

# Мир фантастики

mirf.ru

234 МАЙ  
2023

16+

## Спираль ужаса

ФАНТАЗИИ  
ДЗЮНДЗИ ИТО

## Реальные упыри

ЧТО МЫ ЗНАЕМ  
О НАСТОЯЩИХ  
ВАМПИРАХ

## Бставшиеся на бужаге

10 ВЕЛИЧАЙШИХ НЕСНЯТЫХ  
ФАНТАСТИЧЕСКИХ ФИЛЬМОВ

Святослав  
Логинов  
Новый рассказ  
«СЕРЕБРЯНЫЙ  
ДРАКОН»

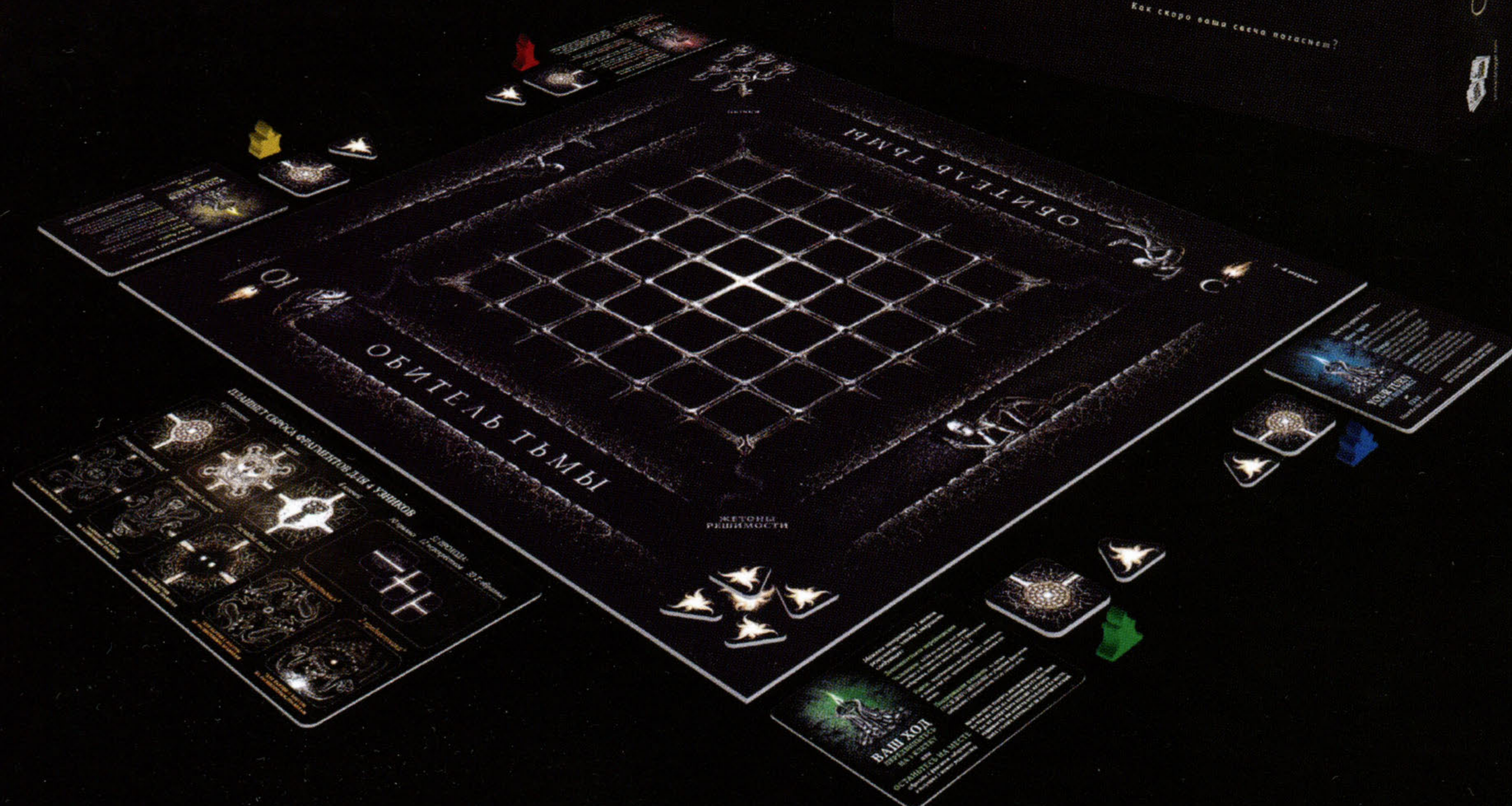
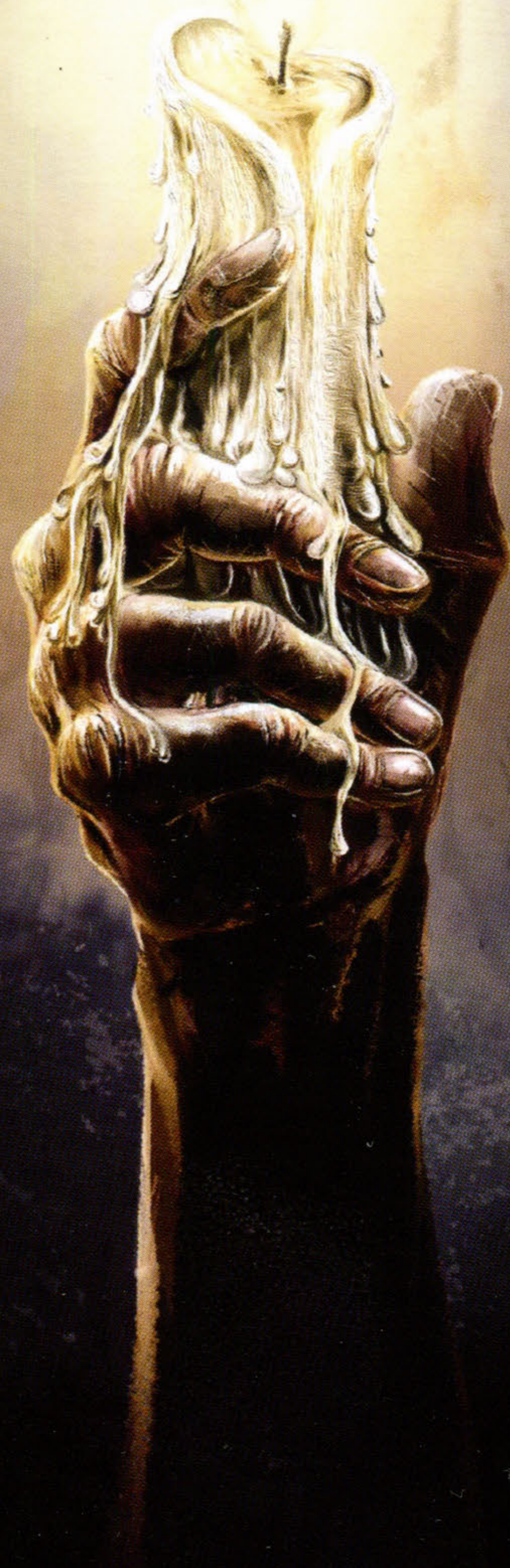




# ОБИТЕЛЬ ТЬМЫ

Тусклые огоньки свечей освещают лишь небольшое пространство вокруг узников, но каждый чувствует, что в непроглядной тьме вокруг что-то прячется...

Ход за ходом выкладываете фрагменты лабиринта и продвигаетесь по нему в попытке отыскать ключи и добраться до врат — вашей единственной надежды на спасение. Вас ждут жуткие приключения: пламя свечей приманивает ужасающих монстров, а коридор позади вас навсегда исчезает в темноте, стоит лишь сделать шаг вперёд. Объединитесь с другими узниками, чтобы сообща найти путь к свободе до того, как ваши свечи погаснут навсегда.







Художник: Роман Новиков

## Здравствуйтесь, уважаемый читатель!

Представим: герой, чья судьба висела на волоске, всё же спасается. Уворачивается от предательского удара в спину, прыгает в ближайший космолёт и скрывается от врагов. Дальнейшее зависит от жанра. Герой может вернуться и отомстить, и тогда получится крутой боевик. Может залечь на дно и вздрагивать от каждого шороха — тогда это параноидальный триллер. Может оказаться избранным и выполнить своё предназначение — тогда перед нами Мальчик, Который Выжил. Может три часа экранного времени размышлять о том, как он докатился до такого, — из этого выйдет экзистенциальная драма. А ещё за геройской фигурой может скрываться юный падаван, который избежал Великой чистки, — в таком случае мы получим одну из многочисленных историй во вселенной «Звёздных войн», подобную вышедшей недавно Star Wars Jedi: Survivor. Фанаты шутят, мол, джедаев после Чистки, кажется, стало только больше, и тем не менее мы познакомились со множеством ярких и интересных персонажей, достойных встать в один ряд с Йодой и Оби-Ваном Кеноби. О них читайте на с. 16. И это не единственный материал о «Звёздных войнах», ведь в этом мае 40 лет исполняется «Возвращению джедая», финальной картине оригинальной трилогии. Рассказ о её непростых съёмках читайте на с. 64.

А 15 лет назад вместе со сценой после титров фильма «Железный человек» появилась кинематографическая вселенная Marvel, которой удалось выжить скорее вопреки обстоятельствам (с. 48). Выжить удалось и экранизациям Dungeons & Dragons; в отличие от преждевременно закрытого мультсериала 1980-х и нескольких откровенно трешовых фильмов (о них на с. 56), картина «Честь среди воров» смогла достойно представить на большом экране главную настольную ролевою игру мира.

Впрочем, выжить получается не у всех. Особенно обидно, когда задним числом становится понятно, что проект, развалившийся буквально накануне съёмок, мог стать классикой кинофантастики. «Крестовый поход» Верховена, «Хребты безумия» Дель Торо, «Дюна» Ходоровски — от них остались только разбитые надежды фанатов и создателей, несколько концепт-артов и поучительные истории, которые можно прочитать на с. 4. Кстати, раз эта статья посвящена несуществующим фильмам, мы решили оформить её иллюстрациями нейросети Midjourney — результат получился специфическим, но местами интересным.

И это далеко не все яркие материалы номера. На с. 38 наш новый автор Мария Лебеденко расскажет об одном из самых одарённых мастеров хоррора в мире манги, Дзюндзи Ито. На с. 82 Антон Первушин поведаёт о первых обнаруженных небесных телах, прилетевших к нам от других звёзд. А на с. 102 вас ждёт ранее не публиковавшийся рассказ живого классика отечественной фантастики Святослава Логинова.

Приятного чтения!

**Сергей Серебрянский**  
Главный редактор



4



Midjourney по описаниям  
Александра Гагинского © Hobby World

## СПЕЦМАТЕРИАЛ 10 ВЕЛИКИХ НЕСНЯТЫХ ФАНТАСТИЧЕСКИХ ФИЛЬМОВ



© Lucasfilm Ltd./Disney

## ВРАТА МИРОВ

10 ДЖЕДАЕВ, КОТОРЫМ УДАЛОСЬ ИЗБЕЖАТЬ ЧИСТКИ

16



Niccolò Caranti [CC BY-SA 4.0]

## КОМИКСЫ

МАСТЕР ХОРРОРА ДЗЮНДЗИ ИТО

### РЕДАКЦИЯ

**Главный редактор**  
Сергей Вацлавич Серебрянский  
**Выпускающий редактор**  
Евгений Пекло  
**Литературные редакторы**  
Евгения Деревская, Екатерина Никитина  
**Редакторы**  
Александр Гагинский, Борис Невский,  
Александр Стретилов  
**Дизайн и вёрстка**  
Денис Недыпич, Анна Григорьева  
**Корректор**  
Ольга Криворучко  
**Менеджер по рекламе**  
Надежда Булла (nadezda.bulla@hobbyworld.ru)

### Над номером работали

Зоя Андреева, Галина Бельтюкова,  
Василий Владимировский, Никита Волкович,  
Дмитрий Злотницкий, Алексей Ионов,  
Инар Искендинова, Мария Лебеденко,  
Ирина Нечаева, Антон Первушин,  
Кирилл Размыслович, Мара Руднева,  
Ульяна Скибина, Дарья Урбанская,  
Елена Щетинина, Евгения Юрова

### ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

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



**Общее руководство**  
Михаил Акулов

**Руководство производством**  
Иван Попов

**Коммерческий директор**  
Сергей Родионов

**Директор издательского департамента**  
Александр Киселев

**Старший дизайнер-верстальщик**  
Иван Суховей

**Арт-директор**  
Сергей Дулин

### 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: www.mirf.ru  
Учредитель журнала  
Сергей Вацлавич Серебрянский

**Журнал издан при поддержке**  
**CrowdRepublic**



**Исполнительный директор**  
Милена Ковтунова

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

### Почётные спонсоры — 2023

Николай Басин, Константин Игоревич Домоголо,  
Тигран Казарян, Алексей Кангин, Д. Д. Котов,  
Василий Алексеевич Курдаков, Григорий  
(LLnessoid) Ревенко, Дмитрий (Цахес) Третьяков,  
Адам Хашиев, Денис Яруллин

Отпечатано в типографии «Юнион Принт»  
603022, г. Нижний Новгород, Окский съезд, д. 2к1

**Юнион Принт**  
ТИПОГРАФИЯ  
Рекомендуемая розничная цена 390 рублей.  
Тираж 3700 экз.

Выход в свет: 10.05.2023

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).



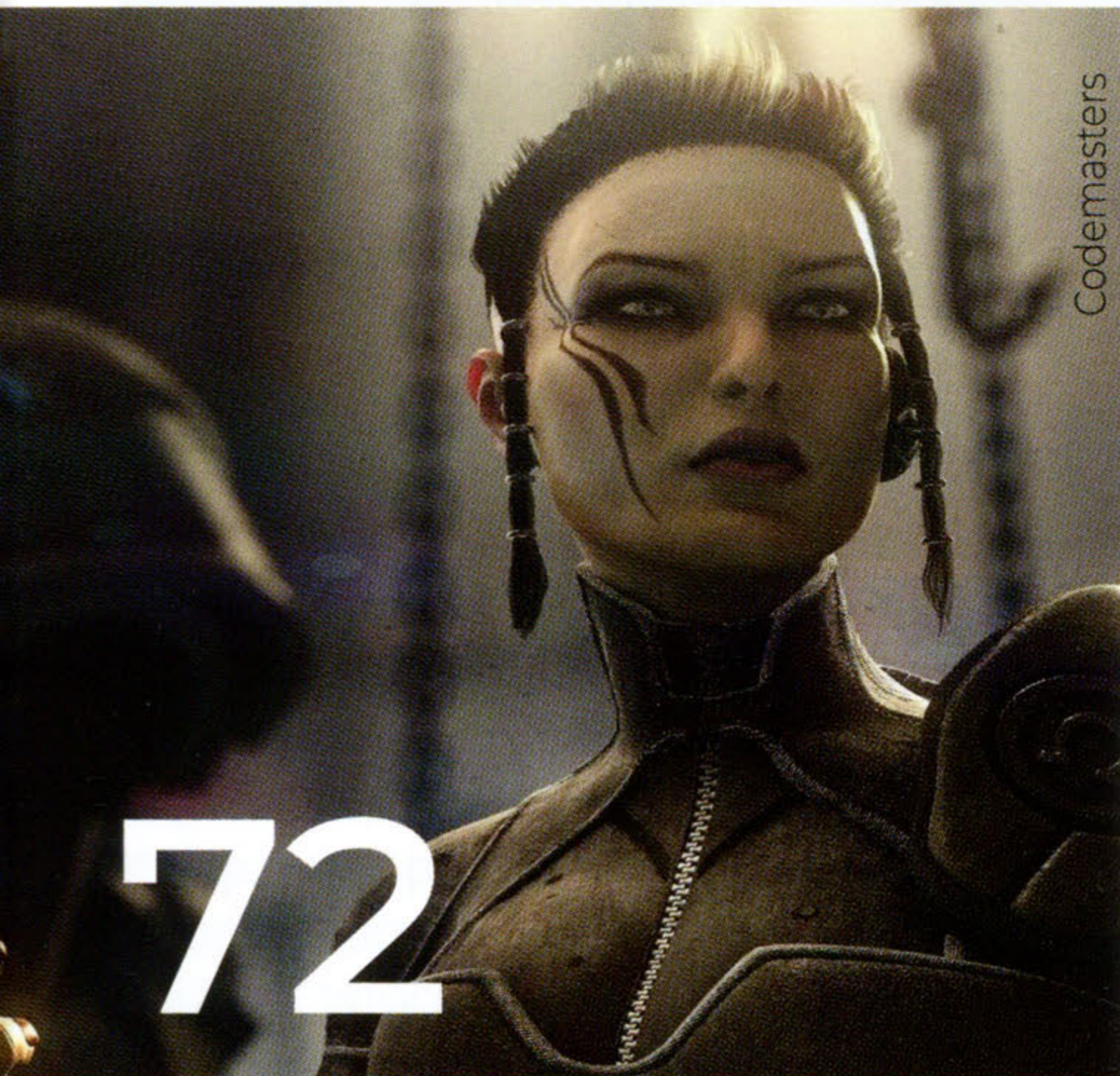


64

Lucasfilm Ltd.

## ВИДЕОДРОМ

### ВОЗВРАЩЕНИЕ ДЖЕДАЯ



Codemasters

72

## ИГРОВОЙ КЛУБ

### ИГРЫ КЛАЙВА БАРКЕРА



88

Acatenazzi [CC BY-SA 3.0]

## МАШИНА ВРЕМЕНИ

### ЧТО МЫ ЗНАЕМ О НАСТОЯЩИХ ВАМПИРАХ



92

## ФАН ХУДОЖНИК КОНСТАНТИН ПОРУБОВ

### СПЕЦМАТЕРИАЛ

**4** 10 великих неснятых фантастических фильмов

### ВРАТА МИРОВ

**16** Доска почёта: 10 джедаев, которым удалось избежать Чистки

### КНИЖНЫЙ РЯД

**24** Книги месяца

**34** Контакт: Ольга Голотвина

### КОМИКСЫ

**38** Персона: мастер хоррора Дзюндзи Ито

### ВИДЕОДРОМ

**48** Классика: «Железный человек»

**56** Ретроспектива: экранизации Dungeons & Dragons, часть 1

**64** Классика: «Возвращение джедая»

### ИГРОВОЙ КЛУБ

**72** Ретроспектива: игры Клайва Баркера

### МАШИНА ВРЕМЕНИ

**82** Космос: межзвёздные небесные тела

**88** Эволюция: что мы знаем о настоящих вампирах

### ФАН

**92** Художник: Константин Порубов

**102** Рассказ: Святослав Логинов «Серебряный дракон»

**112** Зона комикса: Рустам Ха, Александр Гагинский «Древнейший комикс»

### 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  
Константин Порубов © 2021 Wizards of the Coast

© Издание ёфицировано.  
© 2003–2023 ООО «Мир Хобби».  
Все права защищены.

### 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

twitter.com/Mir\_Fantastiki

youtube.com/user/MirFantastiki

t.me/mirf\_ru

twitch.tv/mirf\_ru

### 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 прислать письмо на адрес [textby@mirf.ru](mailto:textby@mirf.ru). Более подробные инструкции для авторов статей вы найдёте на сайте [mirf.ru](http://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](http://www.periodicals.ru) • Телефон: +7 (499) 685-13-30  
Индекс в каталоге: 46452

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.





**Текст:** Кирилл Размыслович, Илья Глазков

**Иллюстрации нейросети:** Midjourney по описаниям Александра Гагинского © Hobby World

# КИНО, КОТОРОГО НЕ БЫЛО

## 10 великих неснятых фантастических фильмов

Главная ассоциация с Фабрикой грёз — это успех. Сверкающие улыбками звёзды на красных ковровых дорожках, внушительные цифры кассовых сборов, громкие кинонаграды — все эти эффектные атрибуты создают для обывателя картину триумфа, сопровождающего выход популярного фильма.

Однако успех в Голливуде — это одновременно чей-то провал. Если один фильм получает студийное финансирование, какой-то другой проект остаётся без него. И эта статья — как раз про вторые. Мы вспомним десять потенциально величайших фантастических и околофантастических лент, которые так и не были сняты или которые могли быть сняты на много лет раньше по совершенно другому сценарию с участием других режиссёров, актёров и съёмочной группы.

