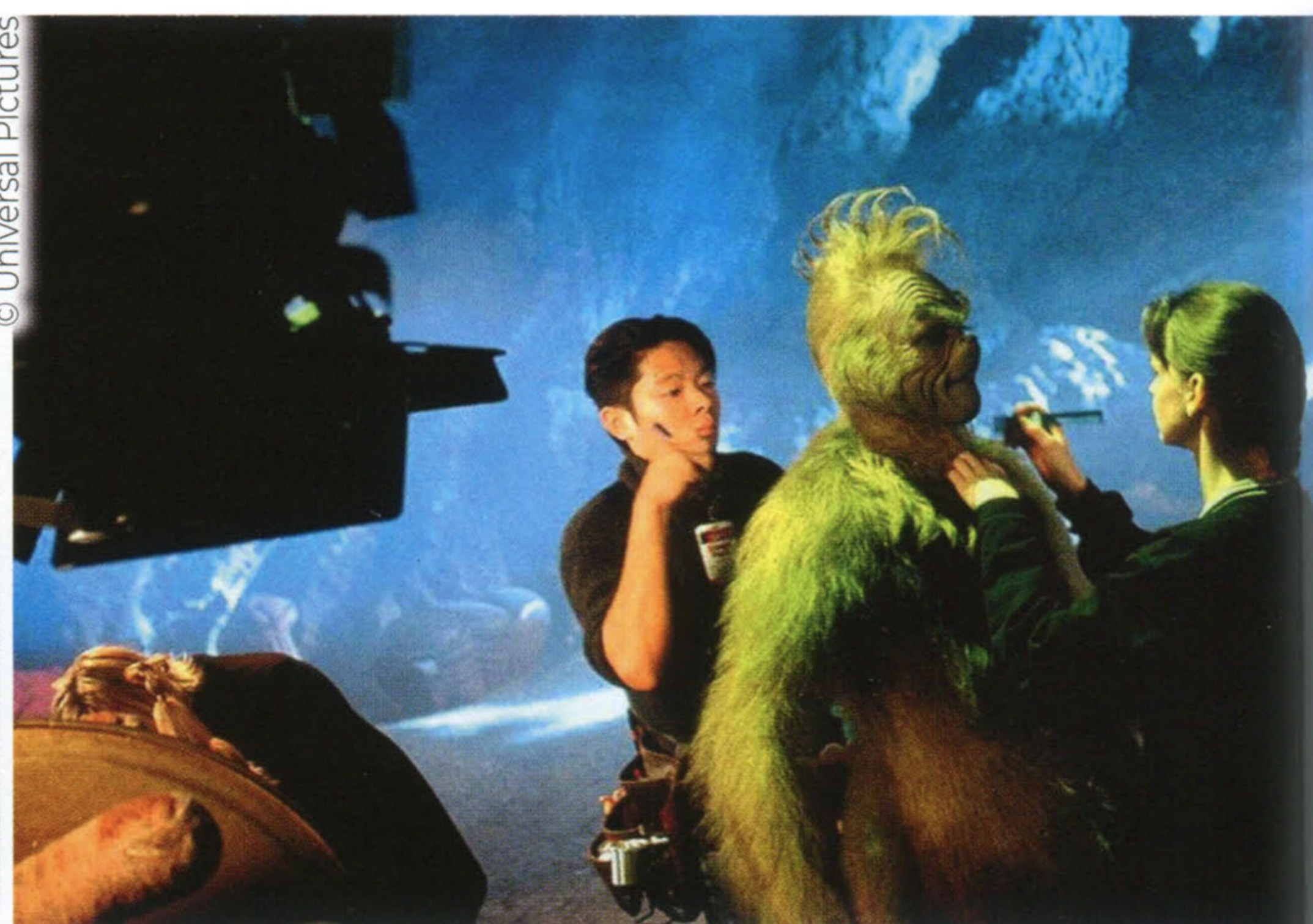
Трансформация

Грим Гринча стал одним из самых трудоёмких в истории кино. Команда оscarоносного Рика Бейкера и Казухиро Хиро создала сложный многослойный образ: силиконовая основа,





© Universal Pictures



Многочасовое нанесение грима стало для Кэрри сродни пыткам



© Universal Pictures / Michael Corenblith, Lauren Polizzi



сквозь плотный слой грима и протезов. Его перевоплощение стало примером актёрского мастерства и принесло фильму «Оскар» за лучший грим и причёски.

Практическая магия

Съёмки начались в сентябре 1999-го и завершились в январе 2000-го. Ради фильма в Universal построили Ктоград площадью около 3000 м² — это одна из крупнейших декораций за всю историю студии. Декораторы стремились создать пространство, которое выглядело бы одновременно сказочным и осязаемо реальным.

Художник-постановщик Майкл Коренблит вдохновлялся горными поселениями и работами испанского архитектора Антонио Гауди, благодаря чему улицы вымышленного города приобрели причудливые изгибы.

Костюмы, созданные дизайнером Ритой Райак, стали важной частью стиля картины. Она подготовила более 450 нарядов, вдохновляясь модой 1950-х годов. Фигурам жителей придали характерную грушевидную форму с помощью подкладок, а украшения на детских костюмах частично делали школьники-второклассники — этот штрих добавил образам эффект ручной работы.

В фильме удачно сочетались практические эффекты с компьютерной графикой. Например, сцены на горе Крампит с Гринчем на санях снимались на фоне синего экрана, а цифровые пейзажи добавляли позже. Пусть часть визуальных эффектов сегодня выглядит устаревшей, именно практические декорации и грим обеспечили картине долговечное очарование.

Ктоград выстроили практически в натуральную величину

В отличие от анимационной версии 2018 года, лента Рона Ховарда делала ставку на материальную реальность: грим, костюмы и тщательно созданные декорации. Благодаря этой осязаемости Ктоград кажется «живым» городом, а фильм до сих пор дарит ощущение подлинного рождественского волшебства.

Критический шок и кассовый успех

После премьеры в ноябре 2000-го «Гринч — похититель Рождества» получил смешанные отзывы от прессы. Джима Керри и работу гримёров критики почти единогласно хвалили, но тон фильма вызывал вопросы. Роджер Эберт, например, писал, что картина получилась «мрачной, жуткой и не очень весёлой». Его смутил визуальный стиль: из-за обилия коричнево-красных тонов фильм казался скорее грязным, чем праздничным. Ещё он считал, что сценарий играет против Керри: слишком много внимания уделено злости Гринча и слишком мало моментов, где зритель мог бы проявить к герою сочувствие.

Некоторые рецензенты видели и более глубокую проблему. В книге Доктора Сьюза мораль проста: доброты побеждает зло. В фильме же эта мысль трансформируется в более сложную идею, что даже злому человеку нужно протянуть руку помощи. Такой поворот казался многим слишком двусмысленным для детской аудитории.

Вопреки смешанным отзывам критиков, «Гринч — похититель Рождества» оказался настоящим кассовым хитом. При бюджете в 123 млн долларов картина собрала 347,2 млн по миру, став самым кассовым фильмом 2000 года в США и шестым

в мировом рейтинге. Лента установила несколько рекордов, в том числе крупнейший стартовый уик-энд для картины с Джимом Керри и для рождественского фильма. Этот рекорд продержался 18 лет и был побит лишь в 2018 году анимационным «Гринчем».

Киноиндустрия отметила техническое мастерство проекта: фильм получил «Оскар» за лучший грим и причёски, а также его номинировали на премию за дизайн костюмов и декораций.

Культовый фильм?

Со временем общественное мнение о «Гринче» начало расходиться с первоначальными критическими отзывами. Фильм, который, как предрекал Роджер Эберт, «вызовет недоумение и отвращение у детей», превратился в любимое рождественское кино для целого поколения. Ретроспективные обзоры и обсуждения на онлайн-форумах доказывают: зрители ценят фильм как раз за его странность, юмор и уникальный визуальный стиль. Для многих он стал любимым именно потому, что творение Рона Ховарда не похоже на традиционные рождественские картины.

Интересен коммерческий парадокс фильма: несмотря на безоговорочный успех в прокате, его мерчандайзинг (игрушки, фигурки и прочая атрибутика) провалился. Эта аномалия указывает на то, что успех фильма был обусловлен не милыми персонажами, которых хотелось бы купить, а уникальностью визуального и актёрского исполнения, который можно было увидеть только на большом экране.


Таким образом, фильм, задуманный как критическое высказывание против коммерциализации,

парадоксальным образом оказался верен своей оригинальной идее и обрёл успех именно как нематериальное, кинематографическое произведение, а не как коммерческий продукт.

Спустя 25 лет после выхода «Гринч — похититель Рождества» Рона Ховарда давно перерос рамки обычного праздничного фильма. Он стал подлинной классикой — сродни «Кошмару перед Рождеством» Генри Селика и Тима Бёртона — для зрителей, ценящих его необычное настроение и особый взгляд на праздник.

Темы картины — травма Гринча, выросшего в изоляции, и критика потребительской гонки — звучат сегодня даже острее, чем в 2000-м. В эпоху соцсетей и показного благополучия особенно легко понять разочарованного Гринча или почувствовать себя Синди Лу, ищущей подлинный смысл среди всеобщего культа материального.

Фильм Ховарда — далеко не идеальная экранизация книги Доктора Сьюза, но, возможно, именно в этом его преимущество. Он не копирует первоисточник, а трактует его смело и по-своему. Спорные сценарные решения, более мрачный тон и выдающееся техническое исполнение сделали его уникальным и запоминающимся.

Этот риск окупился и в творческом, и финансовом плане: от фантастического перевоплощения Керри до масштабных декораций и костюмов, созданных вручную, — всё это помогло фильму пройти проверку временем и избежать участи картин, которые теперь выглядят устаревшими из-за того, что слишком полагались на графику. Сегодня «Гринч» заслуженно занимает место в ряду главных рождественских фильмов. 

Создатели «Гринча»: Грейзер, Керри и Ховард



Компьютерный мультфильм про Гринча с Бенедиктом Камбербэтчем
оценки получил выше, но запомнился куда меньше



© Illumination / Universal Pictures

Текст: Артём Фролов

ПОВЕСТЬ О ДВУХ КОРОЛЕВ- СТВАХ


СПОЙЛЕРЫ!

Мы стремились рассказать о главных событиях в мире Hollow Knight, поэтому не стали разбирать большинство квестов и секретные концовки. Ну и, конечно, стоит быть готовым к спойлерам: весь текст состоит исключительно из них.

Что происходит во вселенной Hollow Knight

Это история двух проклятых королевств — и двух странников, чьи судьбы оказались неразрывно связаны с судьбой этих земель. Это история о том, как бесплотный рыцарь в маске спустился в разорённый болезнью Халлоунест, чтобы раскрыть тайны своего прошлого. И это история о том, как дочь паучихи и бога взошла на вершину Фарлума, страны песен и шёлка, в поисках своих похитителей.

Однако сказания былого сгинули вместе с их рассказчиками. От этих повестей остались лишь обрывки, разбросанные по руинам империй, и подчас даже дотошные летописцы не могут соединить их в единую картину. Наш рассказ призван помочь искателям правды. Это история о том, как вознеслись и пали Халлоунест и Фарлум — и о том, как Рыцарь

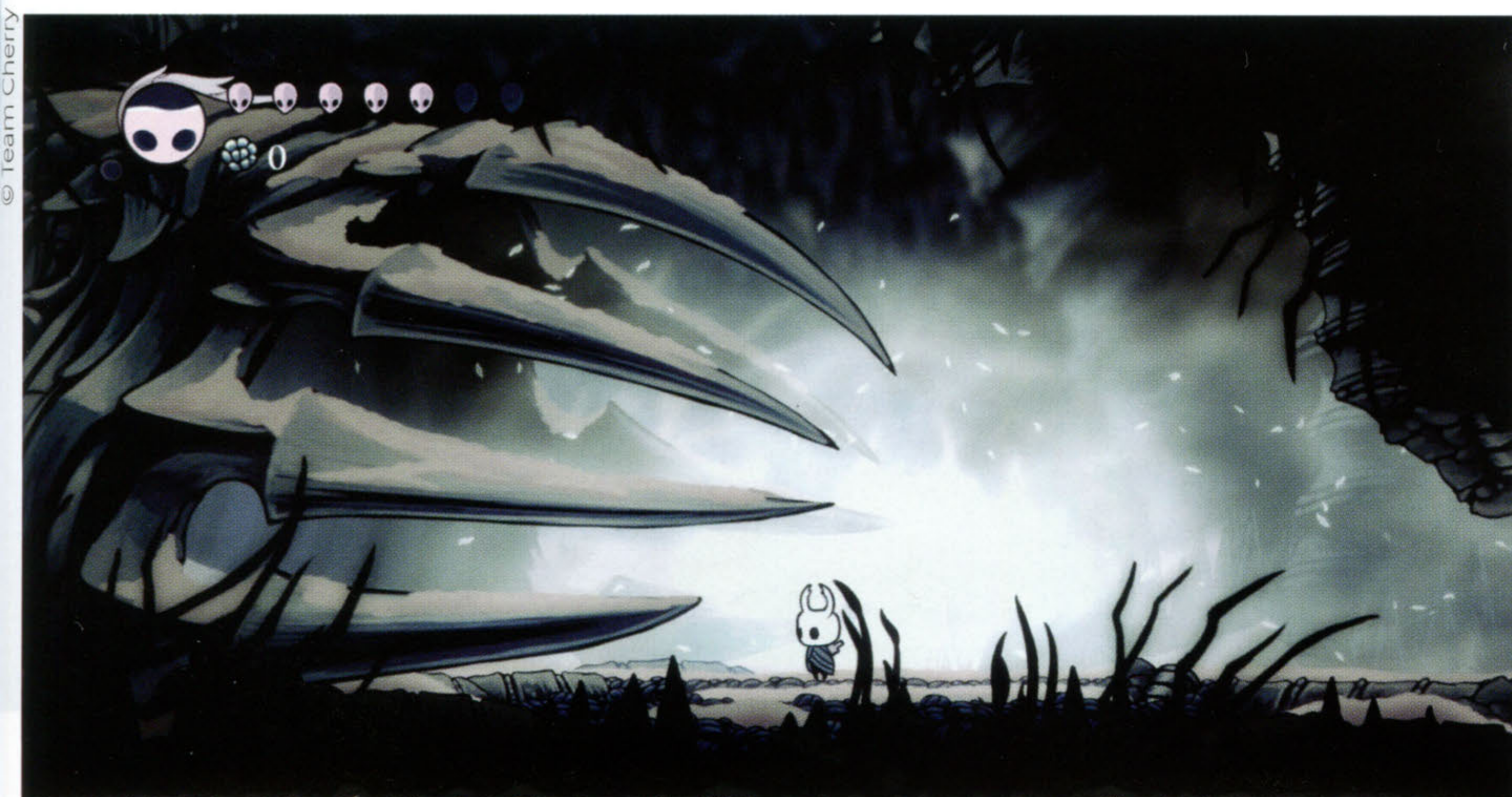
и Хорнет дали надежду этим измученным землям. Впрочем, начинается эта история много раньше, когда в Халлоунесте появился неожиданный гость.

В начале был черв

Так звали древнюю расу существ, когда-то бороздивших пустоши за пределами Халлоунеста. Людям

вроде нас с вами они, наверное, покажутся не больше обычных червяков — но для жуков, населяющих королевство, они были богами: почти бессмертные гиганты, наделённые даром предвидения.

Но, несмотря на своё могущество, червы исчезли, превратившись в миф. Лишь на востоке Халлоунеста осталась мёртвая оболочка



«Корона» черва, оставшаяся от его прежней оболочки на Краю королевства

одного из этих существ. Она и по сей день гниёт здесь, без конца засыпая окрестные пещеры пеплом.

Давным-давно этот черв пересёк пустошь и остановился на Краю королевства, чтобы умереть. Но что есть смерть для бога? Лишь перевоплощение. Когда черв испустил дух, его сознание перенеслось в яйцо внутри его брэнной туши — и оттуда вышел Бледный король, один из ключевых персонажей нашей истории.

Рождённый заново бог обрёл способность наделять жуков разумом, которого были лишены жители пустошей снаружи. Так у него появились подданные, основавшие королевство, — такова судьба каждого черва. Однако Бледный король не первым занял эти земли: до того, как Халлоунест стал Халлоунестом, здесь уже жили другие народы. И они поклонялись своим богам.

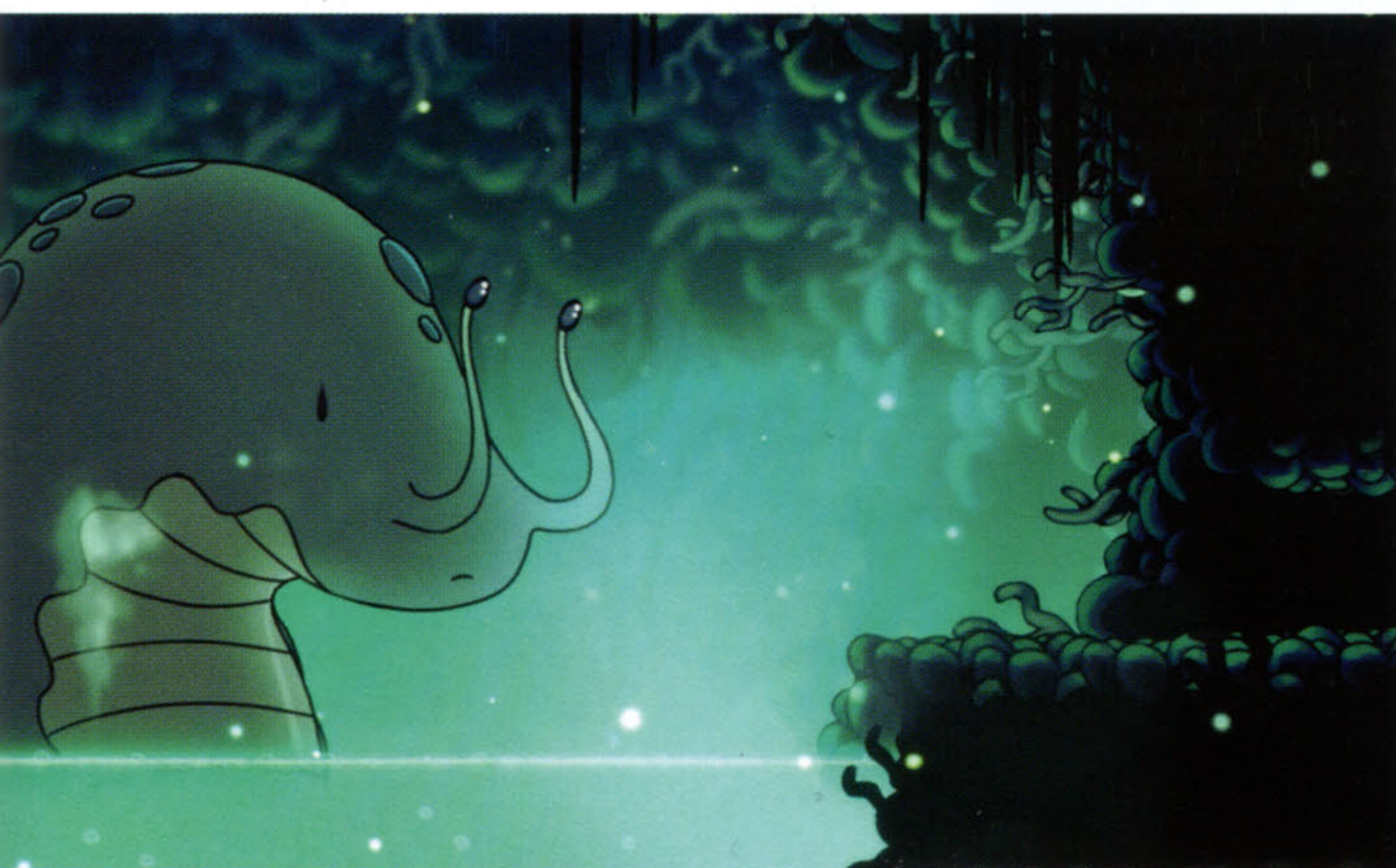
Племя мшистых жуков боготворило Унна, чьи грёзы рождали на свет это племя и всю жизнь на Зелёной тропе. Богомолы стерегли Халлоунест от вторжения монстров

из Глубинного гнезда. В Грибных пустошах обитал клан грибов, объединённых общим разумом. На вершине мира, прозванной Венцом Халлоунеста, народ мотыльков молился Лучезарности, сотворившей их своим сиянием, а глубоко под королевством сохранились руины древней цивилизации, некогда поклонявшейся самой тьме.

Тем не менее Бледный король сумел объединить живущие в этой земле народы под своим началом. Всё дело было в обещании монарха: вместо борьбы за выживание снаружи он подарит своим подданным шанс на вечное процветание. Старые народы приняли слово короля на веру и отреклись от старых богов, позабыв даже их имена.

Из этого предательства и родился Халлоунест — и это же предательство в итоге его погубило. Прошлое не стигнуло безвозвратно — оно лишь ждало момента, чтобы вернуться. Однако долгое время старые боги не беспокоили королевство, и в нём наступило обещанное процветание.

Бог Унн и по сей день живёт в дальнем конце Зелёной тропы



Лорды богомолы — клана воинов, живших обособленно и до, и после основания Халлоунеста



Золотой век

Урок твой был, о древний бледный страж.
Ты нас учил — мир изменился наш:
Ты разум насекомым дал и силы,
О коих и в мечтах мы не просили.
*«Элегия для Халлоунеста»,
Мономона Наставница*

Получив народы Халлоунеста под своё начало, Бледный король принялся застраивать и расширять свои владения. Его подданные проложили Путь пилигримов, по которому в королевство прибывали путники из пустошей. Соединили почти весь Халлоунест сетью тоннелей — по ним рогачи перевозили пассажиров и грузы. Пробурили шахты в Кристальном пике, чтобы добывать минералы, служащие мощными источниками энергии.

А в самом сердце империи её жители воздвигли величественную столицу, ныне известную как Город слёз. Старое имя города давно утеряно, но его шпили всё ещё тянутся ввысь под потоками вечного дождя, который течёт из Голубого озера над мегаполисом.

Сам Король в столице появлялся редко: после основания Халлоунеста он построил дворец глубоко под столицей, подальше от глаз публики. В его отсутствие покой и безопасность королевства охраняли пять Великих рыцарей: Хегемол, Зе'мэр, Изма, Дрийя и Огрим. В прошлом они вместе сражались в великих битвах, но время почти полностью стёрло их из памяти и анналов империи.

Король правил не в одиночку: у него была супруга по имени Белая леди, тоже принадлежащая к числу высших существ. В эпоху расцвета Халлоунеста она часто удалялась в своё убежище в Садах королевы, где выращивала редкие Нежные цветы, принесённые Измой из других земель.



Супруга Бледного короля тоже из числа высших существ



В истории Халлоунеста только один жук терял разум во время странствий по Пустошам — но, скорее всего, Квиррелу стёрла память его собственная госпожа

Чем дольше стояла империя, тем сильнее её жители боготворили монарха. Постепенно они уверовали в то, что весь мир, в котором они живут, создал Король, — и это была лишь первая неправда, рассказанная их правителем.

Ложь Бледного короля

Перейдите границу и повинуйтесь нашим законам. Станьте свидетелями последней и единственной цивилизации, вечного королевства Халлоунест.

Скрижаль на перевале Короля

Такие слова встречали любого пилигрима, ступающего во владения Бледного короля. Жители империи были уверены: за его пределами разумная жизнь существовать не может. Они и не знали, что в самом Халлоунесте живёт племя существ, пришедших издалека.

Это был народ арахнид, прозванных Ткачами. Они поселились на окраине королевства, в Глубинном гнезде, и стали плести из своих нитей сказания о королевстве, щиты

и заклинания. Власть Короля так и не дошла до них по-настоящему: её продвижение остановили другие арахниды, населяющие Гнездо. Когда Король приказал своим подданным провести туда линию трамвая, пауки разрушили её и перебили строителей.

Одна ложь влечёт за собой подозрения в других — так существование Ткачей заставило сомневаться в том, что Король в самом деле даровал жукам разум.

Посудите сами: мы знаем об этом таланте монарха лишь со слов жителей Халлоунеста, которые не ведали о жизни за его пределами, — однако и до, и после краха королевства его посещало множество путников, способных мыслить без помощи их правителя.

Это подсказывает нам, что дар Короля был иного, более зловещего толка: вместо того чтобы даровать разум, он умел лишь поработать его. На это намекает стих Мистера Гриба, таинственного скитальца:

...Порабощают червы умы жуков,
Пока время с упадком не спасут
от оков.

Быть может, Король только захватил разум жуков, заставив поклоняться себе, а цивилизованными они стали просто потому, что им не приходилось выживать в суровом мире снаружи?

В расплату за это граждане Халлоунеста отдали равенство. В то время как изнеженные аристократы в столице жили в роскоши и прибирали к рукам всё больше богатств, жуков на окраинах вытесняли с их земель, а самых слабых заставляли выполнять чёрную работу или вовсе поедали.

Однако главную свою ложь Бледный король приберёт напоследок: он утаил от подданных гибель Халлоунеста, которую предвидел. Гибель явилась в образе чумы безумия, порождённой Лучезарностью. Забытый бог вернулся, чтобы отомстить.

Сперва жители королевства начали видеть свет Лучезарности во сне. Хотя в прошлом мотыльки отвернулись от неё, эхо старой веры сохранилось в мире Грёз — измерении, хранящем память всех живых и умерших существ. Оттуда божество взывало к жукам и предлагало им всеобщее равенство в обмен на способность мыслить.

Единственный идол Лучезарности, сохранившийся на самой вершине Халлоунеста

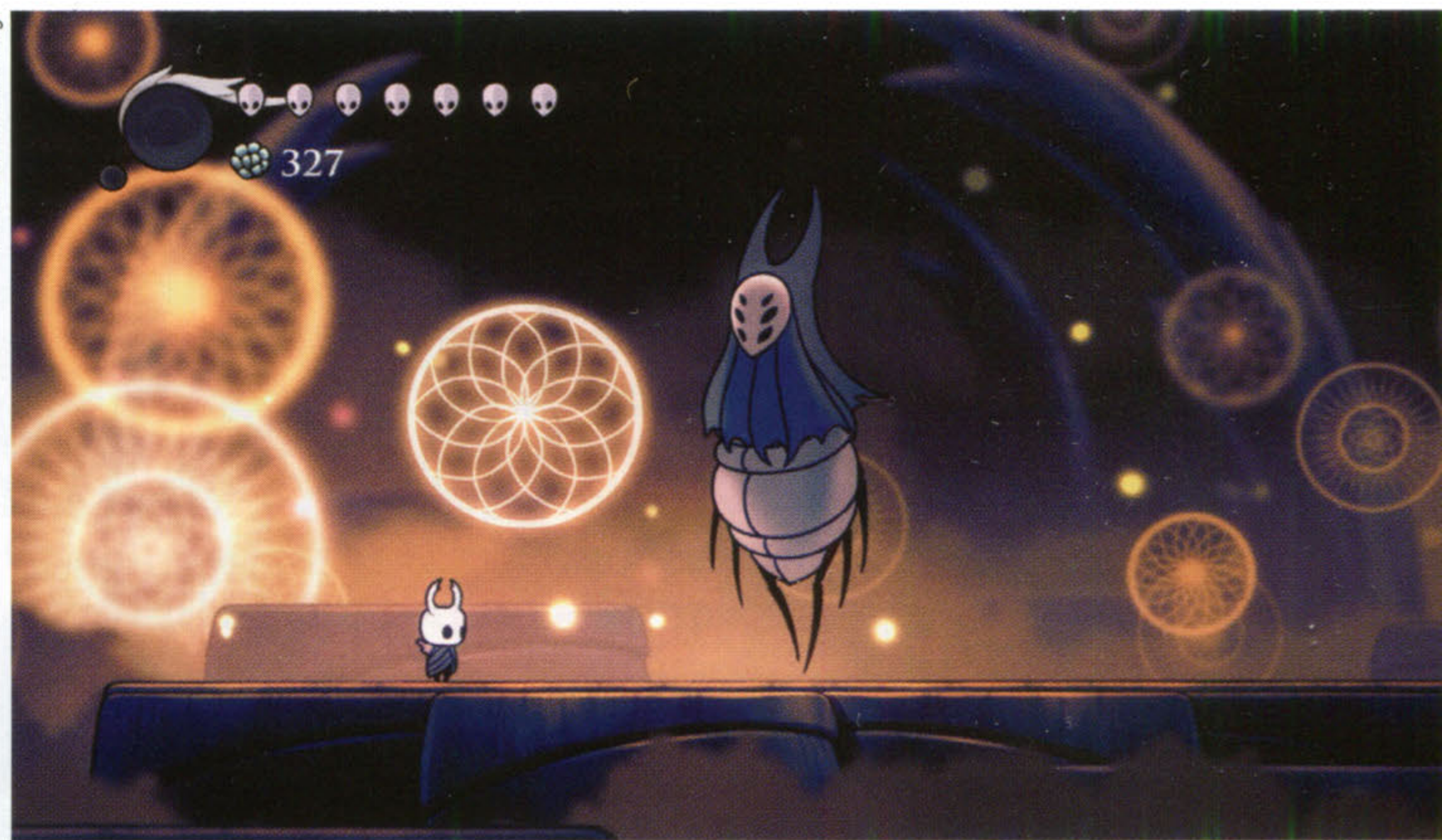


Житель Халлоунеста, больной чумой в последней стадии





Алтарь древней цивилизации в Бездне



Херра Зверь — одна из Грезящих и мать Хорнет

Заразившись, жуки впадали в спячку — а просыпались уже со сломленной волей. Их ум и осторожность сменялись силой и слепой яростью, а затем недуг уродовал тела своих жертв, покрывая их оранжевыми наростами. Молитвы и ритуалы не помогали — наоборот, лишь ускорили развитие болезни.

Однако Бледный король был готов: он придумал план, блестящий и ужасающий одновременно. Он собирался придать болезни форму. Создать сосуд, способный удержать её.

Полый рыцарь

Наш чистый Сосуд вознёсся.

Скрижаль у входа в Бездну

Была лишь одна проблема: Сосуд не мог обладать душой, уязвимой для света Лучезарности. Ему требовалось иное наполнение. Правитель Халлоунеста нашёл его в руинах древней цивилизации вблизи своего дворца. Там, в Бездне под Древним котлованом, жуки раскопали проход к озеру Пустоты.

Если Грёзы хранили в себе мечты и память жителей королевства, то Пустота воплотила в себе кошмары их подсознания. У этой тёмной субстанции нет своей воли — лишь желание подавлять чужую и врождённая ненависть к свету. Идеальное наполнение для Сосуда — но за его создание Король заплатил страшную цену.

Вместе с Бледной леди он наплодил великое множество отпрысков и сбросил каждого из них в Бездну, чтобы их могла пожрать Пустота. Из десятков и сотен их детей наверх вскарабкался лишь один — так появился на свет Полый рыцарь, призванный навечно удержать в себе чуму. Его менее удачливые братья остались в Бездне как неприкаянные Тени.

После вознесения Сосуда монарх запер проход в Бездну своей печатью, чтобы похоронить в ней свой позор,

а Бледная леди от стыда за содеянное удалилась в Сады королевы, где пребывает и по сей день.

Это была не последняя жертва, принесённая правителем ради спасения королевства: требовались также те, кто оградит Полого рыцаря от возможных покушений. Эту функцию взяли на себя трое Грезящих: Мономона Наставница, Лурьен Хранитель и Херра Зверь. Они согласились отправиться в вечный сон в разных уголках королевства, чтобы запереть храм Чёрного яйца.

Здесь, скованный цепями, упокоился Полый рыцарь, воспитанный лично Королём для жертвоприношения. Как только ритуал завершился, Грезящие наложили свои печати на врата Храма — и эпидемия действительно прекратилась.

Жизнь в Халлоунесте, насколько это возможно, вернулась в норму. Храм стал ещё одной достопримечательностью: жители королевства приходили сюда молиться. Однако с течением времени это место забросили; никто не знает толком почему. Может, жертва Рыцаря просто понемногу

стёрлась из памяти жителей королевства. А может, они чувствовали, как во тьме Храма болезнь прогрызает оболочку Сосуда.

Падение Халлоунеста

В Чёрном хранилище высоко над нами. Благодаря этой жертве Халлоунест будет стоять вечно.

Надпись на мемориале в честь Полого рыцаря

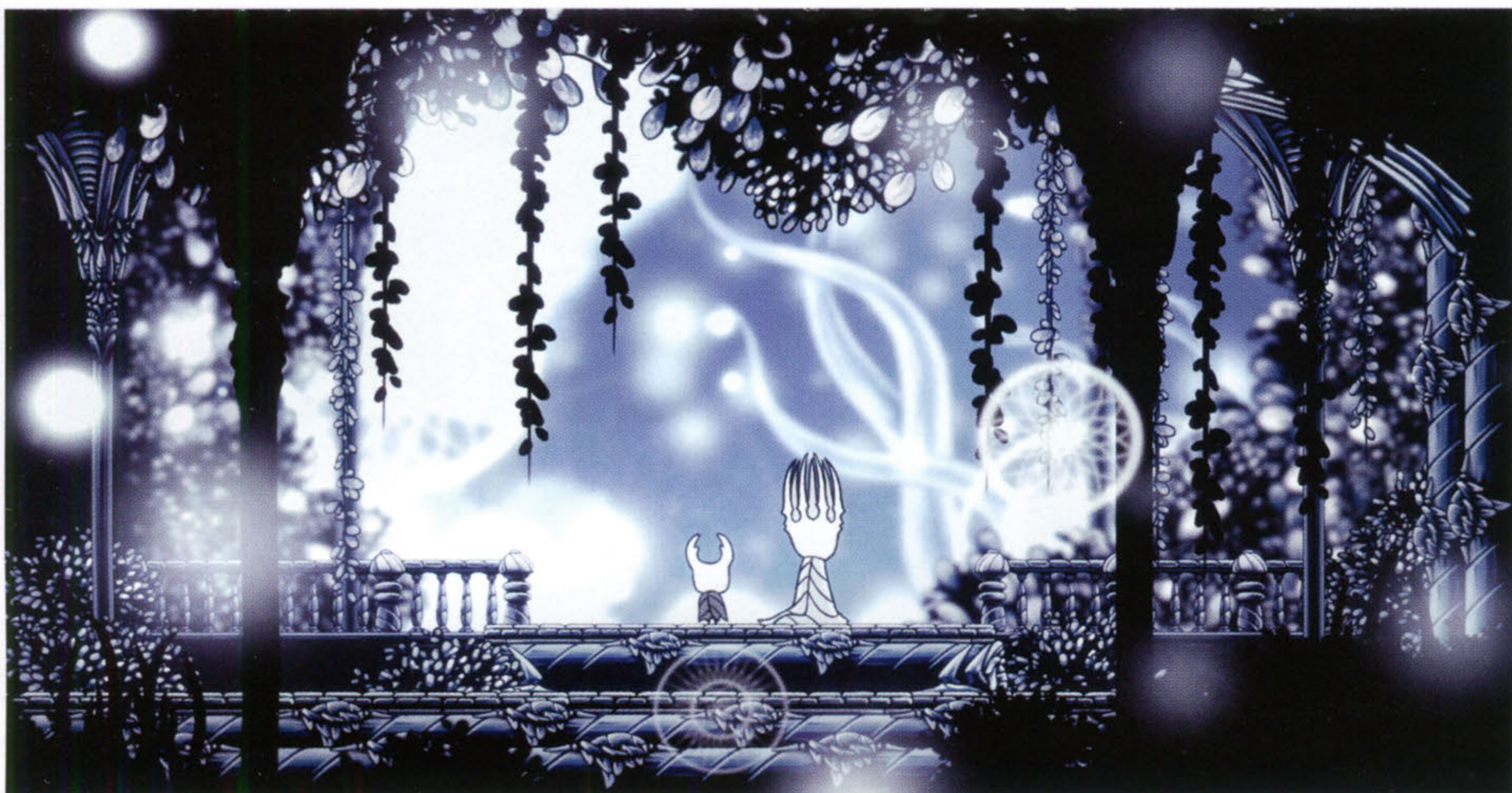
Как позже выяснилось, Король переоценил чистоту своего Сосуда — но дело было не во врождённых дефектах, а в том, что даже самый чистый Сосуд, попав в реальный мир, обрастает плотью, кровью и чувствами. Полый рыцарь привязался к отцу, и это чувство позволило Лучезарности вырваться из клетки.