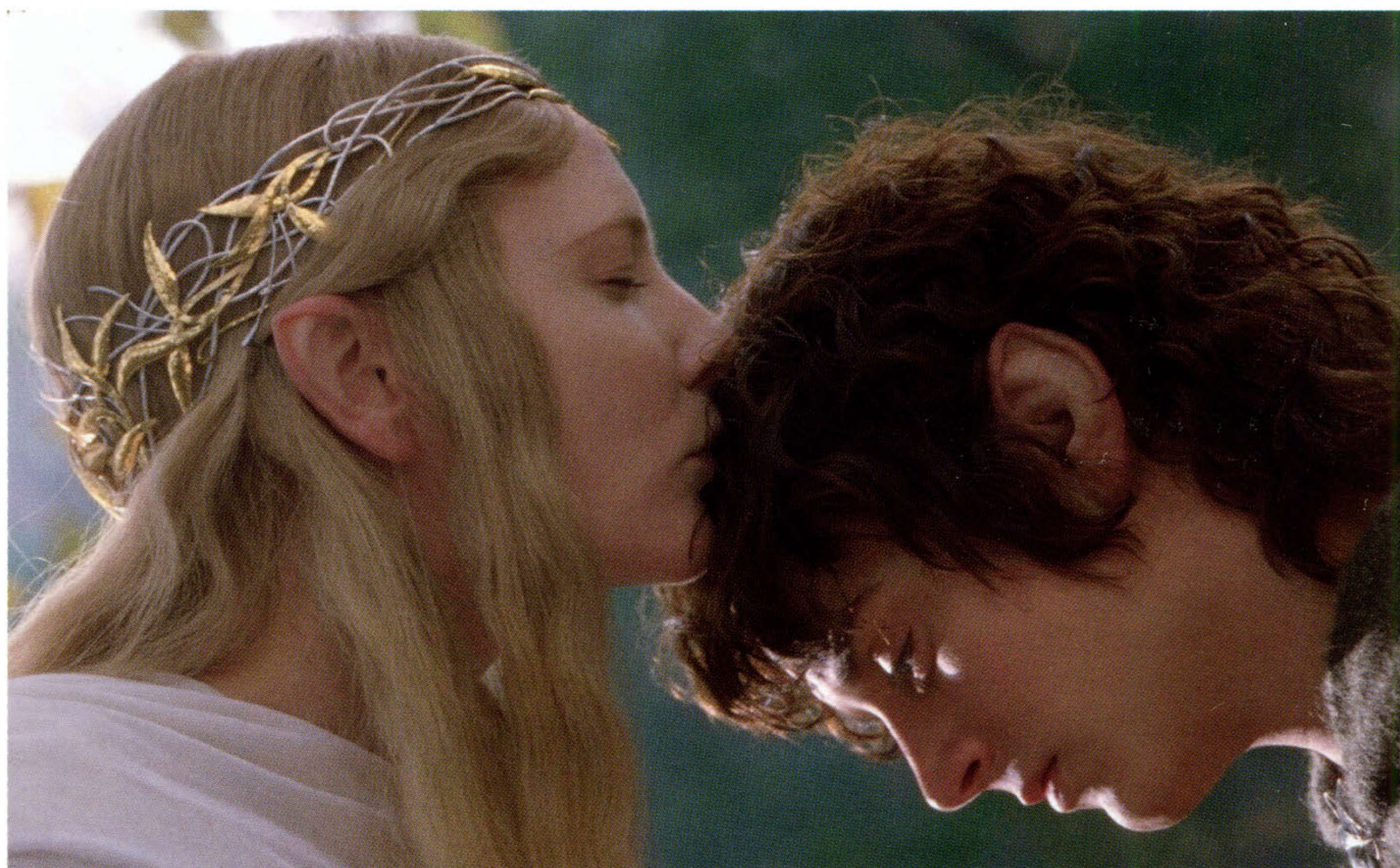


## «Властелин колец» Джона Бурмена

Когда в 1969 году студия United Artists приобрела права на экранизацию «Властелина колец», трёхтомная эпопея Джона Р. Р. Толкина как раз достигла первого пика популярности. До этого кинематографисты минимум дважды подступались к творчеству Толкина, однако не видели в нём особого потенциала. Упрощённый, «оголливуженный» черновик сценария для игрового фильма писатель с гневом забраковал, а бюджетный короткометражный мультфильм по «Хоббиту» был сделан, по сути, только для того, чтобы продюсер мог втридорога перепродать права кому-то ещё.

United Artists тоже пришлось выбирать между анимацией и игровым кино. Хайнц Эдельман, ведущий художник мультфильма «Жёлтая подводная лодка» (1968), посвящённого творчеству группы «Битлз» (её участники также были не прочь сняться во «Властелине колец»), предложил превратить роман в мюзикл на стыке диснеевской «Фантазии» и самурайских эпосов Акиры Куросавы. Одновременно с этим на пороге студии возник перспективный британский режиссёр Джон Бурмен с идеей фильма о короле Артуре. Ему отказали, но тут же добавили: «У нас есть „Властелин колец“, не хотите взамен снять его?»

Взяв в соавторы сценариста Роспо Палленберга, Бурмен принялся за работу. Созная, что дословно экранизировать необъятный роман Толкина не выйдет, дуэт допускал самые смелые трактовки, вплоть до полного условностей фильма-фантазмагии (позднее Палленберг сравнил эту



Между Галадриэль и Фродо не могло быть ничего большего!

версию с мюзиклом «Мулен Руж»). Впрочем, в итоге Бурмен остановился на более традиционном формате, по настоянию студии ужав целых три тома до трёхчасового эпоса.

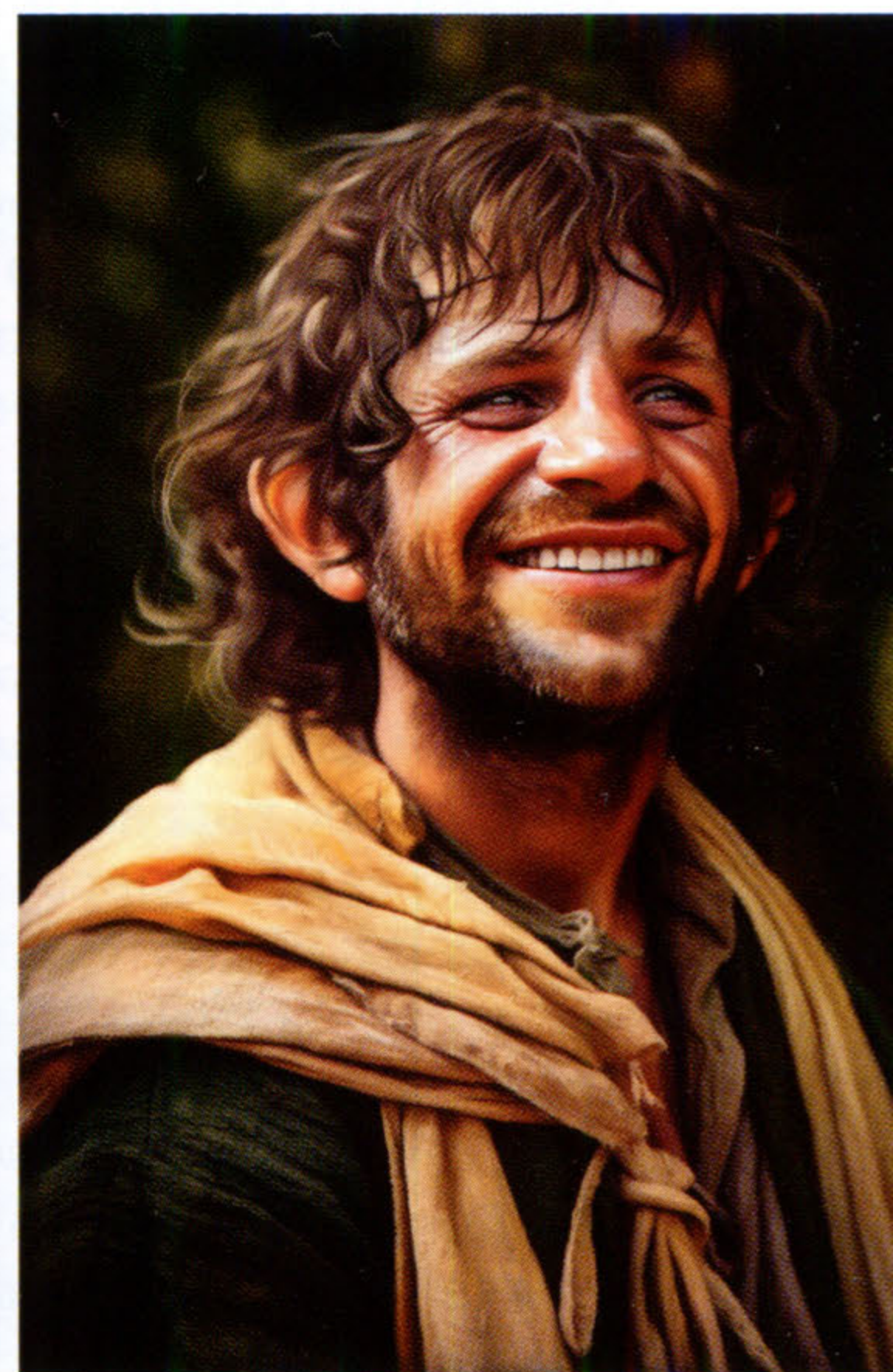
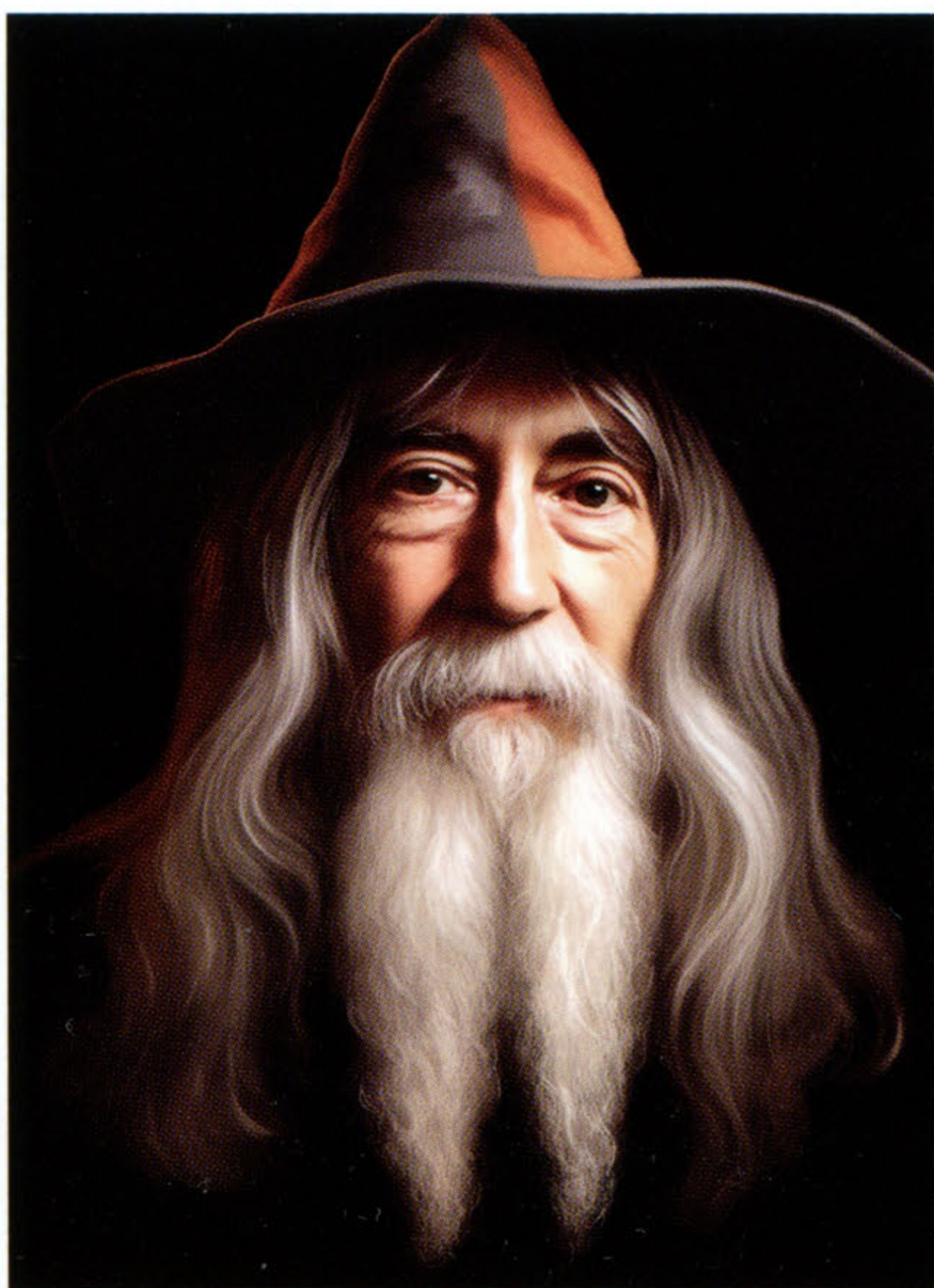
Сценарий первых полутора часов почти целиком охватывает «Братство Кольца», затем (после традиционного в те годы антракта) история ускоряется, а экранизация становится более вольной. Как сформулировал сам Бурмен, «мы брали из книги то, что нам нравилось, а остальное придумывали на ходу». Так, под сокращения попали сцены с энтами, Хельмовой Падью и Изенгардом, а злой колдун Саруман участвует в финальной битве, по факту выполняя функции Голоса Саурана.

При этом от сюрреалистических элементов Бурмен не отказался. Легенда о происхождении колец власти

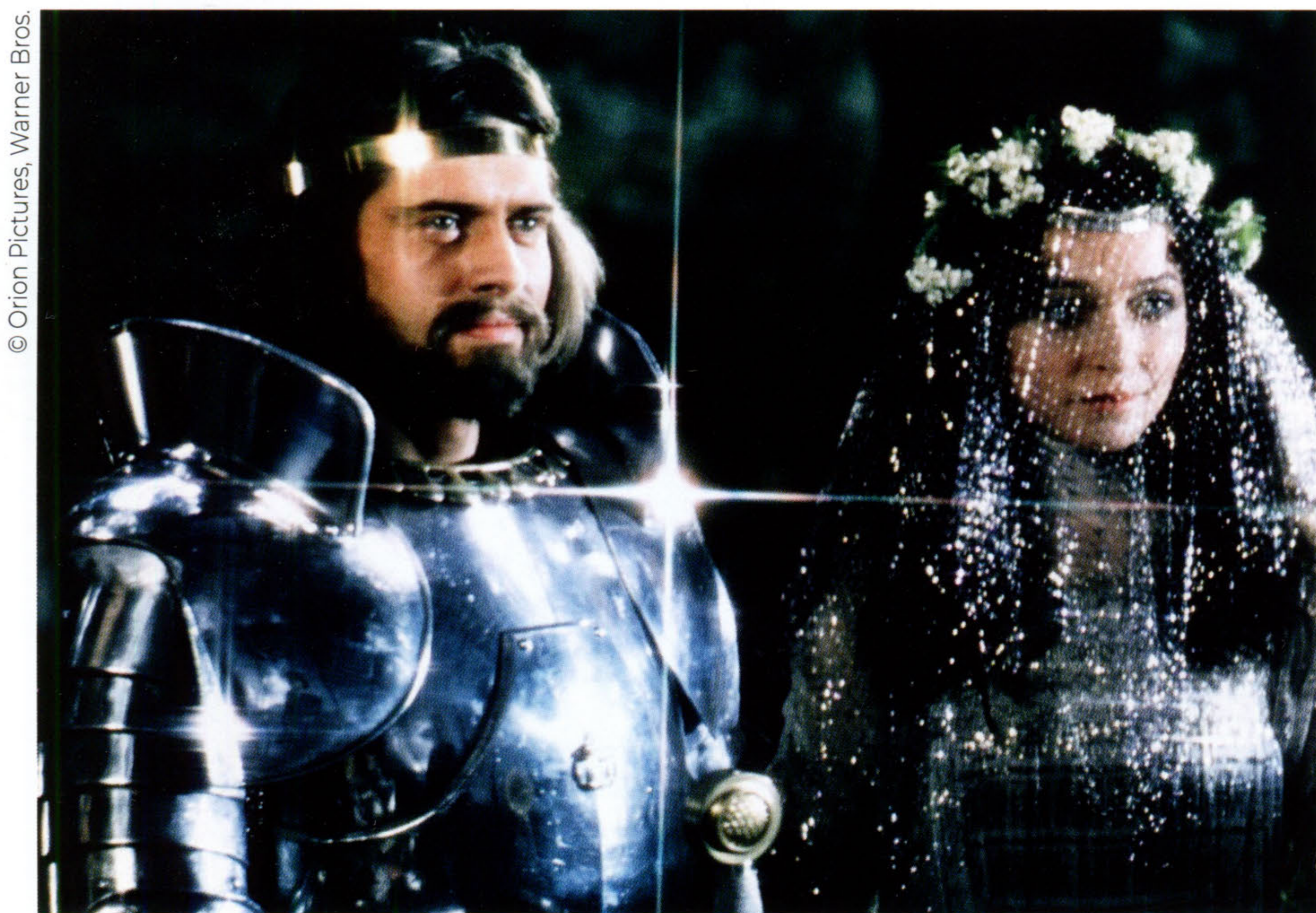
излагается через театральное представление в Ривенделле с элементами театра кабуки и рок-оперы; Саурон же в этой пьесе похож одновременно на Мика Джаггера и кукольного Петрушку. В другой сцене сражение Гэндальфа и Сарумана проиллюстрировано не зрелищными спецэффектами, а напряжённой и поэтической словесной дуэлью: «Я — дождь, что проливается на твой огонь!» — «А я — колодец, что сковывает в себе твою воду!..»

Бурмену очевидно были близки отдельные элементы философии Толкина. С юных лет его привлекали красота, гармония и древняя сила природы (хотя в середине XX века в моду вошёл городской модернизм), и к этим мотивам он обращался всю свою карьеру. К тому же, несмотря на все различия, его видение «Властелина колец»

Леннон — Голлум, Харрисон — Гэндальф, Маккартни — Фродо, Старр — Сэм (нейросеть)







«Экスカлибур» даёт неплохое представление о том, как выглядел бы «Властелин колец» от Бурмена: как минимум очень блестящим!

сложно назвать легкомысленным: в материале режиссёр видел не простенькую сказку, но миф.

Вместе с тем Бурмен не удержался от соблазна вплести в сценарий свои наработки к экранизации артурианы. Гэндальф в его интерпретации предстаёт гораздо более грозной фигурой наподобие Мерлина, а эльфийка Галадриэль поднимается из вод, совсем как Владычица озера. А ещё — впоследствии этот эпизод вызвал особый гнев фанатов! — она соблазняет Фродо и между ними происходит (закадровая) любовная сцена.

Возможно, United Artists и решилась бы поддержать этот амбициозный проект, однако за время работы над сценарием студия понесла значительные потери в прокате. Продюсерская команда сменилась, и новые кураторы Бурмена, не знакомые с романом Толкина, отнеслись к экранизации со скепсисом: «Мы не поняли ни слова!» Режиссёр предлагал сценарий другим компаниям, включая Disney (там фильм сочли излишне жестоким), а затем переключился на новые проекты.

Десять лет спустя Бурмен и Палленберг наконец-то нашли финансирование для своего долгожданного фильма про короля Артура и в «Экスカлибуре» вернулись ко многим своим идеям, которые разрабатывали для «Властелина колец». Так что, хотя фанатам не довелось увидеть эту мрачную, сексуальную и изобретательную экранизацию Толкина, она всё-таки оставила свой след в истории кино — отражение в водах волшебного озера.

## «Дюна» Алехандро Ходоровски

В начале 1970-х экранизировать «Властелина колец» было сложно. А «Дюну», масштабную философскую фантастику Фрэнка Герберта, — попросту невозможно. Но никто не сказал об этом Алехандро Ходоровски; да он и не спрашивал.

Скандално известный авангардист вообще не привык ограничивать себя рамками систем, государственных границ (он родился в Чили, затем жил то в Мексике, то во Франции) и законов самой реальности. В кинематограф Ходоровски пришёл из сюрреалистического театра и пантомимы и язык кино осваивал на ходу. Свой первый полнометражный фильм «Фандо и Лис» (1968) снимал полуподпольно, а после премьеры столкнулся с бурей общественного возмущения, вплоть до угроз расправы.

В 1974 году, когда французские продюсеры Мишель Сейду и Жан-Поль Жибон приобрели права на экранизацию «Дюны», в европейской художественной тусовке у Ходоровски уже сложилась репутация модного и оригинального автора. Сейду предложил режиссёру сотрудничество в работе над любым проектом, и Ходоровски выбрал «Дюну», хотя сам её на тот момент даже не читал.

Масштаб предприятия режиссёра не смутил. Наоборот, на базе истории о космическом мессии Поле Атрейдесе он хотел создать беспрецедентный фильм-пророчество. А значит, и съёмочная команда должна была состоять из настоящих фанатиков, «воинов духа». По этой причине, например, Ходоровски отказался от сотрудничества с Дугласом Трамбаллом («2001 год: Космическая одиссея») — общепризнанным лидером в сфере оптических спецэффектов; режиссёр посчитал его самовлюблённым ремесленником, а не художником. Гораздо ближе ему оказался молодой инженер Дэн О'Бэннон (будущий создатель «Чужого»).

В каком-то смысле производство «Дюны» напоминало религиозный культ с харизматичным диктатором во главе. Некоторые решения Ходоровски выходили за все рамки профессиональной этики. Например, на главную роль он назначил своего сына-подростка и организовал для него чрезвычайно жестокий график физических тренировок, чтобы мальчик «стал» Полом Атрейдесом. По словам режиссёра, он просто хотел помочь сыну «раскрыть свой творческий потенциал».