В свои последние дни Халлоунест погрузился в такой хаос, что судить о нём можно лишь по крохотным обрывкам информации. Мы знаем, что жители столицы заперли её врата в тщетной попытке спастись от инфекции и постепенно опустили

Полый рыцарь, закованный в цепи в Чёрном хранилище



© Team Cherry



Маленький Полный рыцарь
разговаривает с отцом

до поедания себе подобных. Мы знаем, что отдельные жуки добровольно заразились чумой.

И мы знаем, что Король, на этот раз бессильный перед инфекцией, оставил своих подданных и сбежал в мир Грёз, забрав с собой Белый дворец. Это его не спасло: он умер, сидя в одиночестве на своём троне. Скорее всего, его убила Пустота, частицы которой он вынес вместе с собой, покидая Бездну.

В отсутствие правителя королевство ветшало. Ткачи покинули Глубинное гнездо и вернулись в родное королевство Фарлум. Пять Великих рыцарей сгинули один за другим, кроме Огрима: тот разочаровался в своей миссии и стал жить отшельником в канализации под столицей. Врата королевства заперли, а из разумных существ здесь остались только жители городка Грязьмут на поверхности да редкие отшельники в пещерах.

Казалось, что на этом история королевства должна завершиться, однако произошли два события, которые Король не смог предвидеть.

Победа над Лучезарностью

Первым из этих событий стало рождение Хорнет. Это случилось в результате сделки, которую заключили Король и Херра Зверь, глава племени пауков и Грезящая. Её народ, как мы знаем, держался обособленно от всех в Халлоунесте, поэтому Херра согласилась стать Грезящей лишь на одном условии: она родит дитя от правителя королевства.

Король согласился — и на свет появилась Хорнет, дочь паучихи и бога. Хотя она провела совсем мало времени с матерью, Ткачи из Гнезда взрастили из неё искусную охотницу. Привязанная к дому, Хорнет даже после крушения Халлоунеста осталась защищать его руины от вторжения мародёров и тех, кто попытается вскрыть храм Чёрного яйца.

Сделать это пытаются другие Сосуды, сбежавшие из Бездны, — и это второе событие, которого не предвидел Король. Несмотря на печать, наложенную монархом, его создания нашли путь наружу.

Большая часть из них погибла либо от клешней монстров, либо от иглы Хорнет, но один всё же уцелел — наш

главный герой, Рыцарь, которому суждено было победить Лучезарность.

Выбравшись из Бездны, он бродил по пустошам, не помня себя, пока пробуждение Лучезарности не призвало его обратно в Халлоунест. Вскоре после прибытия он встретил Хорнет на Зелёной тропе и доказал в бою, что он нечто большее, чем простая оболочка, — а затем сразил её во второй раз на Краю королевства, чтобы забрать из чрева черва печать, открывающую путь в Бездну.

Здесь он узнаёт о своём предназначении — стать Сосудом для чумы, одолевшей Халлоунест. Для этого нужно лишь убить трёх Грезящих, которых больше никто не защищает, прекратить мучения Полого рыцаря и занять его место. Стать ещё одной жертвой, продлевающей стазис.

И даже в этом случае неизвестно, как долго он выдержал бы: мы уже видели, что даже у чистейших Сосудов может пробудиться своя воля, уязвимая к Лучезарности. К счастью, в отличие от Полого рыцаря, именно собственная воля позволила нашему герою сделать свой выбор.

Вместо того чтобы слепо принести себя в жертву, он выбрал принять свою природу. Он пробудил легендарное оружие — Гвоздь Грёз, способный разрезать полог между реальностью и миром Грёз. Собрал воедино амулет Души Короля, чьи половинки некогда принадлежали обоим монархам, и возвратился в место своего рождения, чтобы превратить его в Сердце Пустоты.

Теперь, когда Рыцарь пробудил Пустоту внутри себя, он мог не просто одолеть своего брата, а вырвать болезнь с корнем. С помощью Хорнет, пришедшей во время боя, он сумел проникнуть в сон Полого рыцаря — и, обернувшись тенью, раз и навсегда сразил Лучезарность.

Когда Хорнет очнулась после схватки, она нашла лишь две половинки

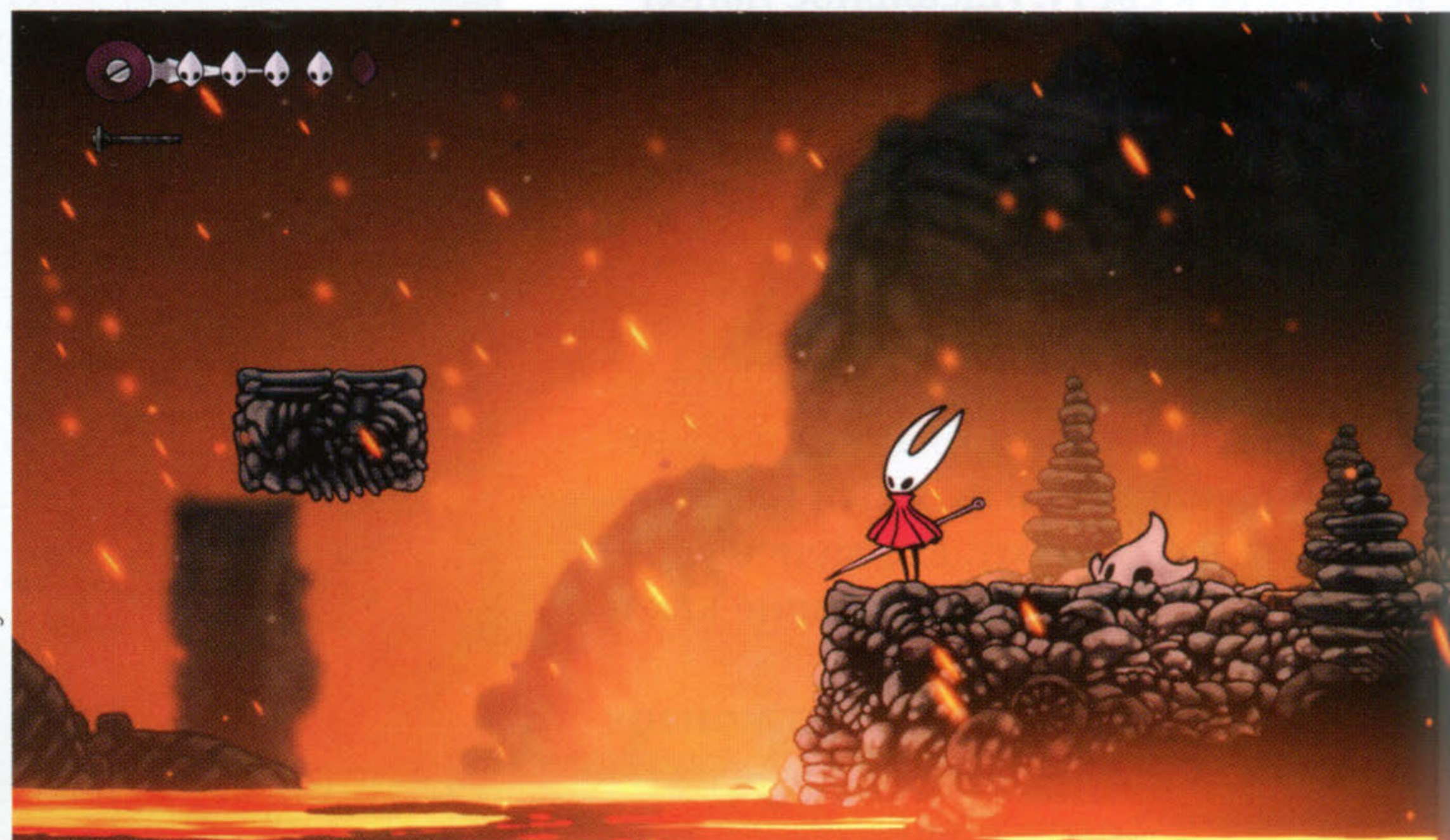
Некогда Квиррел лишил себя памяти, чтобы защитить свою госпожу Мономену. Теперь он вернулся, чтобы помочь Рыцарю закончить её жизнь

Панцирей сгинувших пилигримов скопилось так много, что низшие жуки стали использовать их как доспехи

Она знает, зачем ты здесь, и, кажется, одобряет это.



© Team Cherry



разбитого шлема: теперь, когда чума повержена, оба Рыцаря вместе с менее удачливыми собратьями обрели покой, вернувшись в Пустоту. Сам Халлоунест, конечно, уже не мог вернуться к состоянию расцвета — однако теперь эти земли наконец-то получили второй шанс на жизнь.

На этом рассказ о стране Бледного короля заканчивается, и начинается история Фарлума — королевства песни и шёлка, родины народа Ткачей. Судьбы этих двух империй свяжет между собой Хорнет — но не по своей воле.

Прибытие в Фарлум

Никто не знает, как долго прожила принцесса Халлоунеста: для бессмертного полубога вроде Хорнет могли пройти целые эпохи. Тем не менее со временем её выследили, и в один день группа похитителей в белых одеяниях явилась, чтобы забрать нашу героиню.

Слуги Фарлума заключили Хорнет в золотую клетку и доставили по тоннелям пещер под пустошью в далёкое королевство. Уже в пределах нового царства на помощь охотнице пришла бабочка, сотканная из чистого света: поглотив её душу, Хорнет смогла воспользоваться своими силами, чтобы освободиться, но во время побега её клетка свалилась на самое дно королевства.

Теперь для того, чтобы найти похитителей и вернуться домой, ей предстояло вскарабкаться обратно на вершину Фарлума. В этот путь отправилась не только Хорнет: забредя вскоре после своего освобождения в поселение под названием Костяная Низина, охотница обнаружила целую группу пилигримов, готовящихся к восхождению.

Целью их паломничества была Цитадель — колоссальное сооружение, которое возвышалось над остальным Фарлумом. Никто из них толком не знал, что ждёт их за воротами, но жуки всё равно собирались со всей пустоши, влекомые зовом Цитадели и обещаниями несметных богатств, ждущих внутри.

Однако наверх доходили лишь единицы: в столь трудном и опасном путешествии большинство пилигримов гибли задолго до его финала. Их поедали монстры и сжигали выбросы вулканической лавы, они умирали от голода и изнеможения. Те, кто всё же добирался до подточенных ступеней Цитадели, представал перед Судьями, которые без жалости расправлялись с любым, кого считали недостойным переступить её порог.

Жертв было так много, что паломникам приходилось карабкаться

вверх по телам менее удачливых собратьев — буквально: начальный этап их пути, Костяк, представлял собой гору из спрессованных панцирей погибших жуков. Она же служила фундаментом королевства.

И даже счастливые, сумевшие вынести тяготы пути, в итоге становились жертвами: их одолевало Наваждение — недуг, схожий с чумой Халлоунеста. Эта болезнь тоже лишала жуков разума и принуждала их атаковать своих товарищей. Её источником тоже было высшее существо.

Разница же между двумя недугами заключалась в том, что Наваждение — не внезапная и непредвиденная трагедия. Наоборот, с ней всё сложилось именно так, как и задумывала основательница Фарлума.

Страна музыки и шёлка

Зрят они твою красоту,
Твой покой, из веры
и труда сплетённый,
Но про сердце твоё в оковах сна
и рабства забывают.
Когда же пробудишься,
познают они истину твою,
И звериный дух твой
откроется всякому.

Отрывок
из «Фарлумского сумасбродства»
проводника Ромино

Как и Халлоунест, до прихода высшего существа Фарлум уже населяли разные племена. На Пути охотника и в Дальних полях обитали муравьи-скарры, над которыми властвовала поющая королева Кармелита. Чуть выше разросся Панцирный лес, чьи существа питались жизненной силой богини Найлет. Песками Карака на границе

этих земель правил народ моллюсков во главе с Коралловым королём Ханом. В зелёных пещерах Вердании правили принцы-богомолы, известные как Клеверные танцоры.

Все эти племена потерпели поражение от Верховной матери шёлка — высшего существа, способного подчинять себе других магией шёлка. В конце концов, шёлковая нить может служить ещё и струной — и Мать использовала эту двойственную природу своей силы, чтобы стать монархом.

С помощью нитей она наделила силой арахнидов Фарлума, превратив их из обычных пауков в Ткачей. Мать нарекла этих существ своими дочерьми и заверила их в том, что они святые. Вместе они одолели прежних правителей Фарлума и искоренили старые верования: теперь жукам предлагалось молиться Ткачам у алтарей, установленных по всей стране. Сами правители обосновались на вершине королевства, где воздвигли Цитадель.

Это колоссальное сооружение, напоминающее католические храмы нашего мира, поражало роскошью: гостей встречали высокие своды, украшенные золотой лепниной, лечебные ванны, огромная трапезная и театральные представления, а в её Хоровых палатах постоянно звучали прекрасные мелодии.

Однако строительство и поддержание Цитадели в надлежащем виде требовало множества слуг. Поэтому Ткачи придумали для своего дворца ещё одно предназначение: оно стало местом паломничества. Из Цитадели зазвучал зов, привлекающий пилигримов с окрестных земель. Этот зов обещал лучшую жизнь самым безгрешным из них — но тем, кто всё же переступал её порог, была уготована совсем иная участь.

Статуя Кармелиты — один из немногих следов цивилизации скарров, уцелевших до наших дней



© Team Cherry

Касты Фарлума



Она назвала нас дочерьми... Она назвала нас святыми... Она солгала.

Первая грешница

В отличие от монарха Халлоунеста, Верховная мать никогда не пыталась подарить своим подданным процветание. Её Цитадель служила единственной цели — высасывать все соки из своего королевства.

Этот процесс начинался на самом дне Фарлума, где подданные монарха выстроили прямо в жерле вулкана Глубокие доки. Здесь рабочие занимались самым опасным трудом: они добывали дымнокамень, служивший строительным материалом, и более полезные минералы. В Мрачных топях, расположенных чуть выше, жуки выполняли другую функцию: они собирали падающий из Цитадели шёлк и отправляли его обратно. В обоих случаях они работали на износ.

Те же, кто всё-таки перешагивал порог Цитадели, попадали в кафкианский кошмар. Их отправляли в Нижние цеха с обещаниями, что за добросовестный труд их переведут в Хоровые палаты. На деле они попадали в рабство: до самой смерти эти несчастные занимались тяжёлой монотонной работой, терпели побои от более сильных жуков и отдавали накопленные крохи ради элементарных удобств.

Хорошей жизнью наслаждались немногие: хоровики в Хоровых палатах. Их труд был простым, и они получали за него достаточно бусин, чтобы позволить себе все блага Цитадели, — но и над ними висела постоянная угроза кары. Согрешивших жуков отправляли в Плиту — темницу, где многие из них сидели так долго, что их преступления стирались из памяти Фарлума.

При этом сама Цитадель, высасывая все соки, производила только желчь — опять-таки буквально. Свернув с тропы на Путь грешников, неудачливые путешественники могли набрести на Желчеводы — некогда плодородные земли, которые превратились в стоки Цитадели, наполненные зловонной жижей.

По сути, Ткачи были единственными созданиями Фарлума, кто по-настоящему выиграл от царствования Матери. По крайней мере, так они думали поначалу. Потом они узнали, что Верховная мать солгала им.

Всё началось с Первой грешницы, открывшей тайну происхождения Ткачей. Она узнала, что Верховная мать создала их народ из простых арахнидов Фарлума с единственной целью — вечно продлевать её жизнь с помощью песни.

За это откровение Первую грешницу навеки заключили в темницу Плиты — но это не остановило других Ткачей. Узнав правду, дочери Верховной матери устроили переворот: они погрузили её в сон и создали механизм, призванный вечно играть ей колыбельную. Так Цитадель обрела ещё одно предназначение: она стала тюрьмой.

Грёзы Наваждения

Темницу для Верховной матери создали три группы: Архитекторы, Смотрители и Проводники. Архитекторы соорудили огромный главный механизм Цитадели, поддерживающий работу её систем, и надзирающих за ним механических танцоров. Смотрители записали на пергаменте и музыкальных цилиндрах истории, молитвы и тайны этого места. Проводники играли мелодии, поддерживающие сон Верховной матери.

Каждая из трёх групп сочинила свой фрагмент Трёхчастной

мелодии — композиции, запирающей проход в колыбель, где отныне спала в своём коконе Верховная мать.

Теперь, когда тиран был пленён, Ткачи надеялись править вместо неё — однако быстро поняли, что даже во сне монарх управляет ими, словно марионетками, посредством нитей шёлка. Тогда они заперли Цитадель и бежали в другие королевства, прочь от сетей Матери, — и так в Халлоунесте появилось гнездо Ткачей.

Жуки, оставшиеся внутри, продолжили поддерживать в ней жизнь даже после того, как её истинное предназначение было забыто, но постепенно время взяло своё. Служители Цитадели умирали от старости, её механизмы ветшали, а мелодии умолкали — и Мать стала понемногу пробуждаться.

После бунта Ткачей королева Фарлума решила, что больше не позволит своим подданным предать себя. Теперь ей требовалось абсолютное подчинение — и она наслала на жителей страны Наваждение, которое пленяло их разум и заставляло поклоняться Матери.

Однако у неё ничего бы не вышло, если бы сами жители королевства не совершили чудовищную ошибку. В один момент жуки Фарлума открыли для себя чудодейственные свойства шёлка: его способность продлевать жизнь своего носителя. Это озарение стало началом конца для проклятого королевства.

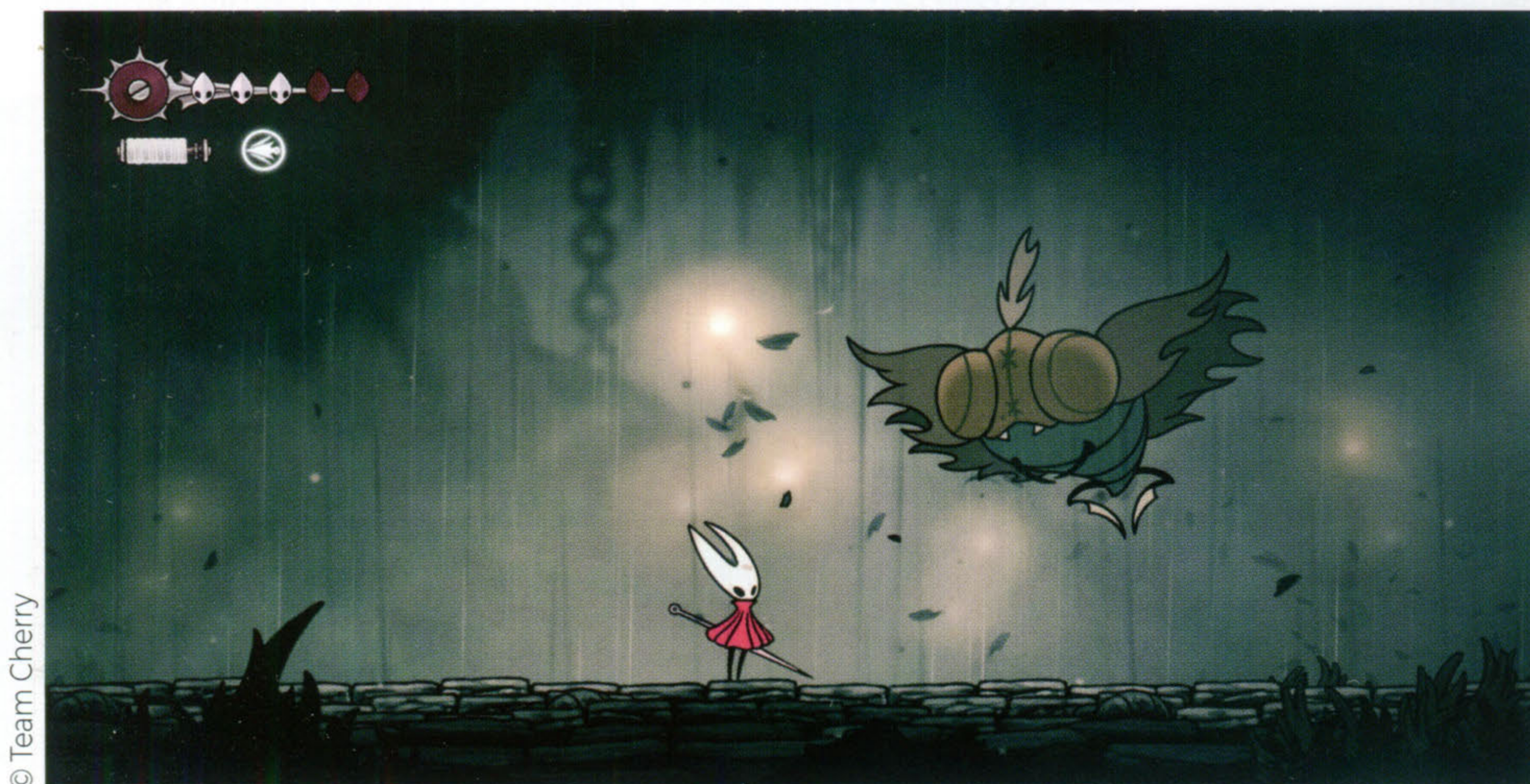
Одержимые жадой бессмертия, служители Цитадели принялись вживлять шёлк в свои панцири. В Белых палатах до сих пор можно встретить жуткие гибриды, получившиеся в результате этих экспериментов, — но даже те жуки, что сумели сохранить себя, передавали шёлк по наследству своим детям и детям своих детей.

Всё это упростило задачу Матери. Пилигримы, влекомые зовом Цитадели, сами приходили к порогу её храма. Ей оставалось лишь потянуть за нити, спрятанные внутри их панцирей. От проклятия Наваждения не спасала даже смерть: шёлковая нить оживляла трупы рабочих и слуг, заставляя их вечно трудиться и защищать Цитадель.

Для завершения своего плана — опутать весь Фарлум своей паутиной — королеве не хватало лишь двух вещей. Прежде всего, ей требовался шёлк, и для того, чтобы получить его, Мать начала отправлять своих подданных искать и ловить Ткачей. Так среди прочих в королевство попала Хорнет.

Вторая вещь была более личной: Матери требовались наследницы, которые хотели бы её пробуждения.

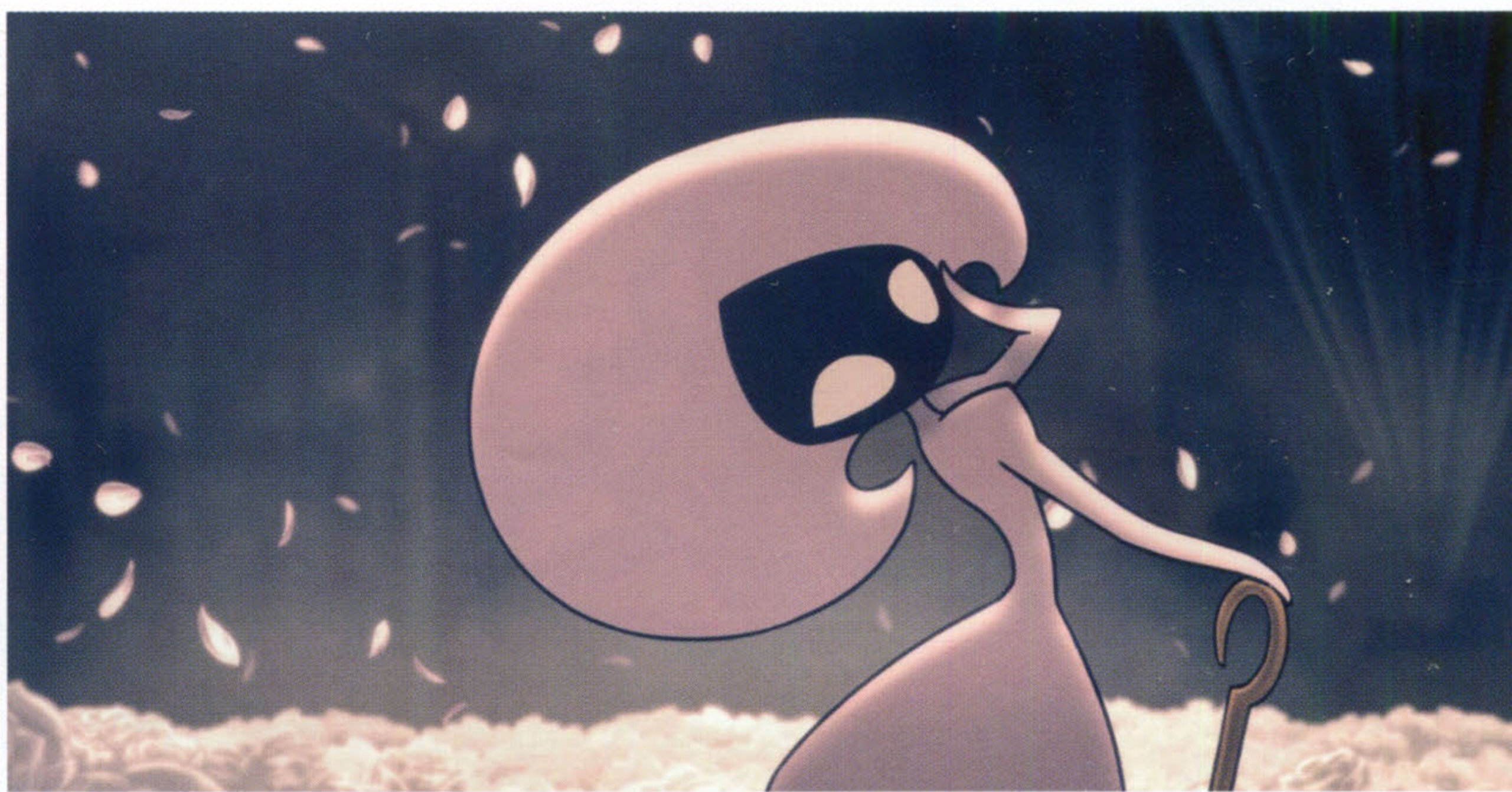
Тех, кто пытался бежать из Топей, отлавливал зверь Топекрыл



© Team Cherry



© Team Cherry



Чтобы ещё лучше оградить Колыбель, строители убили одного из Зелёных принцев — и, разделив его душу надвое, создали пару механических стражей

Как и король Халлоунеста, Верховная мать недооценила силу эмоций, способных жить внутри созданной ею оболочки

Из своего шёлка она сплела двух дочерей — Фантому и Лейс: хрупкие и увечные, но всё же формы жизни. Первая стала неудачной пробой, обречённой сереть и угасать в вентиляционных шахтах под Цитаделью. А Лейс было суждено спасти королевство.

Возвращение в Бездну

Предстань же перед святой матерью, что сотворила столь жестокую и грубую дочь, как я.

Лейс

После того как Хорнет прибыла в Цитадель и раскрыла её тайны, она встала перед тем же выбором, с которым прежде столкнулся её брат Рыцарь: продлить стазис или разрушить его.

Первый путь был простым: Хорнет могла собрать Трёхчастную мелодию, открыть путь к Колыбели Матери и поглотить её силу. В этом случае она бы сдалась жажде власти, доставшейся ей по наследству от королевских предков, и заняла бы трон Верховной матери, окончательно опутав всю страну шёлком и пленив волю её жителей.

Однако в своих путешествиях по Фарлуму наша героиня прониклась судьбами и тяготами его жителей — и поэтому избрала другой путь. Вместо того чтобы занять трон Матери, она призвала на помощь старого союзника — Пустоту, способную навсегда поглотить тирана.

Но всё пошло не по плану: когда богиня шёлка поняла, что происходит, она попыталась утащить Хорнет с собой во тьму. Героиню спасло вмешательство, на которое она не рассчитывала: на помощь ей пришла Лейс. Она отрубила руку Матери и хотела освободить Хорнет.

Главная надежда монарха в итоге в ключевой момент её предала — и это

можно было предвидеть. Хотя Лейс, подобно Хорнет, стала хранительницей руин своего королевства, она возненавидела Матерь за свою хрупкую оболочку, обречённую на быстрое угасание, — поэтому вместо того, чтобы дать принцессе Халлоунеста погибнуть, она решила пожертвовать собой.

Вот только Лейс недооценила силу любви, которую питала к ней её мать. Монарх Фарлума, стремившаяся пленить или убить всех своих дочерей, отказалась убивать своё самое неблагодарное дитя. Чтобы не дать щупальцам Пустоты коснуться Лейс, королева сплела для неё защитный кокон и вцепилась своими нитями в Фарлум.

Когда пропитанный Пустотой шёлк опутал королевство, произошёл мощный катаклизм: пещеры во многих регионах полностью обрушились, а жуки, попавшие во власть Наваждения, стали ещё опаснее из-за влияния Бездны.

Теперь, чтобы спасти Фарлум от новой напасти, Хорнет требовалось сначала спасти Лейс — но ей нужна была защита, способная противостоять Пустоте. И принцесса Халлоунеста знала о таком средстве: воспитавшая её Белая леди рассказывала ей в детстве о Нежном цветке, чей свет мог прорезать тьму Бездны.

В самом Фарлуме такие цветы не росли — однако Хорнет знала, что сможет создать его по памяти с помощью сердец могучих воинов. Чтобы раздобыть их, она отправилась в мир Грёз и сразилась там с четырьмя великими вождями прошлого: Кармелитой, Найлет, Ханом и Клеверными танцорами.

Соединив их вместе во время ритуала, Хорнет нырнула в Бездну, но там её ждала новая напасть: Лейс оказалась захвачена Пустотой, просачивающейся в кокон. На то, чтобы освободить дочь шёлка от влияния Бездны,

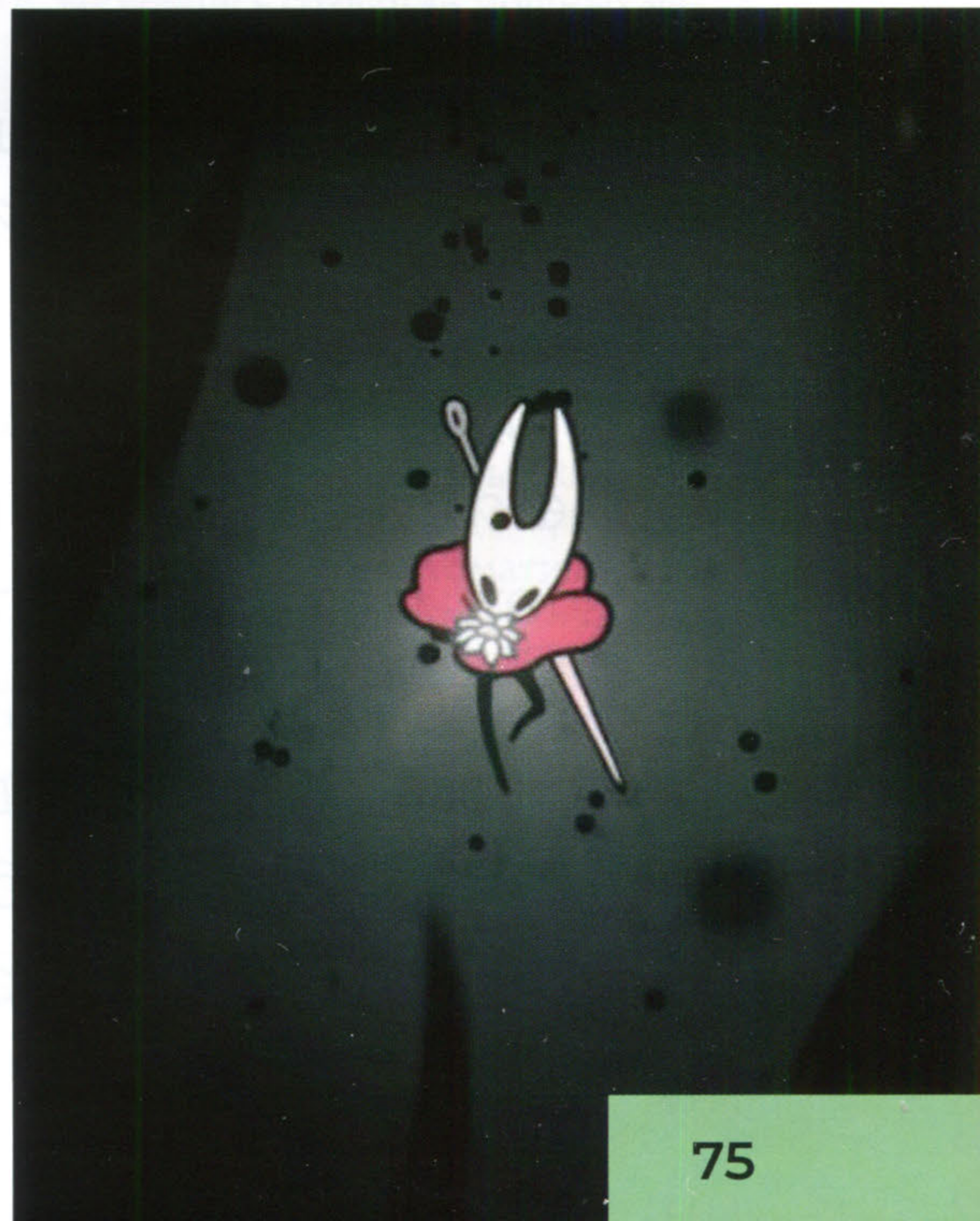
ушли драгоценные минуты, и магия Нежного цветка успела иссякнуть.

Казалось, что обе принцессы обречены утонуть во тьме, но в самый последний момент к ней подоспел на помощь старый друг — Рыцарь, который после победы над Лучезарностью вернулся в Бездну. Он вытянул Хорнет и Лейс на поверхность — и это позволило Верховной матери наконец-то разорвать нити, связывавшие королевство.

* * *

На этом пока что заканчивается история Фарлума, второго королевства, павшего из-за амбиций своего правителя. Однако, как и в случае с Халлоунестом, наш рассказ заканчивается не крахом, а надеждой, ведь его герои нашли в себе силы отпустить прошлое и двигаться дальше. Желаем того же и вам! 🌸

Хорнет ныряет в Бездну, защищённая сиянием Нежного цветка



Текст: Антон Первушин

МАРСИАНСКИЙ ПРОРЫВ

Как земляне добрались
до Красной планеты

Марс остаётся в центре внимания учёных и специалистов ракетно-космической сферы. Хотя сегодня мы знаем о нём намного больше, чем полвека назад, избавившись от многих иллюзий, он продолжает определять стратегию внеземной экспансии и вид проектов, нацеленных на продвижение человечества в космос. 60 лет назад, когда только появилась техническая возможность добраться до Марса, он с точки зрения науки выглядел привлекательным, но и недоступным. Потребовалось приложить серьёзные усилия, чтобы всё-таки — хоть и опосредованно — прикоснуться к марсианской поверхности.

ESA & MPS for OSIRIS Team MPS/UPD/LAM/JAA/
RSSD/INTA/UPM/DASP/IDA [CC BY-SA 3.0 IGO]

Пути к Марсу

В конце 1950-х стремительно развивалось конструирование баллистических ракет-носителей, искусственные спутники запускали один за другим. Казалось, что освоение планет — дело ближайшего будущего. Футурологи и фантасты уверенно предсказывали, что человеческие колонии в первую очередь появятся на Марсе: на тот момент он считался наиболее подходящим миром для закрепления землян на новых рубежах.

К тому были предпосылки. Большинство астрономов сходились во мнении, что на Марсе нет высоко-развитой цивилизации, как думали полвека назад, однако в то же время полагали, будто по природным условиям планета схожа с нашими полярными районами: есть вода, атмосфера, а давление и температура на поверхности позволят человеку обойтись без тяжёлых скафандров. Существовала наука астроботаника — её основы заложил советский астроном Гавриил Тихов. Он утверждал, что в процессе эволюции на Марсе развилась растительность, подобная земной хвойной. Чтобы подтвердить свою гипотезу, Тихов в 1947 году собрал при Алма-Атинской астрофизической обсерватории группу, которая сравнивала спектры Марса и разнообразных растений из северных и высокогорных регионов. Интересно, что летом 1951 года у него проходила практика будущий знаменитый фантаст Борис Стругацкий; вместе с братом он использовал представления Тихова в своих произведениях.

Кроме того, оставалась неразгаданной тайна «каналов» — сети тонких прямых линий, которую более полувека наблюдали на марсианской поверхности астрономы. От идеи

Астроном Гавриил Тихов утверждал, что в процессе эволюции на Марсе развилась растительность, подобная земной хвойной

об их искусственном происхождении, конечно, отказались, но загадку всё равно требовалось раскрыть, уложив объяснение в рамки принятой картины мира. Возможно, это трещины в коре планеты или леса, выросшие вдоль источников воды?

Обобщая сведения о Марсе, популяризатор Борис Ляпунов писал в книге «Открытие мира» (1954):

«Когда ракеты отправятся к Марсу, снимки с близких расстояний, а впоследствии посещение планеты людьми дадут, наконец, ответ, что же представляют собой таинственные линии, испещрившие поверхность планеты. Не так уж долго осталось ждать. Возможно, что к столетию от-крытия каналов, через четверть века, эта загадка перестанет уже существовать».

Позднее, когда в открытой печати появились сообщения об успешных запусках геофизических ракет, Ляпунов в очерке «Мы — на Марсе!» (1956) пророчествовал, что в 1995 году на соседней планете высадится экспедиция, которая даст ответы на накопившиеся вопросы. Советские читатели были так заинтригованы перспективами полётов туда, что завалили периодические издания письмами с просьбой дать возможность отправиться на Марс: соответствующую подборку опубликовал в июне 1957 года (то есть ещё до запуска «Спутника-1») журнал «Огонёк».

Иного взгляда на будущее освоение Марса придерживался кандидат технических наук Юрий Хлебцевич. Он получил известность благодаря концепции телеуправляемой танкетки-лаборатории для изучения поверхности небесных тел и в статье «В ракете — на Марс» (1957) утверждал:

«Эти лаборатории помогут нам решить очень важную задачу: не отправляя в межпланетный полёт смельчаков-одиночек, предоставить тысячам учёных вполне реальную возможность наблюдать у экранов специальных телевизоров и другой радиотелеаппаратуры всё то, что происходит вдали от Земли, и таким образом изучить всё необходимое для первых межпланетных путешествий людей».

Понятно, что создатели реальной ракетно-космической техники предпочли вариант Хлебцевича. Сведения о Марсе были противоречивы и часто опирались на желаемый образ вместо установленных фактов. Прежде всего следовало отправить к нему беспилотные аппараты-разведчики.

Первая попытка

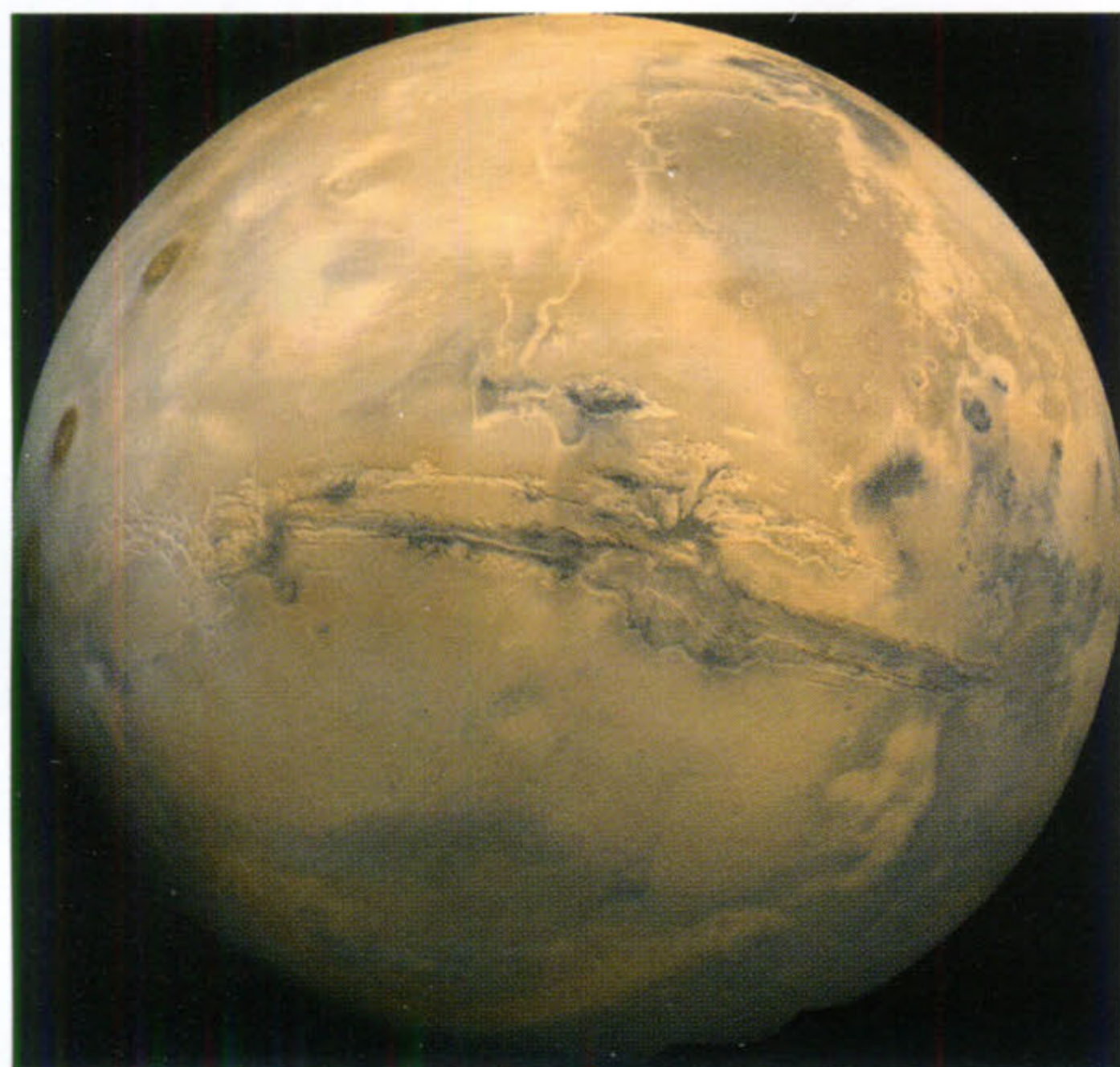
Для Сергея Королёва, возглавлявшего Опытное-конструкторское бюро № 1 (ОКБ-1), стремление к Марсу было одним из смыслов жизни. Этой идеей он загорелся ещё в 1930-е годы и, добившись создания мощных четырёхступенчатых ракет-носителей «Молния», сразу стал планировать запуск межпланетных автоматических станций. Советское правительство его поддержало: успешные миссии к соседним планетам позволили бы не только получить научные данные, но и закрепить за СССР статус ведущей космической державы.

В ОКБ-1 межпланетные комплексы проектировал отдел № 9, а сектором по разработке автоматических станций руководил талантливый конструктор Глеб Максимов. Проектную группу при нём возглавил Лев Дульнев. Там создали два типа автоматических станций: 1М («Марс») и 1В («Венера»). Это были довольно сложные аппараты со стабилизацией по трём осям, системой контроля положения и силовой установкой;

Пройдёт ещё немало времени, прежде чем человек ступит на поверхность Марса



NASA/USGS



Система каньонов в долине Маринер простирается на 4000 километров

их снабдили солнечными батареями, серебряно-цинковыми аккумуляторами, системами терморегулирования и дальней связи.

План Королёва предусматривал три запуска к Марсу для доставки двух пролётных станций и одного спускаемого аппарата. 26 сентября 1960 года было бы идеальной датой в окне пуска. Планировалось, что пролётные станции заснимут планету на расстояниях от 30 000 до 5 000 км, а также, чтобы обнаружить признаки

растительности, исследуют спектр отражённого ею света в ультрафиолетовых и инфракрасных диапазонах. Спускаемому аппарату предстояло более трудное задание: пройти сквозь марсианскую атмосферу, уцелеть после жёсткой посадки и сделать фотографии местности. Однако в те времена информация о свойствах внеземных атмосфер была ненадёжна. Королёв рассчитал, что давление у поверхности Марса должно быть от 60 до 120 мбар, но в действительности оно оказалось намного меньше — 5–6 мбар.

Посадочное устройство и парашютная система прошли испытания на полигоне Капустин Яр с использованием геофизической ракеты Р-11. Однако объём работ был слишком большой, и Королёв отказался от спускаемого аппарата, ограничившись миссией пролёта у планеты.

31 августа станции 1М № 1 и № 2 прибыли на полигон Тюра-Там (будущий космодром Байконур). Они находились в «полусобранном» состоянии, и команда Королёва трудилась сутками, решая множество технических проблем. Больше всего беспокойства вызывали системы связи. Полномасштабные комплексные испытания

В подготовку к старту трёх межпланетных станций вмешалась большая политика: разразился Карибский кризис

начались только 27 сентября — то есть уже после оптимальной даты пуска!

Чтобы станции всё-таки улетели к Марсу, а не в пустоту, срочно потребовалось уменьшить их массу. Конструктор Борис Черток вспоминал:

«Баллистики и проектанты считали траектории для каждой даты. Они доложили: «Мы уходим от оптимальной даты, поэтому надо искать резервы веса!»

Госкомиссия без колебаний постановила снять с борта фототелевизионное устройство и спектрорефлексомер профессора [Александра Игнатьевича] Лебединского. Этот прибор должен был определить, есть ли жизнь на Марсе. Чтобы облегчить принятие такого решения, Королёв предложил прибор предварительно проверить в степи недалеко от нашей площадки. Ко всеобщему восторгу прибор показал, что на Земле в Тюра-Таме «жизни нет»!

Борис Черток «Ракеты и люди. Фили-Подлипки-Тюратам»

Понятно, что результат такой «штурмовщины» был плачевен. Ракеты «Молния» с 1М стартовали 10 и 14 октября 1960 года и обе разрушились, не выведя станции даже на околоземную орбиту.

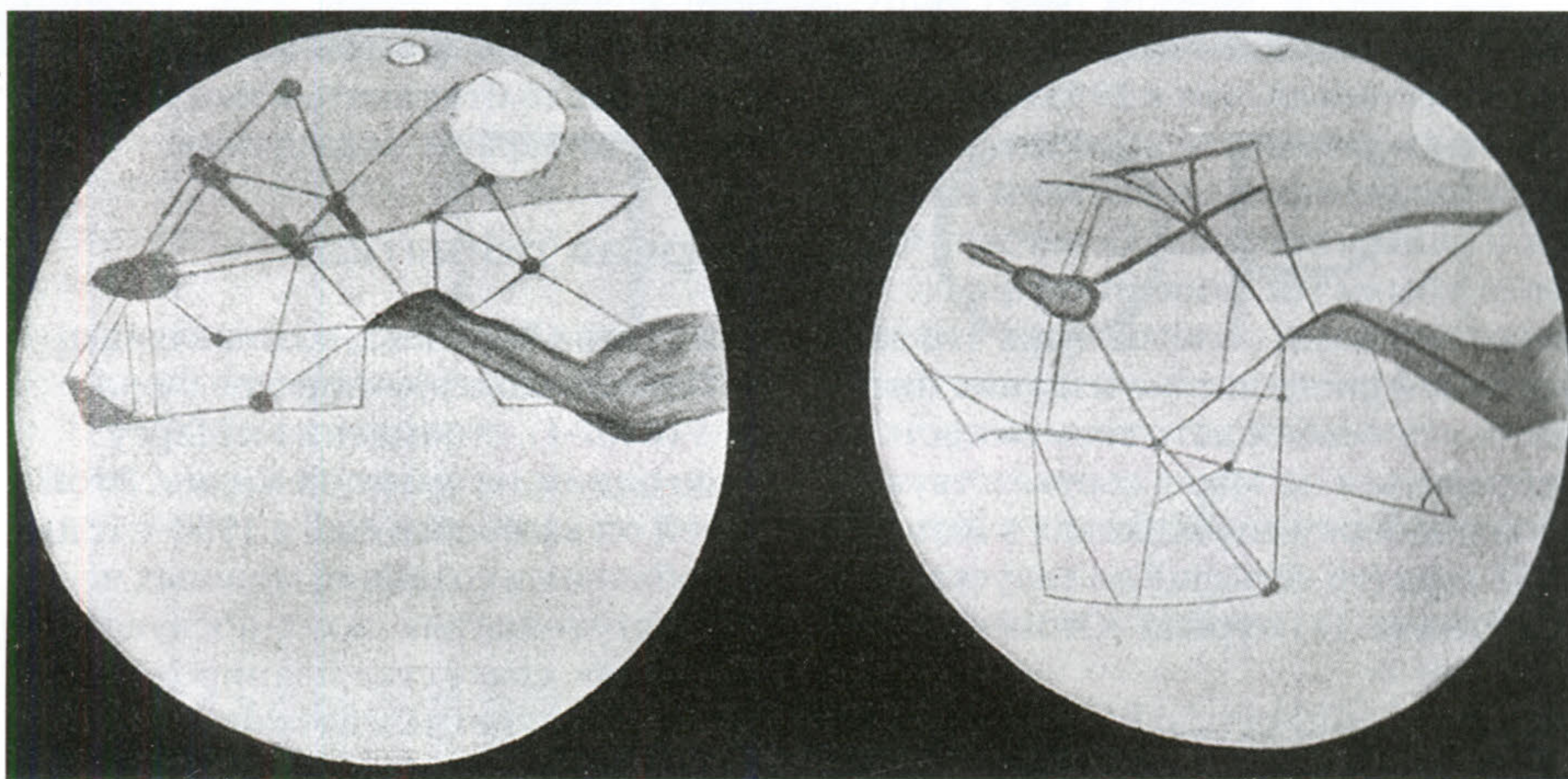
Боги войны

Несмотря на провал, команда Королёва верила в свои силы. В феврале 1961 года было решено изменить направление — создать унифицированную межпланетную станцию, которая могла бы исследовать и Марс, и Венеру.

К 30 июля специалисты подготовили исходные данные для конструирования станции 2МВ, а к январю 1962 года выпустили чертежи 2МВ-1 (для посадки на Венеру), 2МВ-2 (для пролёта Венеры), 2МВ-3 (для посадки на Марс), 2МВ-4 (для пролёта Марса).

Каждая станция состояла из основного (орбитального) и специального отсеков. В первом были основные системы, обеспечивающие

Персиваль Лоуэлл

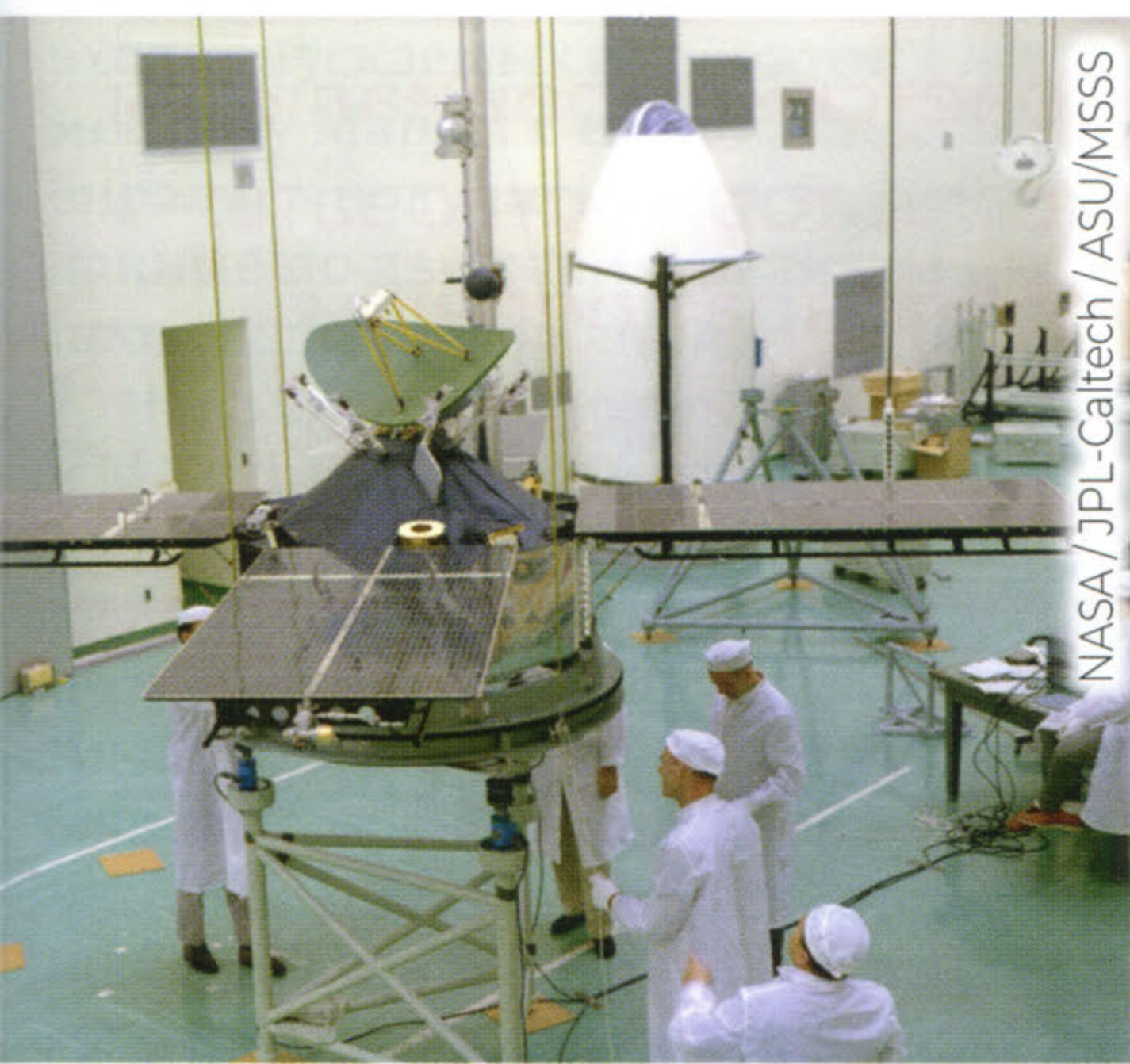


Системы каналов, которые астрономы прошлого наблюдали в телескоп, оказались оптической иллюзией...

...Однако это не значит, что каналов на Марсе нет совсем



NASA/JPL-Caltech/USGS



NASA / JPL-Caltech / ASU/MSSS

Mariner 4 первым сделал снимки Марса с близкого расстояния

терморегулирование, ориентацию и коррекцию, радиосвязь, энергопитание, научные приборы. Второй же изготавливали по двум схемам в зависимости от решаемой задачи. В случае пролёта около планеты в отсеке устанавливали фототелевизионное устройство. В случае посадки его роль выполнял спускаемый аппарат с теплозащитным покрытием; внутри него находились парашюты, радиокомплекс и системы, обеспечивающие работу приборов на поверхности.

В августе 1962 года на Байконур доставили три межпланетные станции: две «пролётные» и одну «посадочную». Но тут в подготовку вмешалась большая политика.

Как раз в это время в рамках операции «Анадырь» СССР отправил на Кубу баллистические ракеты средней дальности Р-12 и Р-14 с термоядерными боеголовками. У Советского Союза были всего лишь 24 стартовые установки с межконтинентальными ракетами: для двадцати Р-16 с дальностью полёта 11–13 тысяч км и четырёх Р-7А с дальностью полёта 8,5 тысячи км. Соотношение ракетно-ядерных сил составляло 1:4,5 в пользу США. Если бы удалось развернуть на Кубе новый комплекс установок, перевес изменился бы в пользу СССР, но американцы узнали об этой операции. Разразился Карибский военно-политический кризис, который мог привести к обмену ядерными ударами и глобальной войне.

Ракеты-носители «Молния» планировалось запускать со стартового комплекса, предназначенного для размещения боевой ракеты Р-7А. В разгар кризиса он должен был встать на боевое дежурство. Специалисты, готовившие запуск станций 2МВ, ожидали, что им запретят работы на комплексе,



NASA

Сейчас фотографиями с поверхности Марса никого не удивишь

но этого не произошло. 24 октября 2МВ-4 № 1 отправилась в полёт, но из-за отказа четвёртой ступени не смогла выйти на межпланетную траекторию, оставшись на околоземной орбите. Черток рассказывал:

«Мы нигде не сообщали о подготовке пуска к Марсу. Американские средства ПВО в такой напряжённой обстановке могли принять этот пуск за боевой. К счастью, радиолокационная техника, а может быть, и предварительная разведка позволяли им уже тогда отличать космические пуски от боевых.

Борис Черток «Ракеты и люди. Горячие дни холодной войны»

25 октября на стартовый комплекс вывезли очередную ракету, но к тому моменту кризис обострился до предела. Военные собирались заменить «Молнию» боевым носителем с ядерным зарядом, а гражданским специалистам приказали покинуть территорию космодрома. К счастью, 27 октября начались переговоры, и угроза войны отступила.

Станция 2МВ-4 № 2 успешно стартовала 1 ноября 1962 года и вышла на межпланетную трассу; в открытой печати её называли «Марс-1». Она должна была пролететь над марсианской поверхностью, сделать её снимки и передать их по радиолинии на Землю. Заодно учёные надеялись получить информацию о свойствах космического пространства вблизи соседней планеты, установить наличие магнитного поля и его интенсивность. «Посадочную» станцию 2МВ-3 № 1, стартовавшую 4 ноября, постигла неудача: опять подвела четвёртая ступень.

Впрочем, полёт «Марса-1» тоже сопровождался проблемами. Из-за неплотно прилегавшего клапана началась утечка в одном из двух баков с азотом. Станция стала неуправляемо

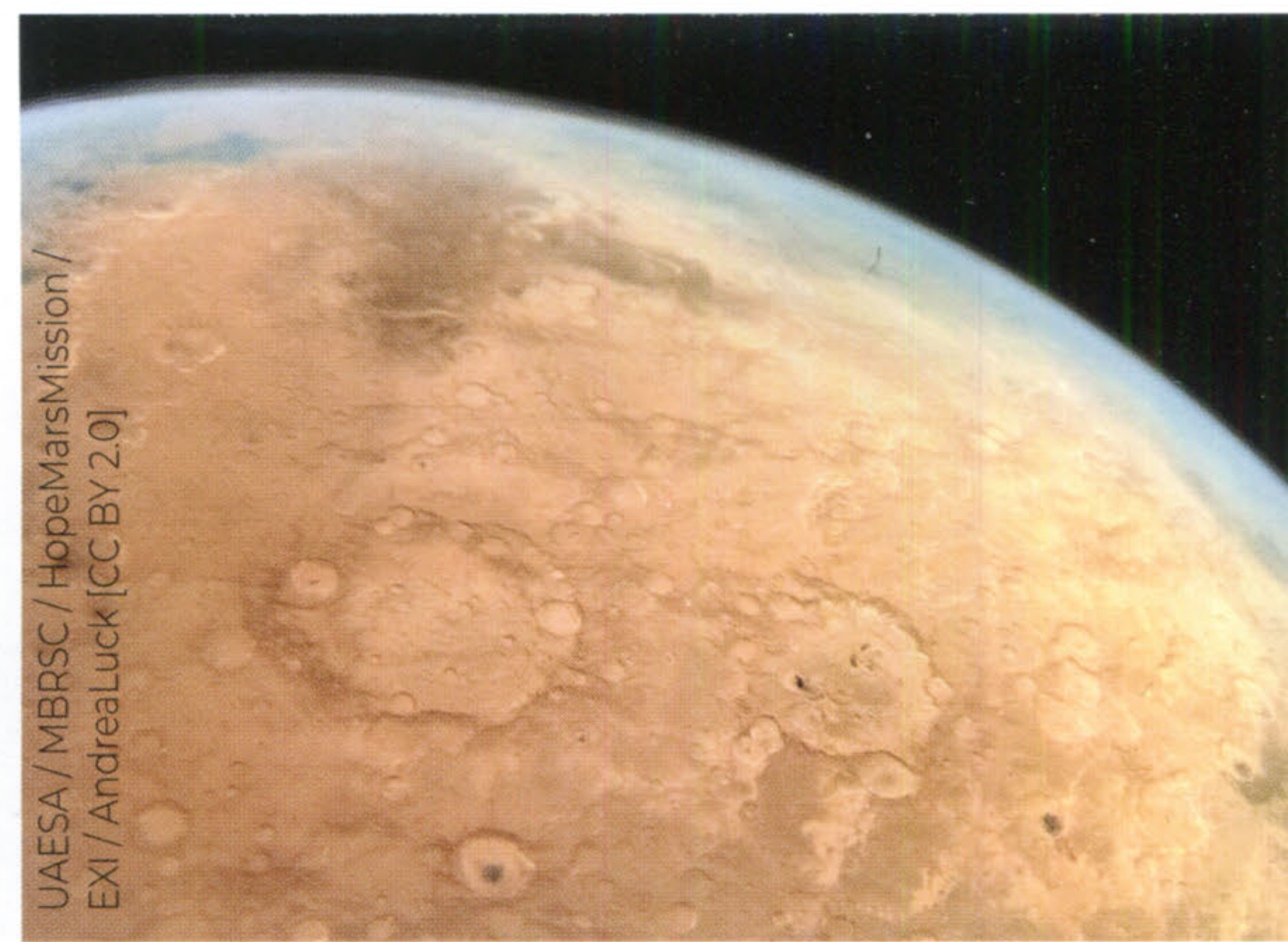
вращаться. Когда азот в баке закончился, вращение станции удалось остановить, но запасов в системе ориентации не хватило, чтобы навести остроуправляемую параболическую антенну на Землю. 2 марта 1963 года уровень сигнала начал снижаться, и 21 марта связь с «Марсом-1» была потеряна.

Марс вблизи

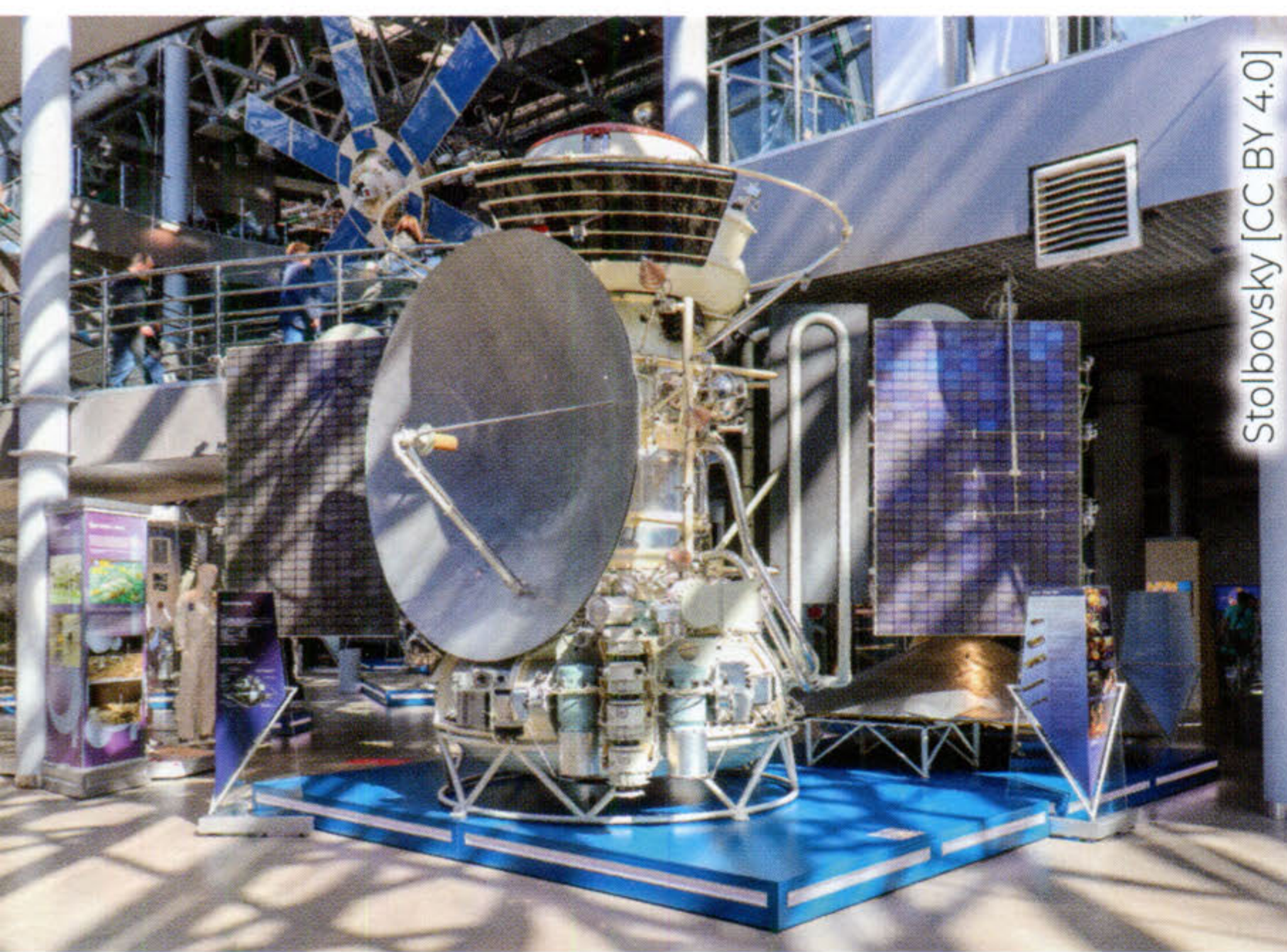
С похожими проблемами столкнулись и в США. Они запустили к Марсу свой первый космический аппарат — Mariner 3 — 5 ноября 1964 года. Однако на восьмом часу полёта контроль над ним был потерян: похоже, не отошёл головной обтекатель, защищавший его при прохождении атмосферы, из-за чего не раскрылись панели солнечных батарей.

28 ноября стартовал Mariner 4. На этот раз фортуна улыбнулась американцам: 15 июля 1965 года аппарат пролетел в 9 846 км от Марса и сделал 22 снимка. Поверхность планеты оказалась густо изрытой кратерами (при первоначальном обзоре

Атмосфера Марса оказалась ещё более разреженной, чем рассчитывал Королёв



UAESA / MBRSC / HopeMarsMission / EXI / AndreaLucky [CC BY 2.0]



Stolbovsky [CC BY 4.0]

Станция «Марс-3» вышла на траекторию к цели с большой погрешностью

было идентифицировано 70 ударных кратеров) и... совершенно безжизненной. Никаких признаков каналов или растительности на Марсе обнаружить не удалось. Получалось, что Марс больше похож на Луну, чем на Землю. Его атмосфера слишком слаба, чтобы защищать поверхность от метеоритов. Даже если бы на планете и возникли какие-то зачатки жизни, они были бы уничтожены непрекращающейся метеоритной бомбардировкой.

В то же время звучала критика достоверности снимков с Mariner 4. Те, кто ратовал за продолжение исследований (среди них знаменитые учёные Кларк Чапман, Джеймс Поллак и Карл Саган), указывали, что аппарат заснял лишь небольшую часть марсианской поверхности, по которой нельзя судить о планете в целом.

Требовались дополнительные исследования. В 1969 году советские ракетчики вновь попытались

В жидкой форме воды на поверхности Марса нет — только в форме ледников. А вот под поверхностью она может обнаружиться

отправить к Марсу две станции нового типа М-69, созданные под руководством Георгия Бабакина в НПО имени С. А. Лавочкина. Обе попытки закончились неудачей: ракеты-носители «Протон-К», призванные вывести их в космос, взорвались в воздухе.

25 февраля и 27 марта 1969 года к Марсу отправились ещё два американских аппарата: Mariner 6 и Mariner 7. Первый пролетел в 3 431 км от Марса и сделал 75 фотографий; второй приблизился на расстояние в 3 430 км и прислал 126 фотографий. Было заснято до 20 % поверхности. Некоторые, самые удачные снимки имели разрешение до 300 метров в пикселе. Данные с Mariner 4 полностью подтвердились. Перед учёными открылся негостеприимный и однообразный мир.

Биохимик Норман Хоровиц, участвовавший в поисках внеземной жизни, писал, не скрывая разочарования:



История марсианских исследований — это история поразительных ошибок. Ошибочные наблюдения и ошибочные интерпретации мешали изучению Марса с самого его начала. Будущее решит, в какой степени это было вызвано принципиальной трудностью наблюдения планеты, а в какой — самообманом со стороны исследователей. Без сомнения, оба фактора сыграли свою роль.

Норман Хоровиц

The Search for Life on Mars: Where We Stand Today

Вопрос о растительности на Марсе был снят, но оставалась надежда найти хотя бы микроорганизмы. Чтобы удостовериться, стерилен Марс или нет, следовало добраться до его поверхности.

Советские специалисты могли торжествовать: их аппарат первым в истории добрался до поверхности Марса

Трудный путь к успеху

Очередной штурм Марса начался в 1971 году. Mariner 8 стартовал 9 мая, но из-за неполадок в системе управления ракеты-носителя Atlas-Centaur упал в Атлантический океан.

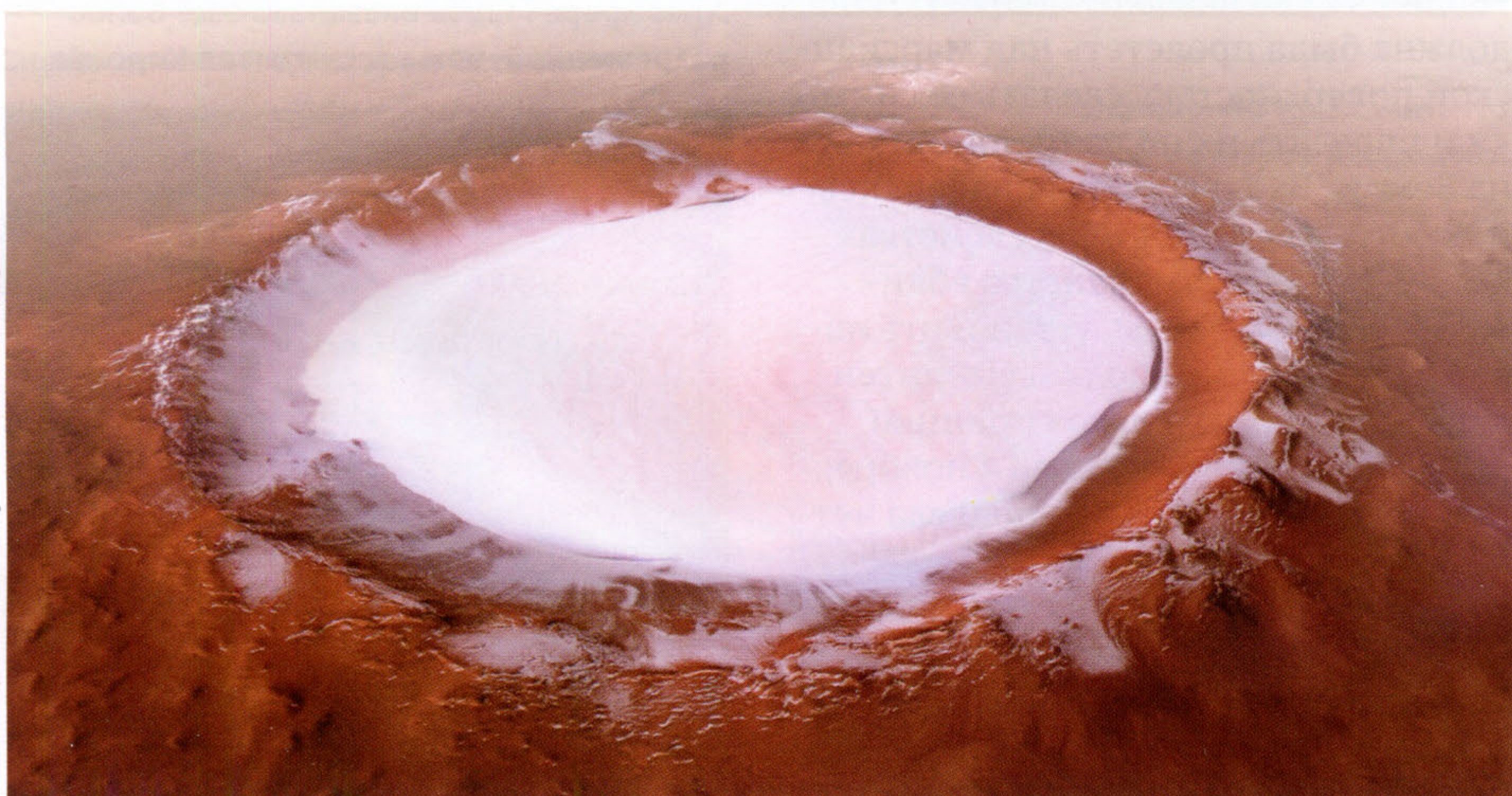
Для выполнения его задач оперативно подготовили Mariner 9. Его запустили 30 мая, однако в полёте он был не одинок.