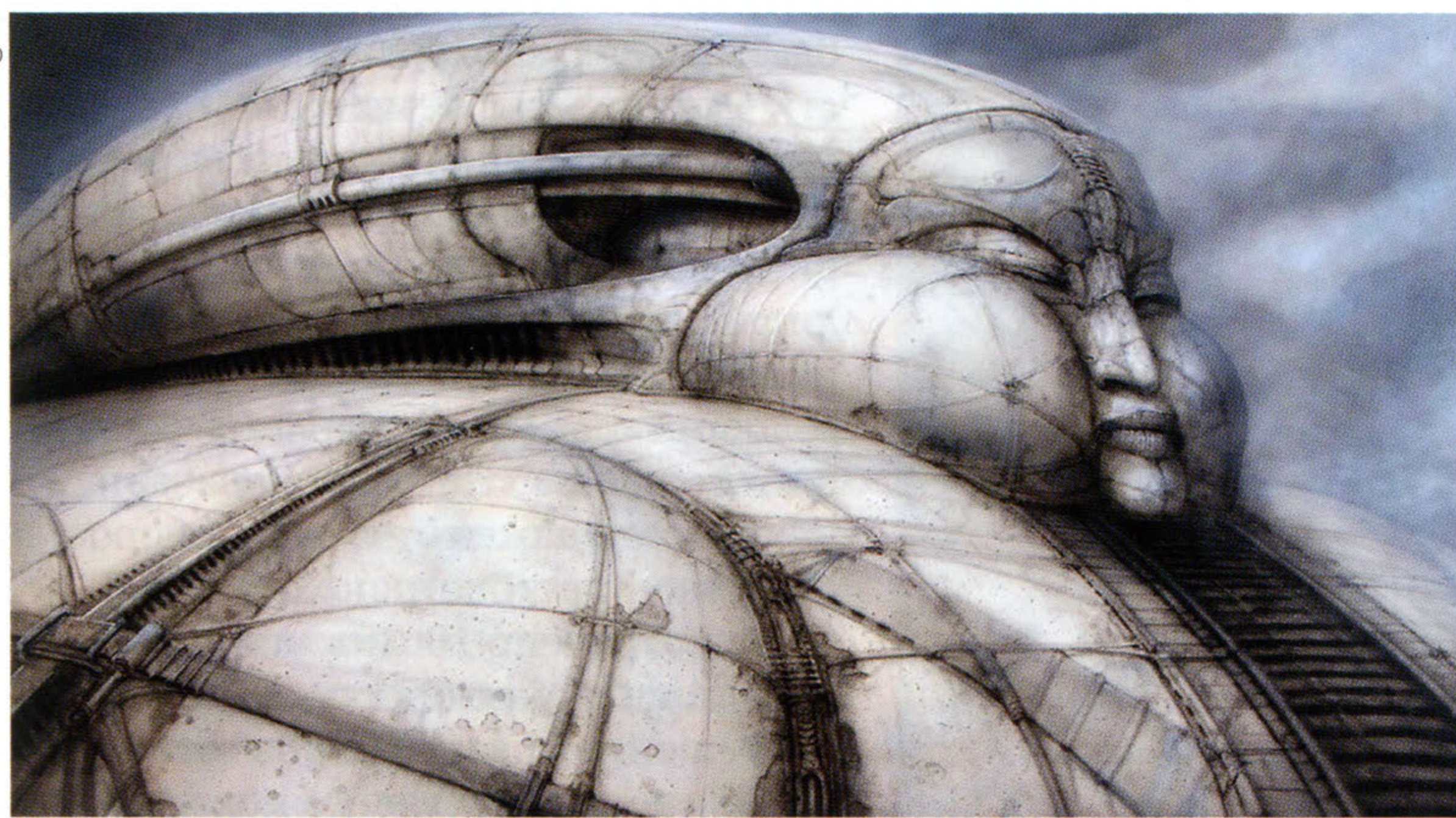
В то же время Ходоровски сложно отказать в чутье на таланты, вне зависимости от их известности, запросов и географических координат. Раскадровку сценария и эскизы костюмов он поручил уже состоявшемуся комиксисту Жану (Мёбиусу) Жиро, а к созданию brutального мира злодеев Харконненов привлёк Ханса

Эта версия «Дюны» осталась в истории благодаря множеству концепт-артов от выдающихся художников. Персонажей рисовал Мёбиус...





© H. R. Giger

...декорации  
рисовал Гигер...

© Chris Foss

...а корабли —  
Крис Фосс

Рудольфа Гигера, тогда только начинавшего свою карьеру. Работу над музыкальным сопровождением разделили между собой умеренно известная французская прог-рок-группа Magma и британцы из Pink Floyd, в те годы пребывавшие в зените славы.

Кто бы ни понадобился Ходоровски, он находил способ их очаровать. Рок-звезда Мик Джаггер согласился на роль злодея Фейд-Рауты с полуслова. Орсон Уэллс, некогда титан кино, на склоне лет был скорее заинтересован в еде и винах — и режиссёр пообещал выписать на площадку любимого шеф-повара Уэллса, лишь бы актёр сыграл барона Харконнена.

Труднее всего Ходоровски пришлось с великим испанским художником Сальвадором Дали. «Никто другой не смог бы сыграть Императора вселенной», — категорично заявлял режиссёр. Вот только Дали потребовал гонорар, превосходящий ставку самых дорогих голливудских звёзд. Продюсеры пошли на хитрость: предполагалось, что художник будет получать по 100 тысяч долларов за минуту (!) работы, но его роль уложится всего в 3–5 минут,

а в остальных сценах Императора заменит механический двойник.

Каким-то чудом Сейду и Жибону удалось удержать бюджет в пределах 15 миллионов долларов (для сравнения, на съёмки очередной части Бондианы в 1979 году ушло вдвое больше). Продюсеры даже собрали две трети от запланированной суммы, последние 5 миллионов должна была вложить какая-нибудь студия из США.

Увы, прагматичные американцы один за другим отказывались от «Дюны», даже признавая всю завораживающую силу её замысла. Большая часть претензий сводилась к хронометражу: по разным данным, сценарий Ходоровски был рассчитан то ли на 10, то ли на 14 часов — и потенциальные инвесторы не без оснований считали, что на такое не согласится ни один зритель.

«Дюна» развалилась, но всё же не исчезла бесследно. Сотрудничество с Гигером вдохновило Дэна О'Бэннона завершить сценарий фильма «Чужой», который принёс всемирную славу им обоим (впоследствии Гигер и Ридли Скотт безуспешно пытались снять

ещё одну версию «Дюны»). А сам Ходоровски переработал свои идеи в цикл оригинальных комиксов — «Инкал» и «Метабароны». Даже сегодня 94-летний режиссёр не исключает возможности, что когда-нибудь его кинопророчество так или иначе увидит свет. Попробуй его останови!

### «Крестовый поход» Пола Верховена

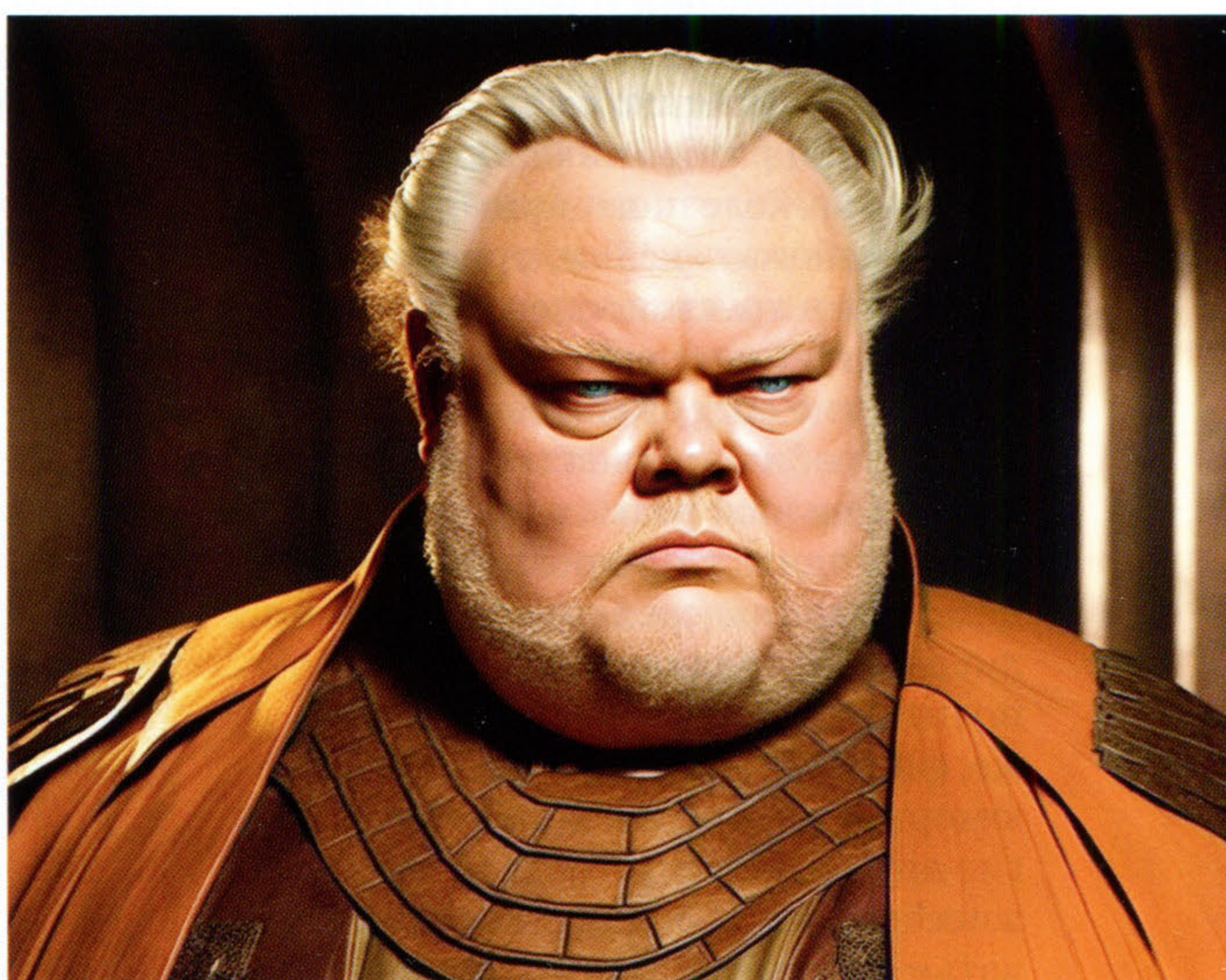
Этот неснятый фильм стал для многих киноманов синонимом чудовищно неудачного выбора: студия могла снять практически гарантированную классику жанра, однако одним недуманным решением подписала себе смертный приговор.

Началось всё в конце 1980-х. Во время съёмок «Вспомнить всё» у Арнольда Шварценеггера и Пола Верховена родилась идея их следующей совместной картины: большого исторического полотна, посвящённого эпохе Крестовых походов. Когда они обратились с соответствующим предложением к руководителям студии Carolco Марио Кассару и Эндрю

Сальвадор Дали в роли императора (нейросеть)



Орсон Уэллс в роли барона (нейросеть)







Арнольд не успел сняться в «Крестовом походе», но выглядело бы это как-то так (нейросеть)

Вайне, те быстро одобрили проект. Вскоре у фильма появились сценаристы — Уэйлон Грин и Гари Голдман.

«Крестовый поход» должен был рассказать историю приговорённого к смерти разбойника Хагена (в исполнении Железного Арни), который, чтобы избежать казни, присоединился к армии крестоносцев и отправился в Святую землю. Сценарий Грина и Голдмана содержал всё то, за что мы так любим творчество Верховена: внушительный размах, зрелищные экшен-сцены, ультранасилие, секс, демонстрацию средневекового быта, лишённого голливудского гламура, политические интриги и, конечно же, фирменную сатиру и чёрный юмор. «Крестовый поход», как и многие другие фильмы голландского режиссёра, можно было бы рассматривать с двух точек зрения. Он выступал

бы и как очередной зрелищный боевик со Шварценеггером, и как авторское высказывание о неприятной изнанке религии и бессмысленности крестовых походов, которые не привели ни к чему, кроме гибели людей.

Изначально всё шло по плану. Съёмки «Крестового похода» были назначены на лето 1994 года. В Испании уже начали сооружать декорации. Но всего за несколько месяцев до старта съёмок проект был отменён.

Дело в том, что смелая финансовая политика Carolco, обеспечившая студии стремительный взлёт, в итоге обернулась против неё самой. Череда неудачных вложений привела к тому, что к 1994 году она оказалась на грани банкротства. В этой ситуации Кассар и Вайна решили пойти ва-банк и пустить все оставшиеся средства на производство большого

блокбастера, который сумел бы спасти Carolco. Проблема в том, что у студии в разработке находилось сразу два таких проекта (причём оба исторической тематики), а денег хватало лишь на один. Первый — «Крестовый поход» Верховена. Второй — «Остров головорезов» Ренни Харлина. Выбор в итоге пал на «Остров». Верховену не помогло даже то, что на препродакшен «Крестового похода» уже было потрачено 10 миллионов, которые пришлось попросту списать.

Решение снять «Остров головорезов» вместо «Крестового похода» сейчас считается одним из самых неудачных в истории киноиндустрии. Справедливости ради, у него были логические предпосылки. В те годы Ренни Харлин считался кассовым режиссёром, а помимо Джинны Дэвис, в проекте участвовал Майкл Дуглас — большая звезда в те времена. Плюс у «Острова» планировался меньший, чем у «Крестового похода», бюджет и рейтинг PG-13. Так что в теории это был менее рискованный выбор.

Съёмки «Острова головорезов» обернулись настоящей катастрофой. Вначале из проекта выбыл Майкл Дуглас, и студии не удалось найти другую звезду на замену. А во время съёмок бюджет фильма начал стремительно расти. «Остров головорезов» выжал из Carolco последние соки, и студия заявила о банкротстве за месяц до его премьеры. В результате фильм лишился нормальной рекламной кампании и установил рекорд по кассовым убыткам: сборы составили всего 10 миллионов при бюджете в 98.

Что до «Крестового похода», в качестве неустойки за отмену проекта Шварценеггер получил права на его сценарий. Позже он несколько раз пытался поставить фильм с другими студиями, но эти попытки так ни к чему не привели, ведь к тому моменту звезда Железного Арни уже начала клониться к закату. Финальную точку поставил провал в 2005 году «Царства небесного» Ридли Скотта, после которого никто из голливудских продюсеров больше не рисковал связываться с фильмами о крестовых походах.

### «Я — легенда» Ридли Скотта

Несмотря на внушительные кассовые сборы, экранизация знаменитого романа Ричарда Мэтисона «Я — легенда», вышедшая в 2007 году, не оставила значимого культурного наследия. Но сложись всё иначе, мы бы получили совсем другой фильм, который имел шансы стать культовым.



История проекта уходит корнями в начало 1990-х, когда студия Warner Bros. решила снять новую экранизацию романа Мэтисона. Сценарием занялся Марк Протосевич. Летом 1997 года на должность режиссёра утвердили Ридли Скотта, что было небольшой сенсацией: «Я — легенда» стал бы его первым научно-фантастическим фильмом со времён «Бегущего по лезвию».

После назначения Скотт подтянул к проекту нового автора — Джона Логана. Тот написал абсолютно новую версию сценария, заточенную под конкретного исполнителя главной роли: Арнольда Шварценеггера.

Итоговый фильм Френсиса Лоуренса не имел ничего общего со сценарием Логана — куда более мрачной историей о выживании одиночки в постапокалиптическом мире. В ней не было ни любовной линии,

ни слезовыжимательного сюжета с собакой. На протяжении практически всего действия главный герой был единственным выжившим человеком в окружении монстров, а проблеск надежды появлялся лишь на последней странице. При этом до середины фильма персонаж Шварценеггера в сценарии не произносил ни слова. Получилось бы что-то вроде «Последней битвы» Бессона.

Съёмки планировали начать осенью 1997 года в Хьюстоне. Работа над проектом шла полным ходом. Были сделаны подробные раскадровки сценария, Ридли Скотт всю визуализировал антураж заброшенного футуристического Лос-Анджелеса (действие картины разворачивалось в таком далёком 2005 году), а специалисты по спецэффектам Том Вудрофф и Алек Гиллис разработали ряд весьма зрелищных дизайнов вампиров. Но тут

без какого-либо предупреждения студия Warner Bros. поставила проект на паузу, а затем и вовсе отменила.

Официальной причиной стал разросшийся бюджет. В Warner Bros. надеялись уложиться в 90 миллионов, однако для реализации всех задумок Скотта требовалось 108 миллионов. Студия побоялась вкладывать такие средства в мрачный боевик с рейтингом R. На решение об отмене в немалой степени повлияли коммерческие неудачи «Бэтмена и Робина» и «Солдата Джейн». По воспоминаниям Шварценеггера, ещё одним немаловажным фактором была его операция на сердце. После неё продюсеры, до недавних пор стоявшие к нему в очереди с выгодными предложениями, стали чураться актёра.

Сочетание этих факторов потопило проект. Когда через несколько лет Warner Bros. вновь запустила фильм в производство, им занималась уже другая команда. Зрители же потеряли кино, которое сейчас, возможно, считалось бы последним великим фильмом в карьере Железного Арни.

Зато тандем из Ридли Скотта и Джона Логана так хорошо сработался, что после отмены «Я — легенда» они решили заняться другим проектом. Их выбор пал на «Гладиатора».

## Halo Джексона и Бломкампа

Фильмы по видеоиграм ругают за недостаточную верность первоисточнику и излишнюю самостоятельность киностудий, которые отстраняют авторов оригинала от участия в проекте. Полнометражный фильм Halo — редкий пример того, что бывает, когда создатели игры, наоборот, слишком активно участвуют в производстве экранизации. Две многомиллиардные индустрии столкнулись и погубили, казалось бы, гарантированный хит.

Игра Halo: Combat Evolved, выпущенная студией Bungie в 2001 году, считается одним из эталонных консольных шутеров. Её фантастический мир оказался таким глубоким, что мультимедийная франшиза продолжает разрастаться даже сейчас, а её герой — закованный в зелёную броню суперсолдат по прозвищу Мастер Чиф — последние двадцать лет служит талисманом игрового подразделения Microsoft.

Неудивительно, что, когда речь впервые зашла об экранизации, IT-гигант побоялся пускать дело на самотёк. В 2004 году, незадолго до выхода Halo 2, создатели игры решили сами заказать сценарий адаптации,

Арнольд на руинах цивилизации (нейросеть)







Версия фильма Halo от Бломкампа в представлении нейросети

чтобы затем навязать его киностудиям. Из списка потенциальных авторов был выбран молодой британец Алекс Гарленд — будущий создатель «Пекла» и «Из машины», а тогда известный прежде всего по хоррору «28 дней спустя».

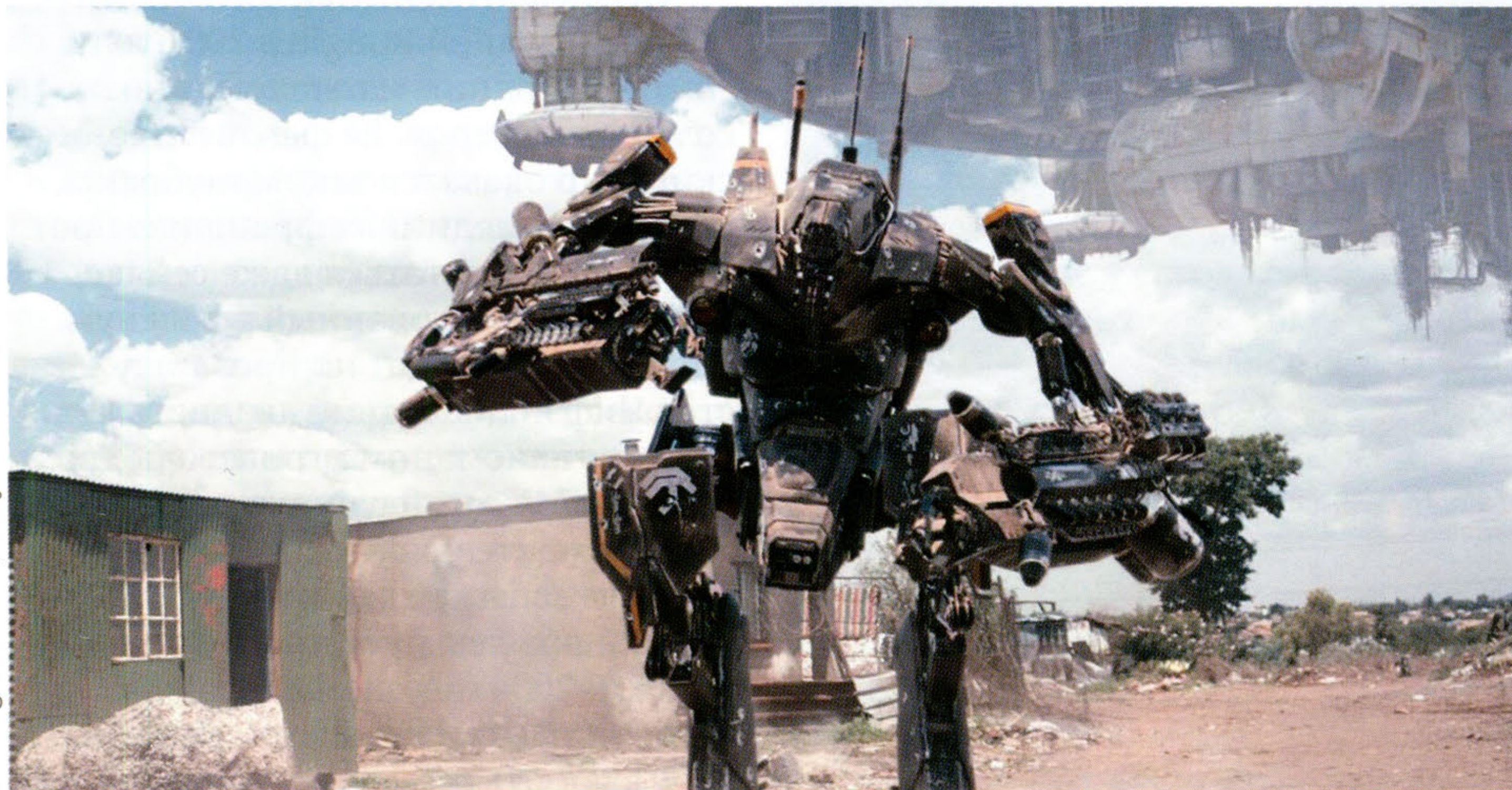
Окрылённая феноменальными продажами Halo 2, Microsoft решила превратить продажу прав на экранизацию в шумную пиар-акцию. Курьеры в бронекастюмах доставили сценарий Гарленда в офисы ведущих голливудских студий, которым дали лишь сутки, чтобы принять условия контракта — включая разовую выплату издательству в размере 10 миллионов долларов, безраздельные права на мерчендайз и творческий контроль на всех этапах производства.