Чтобы вернуть приоритет в области межпланетных исследований, советские специалисты разработали проект М-71 для отправки к Марсу трёх автоматических станций. Первая из них (М-71С) должна была стартовать раньше остальных и выйти на ареоцентрическую орбиту до прилёта американского аппарата. Две другие (М-71П) доставили бы на поверхность Марса спускаемые аппараты, а их орбитальные модули провели бы исследования с высоты. Запустить их планировали позже.

При посадке на Марс яйцевидный спускаемый аппарат должен был по командам бортовой автоматики отделить защитный кожух, раскрыть лепестки корпуса и принять вертикальное положение. После этого включались передатчики и приборы, на грунт выносились рентгеновский спектрометр и прибор оценки проходимости ПрОП-М, рассчитанный на короткое путешествие, чтобы изучить физические свойства грунта. В течение 25 минут виды окружающего ландшафта и научная информация передавались бы на орбитальный модуль, который ретранслировал бы их на Землю.

Станция М-71С № 170 стартовала 10 мая 1971 года, но из-за сбоя разгонного блока «Д» ракеты-носителя «Протон-К» осталась на околоземной орбите. В печати ей присвоили название «Космос-419». Причиной оказалась глупая ошибка: оператор, вводящий в переменную управляющей программы параметры отлёта, набрал биты в обратном порядке — получилось, что станция должна стартовать не через десятки минут, а через сотни часов. К сожалению, от М-71С зависела точность

ESA / DLR / FU Berlin [CC BY-SA 3.0 IGO]



входа спускаемых аппаратов в атмосферу Марса: с её помощью собирались получить недостающие данные по движению планеты для проведения коррекций.

Несмотря на провал, М-71П № 171 и М-71П № 172 были запущены по плану 19 и 28 мая. После выхода на межпланетную траекторию они получили имена «Марс-2» и «Марс-3». Их полёт тоже сопровождался проблемами, причём если «Марс-2» вывели к планете более или менее точно, то «Марс-3» — с очень заметной погрешностью.

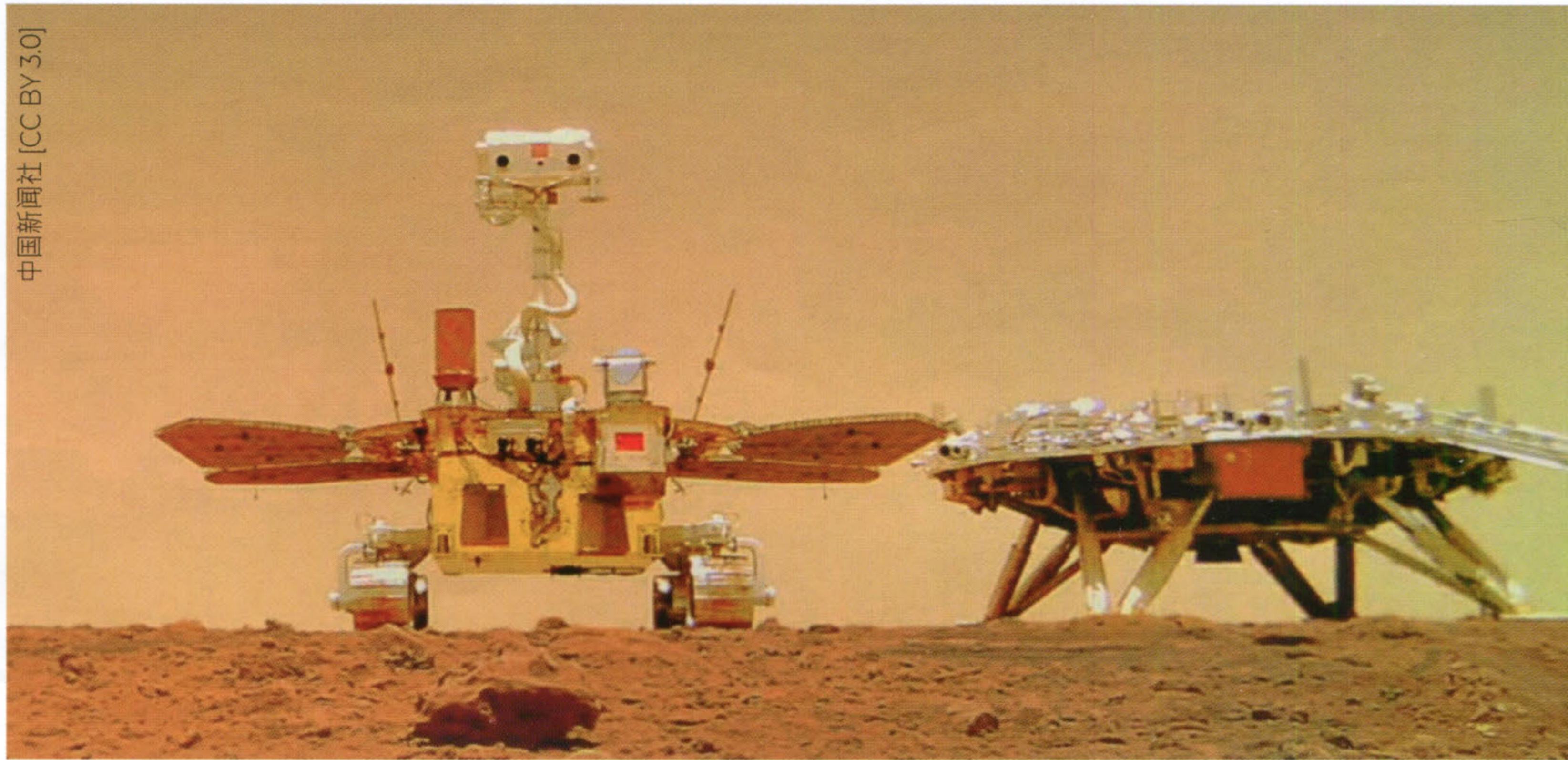
С посадкой дело тоже не заладилось. Поскольку М-71С так и не прилетела, специалистам пришлось полагаться только на бортовые системы навигации станций, что подвело «Марс-2». Как позднее выяснилось, его система управления ошиблась при третьей коррекции траектории, и для спускаемого аппарата ошибка оказалась фатальной: 27 ноября он вошёл в атмосферу Марса под более острым углом, чем планировалось, и разбился.

Хотя советские специалисты могли торжествовать: их аппарат первым в истории добрался до поверхности Марса. Но поводов для радости было мало, ведь следующая станция могла разделить судьбу предшественницы. Хуже того, на планете бушевала сильнейшая песчаная буря, не позволяя разглядеть какие-либо детали внизу.

Тем не менее 2 декабря спускаемый аппарат «Марса-3» отделился от орбитального модуля и вошёл в атмосферу. Вспомогательный и основной парашюты раскрылись, теплозащитный экран был отброшен, после чего включилась тормозная

Спускаемому аппарату «Марса-3» просто не повезло: он попал в сильнейшую пылевую бурю

中国新闻社 [CC BY 3.0]



Помимо США, только Китай сумел посадить на Марс аппарат так, что он продолжил работать

ракета. После спуска, длившегося чуть более трёх минут, на скорости 20,7 м/с аппарат коснулся поверхности. Немедленно была сброшена верхняя крышка из пеноматериала и раскрылись четыре посадочных лепестка. Спустя полторы минуты посадочный аппарат начал передачу данных — однако через 20 секунд связь с ним прервалась.

Прошло ещё несколько часов, прежде чем орбитальный модуль «Марса-3», выйдя на ареоцентрическую орбиту, смог ретранслировать на Землю информацию с аппарата. Переданное изображение имело чёткие признаки телевизионного сигнала: белый шум сменяется очень тёмной и мало контрастной картинкой с техническими метками по краям. Скорее всего, сигнал был потерян из-за пылевой бури — или же, возможно, из-за коронного разряда в атмосфере.

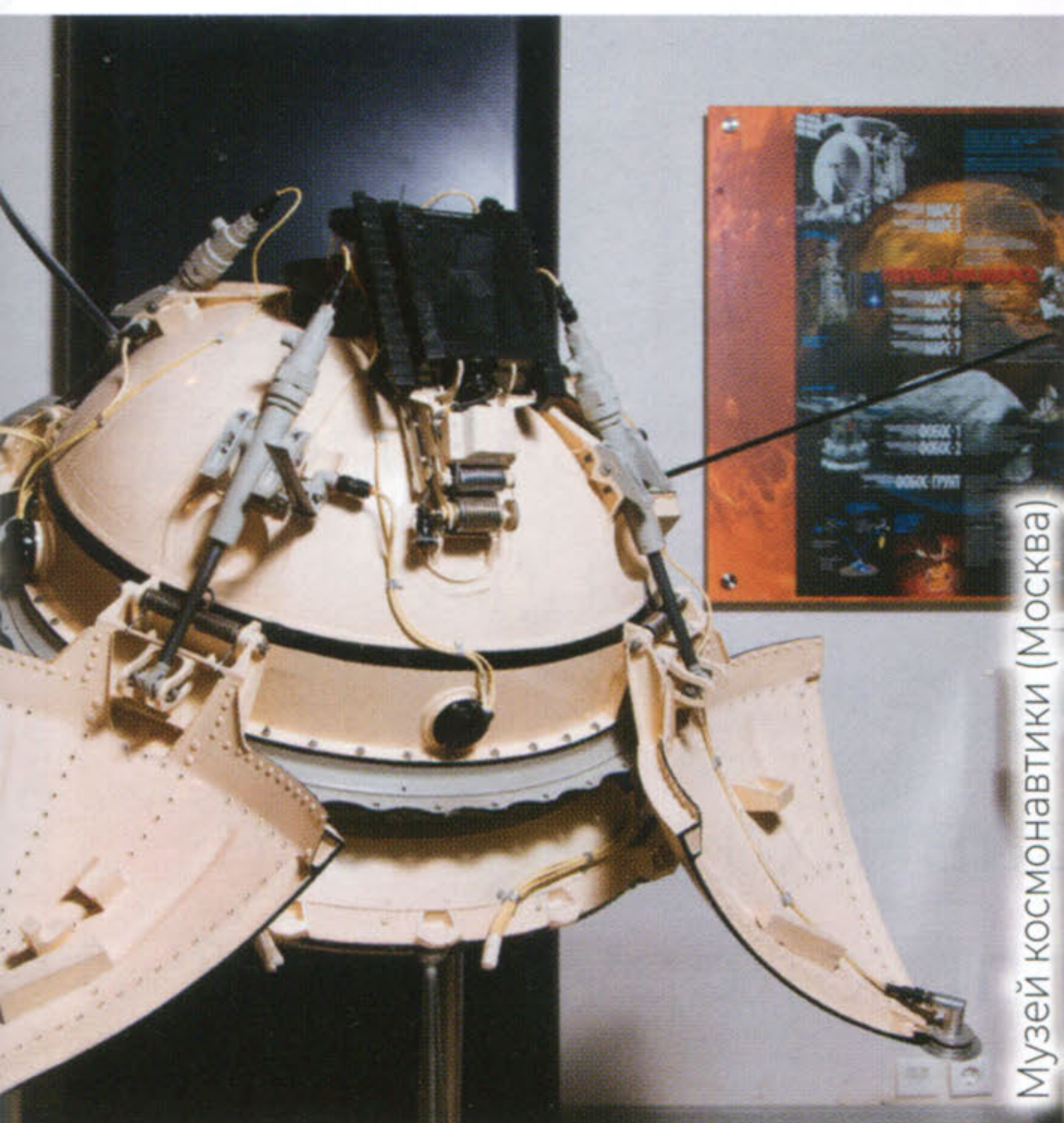
В итоге больше всего информации о Марсе в том году сумел

собрать Mariner 9. Среди прочего, он заснял многочисленные образования, напоминающие русла высохших рек, протяжённостью до сотен километров. Это открытие вдохновило учёных продолжить разрабатывать проекты для изучения соседней планеты. Вопрос о жизни на Марсе снова обрёл актуальность.

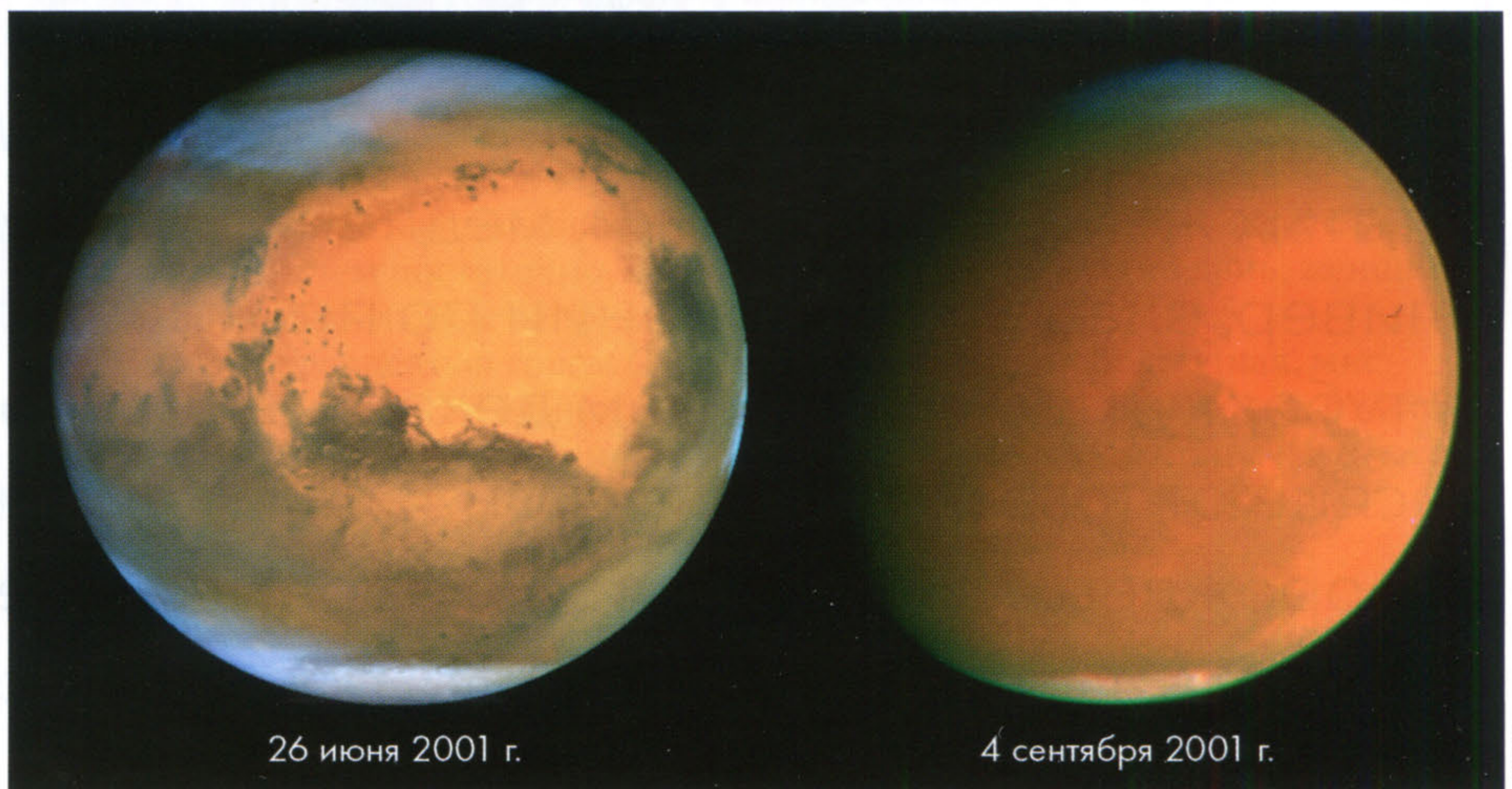
* * *

Сейчас достижения 1971 года кажутся скромными. Однако даже сегодня далеко не каждая страна способна отправить к Марсу научную станцию и посадить спускаемый аппарат на его поверхность — и в их число Россия, увы, пока не входит. Остаётся надеяться, что со временем ситуация изменится, и наши станции или даже космонавты доберутся до столь близкой — и вместе с тем столь далёкой Красной планеты. **ЯР**

Пылевые бури на Марсе могут охватывать почти всю планету



Музей космонавтики (Москва)



26 июня 2001 г.

4 сентября 2001 г.

NASA



Текст: Мария Лебедеко

ПРОКЛЯТЫЙ СТАРЫЙ ДОМ

История особняка Винчестеров

Достопочтенная миссис Сара Винчестер, одна из самых богатых женщин Америки, медленно сходила с ума. Её свёкор Оливер, владелец компании по производству винтовок, умер от туберкулёза в холодном декабре 1880-го — а спустя три месяца от того же недуга скончался и любимый муж Уильям. Новорождённую дочь они похоронили уже давно, так что теперь у Сары остались лишь огромные доходы от оружейной корпорации да воспоминания о прошлом.

Но тяготили её не деньги и даже не смерть любимых. Каждую ночь женщину мучили души тысяч людей, убитых из той самой винтовки. Правда, они не обрушивали на её голову неудачи и не грозили неизлечимыми болезнями — наказание, которое избрали разгневанные мертвецы, было гораздо, гораздо страшнее. Проклятием Сары Винчестер стал... бесконечный ремонт.

Или нет.

Особняк с привидениями

Каждому туристу, который приходит на экскурсию в дом № 525 на Винчестер-бульваре в городе Сан-Хосе, Калифорния, рассказывают одну и ту же грустную историю. Историю о большой любви, утратах и безумии — и о том, куда могут завести человека отчаяние и одержимость.

В XIX веке в штате Коннектикут жил да был бизнесмен Оливер Винчестер. Он производил одежду — но его настоящей страстью было оружие. Сперва Оливер стал акционером небольшой компании, выпускавшей ружья, а после её банкротства основал свою фирму. В 1866 году он создал Winchester Repeating Arms Company и начал делать необычайно эффективные винтовки. Самая популярная из них, модель 1873, даже получила гордое прозвище — «ружьё, покорившее Запад».

У Оливера было две дочери и единственный сын Уильям. Когда молодому наследнику оружейного

Одна из сестёр Сары была рьяной защитницей животных — и девочка заразилась её идеями настолько, что однажды сурово отчитала мальчишку, который попросил разрешения поохотиться на малиновок около их дома



Разумеется, Уильям Винчестер работал в компании своего отца — где же ещё?

магната исполнилось 25 лет, он женился на миниатюрной, но очень хорошенькой девушке Саре Локвуд Парди, подруге детства. Молодожёны не чаяли души друг в друге — казалось, впереди их ждёт только счастье.

Но у судьбы явно были другие планы. В тот же год, когда Оливер гордо поместил на первую модель винтовки свою фамилию, у его отпрыска родилась дочь Энни. Орудия убийства и его модификациям была обеспечена долгая жизнь, а вот бедный, страдающий дефицитом массы тела ребёнок умер через сорок дней после рождения. Мир Сары и Уильяма рухнул. Пока фирма Винчестеров богатели и обеспечивала страну новыми ружьями, они оплакивали свою потерю.

В 1880 году Саре пришлось пролить ещё больше слёз. В мае умерла её мать, зимой — свёкор, да и муж, неизлечимо больной чахоткой, слабел с каждым днём. Надежды не было: Уильям покинул свою горячо любимую жену весной следующего года, оставив ей двадцать миллионов долларов в акциях компании Винчестеров. Безутешная вдова получала процентами тысячу долларов в день — более чем достаточно, чтобы удовлетворить любые капризы. Вот только раздавленная горем Сара не хотела уже ничего. Её единственным желанием было вновь увидеть

Особняк Винчестеров в цифрах

Чтобы оценить размах архитектурных экспериментов Сары Винчестер, достаточно взглянуть на количество дополнений и усовершенствований, которые она успела внести за 36 лет строительства.

- В период «расцвета» в доме было около 500 комнат и семь этажей. К 1922 году (когда умерла его хозяйка) комнат осталось «всего» 160.
- Четыре сохранившихся этажа соединяют 47 лестниц и обогревают 47 каминов.
- Общая площадь жилья — 2229,67 квадратного метра.
- Дверей в особняке около 2000, а окон — 10 000.
- Ванных комнат не так уж много — тринадцать. А кухонь и того меньше — только шесть.

мужа и дочь — и однажды знакомые посоветовали ей бостонского медиума по имени Адам Кунс, который, по слухам, очень хорошо умел вызывать души из загробного мира.

Миссис Винчестер поехала в Бостон. Но спиритический сеанс пошёл совершенно не так, как ожидалось. Охваченный ужасом медиум сообщил Саре, что все её несчастья — не случайность, а злой рок. Род оружейников проклят: души людей, убитых из изобретённых Оливером винтовок, не могут найти покоя и жаждут погубить каждого Винчестера, что ещё ходит по грешной земле.

Сару точно громом поразило. В глубине души она никогда не сомневалась, что беды, которые на неё обрушились, были слишком многочисленны и серьёзны для простого стечения обстоятельств. Но что же делать? Можно ли спастись? Кунс вновь связался с духами и вымолил у них ответ: вдове следовало поехать в Калифорнию и построить для мстительных призраков дом-ловушку, в котором они заблудились бы навечно. Чтобы не оставить потусторонним силам ни единого шанса добраться до Сары, особняк требовалось постоянно перестраивать — и если ремонт прекратится хоть на день, женщину ждёт смерть.

Слегка приободрённая, миссис Винчестер отправилась в Калифорнию. Не желая привлекать к себе

По легенде, Сара в глубине души не сомневалась, что её беды были слишком многочисленны и серьёзны для простого стечения обстоятельств

лишнего внимания, она выбрала городок Сан-Хосе и купила там ранчо площадью 45 акров (18,21 гектара). На его территории стоял двухэтажный дом с восемью комнатами, так что капкан для духов можно было возводить не с нуля.

И в 1886 году началась бесконечная работа. Всё новые и новые строители десятками прибывали в Сан-Хосе и, качая головами, выполняли абсурдные приказы эксцентричной богачки. Соорудите ещё два этажа! Нет, три! Нет, пять! Возведите колокольню! Добавьте к дому восточное крыло! Разружьте это уродливое крыло! А теперь постройте заново! Втисните лестницу здесь, три окна там и прорубите проход из подвала в бальную залу через ванную! И никаких выходных, перерывов на обед или сон — трудитесь, трудитесь, трудитесь!

Средств на обустройство своего детища Сара не жалела: поговаривали, что грандиозный проект обошёлся ей в 5,5 миллиона долларов. Для отделки использовали самые дорогие материалы: красное дерево, мрамор, позолоту, — но, если после очередной перестройки от бесценных резных панелей и колонн оставались лишь обломки, хозяйка едва обращала на это внимание. Витражи в башне создавала по индивидуальному эскизу прославленная фирма Tiffany, люстры доставляли из Германии, а картины — из Франции. Не чуралась хозяйка и технических новшеств: в доме устанавливали



До землетрясения дом был действительно огромен:
в нём насчитывалось около пятисот комнат

генератор электричества, водяной насос и несколько лифтов.

Несмотря на потрясающую красоту интерьеров и прочие чудеса, жить в особняке Винчестеров было абсолютно невозможно. Из-за постоянных перепланировок дом действительно превратился в лабиринт: многие лестницы вели в никуда, двери открывались в сплошную стену, а окна неожиданно оказывались в полу. Из-за неправильного расположения труб водоснабжение не работало, а дымоходы не давали тяги.

У прислуги шла кругом голова: они устали просыпаться утром, не зная, где теперь находится кухня и как добраться до спальни своей госпожи, чтобы принести ей чай. Впрочем, никто и не думал увольняться, ведь за молчание Сара платила целых три доллара в день.

Каждую ночь с полуночи до двух она устраивала спиритический сеанс в специальной потайной комнате в центре дома — и спрашивала у духов, в каком направлении должно двигаться строительство. Никаких чертежей, разумеется, ей не рисовали: схемы существовали только для лифтов и парового котла. Остальные планы женщина царапала на всём, что попадалось под руку: старых счетах, салфетках, скатерти — и уничтожала после того, как один раз показывала их рабочим. Кроме того, гости из преисподней любили число 13, поэтому оно повторялось повсюду: в количестве комнат, окон, куточков витража и даже крючков для полотенец.

Иногда хозяйка устраивала для призраков вечеринки — доставала из сейфа золотую посуду и до утра пиновала в обществе мертвецов. Случайные прохожие слышали, как из особняка доносится потусторонняя, нездешняя музыка.

Переделка не остановилась и в 1906 году, когда в Калифорнии произошло землетрясение. Семиэтажная башня и одно крыло с пристройками третьего и четвертого этажей рухнули, замуровав миссис Винчестер в её комнате. С большим

Фамилия Винчестеров стала нарицательной благодаря популярности их винтовок



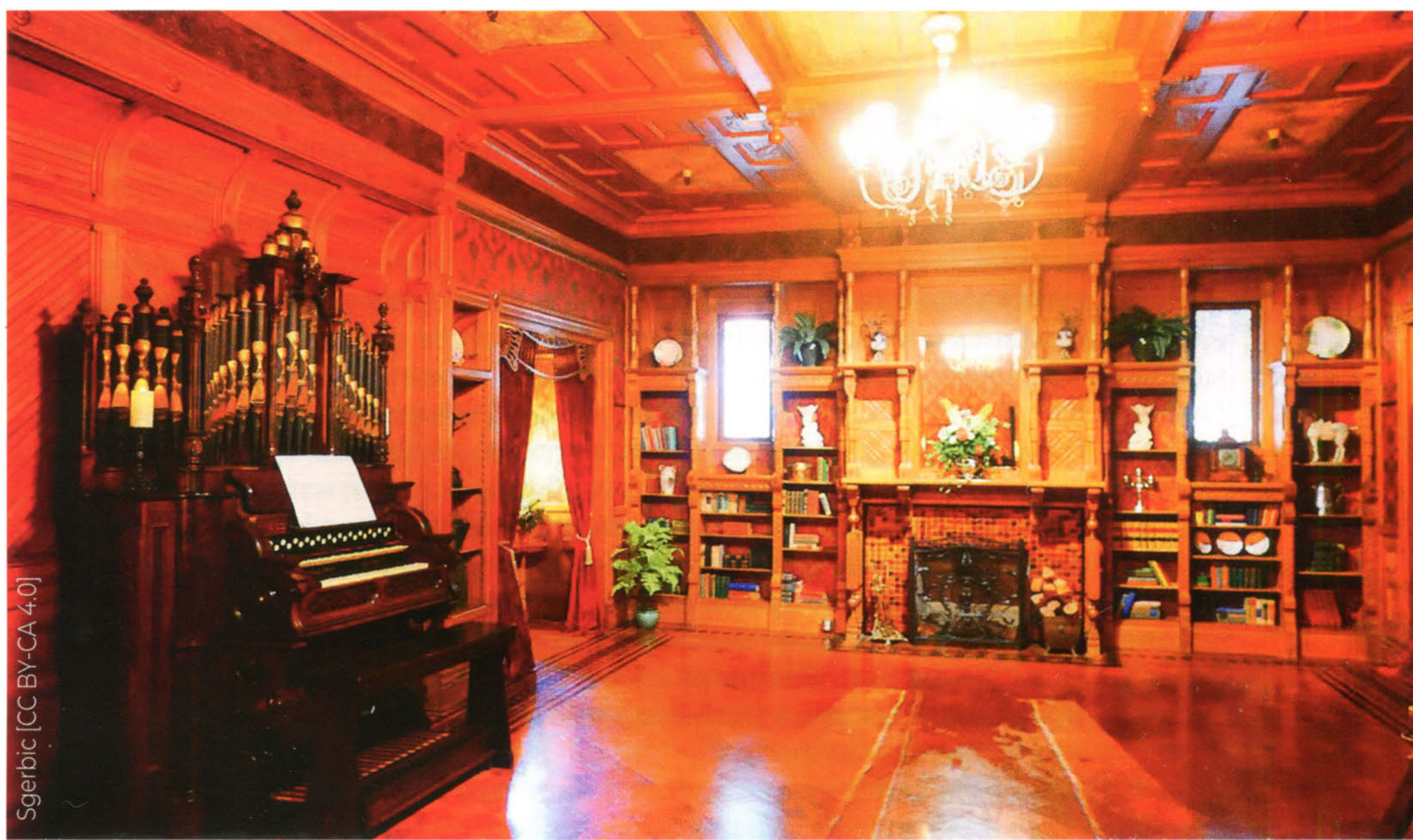
После смерти
маленькой дочери Сара
впала в депрессию
и полностью так
и не восстановилась

трудом рабочим удалось разобрать завалы и открыть дверь при помощи лома — пожилая вдова спокойно выбралась на свет божий и, отряхнув с чёрной юбки каменную пыль, просто приказала им немедленно продолжить строительство.

Всё закончилось в 1922 году. Несмотря на неугасимый энтузиазм, Саре не удалось перебороть семейное проклятие: женщина умерла во сне в 83 года. Узнав о её смерти, рабочие в ту же секунду сбежали из дома с привидениями, оставив в стенах не забитые до конца гвозди. На следующий день за ними последовали нервные, дёрганные слуги. Огромный, нелепый, расплывшийся в разные стороны дом, похожий на ожившую фантазию Маурица Эшера, оказался никому не нужен. В конце концов им завладели Джон и Мейми Брауны, которые превратили его в музей — и памятник человеческому безумию.

Красивый рассказ, верно? Страшный, трагический и очень яркий. Кажется, он создан для того, чтобы стать хоррор-фильмом или готическим романом.

В 1980–1990-х годах в особняке был открыт музей винтовок Винчестера



«Призрачная» музыка, доносившаяся из особняка по ночам, объяснялась просто: Сара страдала бессонницей и иногда играла на органе в большом бальном зале

Вот только есть одна маленькая проблема. Легенда о проклятом поместье Сары Винчестер — враньё.

Маленькая хозяйка большого дома

Каждый человек, решив найти в интернете информацию о доме № 525 на Винчестер-бульваре в городе Сан-Хосе, Калифорния, узнает совсем другую историю. Историю об умной женщине, одиночестве и необычном хобби — и о том, куда

могут завести жадность и жажда славы.

В XIX веке в штате Коннектикут жил да был... впрочем, всё это вы уже знаете. Сведения о семье Винчестеров до смерти Уильяма правдивы: его отец действительно продавал мужскую одежду, а затем вложил-ся в оружейную компанию. Оливер на самом деле усовершенствовал конструкцию винтовки Генри, создав свою Winchester Model 1866, а потом и ту самую модель 1873, особенностью которой был новый патрон центрального воспламенения (в нём капсюль — отдельный заменяемый элемент и располагается в центре дна гильзы).

А вот отец Сары Локвуд Парди занимался не ружьями, а деревом. У девочки было целых четыре сестры и брат. Дети Парди отличались живым умом и любознательностью, но юная Салли (так её называла родня) превосходила их всех: проявляла впечатляющий талант к музыке, свободно говорила на французском, испанском и итальянском языках, знала латынь и могла наизусть цитировать отрывки из Гомера и Шекспира. Она была меньше 150 сантиметров ростом (если верить некоторым источникам) и в то же время очень мила лицом — соседи прозвали её красавицей Нью-Хейвена.

Симпатичного, хоть и несколько болезненного Уильяма Винчестера она знала с детства: семья бизнесмена переехала в Коннектикут из Балтимора вскоре после рождения сына. Винчестеры и Парди ходили в одну



Порой миссис Винчестер с раздражением осознавала, что знает о строительстве гораздо больше, чем эти так называемые архитекторы

церковь, так что молодые люди частенько общались и в конце концов между ними зародились романтические чувства.

30 сентября 1862 года Сара Парди стала Сарой Винчестер. В стране шла Гражданская война, строительных материалов и рабочих рук остро не хватало, поэтому первое время молодожёны жили с родителями Уильяма. Свой дом — на улице Проспект-хилл — они начали возводить только четыре года спустя и в процессе не на шутку увлеклись архитектурой и дизайном. А любознательная Сара пошла ещё дальше: она стала изучать инвестиции в недвижимость и немало удивляла свёкра вопросами о принципах распределения финансов в крупных компаниях.

Семейное гнёздышко Винчестеров было готово в 1868 году — прекрасный особняк площадью почти в две тысячи квадратных метров, с двадцатью комнатами и мраморными полами. Вот только хозяевам оказалось уже сложно оценить его по достоинству. Двумя годами раньше умерла их крошечная Энни — и Сара, не в силах справиться с болью, впала в депрессию. Полностью она так и не восстановилась: как мы уже знаем, в начале 1880-х она

потеряла сразу несколько близких, в том числе и любимого мужа, который скончался от туберкулёза. Кстати, из-за этого миссис Винчестер до конца жизни финансировала организации, изучающие болезни лёгких, — и в общей сложности пожертвовала на медицинские исследования два миллиона долларов. Кроме того, она основала больницу в Уэст-Хейвене (Коннектикут) и назвала её в честь покойного супруга.

Женщина могла себе позволить такие траты: Уильям действительно оставил ей приличное состояние. Но, разумеется, оно приносило не тысячу долларов в день — это было бы чересчур даже для оружейных магнатов. Общая сумма по чекам, полученным по его завещанию, составляла 7500 долларов — а ещё в её распоряжении были более 700 акций Winchester Repeating Arms Company, стоивших 77 700 долларов. В среднем Саре приходило процентами около 7900 долларов в год — и её доход увеличился после того, как в 1898 году свекровь завещала ей ещё 2000 акций по 400 долларов каждая.

Став вдовой, Сара некоторое время жила на побережье, а потом отправилась в тур по Европе. Она (впрочем, тщетно) надеялась, что

путешествие по дальним странам и новые впечатления хоть немного притупят её безграничную горе. В поездке у неё обострились приступы ревматоидного артрита — ещё в 1869 году тот же недуг свёл в могилу её отца, — и доктора посоветовали женщине более сухой и тёплый климат. Её выбор пал на Калифорнию: когда-то она была в Сан-Франциско с мужем, и ей там очень понравилось. Кроме того, туда хотели переселиться её сёстры — миссис Винчестер лично оплатила их переезд.

А что же медиум Адам Кунс из Бостона и его предупреждение о проклятии? Что ж, тут всё просто: человека с таким именем никогда не существовало. Более того, Сара даже в самые тёмные времена своей жизни оставалась образованной здравомыслящей женщиной. Её эконома неоднократно утверждала, что хозяйка никогда не верила в спиритизм и вызов духов — и уж точно не ходила на сеансы всяких шарлатанов.

В Калифорнии богатую вдову встретил агент Winchester Repeating Arms Company. Он показал ей несколько ранчо, выставленных на продажу в районе долины Санта-Клара, — и она остановилась на фермерском доме из восьми комнат стоимостью 12 570 долларов. Сара назвала его Льянада-вилла — в честь области Льянада-Алавеса в Испании, куда они с мужем ездили десять лет назад. Именно этому красивому помещению и суждено было стать проклятым особняком Винчестеров.

Система вызова прислуги в особняке была современной — никаких колокольчиков!



Sgerbic [CC BY-CA 4.0]

«Двери в никуда» появились в особняке после землетрясения 1906 года, когда одно крыло дома было разрушено



Sgerbic [CC BY-CA 4.0]

Дом, который построила Сара

После переезда никакие привидения Сару не беспокоили, зато возникло другое затруднение: она осталась абсолютно одна. Острый, деятельный ум миссис Винчестер не выносил покоя и одиночества, ей физически нужно было что-то делать, изучать, творить.

Она занялась садами — расширила угодья вокруг поместья до 160 акров (64,75 гектара), заказала со всех уголков мира декоративные кустарники и цветы, велела посадить деревья. Скоро территория вокруг особняка превратилась в райский сад на земле: по некоторым оценкам, хозяйка собрала там растения из ста десяти стран.

Но и этого было недостаточно, чтобы прогнать скуку. Тогда Сара обратила внимание на дом — крепкий, но заурядный. Вспомнив их с мужем давнее увлечение архитектурой, вдова решила воплотить в жизнь амбициозный проект: расширить поместье и перевезти туда всю свою семью. Задача и впрямь была непростая: к концу века клан Винчестеров-Парди прилично разросся, а его члены обитали едва ли не по всему Западному побережью. Но Сару многочисленность родни скорее радовала: она предвкушала тот момент, когда в пустующих комнатах зазвучат людские голоса,

Лестница с крошечными ступеньками выглядит необычно — но Саре, с её небольшим ростом и большими ногами, она была в самый раз



Муза из камня и дерева

У Сары Винчестер не осталось наследников — зато её дом оказался настоящим прародителем всех проклятых домов в литературе и кинематографе. Например, его историей вдохновлялся Король ужасов Стивен Кинг, когда в 2002 году писал сценарий для мини-сериала «Особняк „Красная роза“». В нём профессор парапсихологии Джойс Риордон пытался раскрыть тайну титульного особняка, который явно скрывает что-то зловещее. Похожее поместье появилось и в знаменитом готическом романе Ширли Джексон «Призрак дома на холме» (1959); в 2018 году его вольно экранизировал для Netflix Майк Флэнаган.

Дом Винчестеров и сам частенько становился героем массовой культуры. Впервые он появился «на публике» в 1960 году, в хорроре «13 призраков» режиссёра Уильяма Касла. Там его хозяином был оккультист по имени Платон Зорба с коллекцией привидений из разных уголков мира. Познакомиться с ними пришлось и племяннику мистика, Сайрусу, и его семье. А в романе Микаэлы Рёснер Vanishing Point (1993) особняк служил пристанищем остаткам человечества — после того как 90 % людей на Земле таинственно исчезли. Упомянулся он и в аниме Ghost Hunt (2006–2007), персонажи которого расследовали загадочные происшествия, связанные с потусторонними силами. Кроме того, дом послужил одним из источников вдохновения для аттракциона «Особняк с привидениями» в Диснейленде.

В 2005 году печальная легенда Сары даже стала мюзиклом: спектакль The Haunting of Winchester был создан к юбилею театра Сан-Хосе. А издательство комиксов Dark Horse в 2016 году выпустило мини-серию «Дом покаяния» от Питера Томаса и Йена Бертрама. В ней окончательно обезумевшая вдова без конца переделывает дом, в котором царит сверхъестественный ужас. Ещё одна адаптация истории Сары — глупый, хоть и довольно красивый фильм «Винчестер. Дом, который построили призраки» 2018 года с Хелен Миррен в главной роли. Разумеется, без привидений и проклятий в нём не обошлось — но с этим ничего не поделать...

а в великолепных садах будут играть племянники и племянницы.

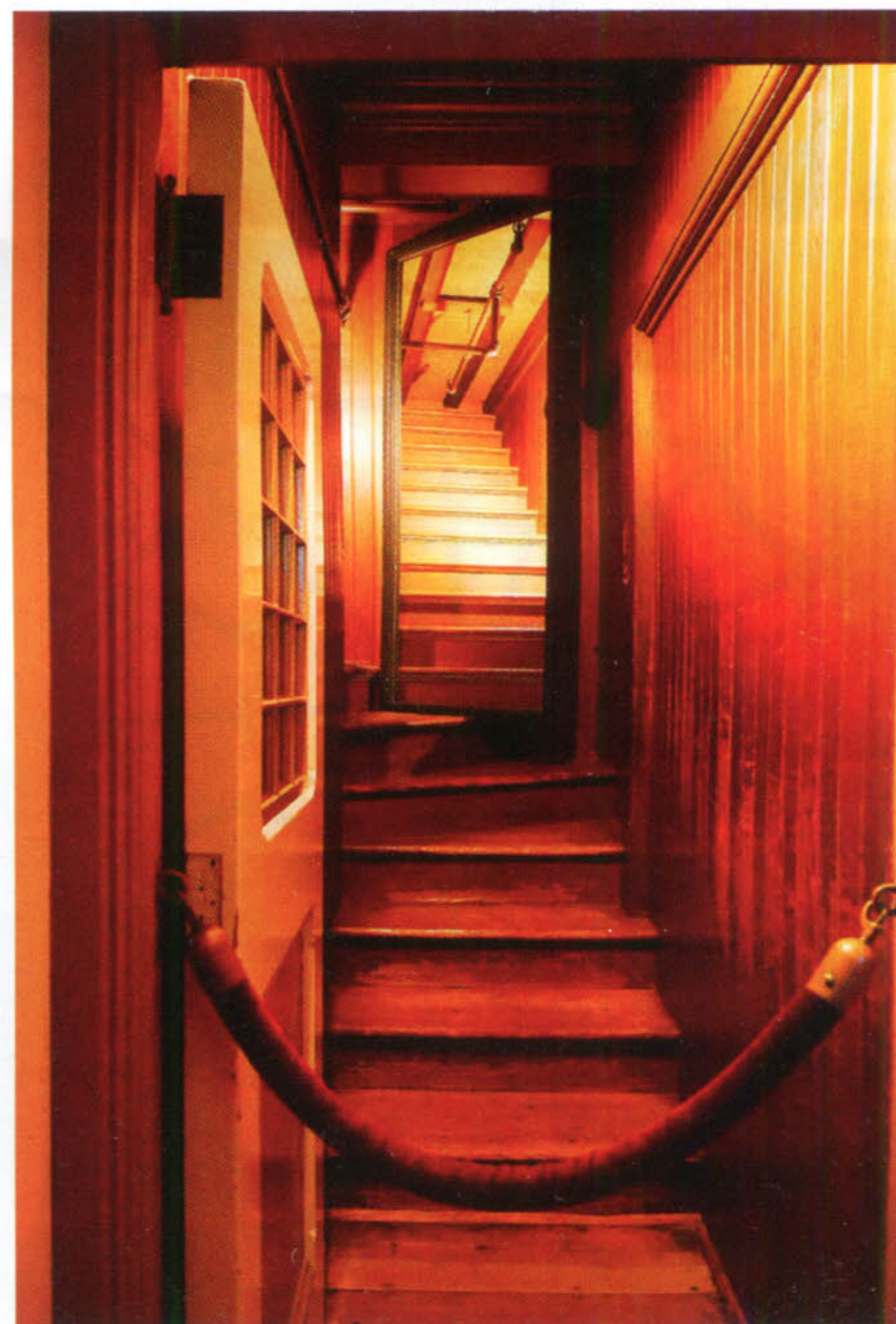
Для начала миссис Винчестер наняла двадцать рабочих и двух архитекторов. Однако быстро стало понятно, что их уровень и близко не соответствует тому, к какому вдова привыкла, когда строила свой первый семейный дом. Идеи, которые они предлагали, ей не нравились: слишком старомодно, слишком просто, слишком невыразительно... Порой женщина с раздражением осознавала, что знает о строительстве гораздо больше, чем эти так называемые архитекторы. Ну неужели трудно прислушаться и сделать так, как хочет она? Ей что, самой брать за карандаш и рисовать чертежи? Хм, погодите-ка...

Рабочих она оставила: в конце концов, перестройку надо делать руками. А вот дизайнеров уволила, заявив им напоследок, что отныне будет единолично руководить проектом. Те только плечами пожали: если богатой вдовушке хочется клеить обои, а не вышивать подушки, пусть развлекается на здоровье.

К новой для себя задаче Сара подошла основательно. Чтобы набраться вдохновения, она неутомимо разъезжала по выставкам и запоем читала журналы вроде Architectural Record. Ей хотелось воплотить все свои задумки разом — и сделать поместье самым современным домом в Калифорнии. Например, она приказала строителям использовать для утепления стен шерсть — в те времена так поступали

очень немногие. Кроме того, миссис Винчестер оснастила дом газовым освещением, душем, канализацией и двумя лифтами, гидравлическим и электрическим. Её артрит прогрессировал, так что она подумала и о собственном удобстве: одну из лестниц специально спроектировали не прямой, а извилистой, как змея, — чтобы вместить сорок четыре низенькие ступеньки, по которым Сара была

Из-за того, что Сара перестраивала дом без общего плана, он и превратился в лабиринт с лестницами, ведущими в потолок

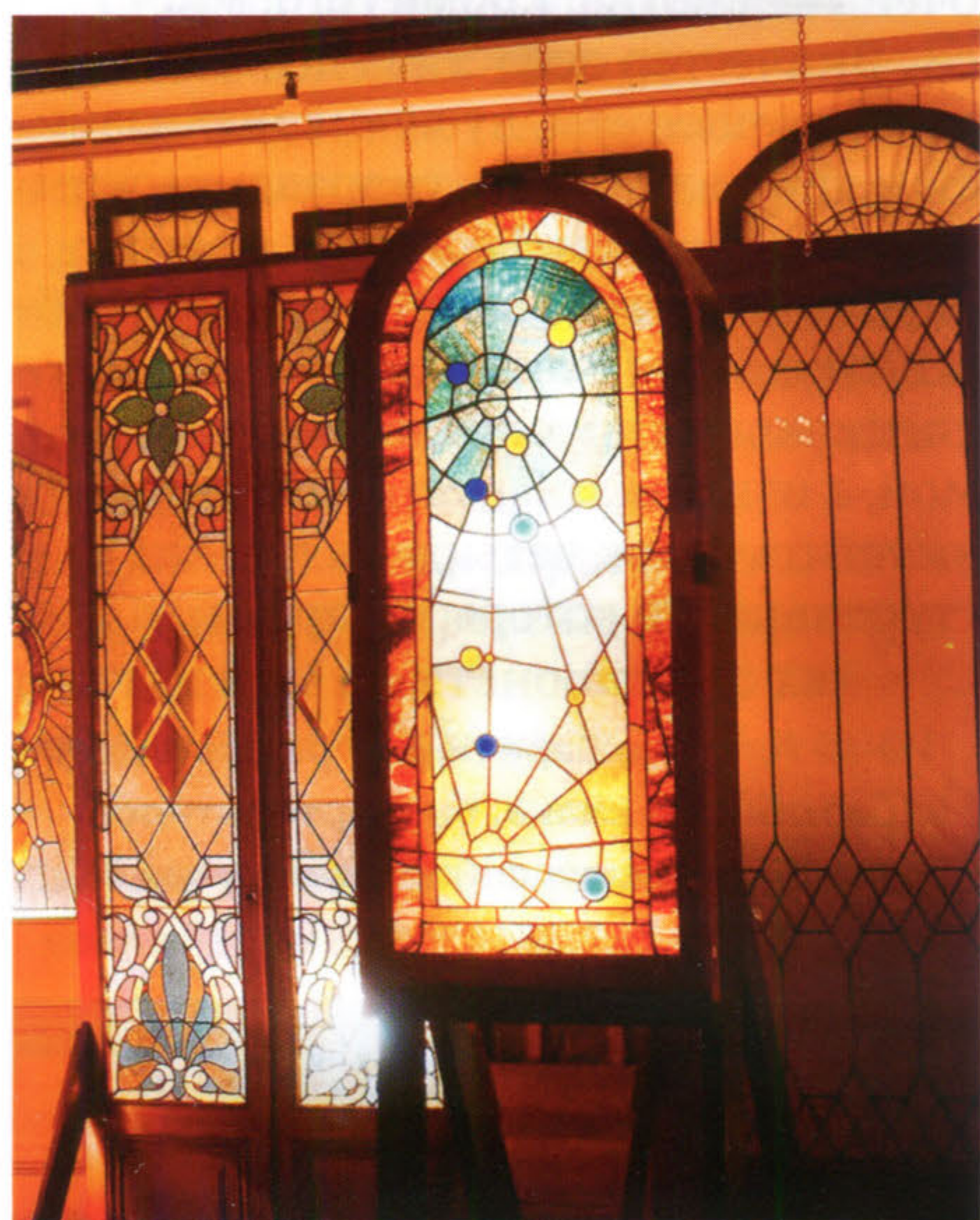


в состоянии взбираться. Вместо банальных колокольчиков для прислуги в каждом зале имелось особое электрическое устройство — по сути, ранняя версия интеркома. Благодаря ему распоряжения хозяйки слышали во всех частях здания.

И такой прибор действительно оказался необходим, ведь всего за полгода особняк разросся до двадцати шести комнат и продолжал расширяться. Его интерьеры были изысканны: паркет из тика и красного дерева, стенные панели, имитирующие кожу и металл, лепнина на потолке, резная мебель из Азии. Сара не удержалась от того, чтобы добавить капельку личных деталей: в большом зале по обе стороны от камина она приказала прорубить окна и оформить их витражами с цитатами из «Троила и Крессиды» и «Ричарда II» Уильяма Шекспира. Левый гласил:

Путь к самым тайникам её души.

Перевод Т. Гнедич



А правый сокрушался:

Вот племя, что живёт в сём малом мире.

Перевод М. Донской

К слову, миф о том, что витражи для поместья изготавливала Tiffany, опровергли совсем недавно: в 2019 году во время реставрации столовой в стене обнаружили конверт с печатью Pacific American Decorative Company. При его изучении стало ясно, что цветные окна создал стекольный мастер Джон Мэллон.

Казалось, что строительство продвигается отлично — но нет, дела обстояли далеко не так. Сара была пусть и чрезвычайно умной женщиной, но всё-таки не профессиональным архитектором. Вместо того чтобы сразу набросать общий план будущего особняка, она рисовала проект каждой комнаты отдельно — а в процессе в её голову часто приходили идеи, несовместимые с тем, что рабочие уже сделали до этого. Ещё женщина отличалась требовательностью: если результат её не устраивал, она просто приказывала снести неудачную часть здания или останавливалась на полпути и переключалась на другую комнату. Например, семиэтажную башню строителям пришлось переделывать шестнадцать раз: вдове постоянно казалось, что та недостаточно красива.

Разумеется, такой хаотичный подход не шёл на пользу дому. Постепенно он превращался в тот самый лабиринт для призраков, который из него сделали легенды, — вот только потусторонние силы тут были ни при чём. Льянада-виллу превратила

Окна с узором-паутиной придают дому налёт загадочности — но в то время это был просто популярный дизайн



Многие заказанные витражи так и не установили — они валялись без дела в кладовой

в загадочный особняк Винчестеров неукротимая креативность её хозяйки: она так увлеклась ремонтом, что уже не могла остановиться. Если Сара не придумывала новые комнаты, то пыталась сделать пригодными для жилья старые, исправляя то, что сама же и наворотила. В 1898 году она писала подруге:

Почему-то мне постоянно приходится всё **переделывать**. Например, в холле на верхнем этаже, который ведёт в спальню, стало слишком темно из-за небольшой пристройки. После того как несколько человек чуть не упали с лестницы, я поняла, что ради безопасности нужно что-то предпринять, — и приказала разобрать часть стены и прорубить слуховое окно.

Мэри Джо Игноффо,
Captive of the Labyrinth:
Sarah L. Winchester,
Heiress to the Rifle Fortune

После землетрясения вдова велела расчистить завалы, укрепить оставшиеся стены и наконец прекратить бесконечную стройку

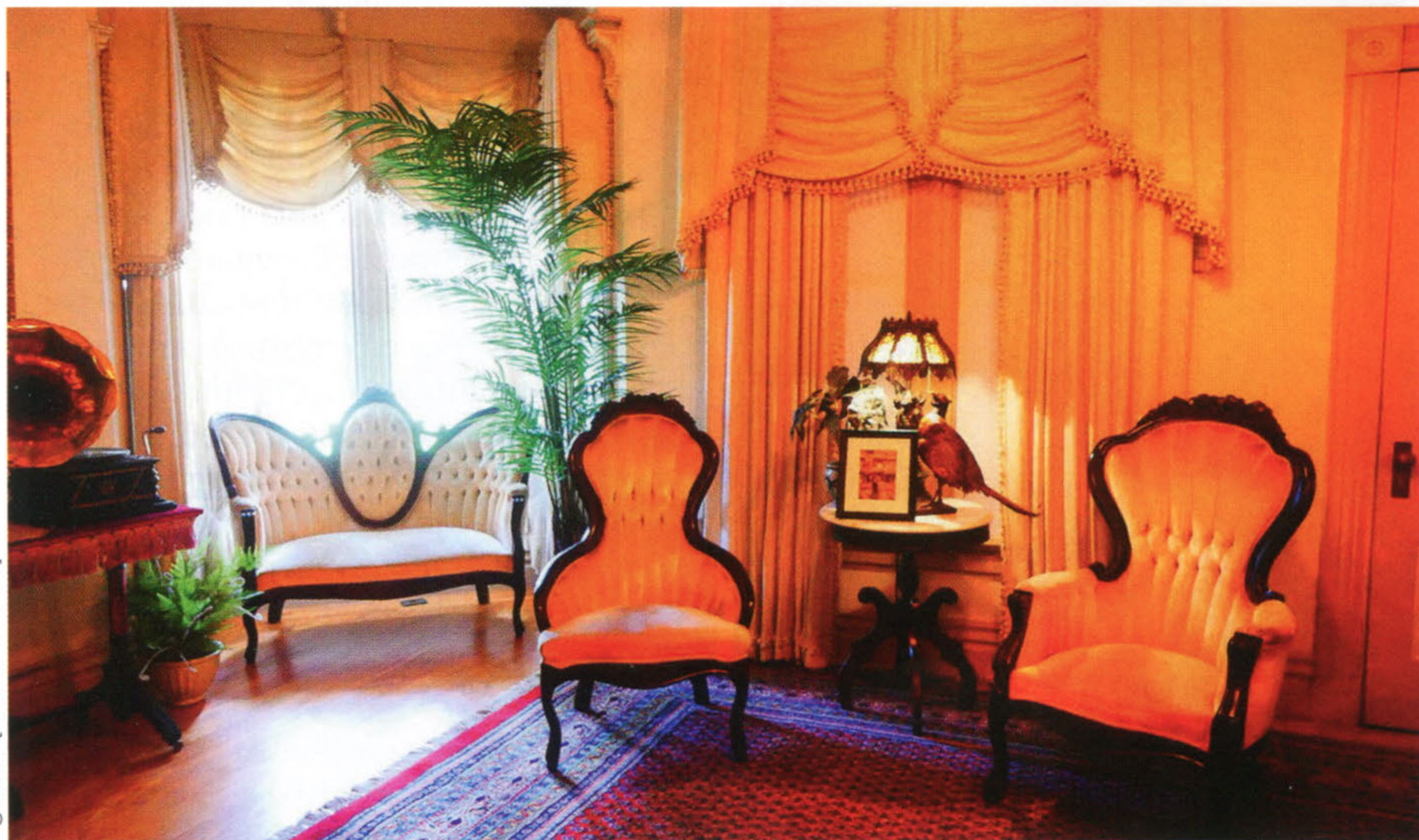


Sgerbic [CC BY-CA 4.0]

Согласно легенде, с помощью колокола в башне Сара призывала духов. На самом деле он был нужен, чтобы призывать строителей, которые уходили на перерыв, и пожарную команду

Вопреки легенде, работы в доме велись не постоянно: миссис Винчестер регулярно давала строителям отдых и приостанавливала стройку на зиму. Ещё бы, ведь она не знала о проклятии, из-за которого якобы должна умереть, если хоть на день прекратит ремонт. Не обращала вдова внимания и на пересуды соседей — а ведь по мере того, как дом разрастался, о её психическом состоянии судачили всё больше и больше. Опровергать сплетни она

Несмотря на то что мечта Сары перевезти в особняк всю семью не сбылась, денег на обстановку она не жалела



Sgerbic [CC BY-CA 4.0]

не стремилась: пожилая женщина жила уединённо, почти ни с кем не встречаясь. В 1890 году к ней переехала племянница Мэрион (Дейзи) Мерриман — но мечта разместить всю семью в огромном доме так и осталась мечтой.

Землетрясение 1906 года ещё больше запутало планировку поместья. Кстати, сама Сара в этот момент была в отъезде. Кроме Льянада-виллы, она владела множеством земельных участков около Сан-Франциско и купила ещё несколько домов, в том числе плавающих. На их осмотр и ремонт она тратила немало времени, поэтому, когда башня и крыло её первого особняка рухнули от подземных толчков, Сара не сразу смогла вернуться, чтобы оценить масштабы бедствия. Велев расчистить завалы и укрепить оставшиеся стены, вдова решила не отстраивать эту часть здания заново, а просто оставить всё как есть и наконец прекратить бесконечную стройку. В полуразрушенном доме остались торчащие из стен водопроводные трубы, двери, открывающиеся на рухнувшие балконы, и лестницы, ведущие на несуществующие этажи. В 1916 году хозяйка добавила ещё один лифт — и это была последняя деталь, которая появилась в особняке Винчестеров.

С 1907 года Сара вообще не жила в этом доме: он стал слишком велик и неудобен, превратившись в своеобразную площадку для архитектурных экспериментов. А уж для больной женщины он совсем не годился: под конец жизни артрит так изуродовал её руки и ноги, что она с трудом могла ходить и писать письма. Племянница помогала ей с корреспонденцией, а многочисленная прислуга — с обедами: потеряв почти все зубы, Сара



Winchester Mystery House Museum

После кризиса, который пережила в 1919 году компания Винчестеров, состояние Сары сильно уменьшилось. После её смерти оно оценивалось в 3–4 миллиона долларов

поставила неудобные протезы. Из поместья в Атертоне (кстати, очень красивого) она теперь выходила крайне редко, а всё необходимое заказывала по почте или отправляла слуг в магазин на машине.

В последний раз со своим детищем Сара воссоединилась в сентябре 1922 года. Её привезли в Льянада-виллу умирать — личному врачу было проще ездить к ней именно туда. После смерти тётушки Дейзи Мерриман вскрыла её личный сейф — но там обнаружилась не золотая посуда, а лишь локон волос маленькой Энни. Похоронили миссис Винчестер в Нью-Хейвене, рядом с мужем и дочерью.

А вот дом продолжал жить.

Рождение легенды

Разумеется, будь Сара такой, какой её описывают: суеверной, полубезумной, заикленной на своём горе, — она не смогла бы скупать земли и поместья по всему побережью, да ещё 36 лет перестраивать огромный особняк и при этом вконец не разориться. На её долю и впрямь выпало немало трудностей — но эта умная, блестяще образованная женщина никогда не позволяла себе терять самообладание и могла похвастаться почти сверхъестественной практичностью.

© Columbia Pictures, 1960



В фильме «13 призраков» фасад особняка Винчестеров «играет роль» жилища медиума Платона Зорбы — а вот интерьер уже другой

Пока свёкор был жив, миссис Винчестер вытянула из него немало ценных сведений об управлении активами — и с 1889 года, когда умер её финансовый советник и президент компании Уильям Конверс, она решила, что займётся своими финансами сама. И ей это вполне удавалось: она так грамотно инвестировала, покупала и продавала, что общая стоимость её акций Winchester Repeating Arms Company до кризиса фирмы в 1919 году составляла десять миллионов долларов.

И Сара не просто сидела на этих деньгах, словно дракон на грудe золота, — она активно жертвовала на благотворительность и общественные инициативы. Например, запустила

В сериале «Особняк „Красная роза“» зловещий дом требовал человеческих жертв

проект постройки каналов в районе прибрежного города Берлингейм, чтобы повысить его привлекательность для туристов. Кроме того, она была членом калифорнийского отделения Красного Креста и много жертвовала больницам. Правда, большую часть добрых дел вдова делала анонимно — записи о них сохранились только в её бухгалтерских книгах. Из-за этого — а ещё из-за крайне замкнутого образа жизни — местные считали её злобной скупой старухой.

В 1903 году даже распространился слух, что в особняк приезжал с визитом президент Теодор Рузвельт, но хозяйка не открыла ему дверь. Рузвельт действительно был в Калифорнии в это время, однако к наследнице оружейной компании принципиально не пошёл, опасаясь, что

это расценят как рекламу винтовок Винчестеров.

Впрочем, оскорбительные слухи о безумии пожилой вдовы стали распространяться ещё раньше. В 1895 году газета San Jose Daily News напечатала заметку «Странная история. Женщина думает, что умрёт, если достроит свой дом». В ней говорилось:

Десять лет назад этот особняк был красивым зданием, полностью подходящим для заселения, — но в нём постоянно что-то достраивают и переделывают. Утверждается, что хозяйка дома верит, будто умрёт, когда ремонт будет завершён. Из-за этого суеверия и появился лабиринт с куполами, башенками, сводами и шпилями. Он занимает территорию, на которой можно было бы возвести замок.

Колин Дуки,
Ghostland: An American history in haunted places

Узнать правду журналистам было неоткуда: вдова не общалась с соседями и игнорировала глупые вопросы про призраков. Знакомые и родные Сары пытались очистить её имя, однако легенда оказалась слишком привлекательной, чтобы люди просто так отказались ей верить. Миф о доме Винчестеров постепенно обрастал всё новыми подробностями: к примеру, в 1908 году в газете San Francisco Examiner появились первые упоминания о злых духах, которые преследуют Сару.

Но свой окончательный вид история о проклятии приобрела после смерти хозяйки особняка. Пережившая землетрясение и сотни перестроек Льянада-вилла выглядела плачевно. Не зная, куда деть поместье, инвесторы сдали его Джону и Мейми Браунам. Эти люди оказались почти так же умны, как миссис Винчестер, но обладали смекалкой совсем иного рода: они сразу поняли, что напали на золотую жилу, которая будет кормить их вечно. Станный дом так и просился в достопримечательности, поэтому Брауны вспомнили старые газетные заметки о безумной женщине и её привидениях, быстренько сострепали легенду и открыли особняк для посещений.

Мейми стала первым экскурсоводом. Она с гордостью водила туристов по запутанным лестницам, открывала двери, ведущие в стену, и, таинственно округляя глаза, с придыханием рассказывала о спиритических сеансах и ужинах с мертвецами. Чтобы легенда выглядела ещё



© ABC, 2002

интереснее, Джон внёс немало новшеств: он перестроил особняк, запутав его ещё больше, и добавил разные элементы интерьера так, чтобы повсюду повторялось число 13. Утверждается, что в 1924 году поместье посетил даже прославленный фокусник Гарри Гудини. Он остался так впечатлён планировкой, что подарил Браунам идею слогана «Загадочный дом Винчестеров», который используется и поныне.

Друзья Сары и рабочие, переделывавшие поместье, возмущались, что имя честной женщины служит для банальной наживы. Они пытались рассказывать всем готовым слушать, что хозяйка особняка была умной, доброй, щедрой и не верила в мистическую чепуху. Рой Лейб, сын личного адвоката вдовы, в 1925 году утверждал:

Миссис Винчестер была самой здравомыслящей и рассудительной женщиной, какую я только знал. Она разбиралась в финансах и бизнесе лучше многих мужчин. Слухи о том, что у неё были галлюцинации, — полная чушь.

Мэри Джо Игноффо,
*Captive of the Labyrinth:
Sarah L. Winchester,
Heiress to the Rifle Fortune*

Но было уже поздно: в глазах общественности из образованного филантропа, архитектора-любителя и наследницы оружейной компании Сара стала сумасшедшей, помешанной

В комиксе «Дом покаяния» особняк перестраивают сомнительные личности — бывшие убийцы и скрывающиеся преступники



Одержимую Сару Винчестер в фильме 2018 года играет оscarоносная Хелен Миррен

Странный дом так и просился в достопримечательности, поэтому Брауны быстренько состряпали легенду и открыли особняк для посещений

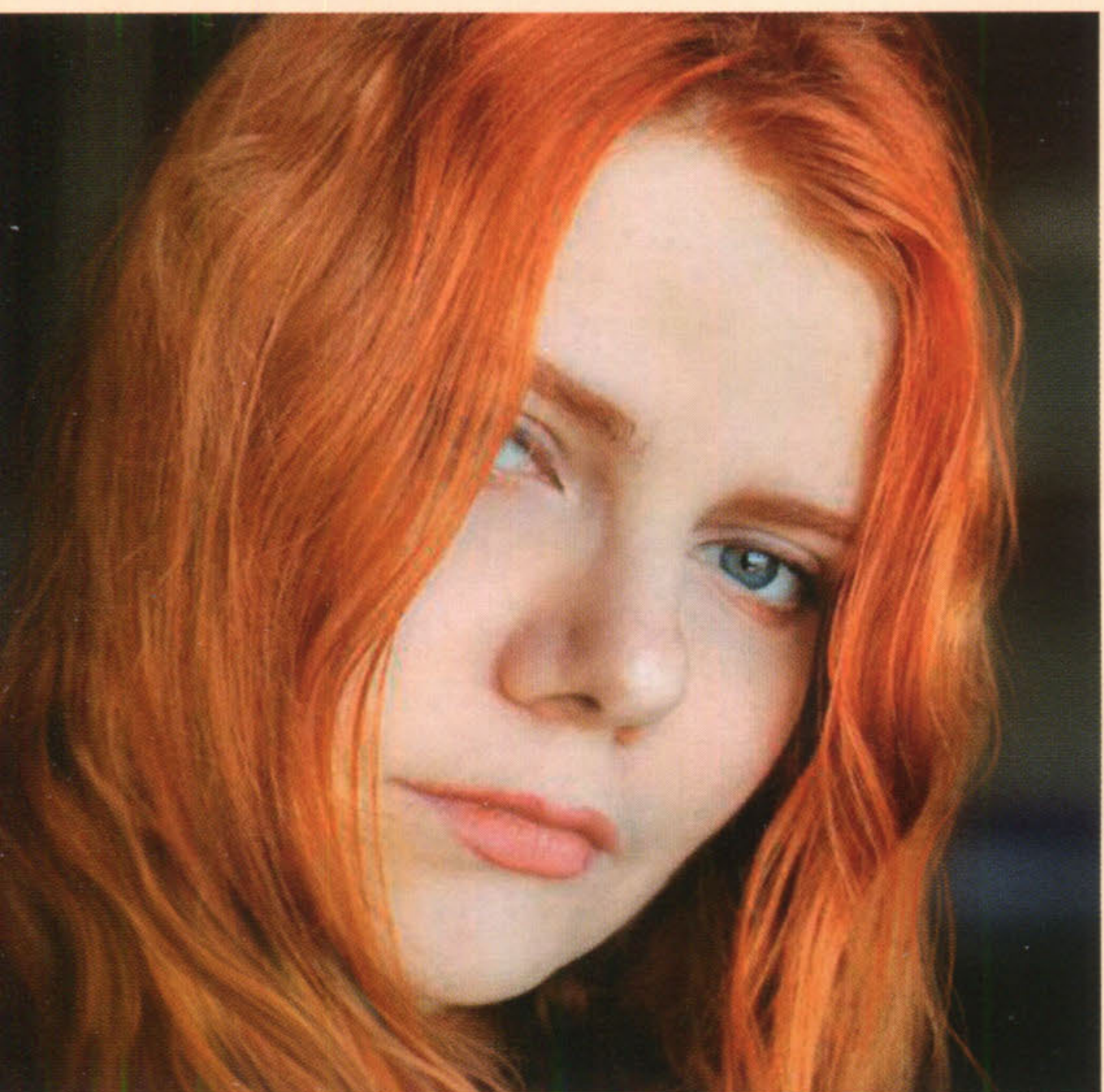
на ремонте и мёртвом муже. Последние штрихи к её новому портрету добавила писательница Сьюзи Смит: в 1967 году она выпустила книгу

Prominent American Ghosts, где рассказывала о выдуманном медиуме Адаме Кунсе и его разговорах с духами.

Туры Браунов пользовались популярностью — настолько, что в 1931 году Джон и Мейми выкупили особняк. Частная компания, управляемая их потомками, владеет домом и сейчас — а туристам всё так же рассказывают о мстительных душах людей, убитых из винтовки Оливера. В беседе с Мэри Джо Игноффо, написавшей книгу *Captive of the Labyrinth: Sarah L. Winchester, Heiress to the Rifle Fortune*, один из гидов сетовал, что его корбит от того, какой бред приходится плести посетителям.

Исследователи так и не пришли к единому мнению относительно того, почему Сара Винчестер так долго перестраивала свой знаменитый дом. Фантаст и автор сомнительных работ о тайных кодах Ричард Алан Вагнер утверждает, что она пыталась наполнить особняк масонскими символами. Брюс Спун, написавший диссертацию о поместье в 1951 году, опросил людей, которые помнили Сару, и пришёл к выводу, что женщина просто хотела обеспечить строителей работой и выразить себя. Но какой бы ни была истинная причина, приходится признать, что правда о миссис Винчестер на самом деле мало кому нужна, ведь, как говорил герой классического вестерна «Человек, который застрелил Либерти Вэланса», «Это Запад. Когда легенда становится фактом — мы выбираем легенду».





Grey Evil Owl

Все герои нашей рубрики, даже самые именитые, когда-то только учились рисовать. Любуясь их картинами, мы забываем, сколько сил, времени и выброшенных в корзину эскизов кроется за ними. Наша сегодняшняя гостья, известная под псевдонимом Grey Evil Owl, показывает, что профессия художника — это непростая работа, даже если вы держите в руках карандаш столько, сколько себя помните. В том числе и работа над собой: важно не только выполнять задания арт-лида, но и ставить задачи самому себе. И тогда под вашей кистью начнут оживать фантастические герои и целые миры — сначала придуманные другими, а потом и собственные.

Мы поговорили с Наталией о пользе диплома, стадилов и челленджей, а также, конечно, о совах.

Художница о себе

Я 2D-художник, концепт-артист и иллюстратор. Работаю около десяти лет в мобильном геймдеве, также имею небольшой опыт с AAA-тайтлами. Иногда беру заказы и фриланс. Работала над проектами с различной стилистикой — начиная от казуалок и заканчивая дарк-фэнтези и реализмом.

Сайт: artstation.com/grey_evil_owl.

С художницей беседуют Сергей Серебрянский и Нина Перченко

«МЕЧТАЮ ПОРАБОТАТЬ НАД ИГРАМИ, КОТОРЫЕ ЛЮБЛЮ»

Когда вы начали рисовать? Где этому учились? Необходимо ли сегодня художнику профильное образование?

Сколько себя помню, я всегда рисовала. Мне повезло, и мама поддерживала это начинание: водила по музеям и выставкам, наняла репетитора по рисованию, а затем отдала в художественную школу. Когда я выросла, то поступила в вуз, где получила высшее образование по специальности «Дизайнер виртуальной среды». Там нас учили рисовать с натуры, работать в векторе (Corel Draw) и 3D (3ds Max, Maya), делать анимацию, сайты, ролики и так далее. Звучит круто, но на деле я там получила, скорее, общее представление.

Когда я пошла работать, то поняла, что того, что мы изучали, было вообще недостаточно, а по некоторым вещам, как, например, развёртка и текстурирование, нам вообще рассказывали неправильную информацию. Тем не менее вспоминаю институт с теплотой.

Мне кажется, что хорошие курсы могут дать гораздо больше и в более короткий срок, чем профильное образование. А диплом при устройстве на работу у меня никто даже и не спрашивал. Он помог мне только с получением вида на жительство при переезде в другую страну.

Как появился ваш псевдоним? Почему именно Grey Evil Owl?

Какой-то особо интересной истории тут нет. Когда выбирала себе никнейм, хотела, чтобы он был запоминающимся и уникальным, но ничего такого в голову не приходило. И вот тогда, помню, я увидела видео, в котором серая сова-сплюшка смешно

реагировала на других сов. Мне так понравилось выражение её сплюснутых глаз, что я утащила себе её сначала на аватарку. На первой работе был общий чат, где все были по никам, и там тоже подписывалась как Owl. Также в World of Warcraft я играла за друида-сову. Вот так оно постепенно и приклеилось. На нынешней работе меня тоже часто называют Совой.

В какой момент вы решили сделать рисование своей профессией? Что подтолкнуло вас к этому?

Мне с детства хотелось стать или художником, или археологом-египтологом. На археолога было сложно поступить, поэтому в итоге я выбрала рисование. Помню, как воображала, что буду рисовать картины маслом и устраивать собственные выставки (смеётся).

С появлением компьютера я попробовала рисовать в Paint, и мне очень понравилось! И так всё постепенно закрутилось. Помню ещё восхиительные арты в заставках к первому «Ведьмаку». Я обожала их рассматривать во время загрузок! И в какой-то момент ко мне пришло осознание, что для крутых игр арты рисуют художники и что это отдельная профессия. Не знаю почему, но до этого я как-то просто не думала об этом (смеётся). И после этого момента я загорелась идеей стать художником, чьи работы тоже можно будет увидеть в классных играх. Ещё я мечтала попасть на работу в CD Projekt RED.

Вы помните свой первый коммерческий заказ? Кто был клиентом?