Большинство студийных чиновников лишь посмеялись над такой наглостью и проигнорировали

предложение. Microsoft пришлось померить аппетит (цена на лицензию упала в два раза), но даже тогда затраты на производство поделили между собой две компании — Universal и 20th Century Fox. К осени 2005 года в дело вступил ещё один участник — новозеландская студия Питера Джексона WingNut Films.

В Microsoft надеялись, что режиссёр «Властелина колец» лично возглавит постановку, но Джексон ограничился выполнением продюсерских функций, а параллельно курировал как экранизацию, так и работу над новой эпизодической игрой Halo Chronicles. За режиссуру взялся было Гильермо дель Торо — с совершенно оригинальной историей, не похожей на черновик Гарленда, — но скоро полностью переключился на проект «Хеллбой II: Золотая армия».

Не сняв Halo, Бломкамп вместо него создал «Район №9», получил номинацию на «Оскар» и наверняка ни о чём не жалеет



© WingNut Films / Sony Pictures

С подачи Джексона в 2006 году фильм подхватил дебютант Нил Бломкамп, до этого занимавшийся лишь рекламой и короткометражками. В Голливуде занервничали: по воспоминаниям Бломкампа, руководство Fox с первых дней сомневалось в его компетентности и видении Halo, хотя он, как и Гарленд, просто следовал за оригинальной игрой, которую любил всем сердцем.

Сценарий Гарленда повторяет Halo: Combat Evolved с незначительными изменениями и сокращениями. В XXVI веке человечество столкнулось с армиями Ковенанта, инопланетного альянса, который безжалостно уничтожает людские колонии. Преследуемый Ковенантом военный крейсер случайно обнаруживает в космосе огромную кольцевидную станцию и скоро выясняет, что это древнее супероружие. Модифицированный солдат-человек Мастер Чиф, простые военные, пришельцы Ковенанта, механические защитники станции и непобедимая армия, заточённая в её глубинах, — все сходятся в борьбе за судьбу станции.

По иронии судьбы, точно так же за контроль над фильмом сражались его многочисленные создатели. Microsoft и Bungie требовали, чтобы всё в картине соответствовало игре и её лору, запутанному для простого зрителя. Universal и Fox надеялись на увлекательный летний блокбастер, а Бломкамп рассчитывал снять реалистичный и мрачный фантастический боевик. В качестве иллюстрации он даже создал серию тестовых короткометражек, позднее выпущенных в качестве промороликов Halo 3 и тепло принятых фанатами цикла.

В октябре 2006 года, устав от конфликтов и проволочек, Universal и Fox пригрозили покинуть проект, если Microsoft не пересмотрит контракт и не урежет свою долю и долю Джексона. Издательство отказалось, голливудские чиновники отозвали финансирование, и оба проекта Джексона разом пошли прахом. Впрочем, продюсер тут же пустил наработки в дело. Придуманная для Halo Chronicles история простого человека, который постепенно мутирует в пришельца, легла в основу нового фильма Бломкампа «Район №9», а на его съёмках использовался реквизит и дизайнерские находки из экранизации Halo.

Microsoft же оставила попытки покорить большие экраны. Издательство сосредоточилось на выпуске собственных недорогих веб-сериалов, приуроченных к выходу очередных игр цикла. В 2022 году компании всё-таки удалось выпустить



полноценный игровой сериал по мотивам Halo на платформе Paramount+. На этот раз творческий контроль был значительно ослаблен, а события экранизации вывели в альтернативную вселенную.

## «Лига справедливости: Смертный» Джорджа Миллера

Тридцать лет назад у Warner Bros. началась чёрная полоса. Незадолго до съёмок развалился «Супермен жив» Тима Бёртона с Николасом Кейджем. Был отменён «Бэтмен освобождённый» Джоэла Шумахера, обещавший вернуться к мрачному стилю ранних фильмов серии. «Бэтмен против Супермена» по сценарию Эндрю Кевина Уокера («Семь») был заброшен, когда студия решила представить героев в оптимистичном свете — как в сценарии Джей Джей Абрамса «Супермен: Пролёт». Который затем тоже был отменён в пользу «Возвращения Супермена», неудачного продолжения классического цикла с Кристофером Ривом. Вскоре один за другим развалились «Флэш» Дэвида С. Гойера и «Чудо-женщина» Джосса Уидона. Охваченная хаосом франшиза DC нуждалась в спасителе...

«Лига справедливости: Смертный» — фильм, который мог кардинально изменить ландшафт современного супергеройского кино, однако момент оказался упущен. Хотя поначалу Warner Bros. была настроена решительно.

В июне 2007 года, обдумывая туманную судьбу франшизы DC Comics, руководство компании получило сценарий «Лиги справедливости» Кирану и Мишель Малруни. Историю про звёздную команду сверхлюдей приняли с восторгом. Это был бы мрачный, зрелищный и динамичный боевик, в котором впервые на киноэкране сошлись бы Бэтмен, Супермен, Чудо-женщина, Аквамен, Зелёный Фонарь, Марсианский Охотник и сразу два разных Флэша.

Согласно утёкшему в сеть черновику сценария, какой-то злодей вычислил уязвимые места супергероев Земли и организовал серию покушений на них. Супермен срочно собирает коллег в своём убежище, Крепости одиночества, и узнаёт шокирующую правду. Оказывается, всё это время Бэтмен (единственный «простой смертный» в команде — отсюда и подзаголовок) следил за другими героями с помощью искусственного интеллекта Братский Глаз, собирая на них подробные досье. Но контроль над



Арми Хаммер мог стать Бэтменом в версии Миллера (нейросеть)

системой перехватили его возлюбленная Талия аль Гул и алчный миллиардер Максвелл Лорд, способный манипулировать чужим сознанием. Что злодей тут же и демонстрирует, подчиняя себе Супермена. Теперь, чтобы спасти мир, Лиге придётся бросить вызов одному из своих, а заодно одолеть целую армию киборгов.

От заоблачных перспектив у боссов WB наверняка голова шла кругом. Вот он, долгожданный шанс построить взаимосвязанную вселенную по мотивам комиксов! «Смертный» мог бы стать трамплином для сольных фильмов про всех ключевых героев. К осени студия даже на радостях запустила в разработку спин-офф про Флэша с режиссёром Дэвидом Добкином («Шанхайские рыцари»).

Был лишь один неудобный момент. Совсем недавно публика познакомилась с новыми версиями Бэтмена и Супермена в исполнении Кристиана Бэйла и Брэндона Рута соответственно. А строить киновселенную предполагалось с нуля. Многие ли зрители были готовы принять параллельный цикл с другими актёрами? Чтобы избежать путаницы, некоторые чиновники WB предлагали экранизировать «Лигу справедливости» как компьютерный мультфильм. Но вместо этого (видимо, вдохновившись примером Кристофера Нолана и картиной «Бэтмен: Начало») студия сделала ставку на смелое авторское видение.

Режиссёром был назначен австралийский визионер Джордж Миллер, создатель «Безумного Макса», чей анимационный фильм «Делай ноги» как раз в 2007 году получил «Оскар». Под его руководством прославленная

(трилогией «Властелин колец») студия Weta разработала дизайн персонажей, а художники подготовили аниматику многочисленных экшен-сцен, включая битву Супермена и Чудо-женщины в космосе и грандиозную кульминацию, в которой Флэш преодолевает скорость света.

Всего за пару месяцев Миллер собрал команду из многообещающих молодых актёров, от Арми Хаммера (на роль Бэтмена) до молодого комика Джея Барушеля (Максвелл Лорд). По воспоминаниям Хаммера, «Джордж собирался раздвинуть границы DC-кинофильмов настолько, что начальство испугается. И действительно, начальство пришло, посмотрело его наработки и сказала: нам страшно... но это потрясающе. Делайте всё, что захотите!»

Однако в ноябре 2007-го производство пришлось отложить почти на полгода из-за забастовки Американской гильдии сценаристов. А к марту WB внезапно рассорилась с Австралийской комиссией по кинематографии, так что правительство отозвало у фильма налоговые льготы, и съёмки пришлось переносить из Сиднея в канадский Ванкувер. Задержка стоила Миллеру ещё нескольких месяцев работы. Наконец в июле 2008 года съёмки «Лиги» были готовы стартовать.

Но тут вышел «Тёмный рыцарь» — и всё в одночасье изменилось. Пока сиквел Кристофера Нолана бил кассовые рекорды и собирал восторженные отзывы, руководство WB в панике решало, что делать дальше. Третий фильм с Кристианом Бэйлом был неизбежен, и «Лига справедливости»



с альтернативным Бэтменом грозила смешать карты, саботировав его успех. Студия сделала выбор в пользу Нолана и нажала на стоп-кран. К идее супергеройской вселенной Warner Bros. вернулась лишь в 2012 году; тогда в кинотеатрах уже творили историю «Мстители» от Marvel.

Кинокомиксы вступили в новую эпоху. «Лиге справедливости» Джорджа Миллера не нашлось в ней места.

### «Хребты безумия» Дель Торо

Ещё в начале 1990-х Гильермо Дель Торо задумался об экранизации «Хребтов безумия» — классического романа ужасов Говарда Лавкрафта, оказавшего гигантское влияние на весь фантастический жанр.

Концепт-арты к фильму не публиковались, но выглядели бы они как-то так (нейросеть)



Дель Торо на съёмках фильма, которого не было (нейросеть)



Режиссёр написал несколько сюжетных набросков, но дальше этого дело так и не пошло. На тот момент он был мало известен, и ни одна голливудская студия не стала бы выделять ему деньги на столь крупный проект.

Всё изменилось после «Лабиринта Фавна». Благодаря успеху картины Дель Торо наконец-то получил возможность приступить к работе над проектом своей мечты. Режиссёр привлёк к написанию сценария своего старого знакомого Мэттью Роббинса, с которым когда-то работал над «Мутантами». За финансирование картины отвечала студия Universal.

В общей сложности Дель Торо и Роббинс написали где-то с десяток различных версий «Хребтов». Была проделана внушительная подготовительная работа. Проект обзавёлся многочисленными концепт-артами, были созданы раскадровки для всего съёмочного сценария и детальные дизайны основных существ.

«Хребты безумия» могли похвастаться не только впечатляющими концепт-артами, но и присутствием больших звёзд. На исполнение главной роли в фильме подписался Том Круз, в то время как сам Джеймс Кэмерон согласился взять на себя функции продюсера. По воспоминаниям Дель Торо, презентация проекта, которую он провёл для руководства Universal, была лучшей в его жизни. Она принесла свои плоды. Летом 2010 года вышло официальное объявление, что съёмки фильма



стартуют уже в мае следующего года. Кино планировалось снимать в модном тогда трёхмерном формате.

Судя по дошедшим до нас черновикам, «Хребты безумия» могли стать своеобразным переосмыслением «Не-что», только в намного большем масштабе. Сценарий предполагал ассимиляцию людей, временные аномалии и элементы боди-хоррора. В концовке должен был появиться и сам Ктулху.

Как и в случае со многими другими фильмами в нашей подборке, «Хребты безумия» похоронило сочетание большого бюджета и взрослого рейтинга. Общая смета проекта оценивалась в 150 миллионов долларов. При этом в сюжете практически отсутствовали женские персонажи, юмор и любые намёки на хеппи-энд. И конечно же, у картины Дель Торо должен был быть рейтинг R.

В какой-то момент руководство Universal испугалось собственной смелости. На встрече, состоявшейся зимой 2011 года, корпоративные чиновники настоятельно посоветовали режиссёру переработать сценарий под PG-13, чтобы увеличить потенциальную зрительскую аудиторию.

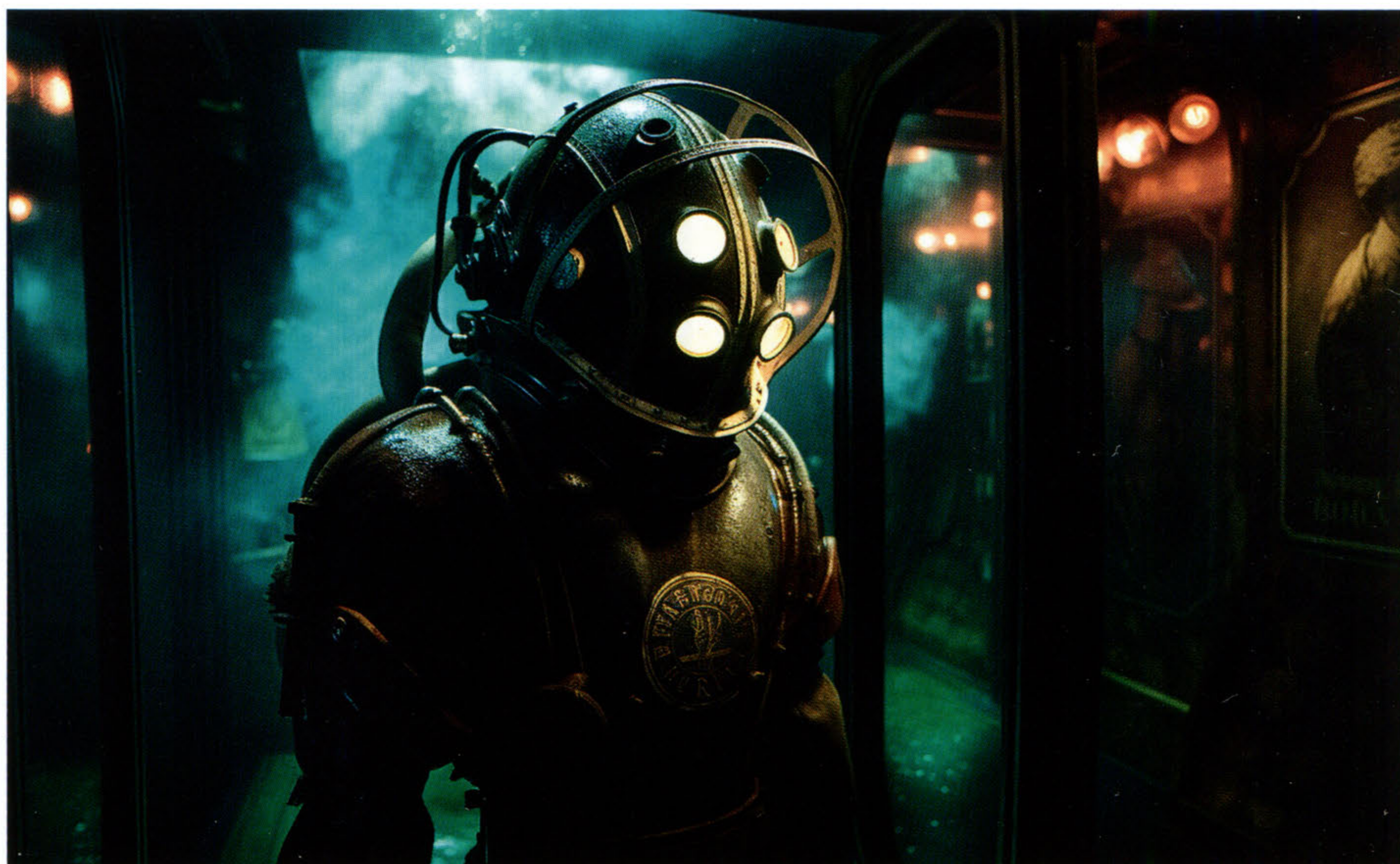
Дель Торо позже признавался, что совершил тогда большую ошибку. Ему стоило поступить по-умному и на словах согласиться с требованиями студии, а затем изыскать способ спустить идею на тормозах. Но режиссёр не стал хитрить. Он категорически отверг предложение Universal, прямо заявив, что никогда не станет снимать экранизацию Лавкрафта с подростковым рейтингом.

Это решило судьбу проекта. В марте 2011 года, всего за два месяца до начала съёмок, было объявлено об их отмене. После отказа Universal Дель Торо предпринял последнюю попытку спасти проект и отправился на студию 20th Century Fox. Но там не захотели заниматься этим материалом, сославшись на то, что он слишком напоминает грядущий «Прометей» Ридли Скотта.

В итоге Дель Торо остался ни с чем, Том Круз так и не сумел порадовать зрителей своими навыками убегать от Ктулху, ну а «Хребты безумия» пополнили и без того длинный список фильмов, оставшихся на бумаге.

## BioShock Гора Вербински

В 2007 году компания 2K Games выпустила игру BioShock. Она стала хитом, собрав массу отличных оценок и отзывов. Неудивительно, что студия Universal оперативно выкупила права на экранизацию. Вскоре у проекта появился режиссёр — Гор Вербински,



Концепты к фильму Вербински до сих пор не опубликованы, но мы попробовали представить, как они могли выглядеть (нейросеть)

чья карьера благодаря успеху трилогии «Пираты Карибского моря» находилась на пике. Сценаристом же стал уже знакомый нам Джон Логан. Релиз фильма был назначен на лето 2010 года.

Логан написал максимально точную адаптацию игры (насколько это возможно в Голливуде). В его работе присутствовали все основные персонажи и элементы сеттинга, а также ключевые сюжетные повороты. Кроме того, сценарий Логана был насыщен действием, отличался бескомпромиссностью (только R, никакого PG-13!), имел большой размах и тщательно выверенную мрачную атмосферу. Если бы проект дошёл до большого экрана, то не исключено, что сейчас «Биошок» служил бы примером того, как следует экранизировать видеоигры.

Увы, этого не произошло. По словам Вербинского, от начала съёмок его отделяли всего восемь недель. Но в марте 2009 года случился неожиданный провал «Хранителей». После него в Universal решили провести ревизию своих крупных экранизаций с рейтингом R. Основной удар пришёлся по «Биошоку», на который планировалось потратить от 160 до 200 миллионов долларов. Руководство Universal потребовало от режиссёра переработать сценарий так, чтобы уменьшить размах действий и убрать все кровавые сцены (рассчитывая на рейтинг PG-13). Вербински предсказуемо отказался это делать, так что его уволили, а проект поставили на паузу.

Новым постановщиком стал Хуан Карлос Фреснадильо. Некоторое время он работал над материалом, но так

Вместо BioShock Вербински снял фильм ужасов «Лекарство от здоровья». Он, конечно, не основан на этой игре, но в нём чувствуется её эстетика





и не сумел привести его к требуемому формату. После этого «Биошок» был окончательно закрыт. По иронии это произошло почти одновременно с отменой «Хребтов безумия».

Вместо «Хребтов» и «Биошока» руководство Universal сделало ставку на два «надёжных» блокбастера с рейтингом PG-13: «Морской бой» и «47 ронинов». В итоге проиграли все. Студия понесла огромные финансовые потери, поскольку оба проекта с треском провалились (они по сей день находятся в списке наиболее убыточных фильмов всех времён). Зрители же лишились сразу двух потенциально культовых картин.

В 2022 году Netflix объявил о намерении снять экранизацию «Биошока». Режиссёром назначили Френсиса Лоуренса, сценаристом — Майкла Грина. К сожалению, авторы не будут использовать внушительный архив наработок Вербинского и Логана, а начнут всё с нуля.

### «Потерянный рай» Алекса Пройаса

В конце 2000-х внутри студии Legendary Pictures родилась идея снять свой «Аватар» — блокбастер, который бы поразили зрителей грандиозной историей и прорывными визуальными эффектами. Продюсеры решили сделать ставку на экранизацию легендарной поэмы Джона Мильтона «Потерянный рай». Режиссёром был назначен Алекс Пройас, создатель картин «Ворон», «Тёмный город» и «Я, робот».

Первоначально сценарием адаптации занимался Стюарт Хэзелдайн. Позже к нему присоединились Лоуренс Кэздан, Райан Кондал,

а затем и сам Алекс Пройас. Слово «эпический» как нельзя лучше подходит для описания их труда. В сценарии «Потерянного рая» было всё: величественная начальная сцена сотворения всего сущего, возвышение и низвержение Люцифера, грандиозные битвы армий ангелов в аду и на небесах, изгнание людей из Эдема...

Съёмки экранизации должны были начаться в 2012 году. В ходе препродакшена дизайнеры создали множество впечатляющих концепт-артов с обитателями рая и ада и их баталиями. Брэдли Купер получил роль Люцифера, Бенджамин Уокер — архангела Михаила, Джимон Хонсу — ангела смерти Азраила. Другие роли в проекте взяли на себя Кейси Аффлек, Руфус Сьюэлл, Доминик Пёрселл и Камилла Белль.

Но пока Пройас и Купер увлечённо рассказывали на Comic-Con фанатам о предстоящем шедевре, за кулисами проекта множились противоречия, которые в итоге его и погубили. Legendary Pictures была согласна потратить на фильм 120 миллионов долларов. Однако картина требовала сложных и дорогостоящих визуальных эффектов. По оценке Пройаса, чтобы снять всё им задуманное, нужно было не меньше 150 миллионов.

Студия оказалась не готова к подобным затратам. Некоторое время стороны изучали возможность сократить сценарий, вырезав какой-нибудь масштабный эпизод, но Пройас пришёл к заключению, что из-за этого развалится сюжет. Студия и режиссёр так и не нашли общего языка, и в конце 2011 года проект отменили.