Самый первый из них я почему-то не помню, но это был, наверное, портрет? Я тогда только

завела группу в VK, где меня нашли мои первые заказчики. Странно, что я не запомнила этот момент. Всё как-то плавно началось, а потом я на очень долгое время прекратила рисовать на заказ.

С какими сложностями вы столкнулись при становлении вашей карьеры?

Первой сложностью оказалось то, что многому после института пришлось переучиваться и доучиваться. Пайплайн, общая организация рабочего процесса и подход к задачам — это то, чему институт не научит. А также нюансы в работе с графикой, например, как правильно нарезать под анимацию. Но у меня были опытные коллеги, которые помогали заполнить пробелы и делились опытом. Очень им благодарна за помощь! И за терпение к моим косякам (смеётся).

Я пока что только где-то в середине становления какой-то карьеры, ещё многое предстоит освоить. Мне часто было сложно быстро адаптироваться под новый проект: обычно нужно месяц-два, чтобы привыкнуть к новому стилю и втянуться. Сейчас стало гораздо легче в этом плане.

Почему вы выбрали жанр фэнтези-арта? Что отличает его от других направлений в живописи?

Мне всегда нравилось фэнтези. Научную фантастику я тоже люблю, но в меньшей степени как-то. Помню, в детстве с подругой покупали пиратские диски с играми и обменивались ими. Так ко мне попала Sacred, в которую я сразу же влюбилась. Там была просто потрясающая мрачная атмосфера. Пройдя её, я захотела отыскать что-нибудь похожее и так купила диск с Diablo 2, которую обожаю до сих пор. Потом познакомилась с культовыми фильмами и книгами про Гарри Поттера, Средиземье и так далее.

В какой технике вы работаете? Часто ли приходится осваивать что-то новое, чтобы оставаться профессионалом?

По работе мне приходится сталкиваться с разными задачами, стилями и пайплайном. Чтобы оставаться профессионалом, надо уметь осваивать новое, делать всё качественно, быстро и в соответствии с поставленной

задачей. Чаще всего не важно, какие инструменты используешь, главное — это результат. Ну и, естественно, легальность — на все исходные материалы должны быть права и разрешение авторов на такое использование.

Что важнее для успеха художника: отточенная техника или уникальный стиль?

Я бы сказала, что важнее всего для художника уметь придумывать цепляющую идею и находить способ её передать. То, как выразительно и понятно выглядит идея, какие она вызывает эмоции, как художник может передать её при помощи композиции, цвета, света, — это самое важное, как мне кажется. Такая картинка завирусится рано или поздно, если она будет близка людям.

Что ещё, по вашему мнению, важно для успеха в наши дни?

Сложно сказать, понятие успеха для каждого человека разное. Лично я мечтаю поработать над играми, которые люблю и в которые сама играю. Это непередаваемые эмоции!

Фанарт-концепт брони Некроманта из Diablo 4

Работа была сделана в рамках курса по концепт-арту Smirnov School под руководством крутого преподавателя Александра Труфанова.

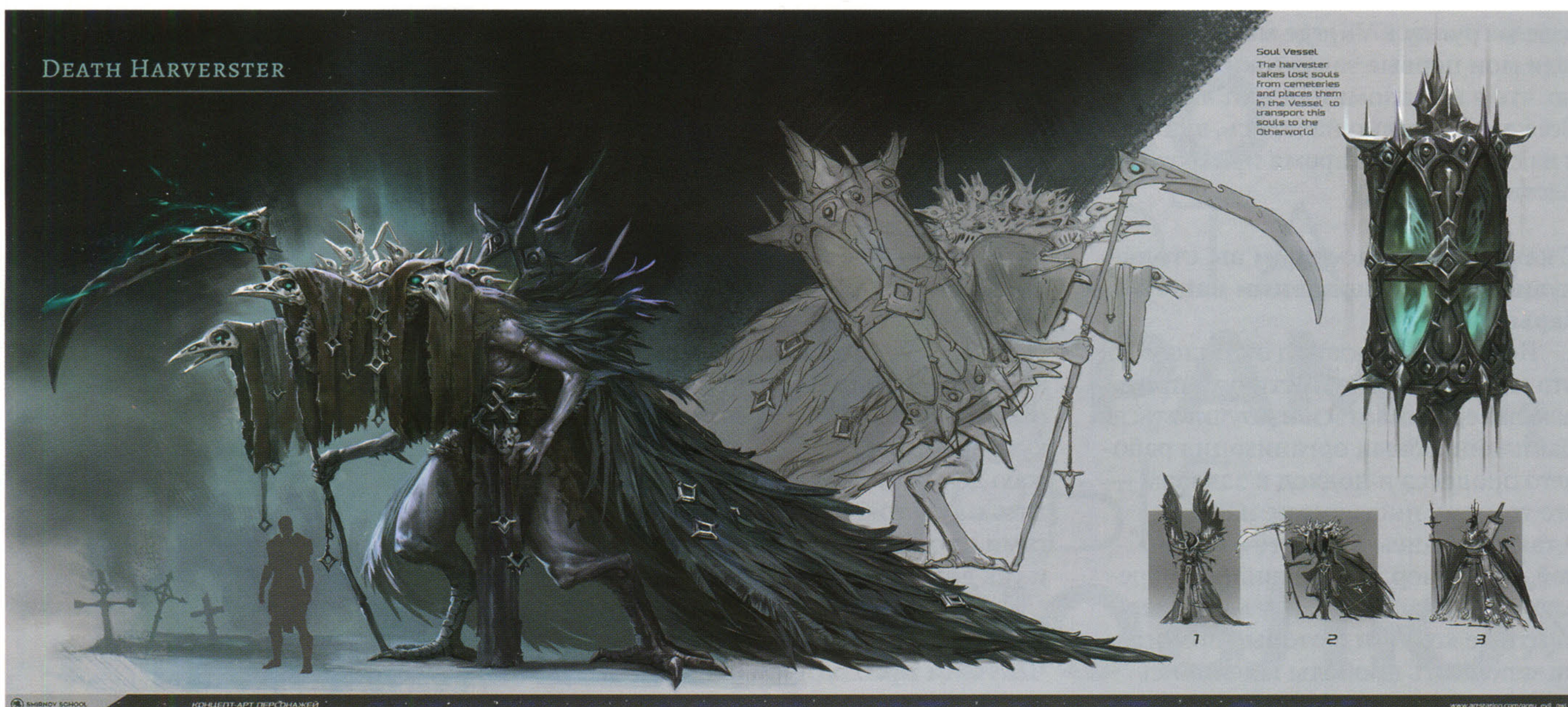


DIABLO IV FANART NECROMANCER SKIN

SHIRNOV SCHOOL

КОНЦЕПТ-АРТ ПЕРСОНАЖЕЙ

WWW.ARTSTATION.COM/GREY_EVIL_OWL



Жнец душ

Оригинальный концепт

Работа для курса по концепт-арту

Где вы черпаете вдохновение? Как к вам приходят образы?

Вдохновение у меня редкая штука, к сожалению. Чаще я просто ставлю себе какую-то задачу и решаю её. На личные работы сейчас маловато времени, но когда получается порисовать для себя, то это уже само по себе источник вдохновения.

Вы чаще рисуете на заказ или для себя? Выдумываете собственные сюжеты или воплощаете уже готовые идеи? Насколько заказчик ограничивает свободу творчества?

Сейчас чаще рисую на заказ, но также потихоньку создаю собственный проект, который, возможно, перерастёт в комикс.

Работа с заказчиком ограничивает, но я не вижу в этом ничего плохого. Тут важно передать то, что человек хочет. Но если у меня есть своя идея, то я делаю набросок с ней и присылаю заказчику — вдруг понравится? В целом это не отличается от рабочих задач на обычной работе, за исключением того, что тут ты сам себе и арт-лид, и менеджер.

Вы фрилансер или работаете на постоянной основе? Какой вариант удобнее для художника и почему?

Я работаю полный день 2D-художником и иногда беру частные заказы в качестве... хобби? И фриланс, и постоянка имеют свои минусы и плюсы. Мне больше

нравится работать на постоянной основе, так как есть фиксированная стабильная зарплата, а ещё офис и не-ченьки! общение с другими ребятами, возможность получить фидбэк от лида или научиться чему-то новому.

Над какими проектами вы работали? Какие из них вам больше всего запомнились и почему?

Про самый запоминающийся проект, над которым я работала, к сожалению, не могу распространяться. Единственное, что могу сказать, — я получила дикое удовольствие от рисования именно того, что я люблю. Это мне придало энергию, а грамотный фидбэк от крутого арт-лида помог мне многому научиться.

Мои рабочие проекты чаще всего сильно отличались по стилю от того, что у меня в портфолио, да и по стилю сами по себе. На своей первой работе мне предоставили возможность поучаствовать в создании комикса для игры. В основном я делала заливку цветом, но было всё равно очень интересно!

В Gameloft я делала иллюстрации для рассылки по игре Asphalt Nitro. Там требовалось работать с 3D-модельками машин, выставлять красивые ракурсы, рендерить, фотобашить фон.

Много всего разного было на работах и в проектах. Была однажды даже задача по отрисовке пиксельных объектов для мобильной игры. Я некоторое время работала над очень казуальной графикой, сейчас перешла на проект в стиле семиреализма. Над казуалками мне понравилось работать, я научилась больше фокусироваться на общих формах и таким образом видеть сначала всю картину, а уже

потом детали. Хочу теперь использовать этот принцип и в личных работах.

Что вам больше нравится рисовать: иллюстрации с сюжетом или концепт-арт? Что из этого сложнее и почему?

Нравится и то, и другое, но больше люблю концепт-арт. В нём тоже важен сюжет, просто его необходимо рассказывать через персонажа, костюм, детали... или локацию, если это концепт окружения.

Иллюстрации мне рисовать сложнее, потому что нужно фокусироваться на множестве вещей и я ещё не до конца научилась делать выразительную композицию, атмосферу, эффектно раскрывать сюжет.

Вы участвовали в создании нескольких тематических артбуков. Расскажите, как проходит работа над такими проектами? Вы сами выбираете, что и как будете рисовать? Общаетесь ли с другими художниками из проекта?

Да, очень люблю артбуки, раньше старалась участвовать в таких активностях. Сейчас, к сожалению, такой возможности уже нет, потому что я живу в Польше и с доставкой книг есть проблемы. Там, где я участвовала, мне в основном очень везло с хорошими организаторами и артбуки получались очень красивыми. В некоторых артбуках были темы, которые давали сами организаторы, в некоторых сам художник решал, что рисовать. Везде, где я участвовала, нужно было показывать этапы работы над иллюстрацией, иногда давали фидбэк. В работе над Evilbook 2 и Mimimi artbook фидбэк мне очень помог

сделать иллюстрацию лучше. Спасибо, Hosino Hikaru!

Времени общаться особо не было, но сам артбук — отличная возможность узнать о крутых художниках и подписаться на них. В работе над артбуком мне очень нравится коллаборация с художниками, ну и итог: поставить на полочку красочную книгу с крутыми артами! У меня есть целая коллекция таких артбуков и это моё сокровище (смеётся). Для меня они очень ценны, храню и иногда пересматриваю их.

С какой вселенной вы в идеале хотели бы поработать? Какую книгу проиллюстрировать, для какого фильма/сериала/игры нарисовать официальный арт?

Игровых вселенных очень много! Я обожаю стилистику и атмосферу Diablo, Warcraft, League of Legends, Baldur's Gate 3, Hogwarts Legacy, The Witcher. А вот с фильмами я не уверена, что смогла бы осилить заданное, хотя было бы интересно попробовать поработать над проектами Тима Бёртона или над чем-то в подобном стиле.

Вы любите участвовать в художественных конкурсах и челленджах? Чем они полезны?

Люблю! К сожалению, времени и сил на конкурсы и челленджи всё меньше и меньше.

Такие челленджи полезны для прокачки скилов, да и просто

приятно поучаствовать в клёвом движе! Когда есть какой-то определённый срок, то это дисциплинирует и побуждает закончить работу, а не откладывать на потом.

Участвовала в Concept artist RPG от Smirnov School два раза, когда ещё условия не были такими суровыми, как сейчас. В прошлом году я тоже планировала участвовать, но прошляпила дату, когда нужно было опубликовать первый пост, и сделала персонажа позже. Ещё появились правила о всяких репостах, закреплённых сообщениях, количестве тегов, дат, плашек, возникли вопросы к закрытой странице... В общем, желание участвовать пропало, хотя задумка подобного конкурса дико крутая.

Также участвовала в прикольном конкурсе по персонажам от New Art School, тоже дико понравилось.

Вы рисуете много стадики. Это необходимое упражнение для художника? Какие навыки оно помогает развивать?

Это индивидуально. Тут зависит от того, какие стадики художник делает и что хочет изучить. Перед тем, как делать стадики, я всегда ставлю задачу, что именно я хочу отработать, и подбираю соответствующий материал. Мне стадики помогли разрисоваться, увеличить скорость, поработать над техникой рисования, протестировать кисти и научиться красиво оформлять работу. Также

я заметила, что прокачала анатомию, цвет, передачу материалов. Конечно, одних стадики недостаточно, но это лучше, чем ничего, особенно когда нет возможности поупражняться над полноценной иллюстрацией.

Для себя я поняла, что стадики — это хороший способ запомнить и освоить какие-то вещи. Но я знаю крутых художников, которым стадики не помогали никогда, они их не делают, и им это не мешало прокачаться и начать рисовать крутейшие работы.

Есть ли у вас практика регулярного рисования в скетчбуке? Если да — то как много их скопилось за эти годы?

Скопилось не так много, но планирую когда-нибудь начать рисовать почаще. Обожаю покупать арт-материалы, которые потом грустно лежат на полках...

Что для вас творчество: любимое хобби, работа, способ высказать свои идеи? Может ли художник гармонично совмещать всё это?

Для меня это что-то среднее. Моё хобби и работа — это рисовать. Сейчас, правда, всё больше оно смещается в сторону работы, а какого-то нового хобби, помимо арта, пока что не появилось.

Сталкиваетесь ли вы с тем, что кто-то считает профессию

Фанарт-эмблемы факультетов по вселенной Гарри Поттера с оригинальным дизайном

Очень давно хотела сделать эмблемы факультетов в собственном стиле. Первый набросок сделала чуть ли не десять лет назад, но полноценно взялась за эту задачу только в прошлом году.



художника «несерьёзной»? Как относитесь к такому мнению?

Давно не сталкивалась с таким. Но я не стала бы никого переубеждать или с кем-то спорить. Скорее всего, такой человек не стал бы заказывать арт у меня.

Бывает ли у вас арт-блок? Как вы справляетесь с профессиональным выгоранием?

Выгораю и борюсь с выгоранием, работая и перерабатывая. Чем больше арт-блок, тем больше работаю (*смеётся*). В самые стрессовые моменты рисовала восемь с лишним часов чистого времени. Это был как раз период ежедневных стадилов. Не советую так делать. Лучше найти способ отвлечься и просто отдохнуть.

Какой вы видите профессию художника в ближайшие 20 лет? Что изменится?

Сейчас сложно сказать. Мир очень сильно изменился и продолжает меняться с космической скоростью. Я надеюсь, что арт-сфера не исчезнет полностью.

Какие художники повлияли на вас больше всего?

Их очень много, но, думаю, это был в первую очередь Руан Джи (Ruap Jia). Я очень давно знакома с его

творчеством, и мне всегда нравилось, как он показывает объём, пространство, материалы, как использует цвета. Также очень люблю работы Петра Яблонского (Piotr Jabłoński), Седрика Пейраверная (Cedric Peyravernay), Игоря Сида (Igor Cid), Стентона Фенга (Stanton Feng), Мин Юма (Min Yum).

Какие фантастические произведения (книги, фильмы, игры...) вам нравятся? Влияют ли они на ваши работы?

Из игр я чаще всего играла в фэнтезийные RPG. Особенно нравятся World of Warcraft, Diablo, Baldur's Gates 3, Dishonored, Skyrim, The Elder Scrolls Online, The Witcher.

Из книг обожаю серию про Гарри Поттера: хочется целую гору фанарта нарисовать, но времени на всё дико не хватает.

Из недавнего ещё очень понравился сериал «Аркейн»: стилем, подачей, эмоциями и сюжетом.


Оставляет ли работа время на отдых и личную жизнь? Какие у вас есть хобби помимо рисования?

Я трудоголик, и если появляется время на отдых, то я его тут же затыкаю какой-нибудь работой или рисованием. В последнее время учусь отдыхать, хоть это не всегда хорошо получается, но я ведь ещё учусь (*смеётся*).

Кикимора для славянского зина от ARTMIF

Кикимора для зина по славянской мифологии

Какой совет вы можете дать художникам, которые только начинают свой творческий путь?

Я бы посоветовала прежде всего сфокусироваться на том, что нравится рисовать, и не опускать руки. Также не переключать какие-то, даже небольшие этапы работы на AI. Путь прокачки скиллов трудный, но его необходимо пройти, чтобы вырасти. Сейчас тяжело найти работу, но, используя только нейросети, очень легко попасть в ловушку. Это как добровольно пересест на инвалидную коляску вместо того, чтобы научиться ходить. Наблюдала за художниками, которые вместо своего арта просто выкладывали генерации, но в реальности никому не нужен будет человек, который не сможет поправить или нарисовать, — и это касается даже самых AI-ориентированных геймдев-компаний. 

Перерождение Изеры

Работа, нарисованная под вдохновением от игрового ролика World of Warcraft: Shadowlands





Ученица магии льда

Концепт-арт на конкурс
от New Art school

Фанарт-концепт Diablo 4

Меня очень вдохновляют
концепт-арты Diablo 4 —
их стиль, подача, — и я решила
попробовать похожие
концепты. По задумке наряд
героини связан с культом
солнца. Я также хотела
сделать ему парный лунный,
но оставила эту идею
на будущее.



Русалочка

Работа для
Mermay challenge,
который ежегодно
проходит в мае





Этюд

Помню, что хотела как-то закрепить навык по рисованию золотых предметов какой-нибудь полноценной работой, вот так и появилась эта золотая голова.

Fallen Dark Lord

Работа делалась на конкурс CARPG от Smirnov School. Конкурс включал в себя одиннадцать работ по заданиям и общую склейку. Я попыталась показать историю демонического бога, который постепенно набирает силу, побеждает боссов, забирает у них трофеи и обретает финальную форму. Его меч в самом начале находится в цепях, а когда бог освобождается от сдерживающего его проклятия, то цепи также рвутся.



Ра — иллюстрация для египетского артбука от ARTMIF

У проекта были очень крутые организаторы, и вышел потрясающий артбук, в создании которого я была рада поучаствовать.



Сергей Лактионов

VEGVÍSIR

Торgrim поднялся затемно. И только собрался сесть за стол, как кто-то снаружи застучал. Дверь распахнулась, впусав промозглый, серый рассвет; и почти сразу его заслонила могучая фигура с посохом.

— Торgrim-пастух, сын Хёрдис! — грозно промолвил гость. — Я, Гудлейфр Тёмный, сын Эйольва, сына Йона, перед Господом нашим, лордом и королём — вызываю тебя на поединок в колдовстве!

Мать, стоявшая у очага, ахнула, всплеснула руками и уронила горшок; ячменная похлёбка растеклась по земляному полу. Торgrim удивлённо открыл рот.

— Меня? — переспросил он. — За что? То есть... почему я?

Гудлейфр брезгливо оглядел нищее жилище Торгрима и Хёрдис. Дородный, краснолицый, в богатом плаще, он и впрямь смотрелся чуждо здесь — среди закопчённых стен и потемневших балок крыши... Даже посох в его руке был оплетён в серебро: настоящий ганд, оружие могучего колдуна! Грудь гостя украшал крест на витой цепи.

— Святой отец... — Хёрдис согнулась в поклоне, заодно подобрав горшок.

— Лорд Магнус изволил устроить состязание колдунов, — сказал Гудлейфр сквозь зубы. — Дабы узнать, кто есть величайший волшебник в округе. В награду посулил сотню эйриров серебром.

— «Сотню»? — Торgrim уже накинул плащ поверх туники, сколов деревянной застёжкой. Взял посох: увы, простой пастуший, ещё дедовский, с привязанными пучками трав от овечьих хворей.

— Десять раз по две руки! — скривился Гудлейфр.

Хёрдис охнула и вновь уронила горшок — теперь наконец-то разбив в черепки.

Колдун и пастух вышли из дома, под серое небо. Ветер рванул плащ на плечах Торгрима. Хоть и пришла весна, но ветра ярились злее, чем зимой. Колыхалась трава на земляных крышах жилищ; бежали по небу рваные облака, пропадая за грядой холмов.

— ...Но почему я, святой отец? — переспросил Торgrim.

Гудлейфр покосился на него с отвращением. Рядом с ним Торgrim — юный, рыжий и конопатый, с приставшими к плащу репьями, в разбитых башмаках — был прямо-таки неприлично убог.

— Да потому, — сказал Гудлейфр хмуро, — что все остальные разбежались от вызова. Мэва, сейдкона с берега Ледяного фьорда, обратилась морской чайкой и улетела. Рейки стал дымом и утёк в дымоход, стоило мне постучать в его дверь. А Ормарр-змея...

— Обернулся змеей? — робко предположил Торgrim.

— Хуже. Сказался тяжело больным. Даже показал мне грамоту с печатью самого короля Ютландского... О состоянии своего никудышного здоровья!

— А... что от меня нужно?

— Что ты умеешь? — вздохнул Гудлейфр.

— Ну, овец потерявшихся искать, — немного ободрился Торgrim. — Скотину лечить; людей тоже, помаленьку. Волков, лисиц от пастбищ отгонять! Молоко защищать от порчи. Ещё заговаривать умею: на добрый путь, на крепкий сон, на...

— Божий гром! — Гудлейфр сплюнул. — Бесполезно! Всё бесполезно!

— Не, соседи ко мне правда ходят, — смутился юноша.

— И что? Мне превратиться в волка, чтоб ты отгонял меня от пастбища?!

— Ух! А вы можете?.. То есть, а зачем это вам, отче?

Гудлейфр резко остановился и ткнул наверху ганда в грудь Торгриму. Юноша оцепенел, в мыслях уже приготовившись, что сейчас станет крысой или вороной.

— Потому, — сказал сквозь зубы Гудлейфр, — что никто не смеет сомневаться в том, что я самый искусный волшебник этих земель. Так что лучше подумай хорошенько, мальчишка, чем ты можешь быть полезен мне!

Торgrim повёл взглядом по сторонам. Ничего, что могло бы подсказать и помочь. Убогие соседские жилища, дымки очагов, далёкие холмы с белыми крапинками овец... Поодаль играли детишки, воткнув ветку в землю и кидая камушки — чей упадёт ближе.

— М-может... — жалко улыбнулся Торgrim. — Может, просто сыграем в «брось камень»?

Он думал свести всё к шутке. Но Гудлейфр неожиданно приподнял брови и довольно ухмыльнулся:

— А это мысль! Что ж... ты сам напросился. Вызываю тебя. — Он величаво выпрямился. — На поединок в Veggvísir!

И зашагал прочь по склону холма, помогая себе посохом.

Налетевший порыв ветра ударил Торгрима в спину. Облака расползлись, как ветхая дерюга, и сквозь них пробилось солнце. Выбритая тонзура Гудлейфра на миг сверкнула ярко, до слёз в глазах; а когда Торgrim проморгался — то с изумлением увидел, что склон опустел.

* * *

Овца не коза. Коза — резвушка, скачет с места на место и то тут, то там пощиплет травку и кусты... Овца же с места не сойдёт, пока не съест всю траву до голой земли. Поэтому овец надо погонять.

Устав ходить за стадом, Торgrim присел в траву и привалился к валуну. Не потому, что был ленив: просто опять разнылась спина.

Спину Торgrim сорвал ещё в детстве. В тот день, когда дрогнула земля и с вершины одного из холмов закурился дым. А потом по склонам пополз расплавленный, текущий камень — чёрный с огневыми прожилками, дымящийся. И на пути его вспыхивала и сгорала трава.

Об авторе

Родился в стране, которой больше нет, в городе, который больше не Сталинград. Работает врачом. Недобитый романтик, мечтающий (а иногда и пишущий) о небывалых городах и звёздных парусниках, небесных островах и заводных сердцах, живых куклах и парусных автобусах.

А ягнёнок так жалобно блеял! Он запутался в кусту и сам не мог высвободиться... Тогда маленький Торгрим подбежал, схватил ягнёнка на руки и бросился бежать от ползучей, пышущей жаром огненной смерти. И бежал, пока не упал — потому что вдруг перестал чувствовать ноги.

«Ну, и зачем ты его спас? — насмешливо шептала потом бабка Сив, натирая внуку поясницу вонючими снадобьями. — Ведь подрастёт — и всё равно в котёл, с травами да луком... А?»

Торгрим молчал. Лишь глотал слёзы, впившись зубами в руку, чтобы не кричать.

«Добрый ты, внучек, потому что. Добрый и глупый... Повезло тебе!»

...Торгрим достал костяную свистульку, изрезанную узором из чёрточек и закорючек. Приложил к губам и дунул. Овцы поворотили морды в одну сторону — и послушно побрели прочь по склону.

Свистульку Торгрим сделал сам, и магический знак *гальдрастав* на ней тоже был делом его рук. Как и узор на валуне, у которого он сидел: будто солнышко из вил. Торгрим сам нарисовал эгисхьяльм, «шлем ужаса», на камнях — и с той поры волки не смели подойти к выпасу... Простая, крестьянская магия — Гудлейфр, пожалуй, посмеялся бы над такой!

— И чего он взъелся? — пробормотал под нос пастух.

Ради ста эйриров? Как и многие в округе, Торгрим никогда в жизни не держал в руках даже одной серебряной монеты. В эйрирах считали шерсть, овец, сушёную рыбу — и менялись всем этим без настоящих денег. Так что сотня эйриров серебром была чем-то сверх разумения. Всё равно что посулить звезду с неба — зачем она?..

Да и на что Гудлейфру деньги, раз у него есть могущество? Он ведь и вправду великий волшебник, мастер гальдра! Знает имена ветров, умеет читать по облакам, вызывать мёртвых, привлекать и отваживать удачу... Вся округа его боится и уважает! К тому же Гудлейфр ещё и приходской священник. Так что важней его, пожалуй, разве что лорд Магнус. (Да и то, они за это спорят, и все об этом знают.)

«И какой тут поединок? — затосковал Торгрим. — Не в сказке, поди, живём: это там бедняцкий сын у короля трётлей сокровища крадёт да королеву альвов огуливает!»

А главное, к чему это Гудлейфру? Велика ли слава от победы над нищим пастухом? Позвала касатка треску на состязанье... Не засмеёт ли народ?

От дум отвлёк бурчащий живот. Торгрим достал из котомки кусок сушёной рыбы и огрызок ячменной лепёшки. Жуя свой скудный обед, он следил за стадом. И поэтому чуть не подпрыгнул, когда на него упала тень.

— Ох... Айдис?

— Нет, скесса с хвостом из-под моста! — Девушка широко улыбалась. — Вот, это тебе. — Она протянула кусок кровяной колбасы и яйцо.

Да, жизнь — не сказка. В сказках-то глупые крестьяне влюбляются в ведьм, альвов, а то и мертвячек. (Вон, есть даже песня про славного воина Маннелига и скессу.) А Торгрим любил Айдис: девушку простую, весёлую и добрую. Румяную и крепкую, как яблочко...

И дочку Дитериха-пивника. От этой мысли на сердце Торгрима набежали тучи. В который раз подумал он печально, что пастух — не пара девушке из богатой семьи.

— Што шлушилош? — прожевал он, заметив, что Айдис взволнованно переминается на месте.

— Ты спрашиваешь! — всплеснула руками девушка. — Зачем ты вызвал Гудлейфра на поединок?

— Кх-х! — Торгрим как раз выпивал яйцо из скорлупы и поперхнулся. — Кто? Я — его?!

— Ну не я же! Это ведь ты хвастался, что, мол, превзошёл в гальдре самого Гудлейфра! Зачем так глупо бахвалиться? — укорила Айдис. — Неужто только из-за меня?

— Я... не... — Юноша опешил от такой неправды. — Кто тебе сказал?

— Ну-у... — Айдис закусила кончик косы. — Слышала от отца, а он — от мамы. А той сказала Сигга Вальдоттир, а ей, кажется, Йофрид, дочь Ивара... или, может, Йофрид, дочь Эйнара? А ей...

— Понятно, — нахмурился Торгрим. Хотя, по правде, всё стало ещё непонятней.

* * *

В заморских странах — тех, откуда приплывают ютландцы и ганзейские купцы, — говорят, есть особые дома. Там собираются люди, даже незнакомые друг с другом, пьют и болтают; а путникам дают ночлег.

В Исландии, благодарение Господу и всем богам, такого нет, и хоть бы дальше не было! Дорог нет, люди щепотками рассеяны по холмам и горам. Что до путников, то гостя приветят в любом доме, а благочестивым паломникам дадут приют при монастыре. (А кто не паломники — тем нечего делать в дальней дороге, приличные люди дома сидят!)

...Зато был Дитерих из Бремена. Гость из далёкой земли, он осел здесь когда-то, женился на исландке Рагнхейд. С собой он привёз секреты варки пива — доброго, хмельного, куда лучше той жижицы со мхом и хвоей, что варили во многих домах! На том и поднялся, варить стал помногу, даже лорд Магнус заказывал пиво с клеймом Дитериха на бочонках.

И, скупая по обычаям родины, бременский пивник выставил у своего дома пару длинных столов с лавками. За ними честные люди могли посидеть и поговорить после дня тяжких трудов, разделить еду. И получить кружку другую пива от хозяина; отдаривались же кто чем богат, а то и пили в долг.

На возмущённые проповеди Гудлейфра Дитерих добродушно отвечал, что никто не запрещал гостеприимства. А сам меж тем таким нехитрым способом обрёл уважение окрестного люда — так, что на тинге его поддержало бы немало голосов...

...Всё это к тому, что именно к дому Дитериха пришёл в вечерних сумерках Торгрим. За столами собралось с дюжину мужей, и Скаги уже травил байку:

— Ну и, значит, затеял Йомар делать штаны из мертвецкой кожи! Как заведено: сперва деда своего упросил, чтоб тот дозволил из него подштанники пошить...

— Хо-хо!

— Да погодите ржать! Дождался, пока дед помер. Кожу с него спустил. Потом монетку у бедной вдовы украл — без неё ж *науброк* не будут деньги приносить. Нарисовал волшебный знак, всё как надо...

— Ну, ну? — не выдержал кто-то.

— Не налезли! — выкрикнул Скаги. И народ захохотал.

Усмехнулся даже самый необычный гость за столом — хорошо одетый, осанистый муж в берете с пером. То был Ханс, молодой ганзейский купец из Любека, не так давно посадивший корабль на мель в Чёртовом фьорде. (Насмешники поговаривали, что плыл он в Ирландию, а по ошибке заплыл в Исландию.) Сюда он приходил за лучшим пивом окрест, а Дитерих всегда привечал его в своём доме: Ханс был одним из немногих, у кого в кошеле бряцали настоящие деньги.

— О! Это ж Торгрим! — радушно заорал Скаги. — Ну, поди сюда, герой!

Смущённый пастух сел меж односельчан. Его тут же стали хлопать по плечам, ободряюще посмеиваясь.

— Скашите, — подал голос заинтересованный Ханс. — Потшему фы фсе так чествофайт этофо юнге?

— Так это ж Торгрим! Он мне бельмо с глаза свёл!

— И моих овец исцелил!

— А мою младшую нашёл и спас, когда та в ущелье свалилась!

— А теперь... — Скаги приобнял Торгрима и подсунул ему кружку. — Он самого Гудлейфра, священника нашего и колдуна знатного, на поединок вызвал! Будут в гальдре состязаться! На-ка, сынок, испей!

— О! Зер интересно!..

Торгрим помрачнел. Теперь он уверился: Гудлейфр сам запустил слух, разнёсшийся как пожар по сухому вереску. Понятно, то совсем другое дело: великий колдун поставит на место наглого юнца!..

Из сумрака возникла и подошла к столам бродячая сказительница Бьёрк, певшая за еду и кров. Брякнула по струнам арфы и затянула печальную песню про слепую рабыню, что танцует на пиру для ярла. Народу хотелось веселья, а не грусти, так что мужи возмутились и погнажи Бьёрк прочь.

— Пеньки неотёсанные! — возмущалась девушка. — Помните мои слова: однажды моё имя прославит Исландию на весь белый свет!..

— Прафда, затшем гнать? — вмешался Ханс. — Дефица слафно поёт: я, прафда, не отшень понять, но мне нрафится. Фот! — Он достал две мелкие серебряные монетки. — Одна тепе, красафитса; а это — фсем пива!

Народ ликующе взревел. Бьёрк взглянула на купца с восторгом и недоверием.

Приняв решение, Торгрим отодвинул кружку и поднялся.

— Что, пить не хочешь? — озаботился Скаги. — Не животом ли захворал?

— Нет. Гейс на мне, — процедил Торгрим. — Зарёкся хмельного не пить... пока Гудлейфра в поединке не обставлю!

— О-о! Уважаемо!

* * *

Дорогу к бабке Сив отмечали рыбацкие сети, растянутые на берегу ночного моря. Торгрим прошёл меж ними, как надо. Другой прошёл бы по-другому — и ничего б не нашёл... А Торгрим вышел к приземистой хижине; из крыши тянулся дымок.

Внутри юноша, как всегда, пригнулся — чтобы не запутаться головой. Куда ни глянь, кругом густо свисали верёвки, узлы, сети... Горел очаг, и тени от верёвочных сплетений колыхались по стенам невероятными узорами. Старуха в сети, повязанной на плечи вместо шали, мешала варено в горшке.

— Вереска рыба... — бормотала бабка, кидая в горшок щепотки того и сего. — Хаддинги края несрезанный колос... Листья и жёлудя жжёного пепел... Садись, путник, похлёбка из трески готова! Ты не видал моего внука?

— Я твой внук, бабушка Сив, — покорно сказал Торгрим, взяв миску.

— Не-ет! — ехидно скрипнула старая ведьма-сейдкона. — Мой внук хороший мальчик. Он навещает бабушку часто, а не тогда лишь, когда жареный петух Гуллинкамби клонет в зад!

Торгрим не стал спорить и возражать, что навещает бабушку через день. И, прихлёбывая суп, рассказал всё. Старая Сив слушала молча; когда же внук закончил — захихикала:

— Вот как! Значит, Гудлейфру и слава, и серебро — а пастушок в дураках! Хитёр, хитёр святой сукин сын...

— Бабушка, помоги. Что такое вегвизир?

— Что же, Ормарр-змея и Рейки-хитрец, у которых ты выпрашивал мудрости, не научили тебя такому? Вегвизир — «знак пути». Иные думают, что он просто хранит путников от бури и дождя... Но если его правильно сотворить, то за один шаг он перенесёт тебя далеко-далеко! Шагнёшь с места — и очутишься там, куда смотрел, хоть на далёкой горе!

— Ого, — впечатлился Торгрим. — Как его сделать, бабушка?

— Не мне бы учить тебя гальдру, — вздохнула Сив. — Гальдр — магия мужчин, сейд — женская. Гальдр — ум и власть, сейд — чувства и хитрость. Гальдр приказывает, сейд — расставляет пути-ловушки, плетёт судьбы, забрасывает сеть в пучину... Но что уж поделаться!

Кряхтя, она согнулась и принялась царапать по земле острием веретена. Изобразила «солнышко» о восьми лучах, стала обрисовывать значками.

— Мудрёно как! — покачал головой Торгрим.

— Раньше это были просто буквы, — хмыкнула Сив. — Когда у нас ещё был свой язык для письма... Но когда язык умирает — он становится колдовством. То же с латынью, что принесли на остров священники. Народа, который говорил на ней, давно нет — зато теперь ей вызывают к Богу и ангелам и повелевают чертями... Ты не болтай, а смотри! Запомнил?

— Такое запомнишь!

— А ты гляди в оба, тебе надо, не мне. Значит, во-первых, нужно ещё знать особое заклинание. Во-вторых, вегвизир пишется на подошвах башмаков — как знаки *гинфакси* и *гапальдр*, что помогают в борьбе. Наконец, писать его нужно непременно своей кровью и костью повешенного отцеубийцы...

* * *

Добрый дом был у Гудлейфра. С торфяными стенами на деревянном каркасе, на каменном основании, с поросшей травой крышей; на коньке — лосиные рога. Всего в паре шагов от старой, почерневшей церкви — Гудлейфр был человек основательный и не любил далеко ходить попусту.