Мы уже никогда не узнаем наверняка, насколько оправданными были финансовые опасения Legendary.

Но у нас есть наглядный пример: вышедший в 2014 году «Ной» Даррена Аронофски. Несмотря на сопровождавшие производство противоречия и скандалы, а также не лучшую критику, 125-миллионная картина в итоге сумела собрать 360 миллионов долларов в мировом прокате. При этом, в отличие от «Потерянного рая», «Ной» не мог похвастать таким же масштабом экшен-сцен. Вполне вероятно, что студия совершила ошибку, не поверив в собственные силы.

Отмена «Потерянного рая» стала тяжёлым ударом для Алекса Пройаса, потратившего много времени и сил на этот фильм. Через несколько лет он подписался на другой «божественный» проект — «Богов Египта». Получилось, мягко говоря, не очень. Провал картины похоронил карьеру режиссёра, подарившего нам «Ворона» и «Тёмный город».

### «20 тысяч лье под водой» Дэвида Финчера

На исходе 2010-х студия Disney расширяла своё портфолио. Прежде всего за счёт приобретения новых дорогостоящих вселенных (Marvel, «Звёздные войны»), но также через возвращение к популярным франшизам прошлого («Ведьмина гора», «Маппеты», «Алиса в Стране чудес»). Ко второй группе относится и приключенческая стимпанк-фантастика «20 тысяч лье под водой».

Причём речь даже не о классическом романе Жюль Верна, а о его экранизации с Кирком Дугласом и Джеймсом Мейсоном. Фильм вошёл в тройку кассовых хитов 1954 года, получил две премии «Оскар» (одну из них — за аниматронную модель гигантского кальмара, ставшую образцом для Голливуда), а роскошные декорации и реквизит картины ещё десять лет с успехом выставлялись в Диснейленде. Так что едва ли кто удивился, когда в 2009 году Disney анонсировала крупнобюджетный ремейк под режиссурой Макджи («Терминатор: Да придёт спаситель») с Уиллом Смитом в роли грозного капитана Немо.

Но уже скоро Макджи покинул проект, а сценарий застрял в бесконечном цикле доработок: к нему подступались то Рэндалл Уоллес («Храброе сердце»), то Скотт З. Бёрнс («Ультиматум Борна»). В 2010 году на борт «Наутилуса» неожиданно взошёл Дэвид Финчер — специалист по мрачным и жестоким триллерам. Казалось бы, что могло привлечь внимание такого режиссёра к старомодной приключенческой истории?

Брэдли Купер в образе Люцифера (нейросеть)







Уилл Смит в роли «Усамы бен Немо»  
(нейросеть)

Но его интерес не был таким уж странным. Во-первых, как можно судить по «Загадочной истории Бенджамина Баттона», Финчер совсем не чужд романтики, особенно когда в ней есть трагическая нотка обречённости. Во-вторых, режиссёр обожает копаться в передовых технологиях, а «20 тысяч лье под водой» как раз планировалось снимать в новомодном 3D-формате со множеством спецэффектов. По замыслу Финчера, фильм на 70% состоял бы из компьютерной графики, а подводный мир позволил бы ему изобразить на экране нечто беспрецедентное и захватывающее дух, сродни полёту на Луну. Наконец, режиссёру близка и политическая неоднозначность сюжета. Дэвид Финчер вспоминал:

Брэд Питт на «Наутилусе» (нейросеть)



У нас был эдакий Усама бен Немо, принц из богатой ближневосточной семьи, который считал белый империализм злом и боролся с ним. Мы хотели, чтобы юные зрители задумались: мол, я согласен со всем, что говорит персонаж, но не согласен с его методами и целями.

Учитывая масштаб проекта, Disney не торопила события: пока Бёрнс и регулярный соавтор режиссёра Эндрю Кевин Уокер дорабатывали сценарий, Финчер успел отснять «Социальную сеть» и «Девушку с татуировкой дракона». Увы, именно эта неспешность в итоге и потопила «20 тысяч лье под водой». В 2012–2013 годах Disney понесла огромные убытки в связи с провалом «Джона Картера» и «Одинокого рейнджера». Продюсеры начали осторожничать.

## Почётное упоминание

Разумеется, в формате журнальной статьи невозможно охватить все громкие несостоявшиеся фильмы. К счастью, ранее мы уже писали про некоторые другие известные проекты подобного плана, не попавшие в эту подборку.

Вот некоторые из них.

- «Хранители» Терри Гиллиама: «Мир фантастики» №4, апрель 2018. Том 176;
- «Обитель зла» Джорджа Ромеро: «Мир фантастики» №3, март 2022. Том 220;
- «Человек-паук» Джеймса Кэмерона: «Мир фантастики» №4, апрель 2022. Том 221;
- «Ночные небеса» Стивена Спилберга: «Мир фантастики» №6, июнь 2022. Том 223.

Проект подкосило и то, что Брэд Питт, изначально взятый на роль героического моряка Неда Лэнда, который противостоит Немо, отказался от проекта в пользу «Ярости». Финчеру пришлось искать новую звезду, способную оправдать заявленный бюджет в 200 миллионов долларов. Режиссёр обратился к Дэниелу Крейгу, но тот был слишком измотан съёмками в очередном фильме про Джеймса Бонда; затем — к Мэтту Деймону, но тот не хотел надолго оставлять больного раком отца. В конце концов выбор Финчера пал на Ченнинга Татума, но это не устроило уже Disney. Студийным чиновникам нужен был более статусный актёр вроде Криса Хемсворта.

Финчер понял: несмотря на всю проделанную работу (для съёмок уже успели построить огромную модель «Наутилуса»), проект окончательно забуксовал. Режиссёр распрощался с «20 тысяч лье под водой» и ушёл делать сиквел «Девушки с татуировкой дракона»... который в итоге тоже развалился. Позднее Финчер ещё раз попробовал вернуться в крупнобюджетное голливудское кино с продолжением «Войны миров Z», но снова потерпел неудачу.

Disney же постепенно переориентировалась на новый перспективный рынок стриминг-сериалов. Ремейк «20 тысяч лье под водой» превратился в многосерийный приквел под названием «Наутилус», съёмки которого успешно завершились в январе 2023 года. Что в очередной раз подтверждает: в Голливуде идеи не исчезают навсегда — они мутируют, дополняются, умирают, а затем возрождаются вновь. Нужно лишь терпение, настойчивость и немного удачи.





© Lucasfilm Ltd./Disney

Мультсериал «Войны клонов»

**Текст:** Алексей Ионов, Дмитрий Злотницкий

# ОНИ ПЕРЕЖИЛИ ПРИКАЗ 66

10 джедаев, которым удалось  
избежать Чистки



В этом году выходит Star Wars Jedi: Survivor — уже вторая игра о приключениях беглого джедая Кэла Кестиса, которому посчастливилось пережить приказ 66 и раствориться в галактике. В честь этого события мы решили вспомнить всех членов Ордена, кому удалось пережить трансформацию Империи в Республику. Список оказался настолько внушительным, что мы отобрали десятку самых выдающихся, но народу там осталось ещё на три таких статьи.



## ПОМЕТКА

## РЕСПУБЛИКАНСКОЙ РАЗВЕДКИ

Этот документ, датированный первыми годами после установления Империи, был найден нами в архивах штаб-квартиры Инквизитория на Нуре через несколько лет после битвы на Джакку. И хотя многих героев этого перечня уже нет в живых, мы посчитали нужным добавить к нему пункт «Дальнейшая судьба», чтобы рассказать, как сложилась судьба уцелевших джедаев спустя два десятилетия после приказа 66.

## Верховному Инквизитору

Владыка, несмотря на все наши (и ваши) усилия, десятки недобитых джедаев всё ещё марают галактику своим присутствием. Статистики Инквизитория уже шутят, что количество переживших приказ 66 джедаев превысило их изначальную численность. Однако в каждой шутке есть доля правды: как минимум две сотни членов Ордена действительно пережили войну. И хотя большая их часть была уничтожена во время последовавшей Чистки, некоторые живы до сих пор. Вашему вниманию предлагается перечень десяти самых опасных преступников. Нам удалось вычислить местоположение большинства героев списка с точностью до планеты, но я бы не советовал ловить их всех. Более того, я бы порекомендовал и вовсе позволить им размножиться и обучить новых падаванов, ведь, если мы уничтожим всех джедаев сегодня, на кого мы будем охотиться завтра? На штурмовиков? На Императора? Друг на друга?

*Ваш преданный слуга,  
сосед сверху двоюродного  
брата третьей сестры*

## 10-е место, Джокаста Нью

- **Основной источник:** комиксы «Дарт Вейдер»
- **Уровень каноничности:** канон
- **Предполагаемое местонахождение:** Корусант
- **Уровень опасности:** низкий

**Биография:** Джокаста Нью посвятила большую часть жизни работе в Архивах Ордена джедаев и со временем получила пост главного библиотекаря. Она не была выдающимся воином и, пока шли Войны клонов, оставалась в Храме на Корусанте, не принимая участия в боевых действиях. Но благодаря обширным знаниям Нью пользовалась большим авторитетом и какое-то время даже занимала место в Совете джедаев.

**Как пережила приказ 66:** в старой Расширенной вселенной Джокаста погибла во время нападения Дарта Вейдера на Храм джедаев. А вот в новом каноне пожилой библиотекарше удалось уцелеть, хотя как именно она избежала смерти, нам остаётся только гадать. Возможно, она забила пару-тройку клонов каким-нибудь старым фолиантом за то, что те посмели нарушить тишину в читальном зале.

Так или иначе, джедайка релоцировалась на одну из отдалённых планет, собрала там неплохую коллекцию артефактов Ордена и даже записала несколько голокронов в надежде, что однажды её убежище превратится в новую академию джедаев.

**Дальнейшая судьба:** Джокаста вернулась на Корусант, чтобы забрать из секретного отдела Архивов кристалл с информацией о детях, чувствительных к Силе, — потенциальных кандидатах в джедаи.

Увидев в Архиве бывшего джедая, ставшего гранд-инквизиторм, Джокаста Нью не смогла сдержать негодования и напала на него. Пусть сам гранд-инквизитор пренебрежительно заявлял, что никогда не видел библиотекаршу с активированным световым мечом и та не представляет никакой угрозы, Джокаста продемонстрировала, что противник зря её недооценивал. Впрочем, хоть и с большим трудом, гранд-инквизитор всё-таки вышел из поединка победителем. Но прежде чем он нанёс

Комикс Darth Vader #6,  
художник Джузеппе Камунколи



смертельный удар, в бой вмешался Дарт Вейдер, которому Император поручил захватить библиотекаршу живой. Понимая, что информация, которую она хранит, не должна попасть в руки Палпатина, Джокаста Нью стёрла её из Архива и заявила Вейдеру, что данные с кристалла позволят Императору воспитать множество новых последователей. Чтобы этого не произошло, Вейдер предпочёл убить пленённую Джокасту и сокрушить учителю, что та погибла во время попытки побега.

## 9-е место, Ферус Олин

- **Основной источник:** книги Джуд Уотсон
- **Уровень каноничности:** легенды
- **Предполагаемое местонахождение:** Альдераан
- **Уровень опасности:** низкий

**Биография:** Ферус Олин — падаван рыцаря-джедая Сири Тачи, которую, по слухам, связывали далеко не дружеские отношения с коллегой по Ордену Оби-Ваном Кеноби. Поскольку Кеноби в то же время воспитывал собственного падавана, Энакина Скайуокера, юноши часто тренировались вместе, устраивали спарринг-сессии, и со временем их отношения переросли в откровенное, на грани вражды, соперничество.

**Как пережил приказ 66:** за несколько лет до начала Войн клонов Ферус Олин ушёл из Ордена. Насколько удалось выяснить из неполных

Роман The Last of the Jedi: Underworld,  
художник Цуёси Нагано





джедайских отчётов, в уходе были как-то замешаны Энакин и один убитый падаван.

Покинув Орден, Олин осел на планете Беласса, где завёл знакомство с местным бизнесменом Роаном Лэндсом. Друзья основали агентство «Олин и Лэндс». Основная цель их деятельности — помощь тем, кто по той или иной причине перешёл дорогу коррумпированным чиновникам, могущественным корпорациям или планетарным правительствам. Напарники перевозили этих несчастных на другие планеты, выправляли для них новые документы и прятали в максимально безопасных местах.

**Дальнейшая судьба:** после рождения Империи Олин и Лэндс создали на Белассе движение, названное «Одиннадцать» — по числу оригинальных членов сопротивления. Когда инквизиторы начали охоту на членов движения, Олин при помощи джедая Оби-Вана Кеноби сбежал с планеты.

Весь следующий год Ферус бегал от охотников за головами, сражался с инквизиторами и даже привлёк к себе внимание самого Императора. Олин был одержим идеей создать убежище для уцелевших джедаев. Несмотря на все усилия Инквизитория, Олину удалось отыскать нескольких членов Ордена и перевезти их на надёжно укрытый астероид. Однако существование астероида не долго оставалось тайной для врага, и спустя какое-то время имперские войска под руководством Дарта Вейдера ударили по нему, уничтожив всех, кто находился на нём, в том числе троих джедаев и нескольких лидеров «Одиннадцати».

Гибель соратников стала тяжёлым ударом для Олина. Он сошёл со сцены и по предложению Оби-Вана Кеноби обосновался на Альдераане, чтобы издали приглядывать за принцессой Леей. Вовремя съездив в командировку, Ферус пережил уничтожение планеты, однако год спустя всё-таки пал от руки Дарта Вейдера, прикрывая отход принцессы Леи и других повстанцев.

## 8-е место, К'Крук

- **Основной источник:** комиксы «Республика», «Тёмные времена» и «Наследие»
- **Уровень каноничности:** легенды
- **Предполагаемое местонахождение:** неизвестно
- **Уровень опасности:** средний

**Биография:** слухи о смерти этого джедая появлялись с завидной периодичностью и всегда оказывались

преувеличены. Пережив гибель своей наставницы, К'Крук стал рыцарем ещё до начала Войн клонов. Как и другие джедаи, вифид получил звание генерала в республиканской армии. Но после неудачной миссии, в которой большинство его солдат погибли (некоторое время считалось, что К'Крук разделил их судьбу), он усомнился, что джедаям следует брать на себя роль полководцев. Тем не менее, поколебавшись, он вновь принял на себя командование бойцами.

За время Войн клонов товарищам по ордену несколько раз казалось, что на этот-то раз К'Крук уж точно скончался, но всякий раз ему удавалось выжить: вифиды отличаются редкой физической выносливостью и способностью впадать в целительный транс. Вдобавок К'Крук хорошо научился использовать Силу для лечения. Всё это позволило ему пережить ранения, которые для других оказались бы летальными.

**Как пережил приказ 66:** в момент, когда прозвучал приказ 66, К'Крук находился на планете Богден, где располагалась одна из тренировочных баз для юных джедаев. К'Крук вместе с другими старшими джедаями встал на защиту детей и сумел вывезти их с планеты на повреждённом корабле.

Вскоре бородатому няню и его подопечным пришлось совершить аварийную посадку на неисследованной луне. Вифид решил, что самым правильным в этой ситуации будет затаиться, и посвятил себя обучению и защите нового поколения джедаев.

**Дальнейшая судьба:** когда Люк Скайуокер воссоздал Орден джедаев, вифид присоединился к нему — хотя неизвестно, в какой именно момент. В тех конфликтах, что сотрясали галактику в первые десятилетия после смерти Палпатина, К'Крук особого участия не принимал.

Со временем он стал одним из наставников в академии джедаев на Оссусе, где среди прочих обучал секретам Силы молодого Кейда Скайуокера. Когда ситхи Дарта Крайта вышли из тени и устроили новую резню джедаев, К'Крука в очередной раз сочли погибшим. А он вновь выжил. Позже он исцелил Кейда от душевных ран и помог ему завершить обучение.

Будучи одним из самых опытных джедаев, вифид занял одно из трёх мест в Высшем совете. Пожилой мастер стал одним из лидеров Ордена в войне против Империи Дарта Крайта. Одержав победу, джедаи и их союзники, Империя Фела и Осколки



Комикс Star Wars: Jedi — Mace Windu #1, Dark Horse Comics, художники: Джен Дуурсима, Джон Уэйн

Галактического альянса, создали новое галактическое правительство, так называемый Триумvirат, в котором каждая из сторон получила по одному месту. Джедаев в Триумvirате представлял именно К'Крук.

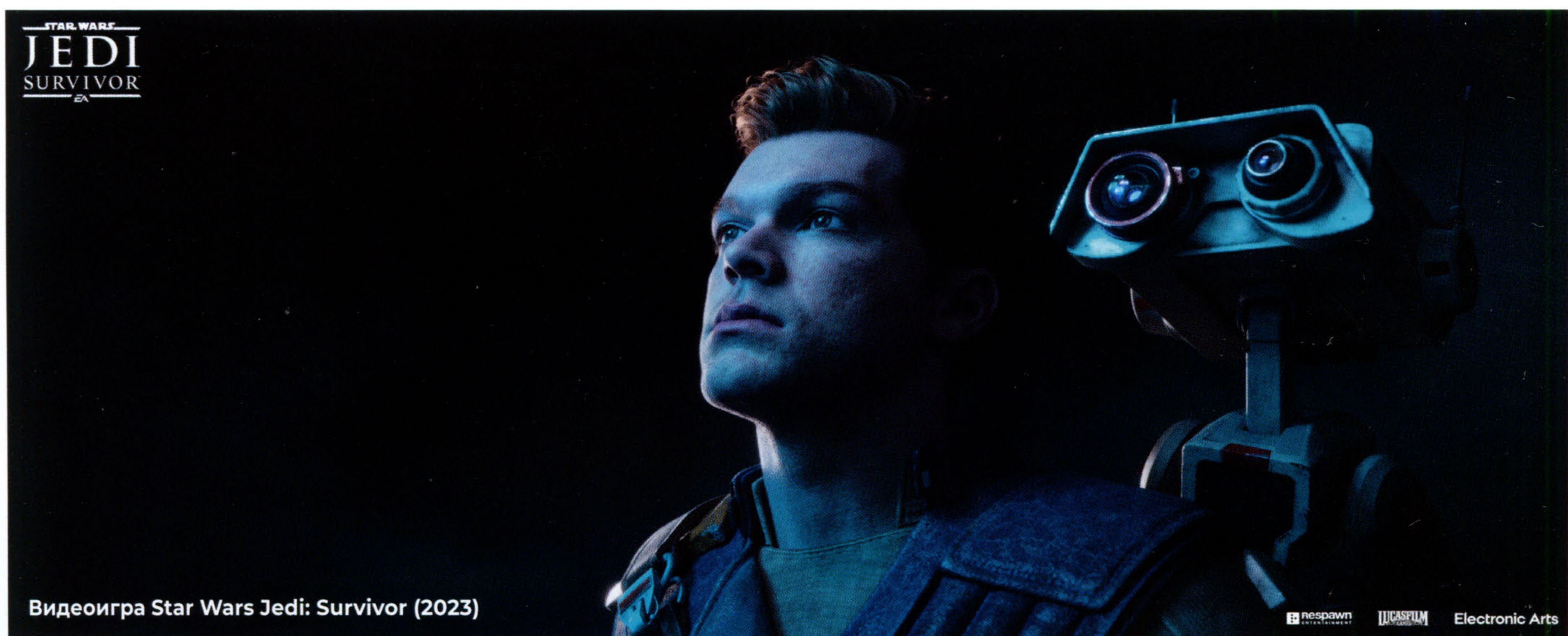
## 7-е место, Кэл Кестис

- **Основной источник:** видеоигра Star Wars Jedi: Fallen Order
- **Уровень каноничности:** канон
- **Предполагаемое местонахождение:** неизвестно
- **Уровень опасности:** средний

**Биография:** когда начались Войны клонов, Кэл Кестис был ещё юнглингом. Мальчик слыл талантливым фехтовальщиком, но мастера считали, что ему не хватает навыков самоконтроля. Поэтому наставником его стал уравновешенный и ценящий порядок мастер Джаро Тапал. Вместе с учителем юноше довелось сражаться в Войнах клонов.

**Как пережил приказ 66:** когда был отдан приказ 66, Кэл и мастер Тапал находились на борту звёздного разрушителя. Опытный джедай успел





почувать угрозу, исходящую от клонов, и отразил первую атаку бывших подчинённых.

Джедаям удалось пробиться к спасательным капсулам, но в ангаре они столкнулись с превосходящими силами клонов. Мастер Тапал пожертвовал собой, чтобы спасти Кэла. Перед смертью учитель успел взять с ученика клятву хранить верность учению джедаев и верить в Силу.

**Дальнейшая судьба:** сокрушённый смертью учителя, Кэл на несколько лет сошёл с пути джедая. Он укрылся на провинциальной планете Бракка, где демонтировал разбитые космические корабли, и совершенно перестал использовать Силу. Однако когда жизнь его друга оказалась в опасности, Кэл вспомнил старые приёмы... и вскоре на планету заявили имперские инквизиторы, полные решимости избавить галактику от ещё одного джедая.

Падаван, давно не бравший в руки световой меч, наверняка погиб бы от рук инквизиторов, если бы ему на выручку не пришла бывшая рыцарь-джедай Цере Джанда. Цере стремилась восстановить Орден джедаев, и Кэл, пусть не без колебаний, решил помочь ей в этом непростом деле.

Пережив изрядное количество приключений и опасностей, он заново развил в себе бывшие навыки и заслужил право считаться настоящим рыцарем. Ему удалось отыскать голокрон, который позволял найти чувствительных к Силе детей. А когда артефакт попал в руки инквизиторов, Кэл с друзьями рискнули проникнуть в их цитадель. Здесь молодому джедаю и Цере даже довелось скрестить мечи с Дартом Вейдером, и, хотя Сила была не на их стороне, ситху не удалось записать на свой счёт

очередного поверженного джедая. Кэл и Цере сбежали, прихватив с собой голокрон. Опасаясь, что скрытые в нём данные попадут не в те руки, Кэл его уничтожил. Но сражаться против Империи он не прекратил.

### 6-е место, Кейнан Джаррус (Калеб Дьюм)

- **Основной источник:** мультсериал «Повстанцы» (2014–2018)
- **Уровень каноничности:** канон
- **Предполагаемое местонахождение:** Лотал
- **Уровень опасности:** средний

**Биография:** Калеб Дьюм (именно под этим именем Джаррус проходит в джедайских базах данных) очень рано начал обучаться у мастера Деды Беллабы. Он побывал в бою на таких планетах, как Кардоа и Майгито, и показал там себя с лучшей стороны.

**Как пережил приказ 66:** конец Войн клонов Калеб встретил на планете Каллер. Когда поступил приказ 66, Дьюм и Беллаба во главе группы клонов вели наступление на позиции сепаратистов. Почувствовав угрозу, Беллаба осталась прикрывать своего ученика.

Бойцы из оказавшегося по соседству спецотряда 99 отправились в погоню, но Дьюму удалось улизнуть. Командир отряда, сержант Хантер, сообщил о смерти падавана, но его доклад оказался ложным. Учитывая, что Бракованная партия сама почти в полном составе дезертировала несколько дней спустя, есть основания полагать, что Хантер не только не помешал, но и поспособствовал спасению Дьюма. Позже Калеб встретил контрабандиста Януса Кашмира, который помог беглецу покинуть планету и начать новую жизнь.





**Дальнейшая судьба:** сменив имя и оборвав все связи с Силой, Джаррус пробовал себя в ролях контрабандиста, пилота, охотника за головами и даже исследователя далёкого космоса. В итоге Кейнан обосновался на планете Горс и устроился на должность пилота грузовика, курсирующего между планетой и её луной. Там-то Джаррус и познакомился с загадочной тви'лечкой Герой Синдуллой. Поначалу привлечённый красотой женщины, бывший джедай быстро заразился её идеализмом и присоединился к борьбе против Империи.

Вскоре Кейнан и Гера перебрались на планету Лотал и создали ячейку Сопротивления, в которую вошли Гаразб Орреллиос, Сабина Рен и молодой бродяга Эзра Бриджер. Почувствовав в Бриджере способности к Силе, Джаррус принялся развивать их и параллельно сам вернулся на путь джедая. Со временем ячейка Джарруса присоединилась к Сопротивлению и стала браться за задания на других планетах. Во время выполнения одной из миссий Джаррус ослеп, но это увечье лишь укрепило его связь с Силой.

Незадолго до битвы при Явине Джаррус пожертвовал собой, прикрывая отход товарищей по ячейке. К этому моменту Кейнан и Гера уже перестали скрывать свои чувства друг к другу, но вся их глубина стала понятна только тогда, когда Синдулла родила сына, которого назвала Джейсеном.

## 5-е место, Квинлан Вос

- **Основной источник:** мультсериал «Войны клонов», роман «Ученик тьмы», комиксы «Республика»
- **Уровень каноничности:** легенды/канон
- **Предполагаемое местонахождение:** неизвестно
- **Уровень опасности:** высокий

**Биография:** Вос обладал редким талантом считывать память предметов, весьма пренебрежительно относился к правилам Ордена и часто выполнял миссии, связанные с криминальным миром.

Биография Квинлана Воса в Расширенной вселенной и новом каноне заметно различается — и в старых комиксах она куда более подробна. Но активным участником Войн клонов он был в обеих версиях. В частности, ему поручали задания, которые обычный член Ордена посчитал бы спорными. В Расширенной вселенной — выдать себя за переметнувшегося на Тёмную сторону джедая, втереться в доверие к графу Дуку и вывести тайну личности второго повелителя ситхов. В новом каноне — подобраться

Мультсериал «Войны клонов»



к Дуку вместе с его бывшей прислужницей Асажж Вентресс, чтобы убить лидера сепаратистов.

В обеих версиях Квинлан Вос оказывался в опасной близости от полного перехода на Тёмную сторону, но всё же сохранял верность Свету. На закате Войн клонов Квин получил звание генерала и руководил бойцами республиканской армии.

**Как пережил приказ 66:** незадолго до завершения Войн клонов подразделения, которыми командовал Вос, были переброшены на Кашиик, где разворачивалась масштабная битва между сепаратистами и Республикой. Когда клоны получили приказ, Вос находился вдали от своих подчинённых и одна из бронемашин открыла по нему огонь. Джедай пострадал, но выжил и смог скрыться в густых лесах родины вуки.

В Расширенной вселенной история того, как выжил Вос, показана чуть подробнее. Покрытый многочисленными ожогами, Квинлан едва не был убит клонами, которых послали на его поиски, но джедая спас его старый приятель, контрабандист и мошенник Вилли.

**Дальнейшая судьба:** в Расширенной вселенной Квинлан Вос спустя несколько месяцев после окончания Войн клонов воссоединился со своим старым наставником Толмом, также пережившим приказ 66, и возлюбленной, которая незадолго до этого родила сына. В произведениях Расширенной вселенной дальнейшая судьба Квинлана осталась нераскрытой.

В современном каноне информации о ней и того меньше. Есть основания полагать, что по крайней мере за девять

лет до битвы при Явине Вос был ещё жив и помогал организации, спасавшей от Империи чувствительных к Силе детей. Однако подробностей о том, как именно сложилась судьба Квинлана после приказа 66 и сколько он после него прожил, мы (пока?) не знаем.

## 4-е место, А'Шарад Хетт (Дарт Крайт)

- **Основной источник:** комиксы «Республика» и «Наследие»
- **Уровень каноничности:** легенды
- **Предполагаемое местонахождение:** Татуин
- **Уровень опасности:** галактика в опасности

**Биография:** прославленный джедай Шарад Хетт однажды решил обосноваться на Татуине среди песчаного народа и вырастил своего сына в этой культуре, попутно обучая и искусству джедаев. После смерти отца А'Шарад вступил в Орден и доблестно сражался в Войнах клонов, потеряв за время конфликта немало друзей. При выполнении одной из миссий Хетт бился вместе с Энакином Скайуокером и стал свидетелем и объектом его ярости, но предпочёл сохранить тайну молодого рыцаря, за что потом сильно себя корил.

**Как пережил приказ 66:** когда был отдан приказ 66, А'Шарад выполнял разведывательную миссию, в которой его сопровождали всего несколько клонов. Когда они напали на него, Хетт легко их одолел. Чувствуя смерть других джедаев и посчитав себя последним из них, А'Шарад вернулся на Татуин и возглавил племя тускенов.

Один из набегов привёл рейдеров, возглавляемых Хеттом, к ферме





Комикс Star Wars Republic #74, художник: Джен Дуурсима

Ларсов, где его уже поджидал Оби-Ван Кеноби. Оби-Ван постарался уговорить стоящего на грани Тёмной стороны А'Шарада отказаться от агрессии и нападений на фермеров. Хетт остался глух к словам Оби-Вана и в бою с ним лишился руки, после чего по законам песчаного народа потерял право возглавлять их кланы.

**Дальнейшая судьба:** вновь покинув родную планету, А'Шарад превратился в охотника за головами. Один из заказов привёл Хетта на Коррибан, где ему в руки попал голокрон Ксо-Ксаан, одной из первых повелительниц. Став её учеником, Хетт окончательно перешёл на Тёмную сторону и взял себе имя Дарт Крайт — в честь песчаных драконов Татуина.

На протяжении десятков лет он тайно восстанавливал орден ситхов, отказавшись от правила двух. Орден стал многочисленным, но все его члены были лишь исполнителями воли Крайта.

Терпение Крайта принесло плоды. Спустя 149 лет после приказа 66 Дарт Крайт захватил власть в галактике, провозгласив себя новым Императором, а его последователи устроили новую чистку джедаев и перебили многих членов Ордена, в том числе главу Совета — Кола Скайуокера. Впрочем, немало джедаев спаслись, и впоследствии принялись активно бороться против Империи Крайта.

За восемь лет его правления пролилось немало крови. В итоге Крайт пал от руки Кейда Скайуокера, сына

Кола, который долго убегал от своего джедайского наследия, но в итоге принял его. Империя Крайта отправилась следом за создателем.

### 3-е место, Асока Тано

- **Основной источник:** мультсериалы «Войны клонов» и «Повстанцы», сериалы «Мандалорец» и «Асока»
- **Уровень каноничности:** канон
- **Предполагаемое местонахождение:** неизвестно
- **Уровень опасности:** вызывают Дарта Вейдера

**Биография:** вскоре после начала Войн клонов мастер Йода навязал юную тогругу в падаваны Энакину Скайуокеру, который сам только что закончил обучение. Поначалу молодой джедай отнёсся к ученице как к занозе в пятой точке, но быстро понял, что на девушку можно положиться даже в самых отчаянных ситуациях.

За время войны Асока превратилась в одного из самых опасных бойцов Ордена. У Тано сформировались доверительные отношения со Скайуокером, её любили клоны-бойцы. Девушке даже удалось найти общий язык с сенатором Падме Амидалой Наберри, которая с необъяснимой ревностью относилась к любой женщине, оказавшейся в радиусе светового года от рыцаря Скайуокера (особенно это относилось к сенатору Чучи с Панторы).

**Как пережила приказ 66:** незадолго до окончания Войн клонов Асоку Тано обвинили в ряде преступлений, в том числе во взрыве в ангаре Храма джедаев. И хотя Тано при помощи Асажж Вентресс и Энакина Скайуокера удалось разоблачить настоящего преступника, Совет джедаев уже успел исключить юную тогругу из Ордена. Разочаровавшись в Совете и отказавшись вступить обратно в Орден, Асока предпочла пойти своей дорогой.

Эта дорога в конечном счёте привела девушку обратно в ряды Великой армии Республики. Перед самым концом войны Асока приняла участие в осаде Мандалора и поимке Мола. Приказ 66

Телесериал «Мандалорец»





застал тогругу на борту республиканского крейсера, направляющегося на Корусант. Заручившись поддержкой ещё одного предателя, капитана Рекса, Асока сумела вывести корабль из строя и пережить его крушение. После этого беглецы подстроили свою смерть и исчезли со всех радаров.

**Дальнейшая судьба:** после войны Асока какое-то время пыталась забыть о прошлом и жить мирной жизнью, но, столкнувшись с жестокостью Инквизитория и безжалостностью Империи, примкнула к Сопротивлению. На протяжении следующих 20 лет Тано снабжала разведанными различными ячейки повстанцев.

Уже перед самой битвой при Явине Тано тесно сошлась с ячейкой Кейнана Джарруса и едва не погибла во время схватки с Дартом Вейдером — тайна её чудесного спасения по-прежнему неизвестна никому, кроме самой Тано и, возможно, Эзры Бриджера. Уже после битвы у Эндора и завершения Галактической гражданской войны Асока и мандалорианка Сабина Рен отправились на поиски Бриджера и гранд-адмирала Трауна, пропавших в самом начале войны. Она помогла Мандалорцу с поисками Люка Скайуокера, но на этом её история обрывается. Пока что...

## 2-е место, Оби-Ван Кеноби

- **Основной источник:** фильмы «Звёздные войны. Эпизоды I–VI», сериал «Оби-Ван Кеноби», мультсериал «Войны клонов», множество книг и комиксов
- **Уровень каноничности:** канон
- **Предполагаемое местонахождение:** неизвестно
- **Уровень опасности:** вызывайте Дарта Вейдера

**Биография:** наверняка Оби-Ван Кеноби заподозрил что-то неладное в тот самый день, когда Квай-Гон Джинн, один из самых экстравагантных рыцарей во всём Ордене, взял его в ученики. С тех пор Оби-Ван участвовал во всех маломальских заварушках в самых разных уголках космоса. Помогал королеве Амидале прорвать блокаду на Набу и сражался в королевском дворце с ситхом, ловил наёмного убийцу, который бегал от него по всей галактике, раскрыл существование армии клонов и присутствовал на Джеонозисе в день начала Войн клонов.

За время войны Оби-Ван Кеноби зарекомендовал себя как блестящий тактик, талантливый переговорщик, опасный боец и способный пилот. А уж если в комплекте с Кеноби шёл Энакин Скайуокер... Сепаратистам проще было выбросить белый флаг

при первом появлении легендарной парочки на сканерах дальнего действия.

**Как пережил приказ 66:** окончание Войны клонов застало генерала Кеноби на Мустафаре, где он только что устранил самого опасного военного лидера сепаратистов — генерала Гривуса. За считанные минуты до получения приказа 66 Кеноби вернулся в расположение сил Республики, получил обратно потерянный световой меч и верхом на местной ящерице, варактиле, повёл войска в наступление.

Когда верховный канцлер отдал приказ расправиться с бунтовщиками, командер Коди недолго думая велел долбануть по джедаю из орудия самого большого калибра — пушки оказавшегося поблизости шагающего танка. Основной удар приняла на себя несчастная ящерица: Кеноби вместе с варактилем рухнул в озеро, и тело джедая так и не нашли. Как позже выяснили следователи, Кеноби под шумок выплыл вдали от места падения, добрался до корабля и покинул планету.

**Дальнейшая судьба:** в отличие от большинства выживших джедаев, которые продолжили бороться с Империей (и рано или поздно встречали свою смерть — обычно принимавшую облик Дарта Вейдера), Кеноби смирился с тем, что правила игры изменились, и отправился в добровольное изгнание на Татуин.

Поражение джедаев и гибель Ордена словно сломили бывшего

генерала. Спустя десять лет его жизнь превратилась в рутину. Каждый день он путешествовал верхом на зоппи до ближайшего города и отправлялся на работу: разделявал тушу какого-то гигантского животного, сгинувшего в песках планеты.

Кеноби почти не покидал Татуин. Исключение составила лишь отчаянная миссия по спасению похищенной принцессы Леи. За время её поисков Кеноби успел наследить в половине галактики, поучаствовать в сопротивлении Империи и даже вломиться в цитадель инквизиторов на водной планете Нур. Это путешествие словно бы оживило бывшего джедая: он заново обрёл уверенность в себе... и счастливым вернулся в изгнание на Татуине.

И лишь когда восстание развернулось на полную мощь, выяснилось, чем Оби-Ван был занят все эти годы на отдалённой планете. Оказывается, Кеноби двадцать лет приглядывал за юным Люком — сыном своего бывшего падавана Энакина Скайуокера и последней надеждой галактики на победу в войне. Когда Империя захватила принцессу Лею и уничтожила Альдераан, Оби-Ван наконец покинул Татуин и в сопровождении Люка Скайуокера отправился спасать принцессу. И хотя старый джедай погиб на борту Звезды смерти, отвлекая внимание Дарта Вейдера, благодаря его жертве Лея, Люк, Хан Соло и остальные сумели сбежать и доставить Сопротивлению ценные сведения, которые помогли уничтожить имперскую боевую станцию.

«Звёздные войны: Месть ситхов»



© Lucasfilm Ltd./Disney



## 1-е место, Йода

- **Основной источник:** фильмы «Звёздные войны. Эпизоды I–III, V–VI», мультсериал «Войны клонов», множество книг и комиксов
- **Уровень каноничности:** канон
- **Предполагаемое местонахождение:** Дагоба
- **Уровень опасности:** вызывайте Дарта Вейдера, вызывайте Императора, всех вызывайте

**Биография:** Йода — старейший представитель Ордена джедаев, он занимал место в Совете ещё во времена расцвета Республики. Ушастый мастер успел застать всё, от кризиса, связанного с нигилами, до возвращения ситхов и начала Войн клонов. Враги часто недооценивали Йоду из-за его миниатюрных размеров и древнего возраста, но опыта старому джедаю было не занимать, а Сила — могущественный союзник. Что магистр лишний раз доказал на дуэли с графом Дуку во время битвы на Джеонозисе.

**Как пережил приказ 66:** в самом конце Войн клонов Йода направился на Кашиик, чтобы помочь расе вуки отразить натиск сепаратистов. Как только Палпатин отдал приказ и джедаи по всей галактике начали умирать, старый мастер почувствовал возмущение в Силе и успел среагировать. Когда клоны подкрались к нему со спины, Йода взмыл в воздух и одним взмахом обезглавил обоих бойцов.

Расправившись с клонами, Йода улизнул из республиканского штаба, добрался до корабля и покинул планету. Имперские следователи предполагают, что вуки помогли джедаю ускользнуть от правосудия, но доказать ничего не удалось, поэтому Инквизиторий советует наказать этих мохнатых дикарей просто на всякий случай.

Покинув Кашиик, Йода отправился на Корусант. Там, заручившись поддержкой ещё одного уцелевшего, Оби-Вана Кеноби, беглец сначала совершил налёт на зачищавших джедайский храм солдат, а затем предпринял попытку покушения на самого Императора, в очередной раз подтвердив все подозрения в существовании заговора джедаев. По счастью, охрана Императора не спала и сумела предотвратить непоправимое. После этого следы преступника теряются в вентиляционной системе: благодаря своим размерам Йода спрятался там, где его не могли достать обычные клоны.

**Дальнейшая судьба:** как и Оби-Ван Кеноби, Йода предпочёл вообще прекратить бороться с Империей и уйти в изгнание, чтобы, по всей видимости, дожидаться того дня, когда сын Энакина Скайуокера повзрослеет



© Lucasfilm Ltd./Disney

и придёт к нему за парочкой уроков. Но если Кеноби скрылся на Татуине, чтобы присматривать за юным Скайуокером, Йода выбрал в качестве места ссылки Дагобу — болотистую, заросшую лесом планету, куда ещё во время войны его направил дух Квай-Гон Джинна, первого джедая, научившегося выходить на связь с того света.

Мирное изгнание Йоды было нарушено почти четверть века спустя, когда на планету приземлился Скайуокер-младший. И хотя поначалу Люк показался слишком нетерпеливым, прямо как его отец (а ещё старым, слишком старым, ведь возраст — такой важный критерий отбора, когда на всю галактику остался лишь один кандидат на вступление в Орден), Йода согласился обучать его. Однако Люку было не суждено закончить обучение. Почувствовав, что друзьям грозит опасность, юнец сорвался с места и помчался через всю галактику на выручку принцессе Лее, Хану Соло и Чубакке.

Спустя год после побега с Дагобы Люк задумался вернуться, но было уже поздно. Преклонный возраст наконец-то дал о себе знать, и пожилой мастер слился с Силой прямо на глазах у нерадивого ученика. Одно это обстоятельство выделяет Йоду

«Звёздные войны: Возвращение джедая»

из общего ряда. Он едва ли не единственный из выживших джедаев, кто тихо и мирно умер в своей постели от естественных причин.

\* \* \*

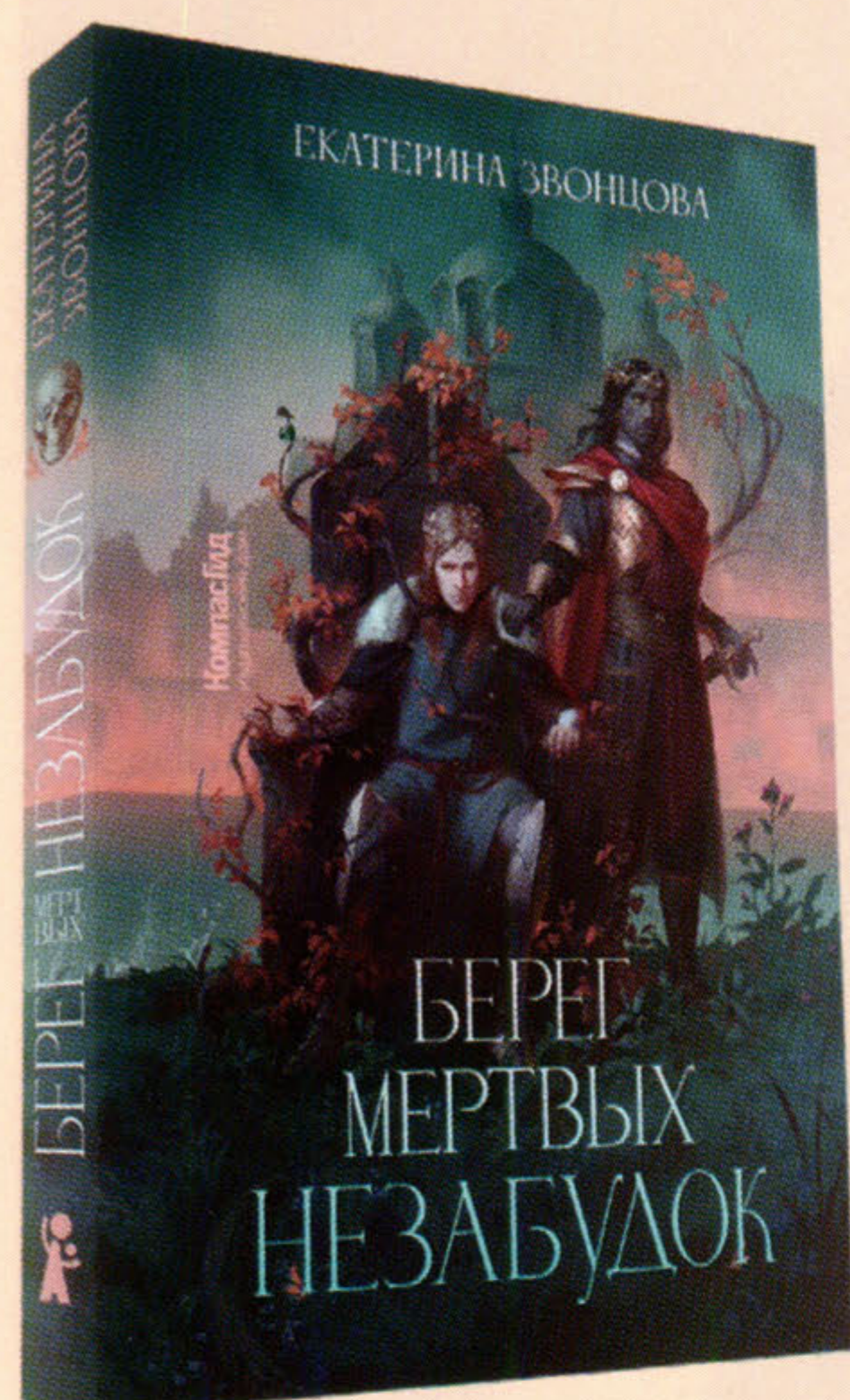
### Соседу сверху двоюродного брата третьей сестры

Не вздумайте охотиться ни на кого из этого списка. Те жертвы, что нам по зубам, уже нами пойманы, а противники уровня Йоды или Асоки Тано потребуют участия Дарта Вейдера — повелитель никогда не упустит возможности поохотиться на таких врагов. Что касается Кеноби, то повелитель Вейдер лично запретил нам даже упоминать имя этого безумца, уж не знаю почему. В любом случае в галактике ещё хватает недобитков, чтобы нам было за кем охотиться. И запомните, Сосед сверху, если вы ещё раз даже в шуточной форме посмеете упомянуть в таком контексте Императора, я лично позабочусь, чтобы следующей мишенью всего Инквизитория стали вы. Я всё сказал.