...В тот вечер, отслужив, святой отец вернулся домой в прекрасном расположении духа. Приласкал чёрного кота, крутившегося с мурлыканьем под ногами, выпил кубок вина. А потом зажёл две свечи на сундуке, заменявшем стол, — и сел, придвинув табурет.

В сундуке Гудлейфр держал самое дорогое. Но не расшитое церковное облачение было ему драгоценней всего, не чаша искусной работы и даже не серебряное распятие... Книги. Кроме Святого Писания, здесь хранились *гальдрбок*, книги волшебства — целых три! Побольше, чем у иных грамотеев на острове. Самую старую книгу Гудлейфр добыл аж из кургана древнего друга. Череп самого друга в почерневшей короне — клыки, как у волка, — заботливо хранился тут же. (Следы клыков остались на книге: хозяин не пожелал расстаться с сокровищем по доброй воле.)

— Зачем далеко ходить? — пробормотал под нос Гудлейфр. И сам усмехнулся своей прекрасной задумке отнositельно пастушка. Будет урок дурачку, против греха

гордыни, а то уж слишком его нахваливают сельчане... Благо, он слишком простодушен, чтобы обратить людскую благодарность в выгоду для себя — иначе не жил бы так бедно!

«Овечка Господня... Хе-хе!»

Гудлейфр положил на колени пару своих лучших сапог из тюленьей кожи. Взял стило, искусно выточенное из бедренной кости отцеубийцы, вздёрнутого в Хабнарфьордюре; не дрогнув лицом, пронзил острием свою руку. И, насвистывая, стал выводить на подошве *вегвизир*...

...Косточка отцеубийцы, подаренная Сив, была крохотной, как рыбья: щепка от фаланги пальца, не больше. При свете черепка с жиром Торгрим вновь и вновь колол палец колючкой — и, закусив язык от усердия, выцарапывал волшебный знак на подмётках своих убогих башмаков.

В углу ворочалась на ложе Хёрдис, бормоча и вздыхая во сне. А Торгрим, затаив дыхание, выводил заклятья. Бабка заставила его дюжину раз повторить знак, и всё же ему было не по себе. Наконец, закончив свой труд, юноша осмотрел башмаки в руках, покачал головой и вздохнул.

— Ну, — прошептал он, — в худшем случае... меня порвёт напополам, как только я сделаю шаг. Зато Скаги с друзьями баек хватит на три зимы вперёд! — и грустно усмехнулся.

* * *

День состязания выдался солнечным, но холодным и ветреным. Торгрим ёжился и поджимал пальцы в стылой траве. Он пришёл босым, с башмаками в руке: не хотел, чтобы волшебство вдруг ненароком случилось по дороге. Занесёт ещё, как бабка Сив говорит, куда-нибудь, куда Торкозлов не гонял!..

Народу собралось — как на тинг или ярмарку. Пришли все, от уважаемых бондов с окрестных хуторов и до сказительницы Бьёрк. Эта явилась, не иначе, ища повода сочинить насмешливую песню. Ну спасибо: ещё ославит Торгрима на всю Исландию!

Подтянулись торговцы, почуяв наживу, развернули лавки. Был тут и купец Ханс — Торгрим заметил, как тот о чём-то негромко говорит с Бьёрк. (И что он ей, бродяжке, захотел продать — кошачьи кишки на струны, что ли?)

Гудлейфр смотрел на всех свысока, явно уверенный в победе. Торгрим же был хмур. И поглядывал на дальний холм, на вершине которого выложили круг светлых камней в десяток шагов — как мишень для стрел на мешке.

Наконец выехал сам лорд Магнус. В богатой синей тунике, в плаще на меху, при толстой цепи на шее. Лошадка под лордом шла тяжело, ибо был Магнус дюж и кряжист, как утёс. Да и ликом с ним схож: шрам на шраме, седая борода клочьями — трётль перепугается, скесса влюбится! Говорили, в юности Магнус рубился на палубе пылающего драккара...

— Гудлейфр Тёмный, сын Эйольва, — хрипло сказал Магнус, — и Торгрим-пастух, сын Хёрдис, ныне состязаются здесь в искусстве магии.

Спешившись, он воссел на деревянную скамью. Указал резным судебным жезлом под ноги священнику и пастуху.

— *Veita völl*, — как причиталось, важно сказал лорд. — Дана земля для поединка. По воле Божьей и именем короля Ютландского — да случится состязание!

Народ загомонил.

— Умелый в гальдре, — показал Магнус на холм, — пусть шагнёт отсюда в круг камней на вершине. Кто падёт, тот будет неправ; да примет земля пролитую кро... кхм! — Лорд осёкся, кашлянул, призадумался. — Тот, кто явит нам чудо, да будет признан искуснейшим и получит награду!

Пока Торгрим обувался, Гудлейфр важно вышел вперёд. Громко прочёл слова силы, занёс ногу для шага...

Зрители ахнули: священник вдруг исчез. Только ветер дохнул, встревожив траву. А миг спустя раздались крики: Гудлейфр возник на вершине холма! Взглянул под ноги, увидел, что очутился в круге камней, — и победно воздел ганд, будто призывая богов в свидетели победы.

Торгрим сглотнул. И как теперь превзойти соперника? Разве что шагнуть точнее, чем он, прямо в середину круга? Да можно ли надеяться?..

Юноша нашёл взглядом в толпе мать и Айдис. Девушка смотрела с боязливым любопытством, Хёрдис была бледна и кусала губы. Торгрим решительно выпрямился, прошептал заклинание. Прищурился — и, не сводя взгляда с вершины холма, шагнул вперёд...

...Он промахнулся. Зрители охнули, когда Торгрим появился на холме — увы, на каких-то полшага вне круга; мало того, споткнулся и покатился по склону. Раздались и зазвучали всё громче обидные смешки.

— Все видели это, — пробасил Магнус. Торгрим на холме поднялся, уныло потирая поясницу. — Что ж, искуснейшим в магии показал себя и заслужил награду Гу...

Его прервал слитный вздох толпы. Да и сам Магнус изумлённо разинул рот.

А кто бы не разинул, когда зашевелились кусты на другом склоне холма, и из них выбрался... Торгрим. Ещё один. Совершенно такой же, как первый; в старой шапочке и плаще. Хёрдис, вскрикнув, осела и повалилась на землю без чувств.

— Гляньте! — первым выкрикнул зоркоглазый Скаги, ткнув пальцем. — Ноги-то!

И вправду: у Торгримов на двоих оказалась лишь пара башмаков. У одного — на левой ноге, у второго — на правой...

* * *

Два парня, неотличимых, как близнецы, стояли и удивлённо разглядывали друг друга. А толпа, обступившая кругом, разглядывала их — перешёптывалась, бормотала.

— Призрак...

— Морок?

— Доброе пиво у тебя, Дитерих: у меня с утра в глазах двоится, хе-хе!

— Ох, заткнись, Скаги!

— Торгрим! — Вперёд протолкалась растрёпанная Айдис, таща за руку Торгримову мать. — Что с тобой?

— Сынок!.. — задыхаясь, выкрикнула Хёрдис.

— Мама, Айдис, да что вы? — удивился Торгрим. — Всё хорошо!

— Всё со мной в порядке! — подхватил второй Торгрим. Юноши осеклись, обменялись взглядами.

— Тишина! — Лорд Магнус приблизился к пастухам. Оба Торгрима поспешно склонили головы. — Торгрим-пастух!

— Да, мой лорд!.. Я, мой лорд! — почти в голос ответили оба.

— Объясни, что ты сделал?

Парни снова переглянулись, будто не зная, у кого ещё искать ответ.

— Я просто сказал заклинание... — неуверенно заговорил Торгрим в левом башмаке.

— ...сказал и шагнул, — поддержал его второй, в правом башмаке.

— ...шагнул, и сразу уже там!

— ...и сразу в кусты! Колючие!

— ...и споткнулся!

— Я не виноват, мой лорд! — хором закончили оба.

Очень нужные и важные слова для простолюдина перед господином.

— Хватит! — рыкнул Магнус. — Кто из вас настоящий Торгрим?

— Я!

— Я!..

— Обман! — раздался крик. Гудлейфр вышел вперёд, гневно указывая посохом то на одного, то на другого юношу. — Обман, мой лорд! Это *вардогер*, дух-двойник! Юнец нечестивым колдовством призвал оборотня, чтобы смутить всех!

— Оборотень? — нахмурился Магнус, и лапа его легла на рукоять короткого меча. Хёрдис приглушенно вскрикнула.

— Воистину! Помяните мои слова, это с-сеее... — Гудлейфр подавился, натужил горло. Как бы ни был он изумлён и рассержен, но слово «сейд» не прозвучало: хуже такого обвинения не выдумать, и отвечать за него пришлось бы нешуточно. — С-серьёзный проступок!

— Нет! — Оба Торгрима пали на колени. — Нет, мой лорд!.. Я не!.. Он не виноват! Клянусь! Пожалуйста!.. Не трогайте его!.. Он не оборотень!

Магнус замер.

— Каждый из вас защищает не себя, а другого? — проговорил лорд, насупив брови в сомненьи. — Кхм. Скажи, почтенный Гудлейфр, раз один из этих парней лишь обманный призрак... тебе ведь не составит труда его изгнать?

Гудлейфр смешался. Потом прокашлялся; грозно и величаво прочёл молитву, изгоняющую силы зла. Осенил обоих Торгримов крестным знаменiem — и вместе, и поодиночке. Прибавил несколько заклинаний (в которых явно прозвучали имена старых богов): каждое следующее — всё более раздражённым голосом...

Оба Торгрима покорно стояли и смотрели то на Гудлейфра, то на Магнуса. Как ягнята перед ножом мясника. Но ни один, ни другой не провалился сквозь землю и не растаял туманом.

— Так, — процедил Магнус. Странно, но взгляд у него сделался скорее довольным. — Хёрдис Гуннарсдоттир, пойдёшь. Эй, Торгрим... вы оба, кто бы из вас ни был настоящим. Раздевайтесь!

Парни послушно обнажились выше пояса. (Девушки в толпе оживились, стали перешёптываться о чём-то с зарумянившейся Айдис.) Под взглядом лорда Хёрдис обошла ёжащихся на холодном ветру Торгримов, ощупала дрожащими руками.

— Ничего не пойму, светлый лорд, — растерянно проговорила она. — Вот, у обоих одинаковая родинка на лопатке и шрам на боку одинаковый... Я готова была бы поклясться перед Господом, что каждый из них — мой мальчик, Торгрим!

— Был Торгрим, стало два, — покачал головой Магнус. — Я видал такое... но только в бою и после доброго удара меча!

— Погодите-бдите! — Подошёл купец Ханс. — Добрый лорд, кашется, я догадайтс! — Он обернулся к Торгримам.

— Юнге... ты, спрафа! Нет, от меня спрафа! Что ты фидеть фон там, фдали?

— Ну, гору. — Торгрим проследил за пальцем купца.

— Ага! А теперь ты, слева: делать глаз узкий... прищуривайтс! Один или дфе берге?

— Д... две...

— Натюрлищ! — Ханс хлопнул в ладоши и обернулся к Магнусу и Гудлейфру. — Добрый лорд, добрый фарер, я полагайт, что оба-два этих юнге ист настоящий!

— Как так? — не понял лорд.

— Ты волшебник? — враждебно спросил Гудлейфр.

— Найн! Я кауфманн... купец. Но я приятельстфофайт на родине с айне кластербрудер... монах! Он бысть ученик один мастер; как ефо... не то Спино, не то Сальвино. Тот занимайтс стекло: шлифодайт его, делает так, что оно показывайт вещи то блише, то дальше!

— Он был волшебник?

— Фосмошно... Не знайт. Но тот монах, он мне много рассказывайт! — продолжил Ханс. — Так фот, этот юнге, он ист шаффер... пастух? Я ист полагайт, что ефо фсгляд за годы портись от слежений за оффцы! Так что, когда он щурьсь — то фидеть фсё цвай... дфа! И, когда он сделайт свой шаг...

Ханс сложил вместе два пальца, а потом развёл в стороны:

— ...то шагайт разом ф дфа места! Фот так!

— Эк, — крикнул Магнус. — И что ж теперь?

— Ну... — Ханс пожал плечами. — У фас бысть один шаффер — а стать дфа!

...Когда Торгримы натягивали одежду, один из них сёрдобольно поглядел на второго, постукивавшего зубами, — и, поджав ногу, снял с себя единственный левый башмак:

— На, обуйся. Совсем ноги поморозишь!

— Да ладно, сам возьми мой! — Торгрим-в-правом-башмаке наклонился разуться.

— Брось, я дотерплю... ох! — Торгрим-левый сморщился и схватился за поясницу.

— Скрючило? — Правый достал из кошелья на поясе маленький белый корешок. — Возьми, пожуй: от бабки...

— Да не, спасибо, у меня тоже есть. — Левый тоже достал корешок: такой же, до последнего волоска. Парни удивлённо взглянули друг на друга и рассмеялись.

* * *

...Наверно, впервые в жизни Хёрдис сготовила ужин больше чем на двоих. За столом она ещё слегка настороженно поглядывала на одинаковых сыновей — но оба Торгрима вели себя как ни в чём не бывало: шутили, посмеивались (ну и приключение вышло!), нахваливали стряпню. Поужинав же, поцеловали Хёрдис разом в обе щеки, и мать поневоле улыбнулась.

Единственный спор меж «близнецами» случился, когда пришло время сна.

— Ты на постель ложись, а мне и на полу ладно будет, — твердил Левый.

— Да ну, ты на постель иди, — не соглашался Правый. — У тебя спина вечно болит!

— Будто у тебя не болит! А ты ещё и с холма нынче свалился!

— Ну не в тафл же нам на постель играть!..

— Дети, не ссорьтесь! — не выдержав, рассмеялась Хёрдис. — Давайте я вас сосчитаю!

Считалка выбрала Торгрима-правого, и ему досталась постель. Левый же вышел за порог, в сумерки; вернулся с охапкой лапника, покрыл плащом — и улёгся сверху.

...Наутро великодушие Торгрима-левого отлилось ему сполна. С хвойного ложа он еле поднялся, корчась от боли. Правый вздохнул и взял посох:

— Давай я сегодня овец пасти пойду. А ты отдохни.

— Брось ты!..

— Не спорь. Всё равно башмаки одни на двоих!

— Ладно... Смотри, ещё одного брата нам домой не приведи! — усмехнулся Левый и похлопал Правого по плечу.

Но сидеть днём без дела Торgrim не привык. Он дождался, пока отпустило спину, выпил ковш кислого молока-скира из кадки, врытой за домом... А потом не вытерпел:

— Мать, давай я крышу подлатаю! Где у нас заступ?

* * *

Кусты на холме зашевелились, и из них показались две головы. Двое мужчин наблюдали издали, как Торgrim возился на крыше, укладывая вырубленные заступом куски дёрна с травой. Вот к дому подошёл второй Торgrim, с посохом на плече; весело помахал близнецу на крыше.

— Недоумок, — злобно процедил Гудлейфр. Чтобы надёжней укрыться в кустах, он напаялил себе на тонзурку гнездо из сухих веток.

— Разве? — хмыкнул лорд Магнус, тоже с копной лисовых волос на голове. Его вылазка порадовала, напомнив о лихой воинской юности. — Кажется, они отлично ладили...

— Вот именно! — зашипел священник. — Потому что он дурак! Умный человек никогда не поладит с самим собой! Вот ты бы, лорд, ужился со своим близнецом?

— Ха... Пожалуй, что нет. Я б сам себе зубы выбил, если б тот «я» мне раньше башку не проломил!

Из дома высунулась Хёрдис и радостно позвала сыновей к ужину. Торgrim помог Торгриму слезть с крыши, и они скрылись внутри.

— Что ж, Гудлейфр, — промолвил Магнус. — Выходит, это всё-таки не призрак. А потому я в сомнении, кто заслужил награду...

— Мой лорд! — взбеленился Гудлейфр. — Не ты ли сказал, что победит тот, кто перенесёт себя в круг на холме?!

— Не я ли, — ухмыльнулся Магнус, довольный умением говорить правду по-исландски. — Я сказал: «...кто явит нам чудо». Вот и выходит, что Торgrim сотворил чудо, которое тебе не под силу!

Неподалёку в кустах вдруг послышалась возня, и высунулись ещё две растрёпанные головы.

— Эва! — поразился Магнус, узнав купца Ханса и сказительницу Бьёрк. — Вы что тут, тоже за ним следите?

— А-э... Д-да, — кивнула Бьёрк с диковатым видом. В расплетённых косах её запутались листья.

— Йа, йа! — подхватил Ханс. — Мы ист за ним следит'!.. А за кем, проститте-битте?

* * *

Магнус собрал совет в зале своего замка, у очага. Кроме самого лорда, тут были трое. Ульф, седоусый вояка, в минувшие годы — верный соратник Магнуса, а ныне старший над его дружиной. Ханс-купец, доказавший свой прозорливый ум. И как ни странно, Дитерих-пивник. Впрочем, отчего же странно? Странно было бы, не доверяй лорд тому, чьё пиво пил.

— ...Стало быть, — задумчиво сказал Дитерих, — всё это оттого, что у Торгрима глаз закосил? У другого бы не вышло?

— Ну потшему же? — возразил Ханс. — Нушно лишь надафить пальтсем на глаз, чтобы фсё расдфоилось!

— Глаза выдавливать? — оживился Ульф, вспомнив славные былые годы.

— Чудо или нет — то пусть монахи с попами судят, — мрачно сказал Магнус. — Мне интересно: подати мне с Торгрима теперь как с одного брата или как с двух? И так с этим состязанием теперь дыра в кошеле!

— Ты сам всё устроил и награду объявил, — заметил Ульф, которому по старой дружбе было позволено многое.

— Хотел с Гудлейфра спесь сбить, — буркнул лорд. — Кто ж знал, что все волшебники от него разбегутся, а он в Торгрима вцепится?

— Я вот думаю... — Ульф наморщил лоб от мысли (что с ним случалось редко). — А с воинами так можно? Был один воин, шагнул — оп, и уже два, да при кольчугах и мечех!..

Ханс призадумался. Дитерих кашлянул в кулак.

— Торгрима я давно знаю. Паренёк хороший: добрый, неглупый. Простоват слегка, но то наживное. Разве что... — Он осёкся и не стал говорить, что Айдис явно положила на Торгрима глаз. — Если его к делу пристроить, может всем польза выйти!

— Фот! — оживился вдруг Ханс. — Фот ещё мысль. А если застафляйт его делать то ше самое... но сперфа пофесить ему на пояс полный кошель денег?

За столом настало молчание.

— Денег? — переспросил лорд.

— Де-енег... — протянул пивник.

Мужи переглянулись. И в глазах у них разгоралась одна на всех радостная жадность.

* * *

Гудлейфр расхаживал по залу своего дома, в бешенстве сжимая кулаки. Тень его от очага шаталась по стенам. По пути он пнул с дороги чёрного кота; схватил со стенного крюка мех с вином, отхлебнул и яростно утёр губы.

Что за скверный день! Сперва лорд Магнус огоршил намёком, что хочет отдать победу Торгриму, старый подлец! Дескать, он «сотворил чудо»... Гудлейфр заскрежетал зубами. Ему ли, священнику, было не знать, как рождаются чудеса: из случайностей, из лжи, из людской глупости. Пастух — такой же безголовый, как его бараны: где-то неправильно нацарапал знак, где-то чуть ошибся в заклинании... И за это ему слава и серебро?!

А в сумерках прибежала в церковь певунья Бьёрк, радостная до оскомины. Попросила благословения: Ханс-купец позвал её в жёны. Гудлейфр прогнал бы скверноязыкую бродяжку (не забыл и не простил, как она пела про дерзкую девицу и трётля с пребольшой дубиной!..), если бы Бьёрк не достала серебряную монету. Так что Гудлейфр смирился, злобно благословил и с ненавистью перекрестил.

Наконец священник сплюнул, накинул плащ и вышел.

В ночи он подошёл к дому Торгрима. При свете луны посохом начертил на двери *гальдрастав*, навевающий крепкий сон. Когда изнутри донёсся мирный храп, Гудлейфр довольно улыбнулся — и, крадучись, вошёл. Морщась от кислых запахов бедного жилища, нашарил в темноте башмаки у постели...

...К своему дому священник вернулся чуть ли не вприпрыжку.

— «Чудо»! — с радостной ухмылкой пробормотал он, садясь на траву и стягивая сапоги. Мех с вином и посох-ганд он положил рядом. — Покажу я тебе, как чудеса творятся, репей ты овечий!

Не без труда натянул Гудлейфр ворованные башмаки пастуха. Потоптался на месте, морщась. Потом прищурился на ближайший холм; нажал пальцем на глаз так, что холм раздвоился, прошептал заклинание — и сделал шаг...

...Очутившись на холме, Гудлейфр пошатнулся, как от тычка в спину. Огляделся — и, охнув, поневоле перекрестился. Потому что встретился взглядом с самим собой!

Озарённые луной, на холме стояли два Гудлейфра; каждый обут на одну лишь ногу. Оба осмотрели друг друга с потрясением, потом почти разом ухмыльнулись — и засмеялись.

— Да! — не в силах сдержать торжества, вскричал один Гудлейфр. — О да, хвала Господу!

— Вот им «чудо», — вторил другой. — Будут знать, что величайший волшебник — я!

Смех оборвался.

— Ты? — переспросил Гудлейфр. — Отчего, позволь узнать, ты — когда всё выдумал я?

— Что? — изумился и возмутился Гудлейфр. — Ты?

Но это я был вначале!..

— С какой стати ты, если я?!

Оба Гудлейфра засопели, недовольно глядя друг на друга.

— Так, — вздохнув, заговорил один. — Послушай, давай просто примем, что я первый...

— Первый? — сердито перебил Гудлейфр. — Если ты якобы первый, то откуда бы мне знать, — злобно улыбнулся он, — что ты присвоил деньги, собранные на починку церковной крыши, а свалил на разбойников утилегуманнов из безлюдных земель? Монеты и поныне под полом лежат!

— Ах так? — разъярился Гудлейфр. — Тогда откуда бы мне знать, что вдова Йорунн понесла от тебя? А когда пришла к тебе с вестью — ты возвёл на неё хулу, обвинив в порче, насланной на овечьи стада, и её изгнали в пустоши?!

Близнецы стиснули кулаки, яростно прожигая друг друга глазами. Каждый изнывал от ярости и стыда, что тот, второй, знает, всё знает! А если не смолчит?..

Отвернувшись, Гудлейфр пошёл прочь с холма. Нагнулся подобрать мех с вином и посох... и чуть не стукнулся тонзурами со вторым.

— С чего это вдруг ты смеешь пить моё вино, — сердито процедил тот, — привезённое мне из-за моря за мои деньги?

— А ты по какому праву трогаешь мой посох?! — зарычал Гудлейфр и тоже схватился за древко ганда. Двойники принялись тянуть посох каждый к себе.

— Отдай! Ты, паршивый подменыш!..

— Да сам ты вардогер! — скрежетал зубами второй. — Лживый призрак!

— Я?! Повтори свои слова!

— Ты лишь призрак, подобие человека! — выплюнул Гудлейфр в лицо Гудлейфру. — Разве может призрак сотворить гальдр? Призвать ветер? Обрушить молнию с небес?!

— О, уж я-то могу! А вот поглядим, что можешь ты!..

* * *

...На рассвете, когда толпа стянулась к дому Гудлейфра, всё уже было кончено. Холм неподалёку от дома, казалось, угодил под удар молота Тора-громовержца: развороченная, как чаша, земля ещё дымилась.

Сельчане ночью видели, как вдали в землю с ясного неба били молнии, — и до утра боялись нос из дому высунуть. Зато теперь наперебой рассказывали друг другу, и каждый первый всё видел своими глазами! И как тряслась земля, и как пылало пламя до небес, а в нём скакали тени и смеялись страшными голосами...

Лорд Магнус с высоты седла высмотрел в толпе обоих Торгримов, спросонья протиравших глаза. Задержал взгляд на босых ногах парней:

— Торгрим!.. Вы, оба. Где ваши чудо-башмаки?

— Не ведаю, мой лорд! — растерянно пожал плечами один.

— Проснулись, а их нет...

Ульф рылся в пепелище развороченного холма, разгребая землю мечом. Вот он распрямился, держа в руках обугленный посох (серебро тускло блеснуло сквозь сажу) и полусгоревший башмак. Понятно чей: Гудлейфр таких бедняцких сроду не носил...

— Утащили-таки святого отца черти в ад! — ехидно проскрипела старая сейдкона Сив, опираясь на клюку. И никто даже не посмел её одёрнуть.

Магнус нахмурил брови. Взгляд его выхватил из толпы знакомую задорную девичью рожицу. Конечно же, Бьёрк — по лицу видно, уже замышляет песню.

— Эй, скальдесса, поди-ка сюда! — Лорд нагнулся к девице. — Ответь мне, дуса певчих струн, — понизив голос, сказал он, — как быть, если твоя курица однажды взяла и снесла золотое яйцо?

Бьёрк призадумалась. Оглянулась на Торгримов, потом опять взглянула на Магнуса и дерзко улыбнулась.

— Я так скажу тебе, мой лорд! — ответила она. — Держать в тепле и холе и кормить отборным зерном. Авось научится нести из раза в раз!

Магнус в раздумье взъерошил пальцами седую бороду.

— Торгрим-пастух!.. Оба идите ко мне.

Юноши приблизились, глядя настороженно. Лорд вдохнул во всю ширь груди.

— Ты доказал своё умение в гальдре, Торгрим. Гудлейфр же запятнал свою честь низким воровством и обманом. А ты... Слово моё крепко: ты заслужил награду в сотню монет.

Толпа охнула, как ветер в бурю. Хёрдис чуть не сомлела вновь, теперь уже от радости.

Айдис, не вытерпев, схватила за руку отца. Дитерих-пивник закатил глаза.

— Ладно, быть по-твоему! Благословляю. С таким-то приданым!

Испустив крик радости, Айдис бегом бросилась на шею разом обоим Торгримам. Магнус сдержал ухмылку.

— Также, поелику Гудлейфр вас обоих обокрал, вам достанется его дом. — Лорд не удержался от соблазна отомстить напоследок дерзкому священнику. Торгримы разинули рты, в неверии уставившись на дом Гудлейфра.

— А... матери ведь тоже можно? — не выдержал один Торгрим.

— И бабке? — подхватил второй.

— Ещё чего! — возмутилась Сив. — Меня спросить забыли, щенки? Где живу, там и помру, пушай мои косточки прибой растащит!..

— Вы почтительные сыновья. Конечно, можно. — Магнус помедлил миг. — С тем условием, что ты, Торгрим,

пойдёшь учиться в монастырь и выучишься латыни и прочим премудростям. Чтобы стать умелым волшебником, служить этой земле и людям её!

Юноши в замешательстве переглянулись. Жениться на Айдис? Стать великим колдуном? Оба всю жизнь мечтали о том и другом разом!

Как теперь поделить мечту?..

И тут раздалось мурлыканье. Пушистый чёрный кот Гудлейфра тёрся о ноги одного из Торгримов, в удовольствии выгибая спину.

Парни разом улыбнулись — от радости, что судьба решила за них. Торгрим нагнулся, подобрал кота, да так, с котом на руках, и склонился в поклоне перед Магнусом:

— Спасибо, мой лорд.

— Прости, мой лорд! — Второй Торгрим упал на колени, не выпуская руки Айдис. — Не для меня такая честь! Дозволь мне жить простой, честной жизнью!..

— Дозволяю, — махнул рукой Магнус. — Дозволяю, так и быть, пройдоха ты этакий! Вроде и прост-то прост, а поди ж ты. Всем бы такое везенье, как тебе, эх...

Ева Цейтлин

ТКАНЬ ДУШЕВНАЯ

Финалист курса писательского мастерства онлайн-школы Band.

За углом от магазина «Гивз и Хоукс», уже не на Сэвил-Роу, а на Виго-стрит, приютился второй зал знаменитых портных. Заметить с улицы его могли лишь те, для кого он и предназначался: даже сами портные, мистер Стенли и его помощница мисс Томпсон, были вынуждены проходить через общий зал для живых, а не через дверь прямо на улицу.

Впрочем, в узких кругах «Гивз и Хоукс» славились тем, что шили на любую мужскую фигуру, даже мёртвую, и поэтому именно к ним заходили те духи, которые беспокоились, во что они одеты, даже после смерти. С появлением мисс Томпсон второй зал стал предлагать и готовое женское платье, но для мужчин мистер Стенли всегда шил индивидуально, лично убивал ткань и умерщвлял нитки, как и его предшественники.

Для тех же, кто появлялся как умер, в одной рубаше или вовсе нагой, мистер Стенли держал несколько костюмов, которые легко поправить по фигуре. От мисс Томпсон же требовалось лишь узнать предпочтения да выслушать истории в плату: общаться мистер Стенли не любил, потому и нанял помощницу.


Первое время она смущалась клиентов, их вида и рассказов.

Сейчас же, когда в очередной раз зазвенел колокольчик, она едва подняла взгляд от книги о полярных экспедициях. Мистер Стенли был на перерыве, и она надеялась, что это он вернулся и подшучивает над тем, что от хорошей истории мисс Томпсон может отвлечь только громкий звон.

Но к ним действительно пришёл новый клиент: измождённый высокий мужчина едва держался на ногах, хотя

...Вот так и закончилась эта история. И осталась от неё задорная песня. Песня, которую сочинила Бьёрк — и пела на заре, стоя на палубе корабля Ханса-купца, что уносил её в дальние края.

Бьёрк пела родному берегу, навсегда тающему в тумане. И тем немногим, что пришли её проводить. Торгримам — один под руку с Айдис, второй с котом на плече; их матери да ещё старой сейдконе Сив. И песня летела над волнами и скалами фьордов:

*Тот, кто пастырь овцам,
Широко шагавший,
На пути тернистом
Отыскавший брата!
Кто же пастырь людям —
Лишь снискал погибель:
Ведь в себе он встретил
Недруга презлого!* 

недавней смертью от него не пахло. Морщины на лице говорили о лёгком нраве — такие только от частых улыбок и бывают, — а красные пятна на грязном свитере и лбу — о насильственном характере смерти.

— Добрый день! — приветствовала его мисс Томпсон, закрывая книгу и с привычной лёгкостью на ощупь находя закладку на их заваленной всем подряд конторке. — Что вам угодно?

Посетитель, слава Богу, не выглядел удивлённым: он явно знал, куда шёл. Мисс Томпсон при всей своей общительности не любила объяснять новым духам, что магазин денег не любит — плату он брал интересными историями, потерянными знаниями и лишь в крайних случаях можно было попросить знакомых живых отдать долг монетой.

— Добрый день! Мне посоветовали вас как совершенно волшебное место, где могут пошить что угодно, даже учитывая моё нынешнее состояние. Не соврали, надеюсь? — Мужчина улыбнулся, обнажив окровавленные дёсны.

Несколько зубов отсутствовало, и мисс Томпсон окончательно решила, что посетитель наверняка погиб в драке или даже на войне, после чего поспешила его заверить, что они могут всё и ещё немного.

Об авторе

Любит фэнтези и детективы, любимые писатели — Терри Пратчетт и Агата Кристи. Пишет фантастику в историческом антураже. Участница российских и международных писательских конкурсов.

К счастью, капитан Фицджереймс — так звали нового клиента — ещё при жизни заказывал костюм у мистера Гивза, поэтому мерки мисс Томпсон снимать не пришлось.

Впрочем, они настолько увлеклись обсуждением фасона, что совершенно не заметили, как мистер Стенли вернулся, молча оценил ситуацию и притащил ворох подходящих тканей.

— Мне бы как можно теплее. Я нынче легко мёрзну, — заявил капитан Фицджереймс и потребовал самую плотную шерсть из имеющейся. Впрочем, ощущение температуры обычно было для духов вопросом не материи, а мысли, поэтому самую пушистую шерсть мистер Стенли приберёт на тот случай, если никакая другая их посетителя не завлечёт, — и началась рутина.

Мистер Стенли молча заставлял ткань прямо из рулона лечь полуголой на посетителя, лёгкими жестами рисуя золотом пока ещё воображаемые эполеты, пуговицы, медали и аксельбанты; мисс Томпсон щебетала за двоих, уточняя, что капитану по нраву, а что не так; капитан же в свою очередь ухитрялся вставить историю-другую из своей бурной жизни.

Рассказывал он бодро, явно не в первый раз, но так живо, что даже мистер Стенли улыбался. Впрочем, заказал капитан полный комплект формы, как положено. Мисс Томпсон обещала даже саблю найти, а потому говорить ему всё равно пришлось бы ещё долго.

Когда же он ушёл, мистер Стенли обратил внимание на то, как мисс Томпсон записала нового клиента в тёмно-синий grossbux, и впервые за этот вечер заговорил:

— Капитан Джеймс Фицджереймс, с «Эребуса»? Я знаю это имя, он служил с моим приёмным отцом. Надеюсь, он расскажет, что с ним стало.

— Так ведь из той экспедиции никто не вернулся живым, — немного рассеянно уточнила мисс Томпсон, более сосредоточенная на оценке историй капитана: они интересны, но вот сколько ткани можно за них дать?

— До сегодняшнего дня, — напряжённо ответил мистер Стенли.

Историй капитан мог рассказать немало, поэтому он почти поселился в магазинчике: смотрел, как мистер Стенли шьёт или мисс Томпсон подводит баланс, и говорил, говорил, говорил.

О том, каково спасать тонущего человека из реки; о жаре пустыни и о том, как тяжело тащить пароход по частям на собственном горбу; о том, каково сгорать от лихорадки, зная, что помощи рядом нет.

Такие истории ценила мисс Томпсон: она любила приключенческие романы, а капитан явно немало повидал за свою относительно недолгую жизнь.

Мистер Стенли же, наоборот, мрачнел: ему явно не терпелось услышать хоть что-то о давно пропавшем приёмном отце. Мать его уже тоже скончалась, так и не дождавшись мужа из роковой экспедиции, и Стенли едва не спрашивал сам, раз уж судьба дала шанс узнать что-то о родственнике.

Но спрашивать запрещено: истории должны течь сами. И капитан говорил, о чём хотел; прерывался же он, лишь когда в магазин заходил и желал оплатить костюм историей другой посетитель. Нередко таким посетителем был их самый давний клиент: мистер Марло даже после смерти любил хорошие ткани и мог за ними прийти когда угодно. Уже лет четырёх он исправно платил магазинчику историями о театре и закулисье — его хороший друг ставил лучшие пьесы во времена Елизаветы I, — и капитана Фицджереймса, очевидно, заинтриговала разница во времени.

Однажды он даже ушёл вслед за мистером Марло, не закончив своей очередной истории, на этот раз о приручении гепарда. Впрочем, следующим же днём мистер Стенли отвёл мисс Томпсон в зоосад, показать эту дикую кошку вживую.

Вернулся их блудный капитан — а он был именно «их»: ни в пабе для духов на Ридженс-стрит, ни в клубе на Беркли-сквер о нём и не слыхивали, — лишь в следующий визит мистера Марло, непривычно тихий и задумчивый.

— И что, за любым вашим призраком можно уйти в прошлое? — спросил он у мистера Стенли.

— Живым нельзя, — лаконично ответил тот.

В глазах капитана горели ещё вопросы, но, вняв намёкам мисс Томпсон, он снова завёл историю про гепарда; а после неё поведал, как доктор Стенли спас ему жизнь после ранения при взятии Чжэньцзяна, удалив застрявшую в ребре мушкетную пулю. Во время этого рассказа мистер Стенли забыл, как шить, — и воодушевлённый этим капитан попытался было начать рассказ об Арктике, о неуловимом Северо-Западном проходе, цели последней своей экспедиции, но постоянно останавливался.

— О смерти, тем более своей, говорить необязательно, — успокоила его мисс Томпсон, уже успевшая привязаться к капитану.

— Можете рассказать про других, — поддержал её мистер Стенли с неожиданным для себя энтузиазмом.

— Ваш отец меня пережил, — резко сказал капитан и ускользнул сквозь стену на Вигго-стрит, даже не соизволив попрощаться.

— Видимо, ненадолго, — пробормотал себе под нос мистер Стенли.

Впрочем, он внёс в кассу гинею в счёт нового мундира капитана: тот очень медленно приобретал нужный вид на манекене.

Проблемы возникали на каждом шагу. Фицджереймс трижды просил изменить ткань, потом затребовал пуговицы по форме двадцатилетней давности и забраковал три сабли, что нашла мисс Томпсон: все они были пехотного образца и не подходили ему, морскому офицеру.

Если бы не его истории — теперь капитан просто описывал места, куда никто из них не собирался отправляться, будь то пустыни Аравии, далёкие моря или льды Арктики, — то мисс Томпсон просто бы напомнила, что их магазин отвечает только за одежду, а мечи и пистолеты для духов предоставляет мистер Смит в Ист-Энде.

Но ради капитана хотелось найти самое лучшее, особенно после того, как в декабре он смог рассказать о смерти товарищей. О смерти медленной: от пневмонии или чахотки, с которыми, застряв во льдах, ничего нельзя было сделать, от голода, точившего изнутри даже самых крепких. И о смерти быстрой: от зверя или яда, принятого с испорченными консервами или же по собственному почину.

О цинге, проклятии моряков, он не сказал ни слова, и это лучше всего доказывало, что именно она убила самого капитана.

О судьбе многих, включая доктора Стенли, капитан действительно не знал. Он умер раньше и появился призраком не в Арктике, погубившей его самого и его людей, а под любимым солнцем Майорки, и после у него с трудом получилось уехать в туманный Лондон.

В тот вечер мистер Стенли закрыл лавку даже раньше, чем того обычно желала мисс Томпсон, и не остался, как обычно, шить допоздна, благо он по-холостяцки жил в комнатах над магазином, а проводил её до дома.

Впрочем, капитан вспоминал и весёлое. Например, как корабельный фельдшер доктор Гудсир ловил всех морских

тварей, каких только мог достать, и о каждой мог прочесть лекцию. Как вечерами, когда ещё было настроение, офицеры играли в шарады: капитан изображал своих товарищей так, что мисс Томпсон радостно смеялась. Как сержант корабельной пехоты Брайант поспорил с доктором Стенли о том, кто сойдёт больше птиц, и позорно проиграл, потому как доктор ещё в Китае научился бить чаек и бакланов так, чтобы они падали на палубу, а птиц сержанта уносило море и никто не брался их подсчитать.

Капитан Фицджереймс рассказывал, мистер Стенли шил, а мисс Томпсон вела учёт тому и другому. И в начале весны она остановила капитана, едва тот принялся рассказывать что-то об устройстве пароходов:

— Вы уже оплатили всё, что нужно.

В магазине повисла тишина. Впрочем, долго молчать сегодня капитан не желал.

— А разве я не могу просто рассказать что-нибудь друзьям? — спросил он.

Мистер Стенли чуть зарделся: другом его звали нечестно. Мисс Томпсон вздохнула: придерживаться правил магазина было даже не обязанностью — необходимостью.

— Не здесь. Если вы что-нибудь расскажете нам — что-нибудь интересное, что пойдёт как оплата, то таковой история и будет. А значит, мистеру Стенли придётся что-то добавить в ваш заказ или дать что-то взамен.

— Или мисс Томпсон найдёт вам сапоги, — предложил мистер Стенли.

— Тогда расскажите ещё про гепарда. Пароходы сапог не стоят, я о них уже читала, — уточнила мисс Томпсон, чуть поморщившись: сапоги для духов лучше всех делал мистер Гарнье, но он брал оплату только деньгами, когда-то обжегшись на рассказанной ему истории.

— Хороший пароход стоит золота, с этим я согласусь, — подхватил капитан и, вопреки их предупреждениям, рассказал, как его ограбили во время Ефратской экспедиции.

Когда же мисс Томпсон взяла карандаш, чтобы отметить свой долг, — его она всегда писала карандашом — капитан Фицджереймс остановил её руку.

Его касание оказалось неожиданно тёплым, словно он сгорел в лихорадке или был одержим какой-то идеей: если духи не сохраняли температуру смерти, то согреть их могла только цель.

— Моему образу сапоги лишь помешают. Вы лучше скажите, кто из ваших клиентов приходит хотя бы из сороковых.

— Такого мы прямо сказать не имеем права, — отрезала мисс Томпсон и записала долг в grossбух.

Капитан продолжил рассказывать истории. Мистер Стенли старался шить всё быстрее — в ответ капитан вспоминал что-нибудь про его отца, и игла словно замирала. Когда же мисс Томпсон пыталась ему помочь, истории сменяли тему: о красотах дальних земель капитан мог говорить вечно, тем более что сейчас ему не надо было даже дышать, — тогда заслушивалась и она. Их долг ему рос.

— Может, пальто? Кажется, по форме было положено и оно, — как-то вечером предложил мистер Стенли, уже привычно провожая мисс Томпсон домой.

— Он наговорил уже на три пальто даже вашей работы, — ответила мисс Томпсон.

Наступил май. Капитан вновь заговорил о болезнях и смертях: о чахотке, унёсшей жизни троих матросов ещё в первую зимовку, о пневмонии сэра Джона Франклина, командующего экспедицией, о обморожении, которое заставляло корабельных врачей отрезать почерневшие пальцы и оставляло неизгладимый след на лицах матросов и офицеров.

— А мой отец? — В какой-то момент мистер Стенли не удержался от вопроса: он давно перестал звать доктора Стенли приёмным отцом.

— Он лишь отрезал что замёрзло, кажется, даже быстрее доктора Педди с «Террора». Наши врачи без причины не выходили на холод верхней палубы. Умирали они от другого, — ответил капитан.

Наконец к середине мая форма была готова. Пошитая по меркам тела, вопреки всем попыткам мистера Стенли сделать её лучше, на душе капитана она висела как на вешалке, и он выглядел так, словно только что вернулся из Арктики пешком.

Мисс Томпсон как раз прицепила ему выстраданную саблю — пришлось отделить тень от сабли какого-то флотского офицера (про него она знала точно лишь то, что это не найденные останки экспедиции сэра Франклина), — когда к ним зашёл давний клиент.

Мистер Скрудж ещё при жизни мечтал посмотреть всё, что когда-либо ставили на подмостках всего мира. Для такого, впрочем, и посмертия было мало, не то что жизни, поэтому пока что мистер Скрудж, умерший зимой 1839 года, дошёл естественным путём лишь до весны 1845-го.

— Что же вы собираетесь смотреть на следующей неделе? — уточнил у него мистер Стенли, пока мистер Скрудж примерял новый жилет. — Кажется, вы упоминали Шекспира?

— О, это классика, конечно же, он часто меня утешает, но в этот раз, я слышал, сам автор будет читать «Рождественскую песнь». Пускай и не сезон, но я хочу наконец послушать. Как раз в это воскресенье, восемнадцатого мая.

— Возьмите с собой капитана Фицджереймса, — предложила мисс Томпсон, догадавшись, зачем мистер Стенли вообще спросил о планах мистера Скруджа. — Он так нас развлекал, что заслужил награду. Прошлого его развеселит.

Капитан улыбнулся своей лучшей улыбкой, обнажив всё ещё окровавленные десны. Мистер Скрудж нахмурился было, но затем растаял:

— Мы с ним идеально подойдём на роли духов Прошлого и Будущего, если я правильно понял сюжет истории. А если мне не понравится, то капитан найдёт как вежливо удалиться, не так ли?


— Если вам не понравится, то я найду как напугать всё собрание и самого автора за клевету, если пожелаете, — заметил Фицджереймс и низко поклонился мистеру Стенли и мисс Томпсон. — И даже провожу вас в этот магазин, если потребуется.

— Если там очерняют моё имя, то я пойду сразу в паб, — покачал головой мистер Скрудж и повёл капитана за собой, в 18 мая 1845 года.

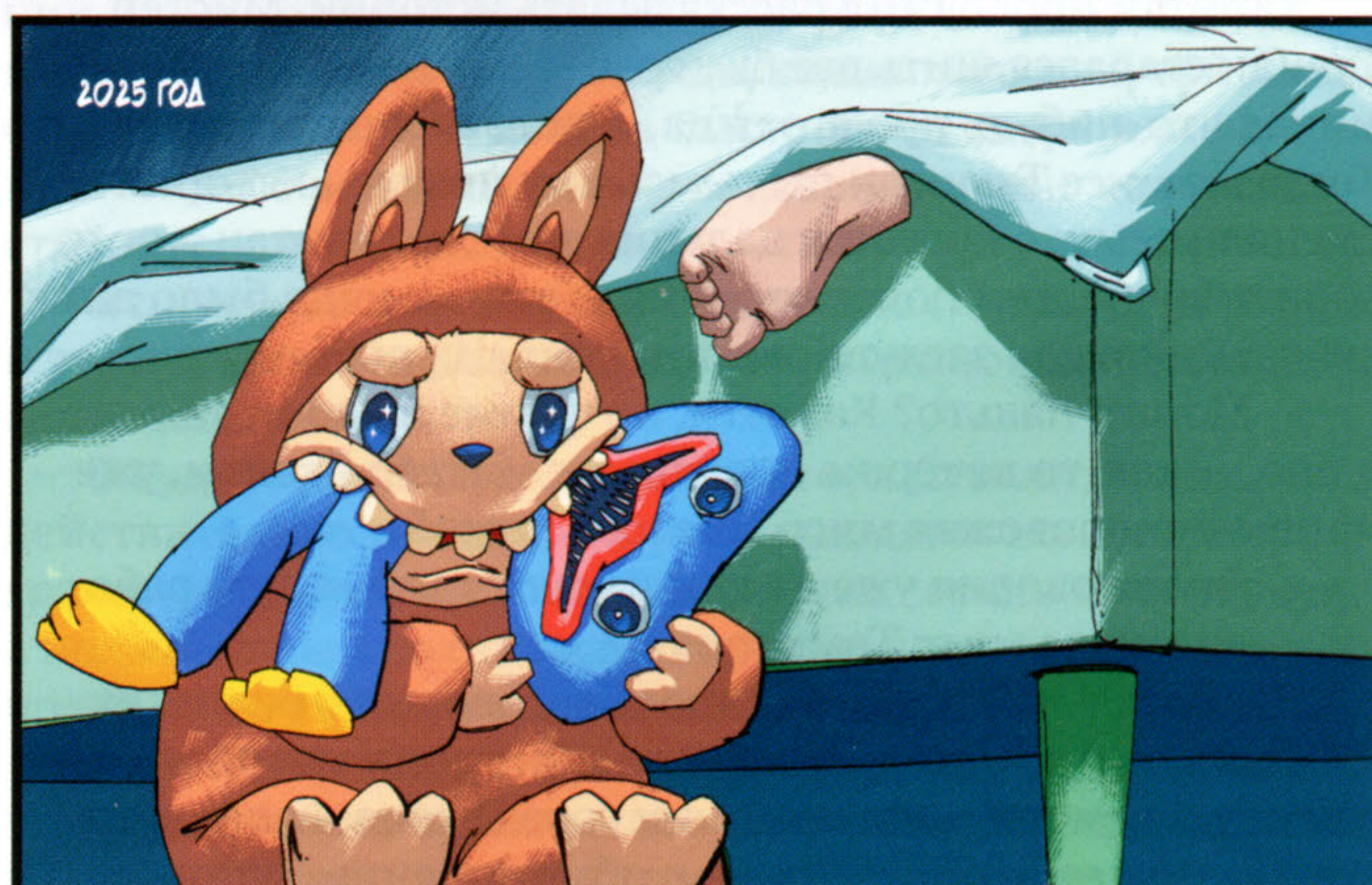
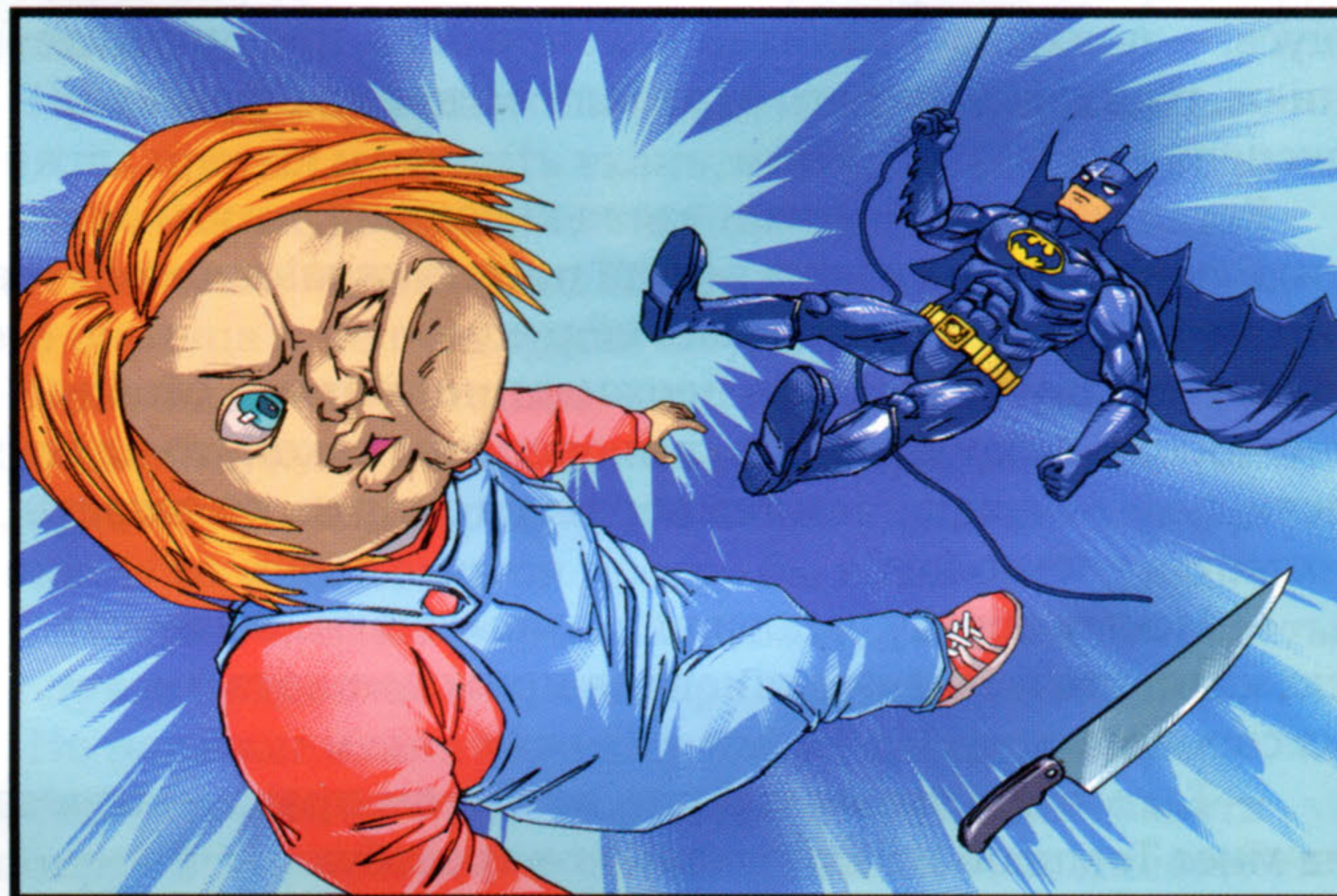
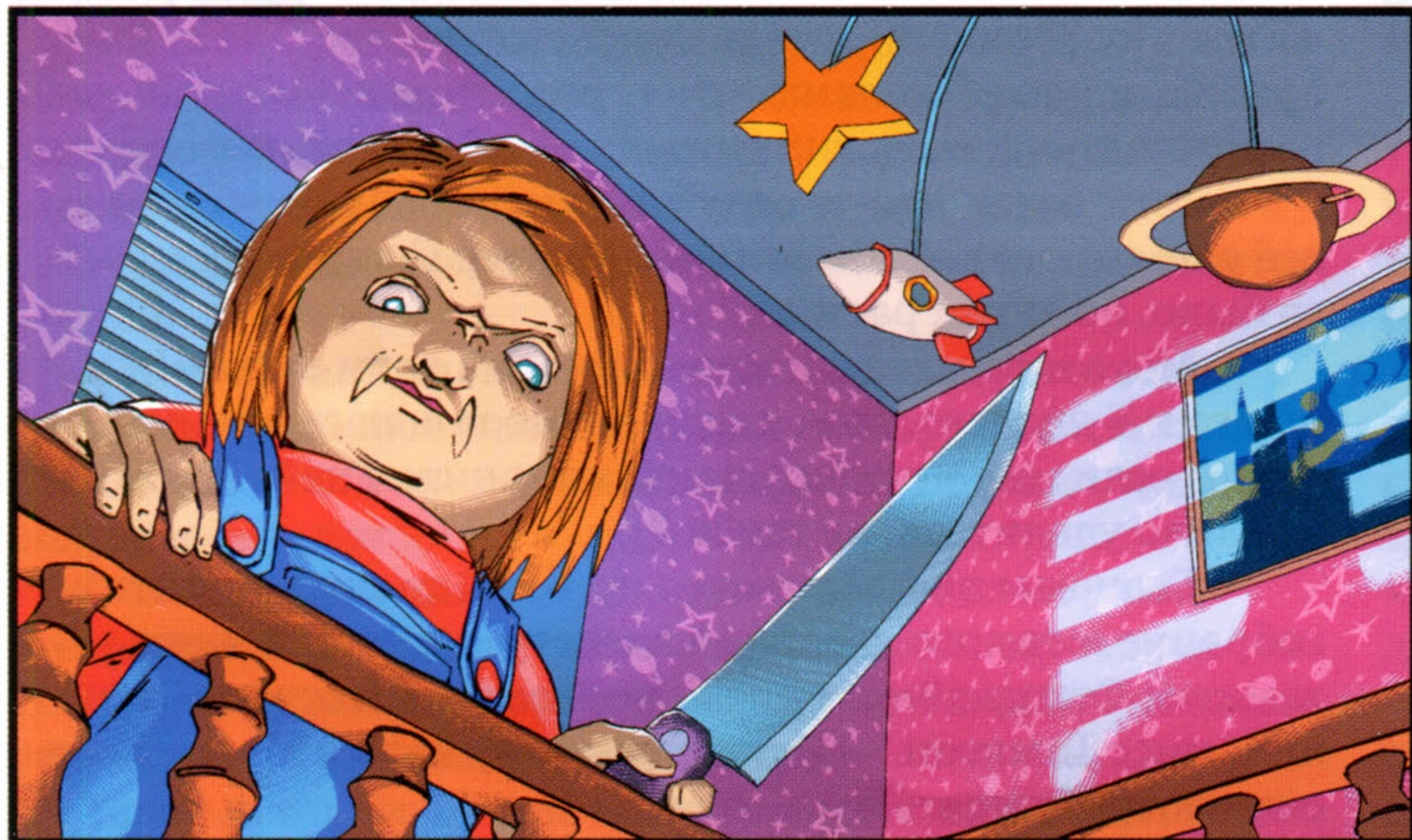
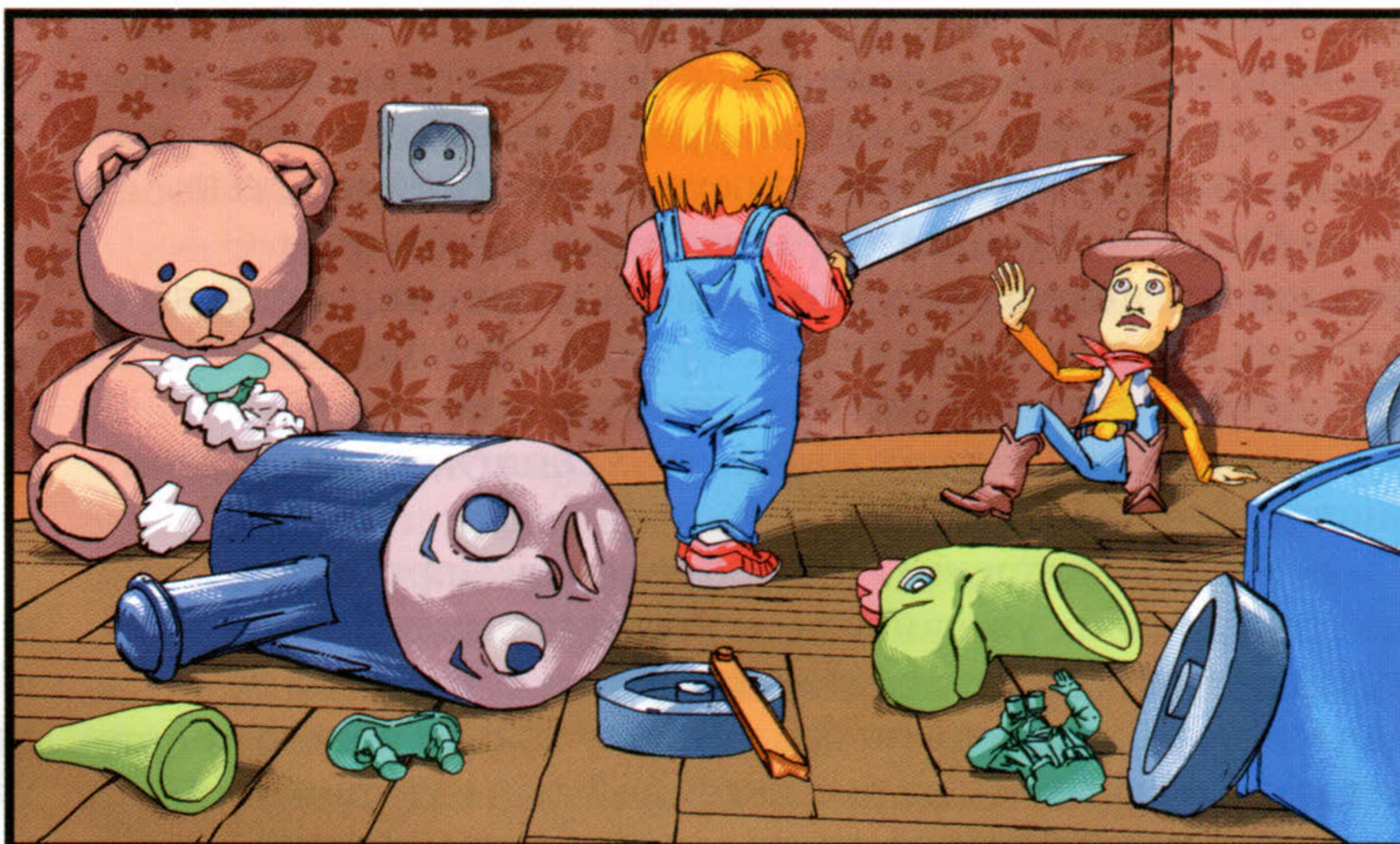
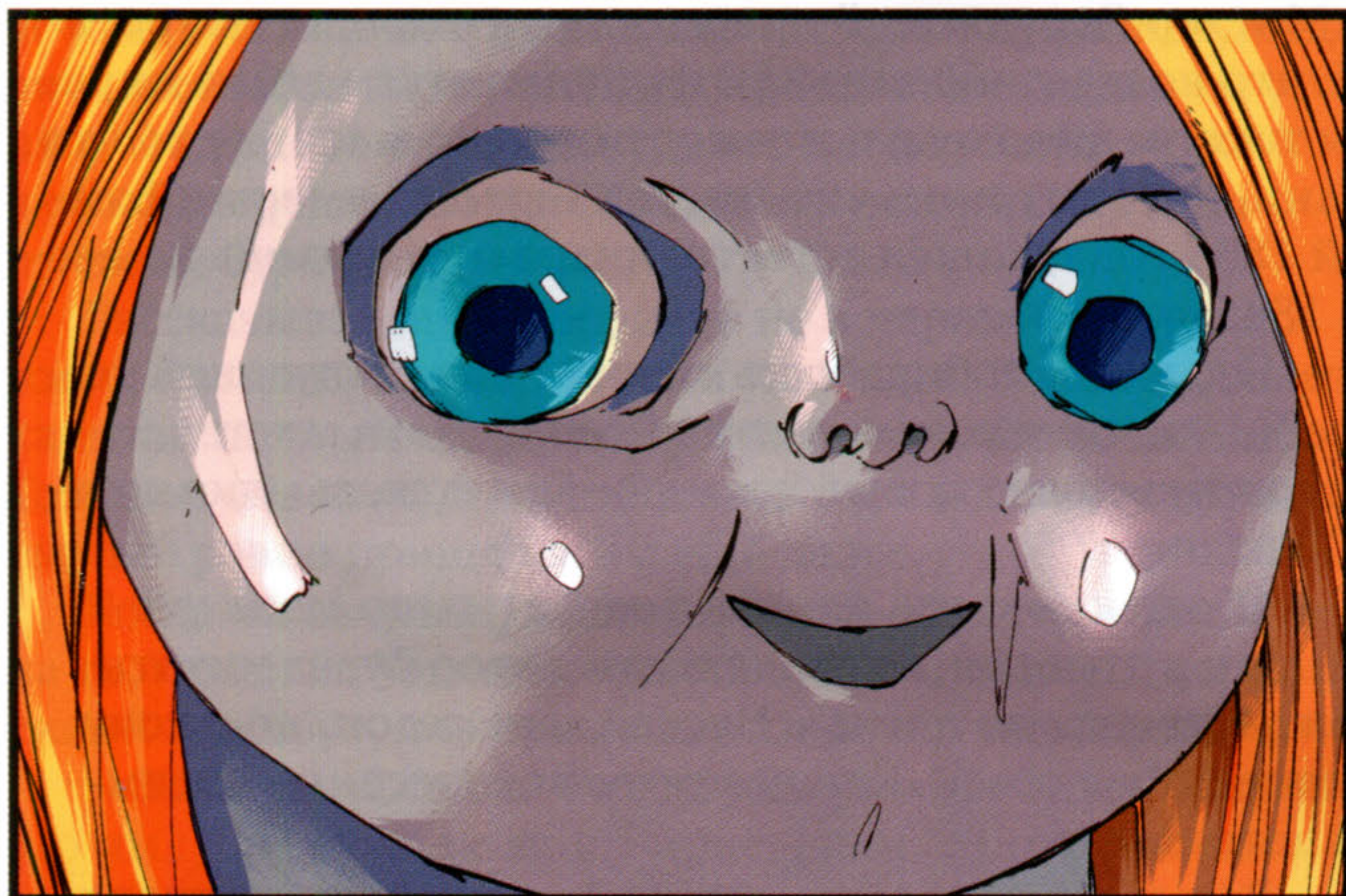
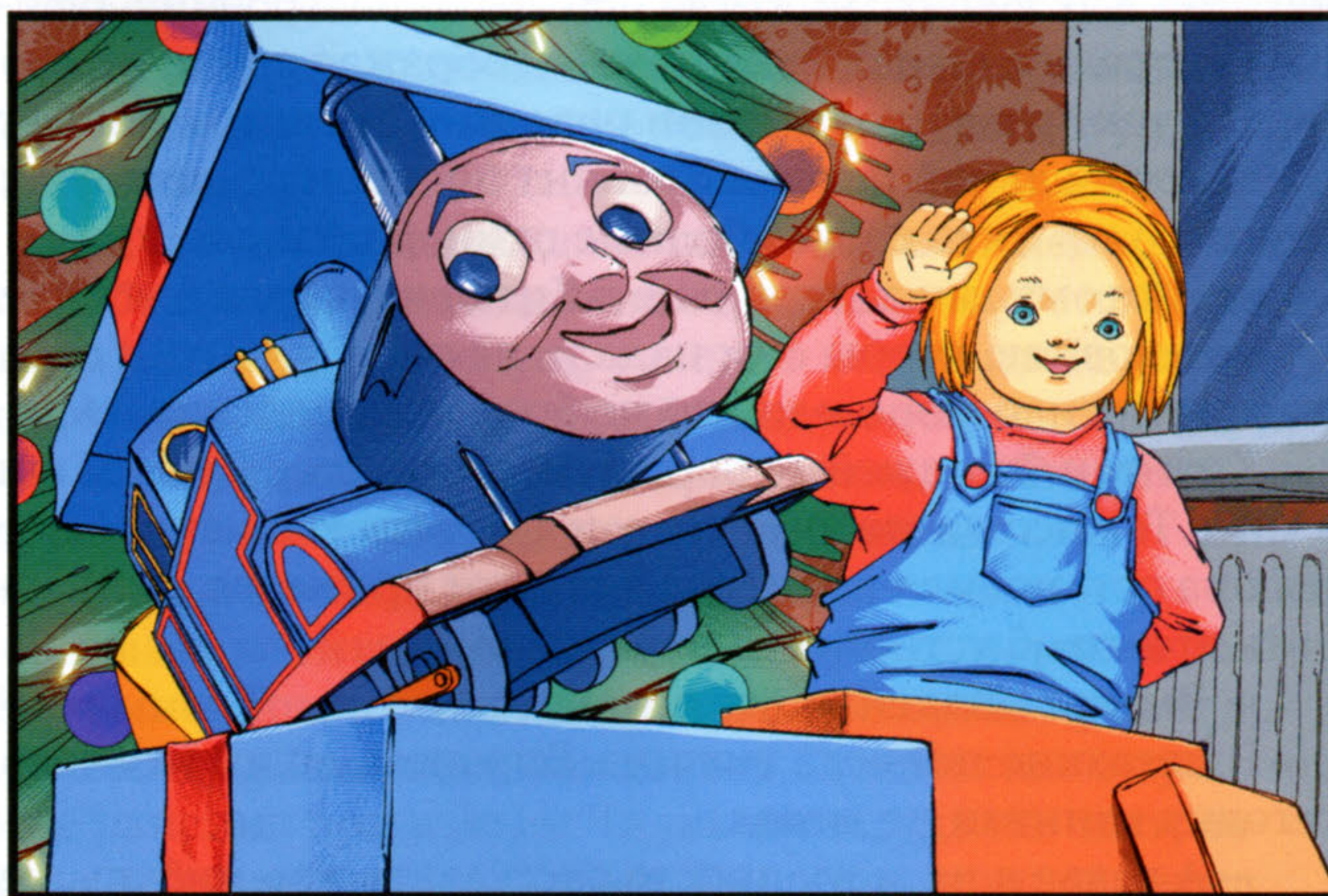
— Его экспедиция отплыла девятнадцатого мая, — сказал мистер Стенли. — Я помню, как мы провожали отца. Как думаете, мисс Томпсон, нас после такого закроют?

— Пусть только попробуют, — неожиданно горячо ответила мисс Томпсон. — Это же не советовать русскому царю, где его поджидает очередная пуля!

— Возможно, спасение экспедиции сэра Франклина изменит историю больше, — ответил мистер Стенли.

В этот вечер они закрыли магазин вовремя, и на мгновение обоим показалось, что запирать двери наглухо нет смысла, ведь мистеру Стенли всё равно возвращаться в свои комнаты на втором этаже — но затем он напомнил ей, что его родители ждут давно обещанного знакомства с невестой, и они пошли к дому Стенли, зная, что прошлое изменилось, как того и хотел капитан Фицджереймс. 

ОПАСНЫЕ ИГРУШКИ



ЛЮБЫЕ СОВПАДЕНИЯ С ЧЕМ БЫ ТО НИ БЫЛО СЛУЧАЙНЫ.
СЮЖЕТ: ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО
ХУДОЖНИК: РУСТАМ ХА



ФМИР 
Фантастики

16+

представляет спецвыпуск

ЛУЧШЕЕ НФ-АНИМЕ

Теперь у вас не возникнет вопроса, что посмотреть с вашей неугомонной инопланетной подружкой!

- Зубодробительные битвы гигантских роботов!
- Захватывающие приключения космических пиратов!
- Постапокалипсис с милыми феями!
- Путешествия во времени через микроволновку!
- Неоновый киберпанк!

И многое другое!



РЕКЛАМА

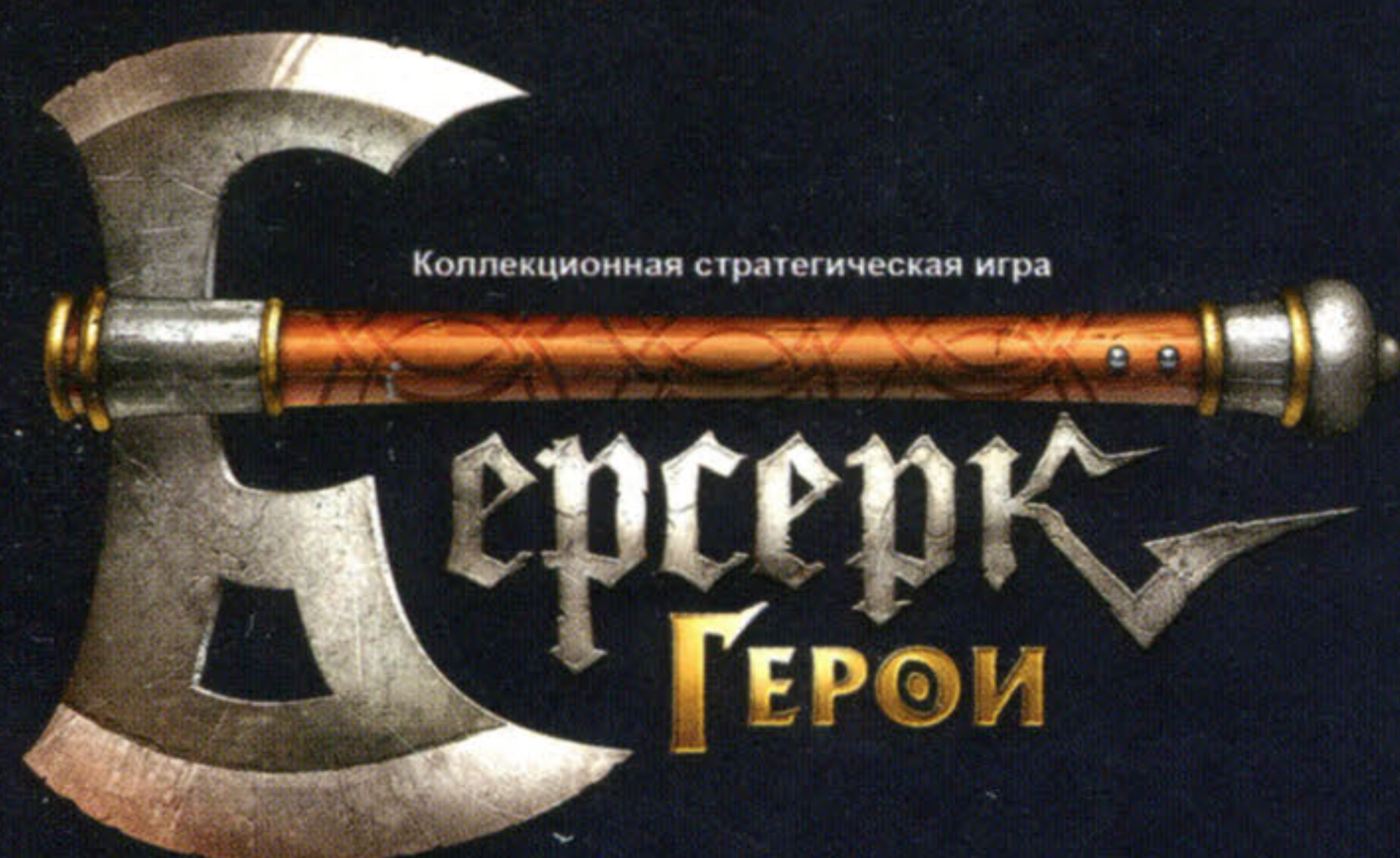


**Уже
в продаже**

 crowd
republic

**HOBBY
WORLD**
Играть интересно

ФМИР 
Фантастики



ГЕНЕРАЛ

«Генерал. Сезон 2» – новые наборы ККИ «Берсерк.Герои».

Знаменитая карточная стратегия «Берсерк. Герои» пополняется новым сезоном для тех игроков, которые уверены – чем больше, тем веселее!

«Генерал» – специальный формат игры, в котором можно сойтись как в дуэли, так и компанией более 2 игроков. Интриги и дипломатия, временные союзы и неожиданные предательства – и всё это с фирменным игровым процессом, где вам нужно разыгрывать существ, заклинания и карты поддержки, чтобы первым свести здоровье вражеского Героя к нулю.

В новом сезоне игроков ждут готовые наборы с безумным изобретателем Корбом, бывшей технотекроманткой Кэт, хитрым контрабандистом Саламатом и грабительницей Саханой. В каждой коробочке есть эксклюзивные карты, которые можно найти только в этих наборах.