Верховный Инквизитор



Текст: Ульяна Скибина



Роман

Жанр: тёмное фэнтези

Художник: Narael Daemon

Издательство:

«КомпасГид», 2023

Серия: «KompasFantasy»

Возрастной рейтинг: 16+

360 с., тираж не указан

Похоже на:

- фильм «Царство небесное» (2005)
- Гай Гэвриел Кей «Львы Аль-Рассана»

## Стоит ли читать



Определённо, если любите жанр тёмного фэнтези, сложные конфликты и неоднозначных героев.

## УДАЧНО

- выверенный стиль
- детально прописанный мир
- сложные герои

## НЕУДАЧНО

- проседающий темп
- недостаток динамики

8

ОЦЕНКА «МФ»  
хорошо

# Екатерина Звонцова

## Берег мёртвых незабудок

Король, гниющий заживо, но всё равно изо всех сил цепляющийся за трон. Его благородный враг, обречённый на путь мести. Гений, расписывающий фресками храм Смерти и создающий великие картины. И его не менее гениальный ученик, который видит лишь чужой свет. Когда Цивилизацию Общего Берега охватывает мрак и разгорается религиозный конфликт, голоса всех этих персонажей сливаются воедино, чтобы рассказать о закате мира.

Екатерина Звонцова — один из самых ярких авторов современной российской фантастики. Её книги очень разнообразны: среди них есть и исторические романы с фандоупущением, и ретеллинги, и приключенческое фэнтези, и произведения, написанные в других жанрах и стилях. «Берег мёртвых незабудок» — это образцовое тёмное фэнтези, рассказывающее о великих переменах и сломанных судьбах, о войне, которая не должна была начинаться, и о людях, пытающихся сберечь то немногое, что осталось от прежнего мира.

Довольно экзотичный мир Общего Берега прописан очень детально. Среди его обитателей — и похожие на людей кхари, и чернокожие златоглазые нуц, и пироланги — мудрецы-изобретатели, поросшие белой шерстью. Море там приносит болезни и чудовищ, боги напрямую влияют на судьбы людей, а на ладонях аристократов расцветают цветы — их гербовые знаки. Однако, невзирая на свою экзотичность, «Берег мёртвых незабудок» — попытка посмотреть на человеческое общество и его историю сквозь призму фантазии. В образах двух королей, Вальина и Эльтудина, отчётливо угадываются смертельно больной король Балдуин IV Иерусалимский и его благородный враг, грозный султан Саладин. А столкновение между почитателями Светлых и Тёмных богов, переросшее в полномасштабную войну, отражает модель любого феодально-религиозного конфликта в истории человечества.

Текст у Звонцовой получился неспешный, плотный и поэтичный,

**Итог:** многослойный, стилистически выверенный роман о людях, которые строят новый мир на обломках старого. О внутренних чудовищах и Великом Разладе. О тёмной богине Судьбы и светлом боге Кошмаров. И о черешневых деревьях, зацветающих в обугленном саду после войны.

## Слово творца

«Берег мёртвых незабудок» появился как знак моей любви к фильму «Царство небесное» и личности короля Балдуина Прокажённого. В тёмном 2022-м она стала для меня посланием из 2017-го. Напоминанием о том, что история движется по спирали. Раз за разом мир обращается в руины и теряет лучших, но жизнь, мир и свет обязательно побеждают.



Когда с миром случается большая беда, каждый народ выбирает собственный путь. Одни точат ножи и заряжают pistols. Другие молятся и запирают двери. Третьи взбираются на башни и кричат, чтобы предупредить собратьев, которые ещё безмятежно спят или почему-либо слепы. Четвёртые латают трещины — искусством и словами, любовью и надеждой. Пятые же просто уходят. Обычно они надеются на возвращение в лучшие времена и обещают принести с собой человечность. Потом лучшие времена наступают. Но ушедшие уже перестают быть людьми или забывают путь назад.

с интересными деталями и изящными запоминающимися метафорами — словно затейливая морская ракушка, наполненная жемчугом. К сожалению, при всех достоинствах книги ей ощутимо не хватает динамики. Даже война в романе происходит как будто за кадром — хотя о ней много говорят, гораздо больше внимания уделено разрушающемуся миру. Рассказчиками выступают не только короли, обречённые на войну и мечтающие о дружбе. Право голоса дано и художникам, которые спасают души искусством, и маленькой принцессе, страстно желающей любви, и пиролангу Бьердэ, который интересуется миром вопреки воле своих сородичей. И это не столько приём сменной оптики (точка зрения властителей сменяется взглядом простого народа), сколько сказ о том, что перед лицом великих трагедий не существует маленьких людей.



# Джек Гельб

## Проклятье Жеводана

Этот роман — переосмысление французской легенды о Жеводанском звере, неизвестном хищнике, терроризировавшем север департамента Лозер с 1764 по 1767 год. Всего жертвами Зверя стали около 250 человек. Природа этого существа до сих пор неизвестна — по свидетельствам очевидцев, сохранившимся в дневниковых записях до наших дней, это был кто-то похожий на помесь волка и гиены (при том, что видовое скрещивание между ними невозможно). Кем был Зверь и откуда он взялся — ответов на эти вопросы не найдено. Зато за века вокруг легенды возник романтический ореол, который привлёк и Джека Гельба.

Автор под псевдонимом Джек Гельб — удачливый новичок на отечественной фэнтези-сцене и один из тех авторов, которые начинали как фанфики на «Фикбуке». Его первая книга «Гойда» вызвала большой резонанс и получила противоречивые отзывы, поскольку тематика жизни Фёдора Басманова всегда будет привлекать самых разных читателей. Однако сразу после популярной и удобной для старта темы Гельб и издательство Like Book выпустили исторический мистический роман на тему, которую сложно назвать мейнстримной. Здесь намного лучше слышен голос автора — можно оценить и перспективы, и историю, потому что это уже не фанфик.

Главный герой романа Этьен Готьё едва не оказался жертвой некоего монстра в Алжире, после чего загорелся желанием завести собственный зверинец и в результате стал невольным создателем гибрида, поселившегося в лесах Жеводана и наводящего ужас на всех вокруг. Но вовсе не несчастное животное было настоящим Зверем...

Книга оставляет смешанные, но по большей части позитивные впечатления.

Гельб провёл большую работу в области эмоций и характеров персонажей. И здесь опять же видно, что автор раньше писал фанфики. В фандомной сфере эмоции главенствуют над сюжетом и языком, главное — химия и накал, и этого здесь в достатке. Этьену веришь — вместе с ним оказываешься и на улицах солнечного Алжира, и на дне ямы с трупами, и в госпитале в лесах Жеводана, и в подвале, полном гиен. Здесь нет проходных

персонажей — каждый важен, ярко, продуман и работает на сюжет. История о сломе человеческой личности получается захватывающей в своей порочности.

Однако в том, что касается языка и менталитета, книга проседает. Все персонажи мыслят в рамках современной нравственности, морали и этики. Например, Этьен всерьёз раздумывает о том, что неприлично идти к незнакомцу с пистолетом, а потом прячет его в сапог: дворянин XVIII века и мыслей бы таких не допустил, тем более не стал бы так прятать оружие — это как минимум шанс остаться без ноги. Из таких нюансов «Проклятье Жеводана» и состоит. Впрочем, книга явно ориентирована на молодёжную аудиторию, а потому сложно назвать такой подход недостатком — это скорее особенность текста. Потому что как раз молодой читатель с гораздо большим интересом будет читать о таких же, как он сам, просто в других обстоятельствах.

Но здесь возникает большой камень преткновения, потому что Гельб пытается стилизовать текст под дневниковые записи того времени, и... ничего не получается. Во-первых, тут нужна была стилистическая редакция, потому что недостаток опыта проявился в постоянных «свой», «своя» и прочая. Слова-паразиты бесконечно утяжеляют текст, и вместо гладкой речи получается усыпанная камнями дорога, на которой читатель спотыкается буквально в каждом предложении.

Во-вторых — и в-главных! — для того, чтобы стилизация сработала, персонажи должны действительно так думать. Но когда у нас вполне современные ребята мыслят оборотами XVIII века (точнее, так, как себе представляет это автор), стилизация получается курточкой не по размеру. Гораздо больше тексту подошёл бы просто крепкий литературный язык, может быть, с облегчённой стилизацией — а так она сыграла в минус.

Впрочем, сюжет получился очень ровным. Однако создаётся ощущение, что автор побоялся шагнуть за грань привычных рамок и сделать эпизод крушения героя по-настоящему мощным. Не хватило Зверя, не хватило ужаса и сапсенса, и безумия тоже не хватило.

**Итог:** несмотря на все недостатки, «Проклятье Жеводана» захватывает в каждом эпизоде, прокатывая читателя пусть на детских, но всё-таки американских горках. И посыл у книги самый что ни на есть простой — «зверь есть зверь». В каждом человеке живёт зверь, но не каждого надо выпускать на волю. Молодёжная аудитория, скорее всего, оценит, ведь история Этьена Готьё вполне себе и исповедь, и предупреждение, и способ неплохо провести несколько часов.

Текст: Мара Руднева



**Роман**

**Жанр:** мистико-исторический триллер

**Художник:** ALES

**Издательство:**

«Эксмо: Like Book», 2023

**Серия:** «Young Adult.

Ориджиналы»

**Возрастной рейтинг:** 16+

**336 с., 12 000 экз.**

**Похоже на:**

- фильм «Братство волка» (2001)
- Владимир Короткевич «Дикая охота короля Стаха»



### Стоит ли читать

Стоит, если нравятся французские легенды и истории человеческого падения.

#### УДАЧНО

- эмоциональные американские горки
- яркие характеры
- переосмысление легенды

#### НЕУДАЧНО

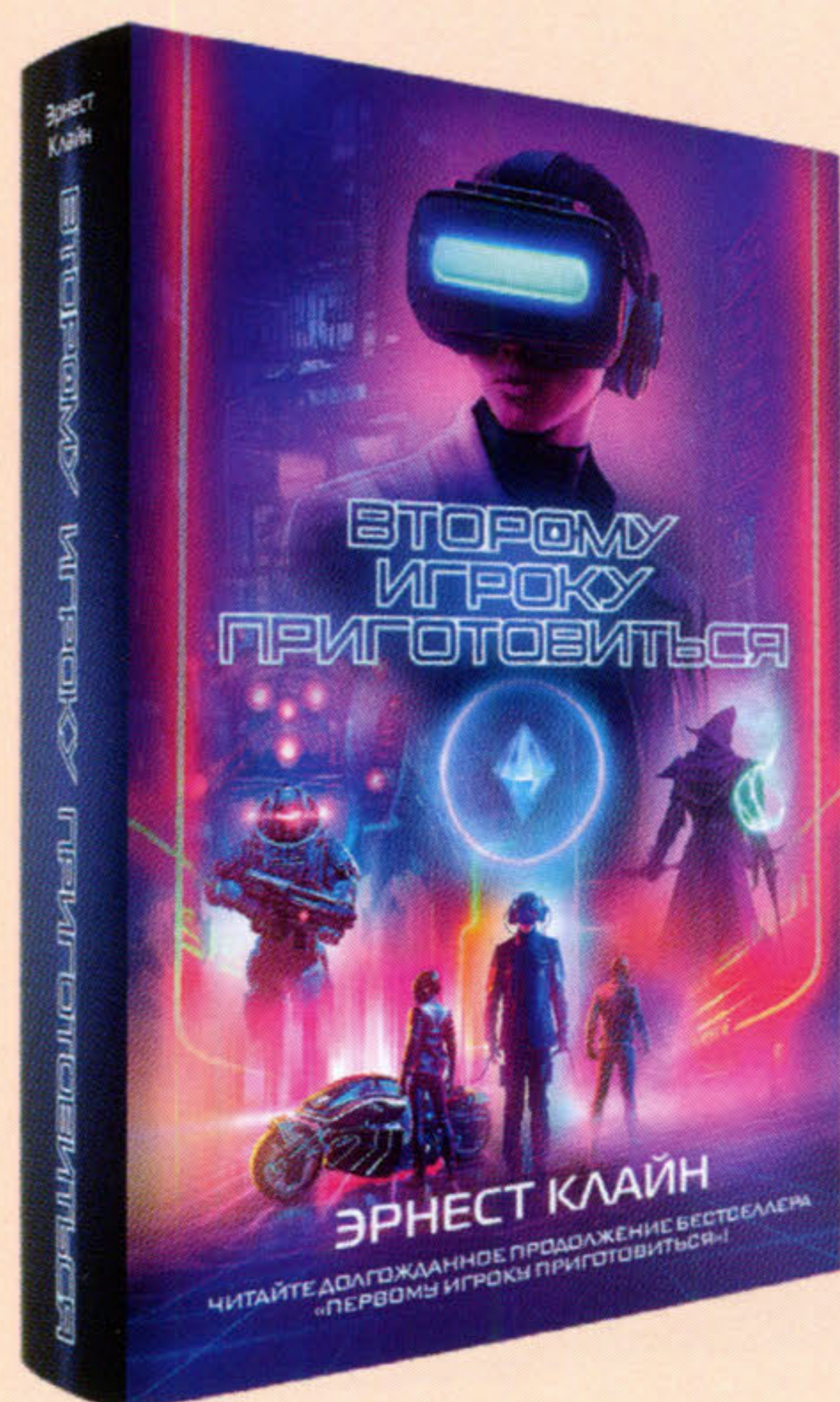
- недотянутая стилизация
- стерильный финал
- современная ментальность

# 6

**ОЦЕНКА «МФ»**  
НЕПЛОХО



Текст: Елена Щетинина

**Ernest Cline**

Ready Player Two

**Роман****Жанр:** подростковый  
киберпанк**Выход оригинала:** 2020**Переводчик:** В. Сухляева**Издательство:** «АСТ:

Neoclassic», 2023

**Серия:** «Кино!!»**Возрастной рейтинг:** 16+  
448 с., 7000 экз.**«Игроку подготовиться»,  
часть 2****Похоже на:**

- Нил Стивенсон «Лавина»
- Уильям Гибсон «Периферийные устройства»

## Стоит ли читать



Да, если вы поклонник видеоигр и поп-культура конца XX века запала в ваше сердечко.

### УДАЧНО

- квестовые задания
- расширение мира OASIS
- элементы поп-культуры

### НЕУДАЧНО

- схематичные персонажи
- провисание темпа
- сумбурность

# 7

ОЦЕНКА «МФ»  
ДОСТОЙНО

# Эрнест Клайн Второму игроку приготовиться

Удивительное технологическое достижение, которое Джеймс Холлидэй припрятал для своего «наследника», меняет мир, погружая людей всё глубже в виртуальность. И вскоре Уэйд и его друзьям снова придётся принять участие в квесте, где ставка — будущее всего человечества...

Эрнест Клайн неоднократно рассказывал, что роман-продолжение создан исключительно на волне успеха «Первому игроку приготовиться» и с прицелом на гарантированную будущую экранизацию. Но даже если бы автор не признался, это всё равно бы стало секретом Полишинеля — в романе слишком многое выдаёт эту тактику.

Во «Втором игроке...» Клайн пытается придерживаться формулы, которая принесла успех предыдущей книге: это насыщенный отсылками к поп-культуре 1980–2020-х сложный и динамичный квест. Однако в этот рецепт были внесены коррективы, которые в итоге отразились на истории не в лучшую сторону.

Несмотря на определённые недочёты, первая книга давила на очень понятную всем болевую точку — сопереживание аутсайдеру. Сражение нищего благородного героя против всемогущего и бездушного зла — это классический архетипичный сюжет.

Однако во «Втором игроке» это больше не работает: Уэйд — всемогущий миллиардер; а ещё он перестал быть благородным — и мелко, подловато уничтожает в OASIS тех, кто его троллит. Он сидит сычом в особняке на куче денег, в то время как его друзья женятся, руководят фондами, занимаются делами. Он тоже пытается что-то делать — но получается так себе, и в итоге первые несколько десятков страниц романа похожи на заунывное хвастливое нытьё. Однако в этом нытьё есть своё обаяние — Клайн не обратил Уэйда в супергероя-альтруиста, а так и оставил подростком со свойственными им закидонами. Не став Героем, Уэйд продолжил быть простым и понятным многим — и даже то, что он периодически отчаянно раздражает, придаёт повествованию живости.

А живость очень важна, ведь если закрыть глаза на недочёты, которые присутствовали ещё в первой книге (например, схематичность персонажей и их арок), то в сухом остатке мы получаем мощнейшую по своей насыщенности интеллектуальную игру с символами массовой культуры. И это не только квестовые задания — поп-культурой насквозь пропитаны мысли героев, да и цитаты, отсылки,

## Слово творца

Я ясно дал понять всем, что собираюсь написать продолжение своей книги, а не фильма. Это было трудно сделать, так как мне приходилось держать в голове две разные версии истории и две разные временные шкалы.

упоминания сыплются не то что на каждой странице, а в каждом абзаце.

Надо сказать, что Клайн довольно успешно справляется с тем, чтобы не превратить этот квест в подборку своеобразных конспектных записей игр клуба «Что? Где? Когда?». Всепоглощающая ностальгия по временам детства, по золотым 1980-м и платиновым 1990-м, буквально сочится со страниц книги. Да, для героев это пусть и обожаемое, но ретро — для Клайна же и его целевой аудитории это сродни коробочке воспоминаний, в которой бережно хранятся фантики, вкладыши от жевательной резинки и билеты на концерт уже почившего певца. Каждое упоминание — будь то старая аркадная игра, или строчка из песни — это крючочки для пробуждения целого пласта воспоминаний, для погружения читателей в самих себя и их прошлое.

Увы, большинство русскоязычных читателей разгадают далеко не все отсылки и упоминания, а если и разгадают, то несколько не так, как предполагал автор. Это неизбежная проблема всех насыщенных аллюзиями текстов, а во «Втором игроке...» аллюзии работают не только на сюжет, но и на восприятие романа, на создание особой, интимной атмосферы — через обращение к личному прошлому каждого читателя.

Однако не нужно считать, что всё потеряно и книга превращается в тыкву для тех, кто никогда не играл в аркадные автоматы и не слышал о певце Принсе. «Второму игроку подготовиться» — очень кинематографичное произведение. Пусть в нём не совсем ровная динамика — то сумбур, то провисание темпа, — но картины, которые рисует Клайн, поражают воображение.

И чёрт возьми, как хочется такой же квест — но по советской массовой культуре!

**Итог:** несколько сумбурное и не всегда ровное повествование, с лихвой искупающее все недостатки задором и трогательной ностальгией.



# Чарльз Стросс Оранжерея

Далёкое будущее, где люди перемещаются с помощью телепортов, личности могут архивироваться и воссоздаваться заново, а самая жуткая из последних войн велась с... сетевым червём. Главный герой — пациент реабилитационного центра, перенёсший стандартную процедуру по стиранию памяти, но не избавившийся от теней прошлого. Чтобы скрыться от неизвестных убийц, он соглашается принять участие в эксперименте по моделированию общества «тёмных веков», то есть середины XX — начала XXI века. Но прошлое настигает его и там. Или настоящее?

«Оранжерея» примыкает к циклу «Аччелерандо», повествующем о мире до, во время и после технологической сингулярности, — хотя автор обозначил, что книга не служит продолжением титульного романа, но и не противоречит ему.

«Оранжерея» начинается несколько сумбурно. Читателя буквально закидывают в странное общество, и Стросс с первых же страниц щедро отсыпает детали далёкого будущего: упоминает мир ледяных упырей, даёт информацию о том, что Земли нет и все обитают на гигантских космических станциях, показывает интимные моменты жизни персонажей... А потом резко отправляет героя — и нас с вами — в реконструкцию американского общества 1950-х, тихого и мирного. На первый взгляд.

«Оранжерея» — роман-обманка. Он начинается и довольно долгое время длится как своеобразная вариация на тему поп-данчества, и кажется, будто проблема героя состоит лишь в том, чтобы распознать под личинами соседей девушку, с которой они вместе решили участвовать в эксперименте, справиться с кое-какими бытовыми трудностями и не попасться таинственному убийце. Однако то тут, то там звенят тревожные звоночки — хотя до поры кажется, что они нужны лишь для того, чтобы придать повествованию динамики и конфликта.

## Слово творца

«Оранжерея» — это частично дань уважения Джону Варли, а частично я таким образом снимал шляпу перед Полом Лайнбаргером, который писал замечательную научную фантастику под именем Кордвейнер Смит, но в реальной жизни был также известен как отец психологической войны. Я читал работы Стэнли Милгрэма и Филипа Зимбардо о послушании властям и эмерджентном поведении в конфликтных искусственных обществах — Зимбардо был мозгом Стэнфордского тюремного эксперимента. Вот вам набор влияний, сформировавших «Оранжерея».

Однако вскоре эти звоночки становится невозможно игнорировать, и то, что казалось футуристической вариацией «Степфордских жён», становится леденящим кровью социально-психологическим триллером о человеческой жестокости — а затем оборачивается мрачной, закрученной историей о войне, посттравматическом синдроме, шпионаже, психохирургии и сетевых угрозах.

Однако подобная многоуровневость не всегда идёт роману на пользу — он и со стандартным повествованием получился бы весьма насыщенным, а учитывая то, что он оборачивается параноидальным психологическим триллером с флешбэками главного героя, информационной избыточности не избежать. Ах да, главный герой ещё и ненадёжный рассказчик — и вы понимаете, к чему это ведёт?

Несколько портит впечатление и протагонист — он выглядит картонным, его реакции чересчур заторможены, и даже любовная линия, которая определяет вектор его действий в «обществе тёмных веков», довольно ненатуральна. Конечно, это можно объяснить психопоследствиями стирания памяти — но сложно воспринимать текст, где голос повествователя так вял и безжизнен.

А вот второстепенные персонажи очень хороши. Автор филигранно и точно показывает искажения человеческой природы в условиях замкнутого сообщества, системы наказаний и поощрений, безграничной власти — не доводя до абсурда, но приоткрывая леденящий ужас простых будничных действий.

В российское издание вошёл также рассказ «Бродячая ферма» — ещё одно буйство фантазии на тему сверхтехнологического общества, на этот раз безумное и ироничное. В короткой форме автора не ограничивала необходимость строить арки персонажей, выдерживать динамику и помнить о прочих «романных штуках». Нанотехнологии, геновая инженерия, вопросы индивидуальности личности и... желание любви.

При сравнении этих двух текстов легко заметить, что Стросса привлекает сеттинг, заданный в «Аччелерандо», мир неограниченных технических возможностей; но человек остаётся тем же, что и сто, двести, триста лет назад. И твёрдый биокиберпанк вдруг обращается социально-философской фантастикой. Для тех, кто этого пожелает.

**Итог:** немного сумбурная, но динамичная книга, истинный потенциал которой раскрывается только при знакомстве с циклом «Аччелерандо».

Текст: Елена Щетинина



**Charles Stross**

Glasshouse

**Авторский сборник**

**Жанр:** социальный  
посткиберпанк

**Выход оригинала:** 2006, 2003

**Художник:** С. Сапега

**Переводчики:** Г. Шокин,  
К. Егорова

**Издательства:** «АСТ»,  
«Астрель-СПб», 2023

**Серия:** «Звёзды научной  
фантастики»

**Возрастной рейтинг:** 18+

**544 с., 2500 экз.**

**Похоже на:**

- Айра Левин  
«Степфордские жёны»
- Аластер Рейнольдс  
«Дождь забвения»



**Стоит ли  
читать**

Да, если вы любите «твёрдую» НФ, насыщенную интересными концепциями и затрагивающую тёмные стороны человеческой природы.

**УДАЧНО**

- детали мира
- второстепенные персонажи
- сюжетная динамика

**НЕУДАЧНО**

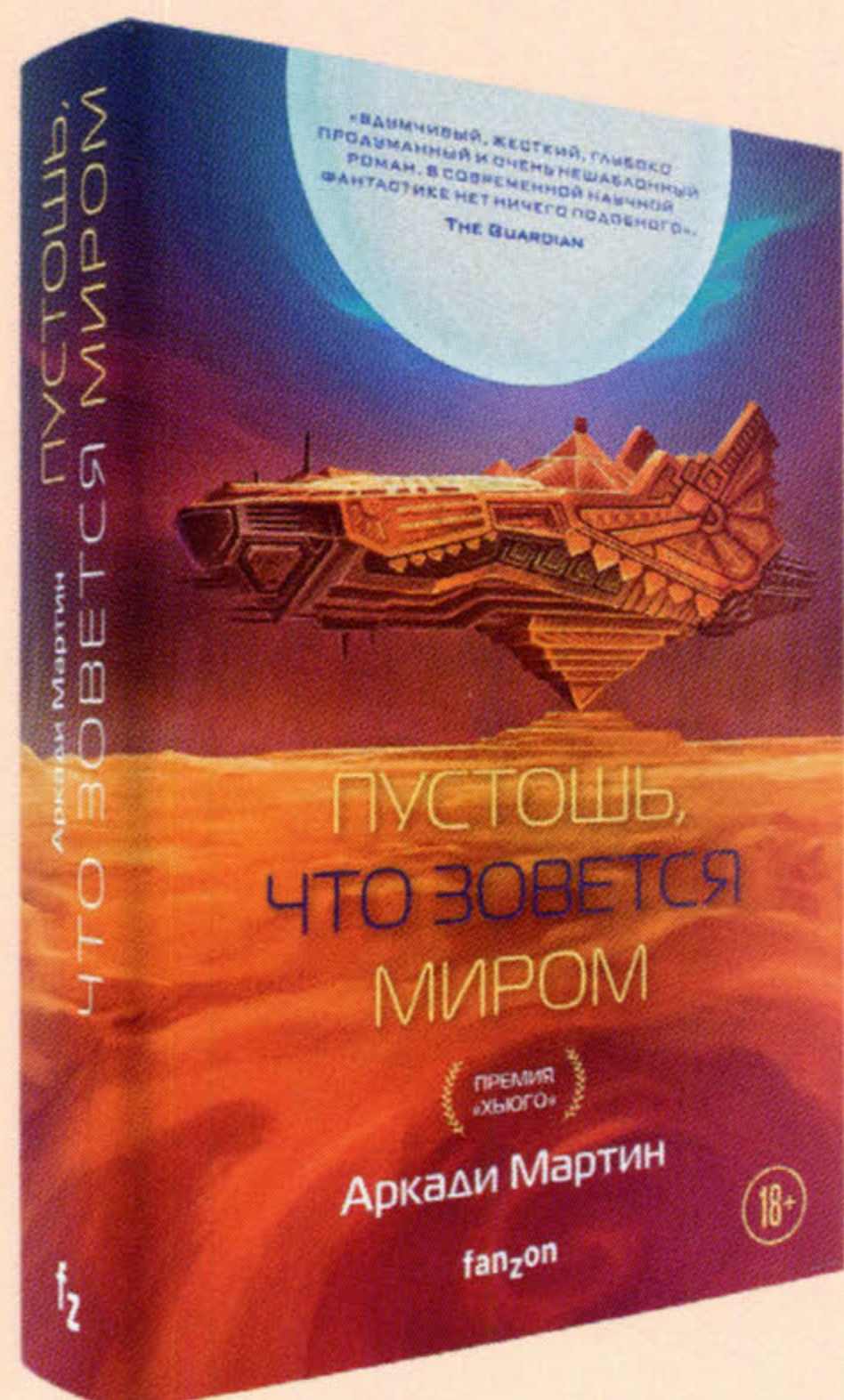
- картонный главный герой
- скомканный финал

8

**ОЦЕНКА «МФ»  
хорошо**



Текст: Галина Бельтюкова



Arcady Martine

A Desolation Called Peace

Роман

Жанр: космическая опера, политический триллер

Выход оригинала: 2021

Художник: Д. Устинов

Переводчик: Г. Крылов

Издательство: «Эксмо: Fanzon», 2023

Серия: «Sci-Fi Universe.

Лучшая новая НФ»

Возрастной рейтинг: 16+

560 с., 3000 экз.

«Тейкскалаан», часть 2

Похоже на:

- Энн Леки «Слуги милосердия»
- фильм «Прибытие» (2016)

## Стоит ли читать



Если нравятся политические интриги и тема первого контакта с инопланетянами, то вполне.

## УДАЧНО

- добавление новых героев
- тема первого контакта
- политические интриги

## НЕУДАЧНО

- затянутая экспозиция
- открытый финал
- недостаток динамики

8

ОЦЕНКА «МФ»  
хорошо

# Аркади Мартин

## Пустошь, что зовётся миром

Посол Махит Дзмаре спасла свою станцию Лсел от вторжения Империи, обратив внимание Императора на более опасного врага, равного ему по силе. Но станция всё равно под угрозой, ведь сражения идут уже совсем рядом, а противник оказался ещё сильнее, чем предполагалось. Поэтому, когда давняя знакомая Махит предлагает ей помочь вступить с пришельцами в первый контакт, посол без раздумья соглашается. Но дело не только в страхе за свой народ — для Махит это единственный способ выжить в очередной политической интриге, куда она ввязалась. И на кону стоит гораздо большее, чем организация мирных переговоров.

Действие «Пустоши, что зовётся миром» начинается через три месяца после событий «Памяти, что зовётся империей». Тейкскалаанская империя оказалась на грани кризиса из-за межэлитного конфликта и разногласий о будущем государства. Формально кризис преодолён, но обстановка по-прежнему взрывоопасна, а к внутренней угрозе добавилась внешняя — в лице неизвестного, но технологически развитого агрессора.

Поэтому второй том с первых же страниц более напряжённый и динамичный, нежели его предшественник, хотя по сути он затрагивает всё те же главные темы: идентичность и противопоставление «своих» и «чужих», слом традиций из-за политической и культурной экспансии более развитой цивилизации, опасности новейших технологий — от ИИ до объединения разумов. Но если в первом романе читатель видел всё с точки зрения чужестранки, которая, несмотря на свои старания, никогда не сможет полностью прочувствовать имперскую культуру, то во втором романе перспектива расширяется. События также показываются с точки зрения Три Саргасс, чиновницы Министерства информации и подруги Махит; Девять Гибискус, капитана имперского флота; и Восемь Антидот, наследника престола.

Включение линии повествования от лица одиннадцатилетнего мальчика, почти полного клона предыдущего императора, очень освежает историю и привносит в неё дополнительную трагичность. Восемь Антидот постоянно сравнивает себя со своим предшественником, но не с реальным человеком, а с идеализированным воспоминанием о нём, отчаянно хочет доказать свою состоятельность, не поступаясь при этом принципами. Из-за двойственного положения — ребёнок, но в то же время обладатель огромной власти; наследник, но при

## Ждать ли продолжения?

Для Аркади Мартин цикл «Тейкскалаан» всегда был дилогией, и она не планирует писать его прямого продолжения. Однако у Мартин есть много идей насчёт событий из мира Империи, и в новых историях точно появятся важные герои первой дилогии, в том числе посол Махит Дзмаре и наследник престола Восемь Антидот. Мартин также собирается написать отдельную книгу о Девятнадцать Тесло — умной и расчётливой императрице, одной из самых неоднозначных героинь дилогии.

императоре, который может и не захотеть уступить ему место, — мальчик неоднократно сталкивается с моральными дилеммами, и наблюдать за тем, как он их решает, необычайно интересно.

В первом романе языковая игра была связана с придворными интригами, и автор уделяла много внимания тому, как Махит старается понять, что скрывается за мельчайшими оттенками слов в стихах политиков. В «Пустоши...» лингвистическая проблема стоит ещё острее — пришельцы общаются звуками, которые вызывают у людей неконтролируемые приступы рвоты и принципиально отличаются от речи на известных Империи языках. Попытки Махит и Три Саргасс расшифровать эти послания, а потом воспроизводить их на переговорах похожи одновременно на работу учёных в «Прибытии» и на некоторые серии «Звёздного пути», в том числе потому что героини тоже действуют в условиях жёстких дедлайнов.

Сеттинг второго романа тоже стал масштабнее, и теперь его можно без оговорок назвать космической оперой. Действие происходит не только в столице Империи, но и на станции Лсел, на военном корабле, на отдалённой планете в зоне боевых действий и даже в космосе. Однако не все эти места прописаны детально и атмосферно. Особенно расстраивает Лсел, образ которого распадается на отдельные части, да и политика по сравнению с интригами имперского двора выглядит любительской. Также кого-то может расстроить то, что даже на военном флагмане люди больше заняты не войной, а политическими схемами. Но это как раз отлично вписывается в концепцию цикла.

**Итог:** сильное завершение дилогии, где политикой занимаются все — от одиннадцатилетнего мальчика до капитана военного флота и министров. Хотя экшена могло быть и побольше.



# Ричард Морган

## Разрежённый воздух

Хакан Вейл — гибриноид, генетически изменённый с детства солдат. Гибриноиды превосходят обычных людей в скорости рефлексов и выносливости, однако вынуждены раз в год погружаться в спячку на четыре месяца. А ещё они пожизненно принадлежат создавшей их корпорации. Вейл был собственностью «Блонд Вайсьютис», однако его выгнали, и он стал вольным наёмником, обосновавшись на Марсе, общество которого насквозь пропитано коррупцией и криминалом. Однажды Вейл попал в лапы полиции из-за сущего пустяка (заказное убийство, подумаешь!) и, чтобы отмазаться, был вынужден стать телохранителем чиновницы с Земли. Как оказалось, это была большая ошибка...

Последний на сегодня роман британского автора, известного мастера брутального фэнтези и жёсткого посткиберпанка, достаточно типичен для его творчества. Действие происходит в той же вселенной, что и в более раннем романе «Чёрный человек», только через сто лет и на Марсе, а не на Земле. Главный герой очень напоминает Такеси Ковача, протагониста самой знаменитой книги Моргана «Видоизменённый углерод», — это разочарованный в жизни, хоть и не лишённый своеобразного обаяния громила-отморозок с циничной ухмылкой. Сюжет выстроен по схеме «крутого детектива» (hardboiled) в атмосфере насыщенного нуара, когда мир вокруг — гнусное болото, где обитают гады ползучие, смачно пожирающие друг друга. На этом мерзком фоне Хакан Вейл, далеко не пай-мальчик, кажется вполне приемлемым персонажем.

В общем, всё достаточно шаблонно — и для Моргана, и для нуарного посткиберпанка.

Тем не менее, невзирая на обилие клише, у книги есть несколько явных достоинств.

### Второе пришествие Хакана Вейла

Хотя «Разрежённый воздух» совершенно законченная история, Ричард Морган решил вернуться к Хакану Вейлу. В нынешнем ноябре на английском выходит роман *Gone Machine*, действие которого разворачивается через год после событий первой книги. Основное место событий тоже изменилось: вместо Брэдбери, столицы Марса, на сей раз Хакан Вейл будет вести расследование в городе Уэллс.

Один из главных плюсов текста — антураж марсианского быта относительно недалёкого будущего (через пару веков, мелочи). Морган явно постарался, придумывая массу мелких деталей, отчего марсианское общество выглядит очень живенько. Да, помойка, конечно, но помойка футуристическая и по-своему притягательная.

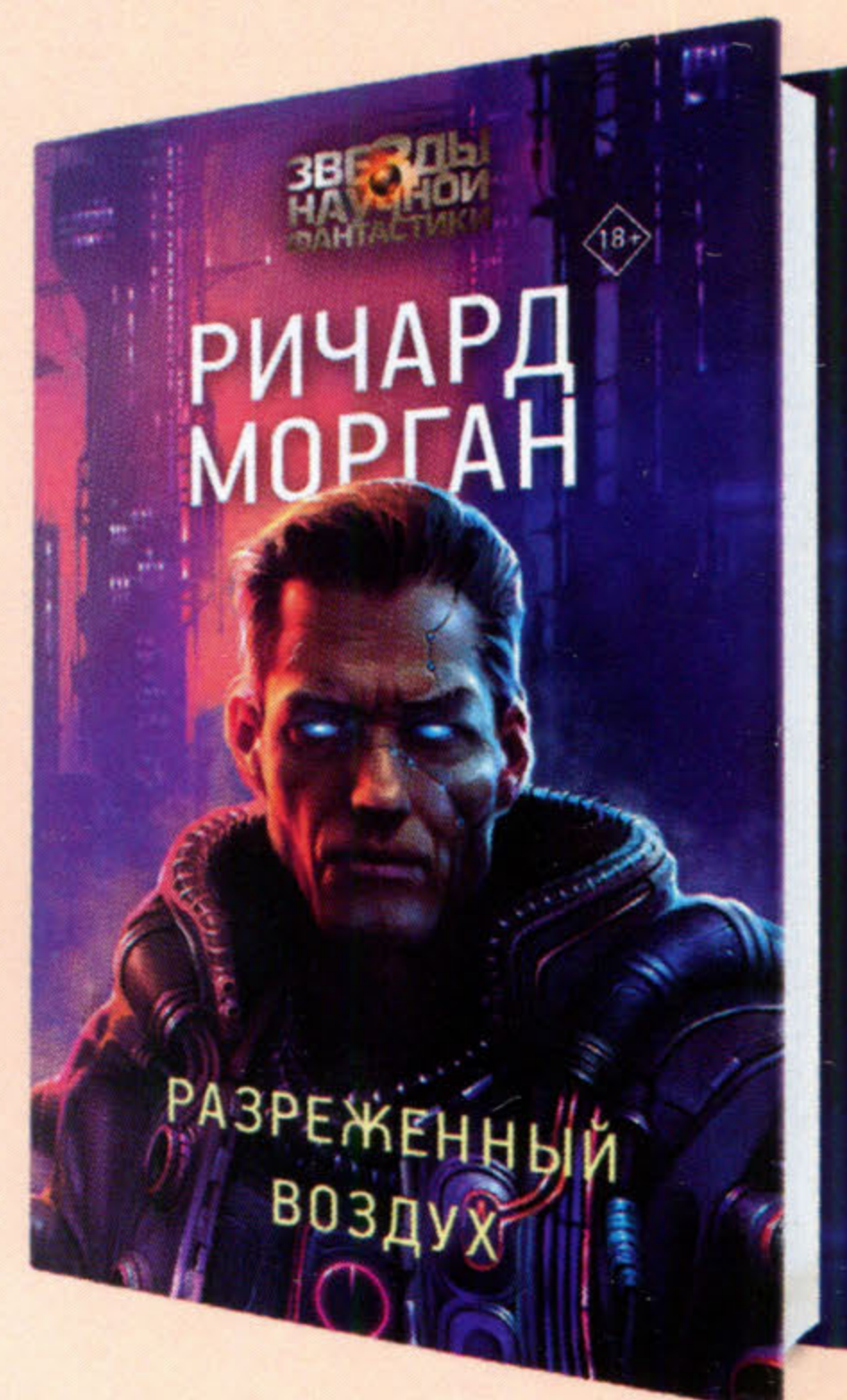
Второй положительный момент — сюжет и его динамика. После небольшой преамбулы, в ходе которой мы знакомимся с местом действия, магистральный сюжет срывается в галоп и мчится практически без остановки вплоть до самого финала. Интриги и предательства, драки и перестрелки с кучей трупов, и всё это в сопровождении жёстких диалогов и язвительных шуточек. Опять же, шаблонно для такого вида литературы, но исполнено на очень высоком уровне.

Наконец, персонажи. Их тут целая толпа, один колоритнее другого. И практически никому нельзя доверять. Правда, главный герой брутален и крут просто до невозможности. С учётом того, что рассказ ведётся от первого лица, к Вейлу, конечно, проникаешься симпатией, за него болеешь, однако по-настоящему поверить в героя никак не выйдет. Уж слишком он сконструированный, заточенный под сюжетные задачи. Впрочем, чего ещё ожидать от сознательного развлечения, ведь именно таковым и служит роман — и оно получилось на славу.

Недостатков, пожалуй, два. Во-первых, ближе к середине книги вырисовывается пара второстепенных сюжетных линий, без которых вполне можно было обойтись. Хотя тогда роман получился бы короче примерно на треть — кто знает, может, у автора были контрактные обязательства касательно объёма текста? Во-вторых, книга, пожалуй, разочарует тех, кто ожидал от неё каких-либо вменяемых НФ-идей. Это качественный боевик с интригами, напряжённый, увлекательный, хорошо написанный и... полный штампов.

**Итог:** Джон Уик в космосе. И всё. Но разве этого мало? Какие такие глубокие мысли можно найти в марсианских приключениях Дага Куэйда или ураганных перестрелках того же Уика? Здесь примерно то же самое — но ведь развлекать надо уметь. А Морган умеет.

Текст: Борис Невский



**Richard K. Morgan**

Thin Air

**Жанр:** НФ-триллер, нуарный боевик

**Выход оригинала:** 2018

**Художник:** М. Емельянов

**Переводчик:** А. Ионов

**Издательства:** «АСТ», «Астрель-СПб», 2023

**Серия:** «Звёзды научной фантастики»

**Возрастной рейтинг:** 18+

**736 с., 3000 экз.**

**«Хакан Вейл», часть 1**

**Похоже на:**

- фильм «Вспомнить всё» (1990)
- Уильям Гибсон «Нейромант»



**Стоит ли читать**

Любителям нуарных боевиков в футуристическом антураже — обязательно.

#### УДАЧНО

- динамичный сюжет
- марсианский колорит
- нуарная атмосфера

#### НЕУДАЧНО

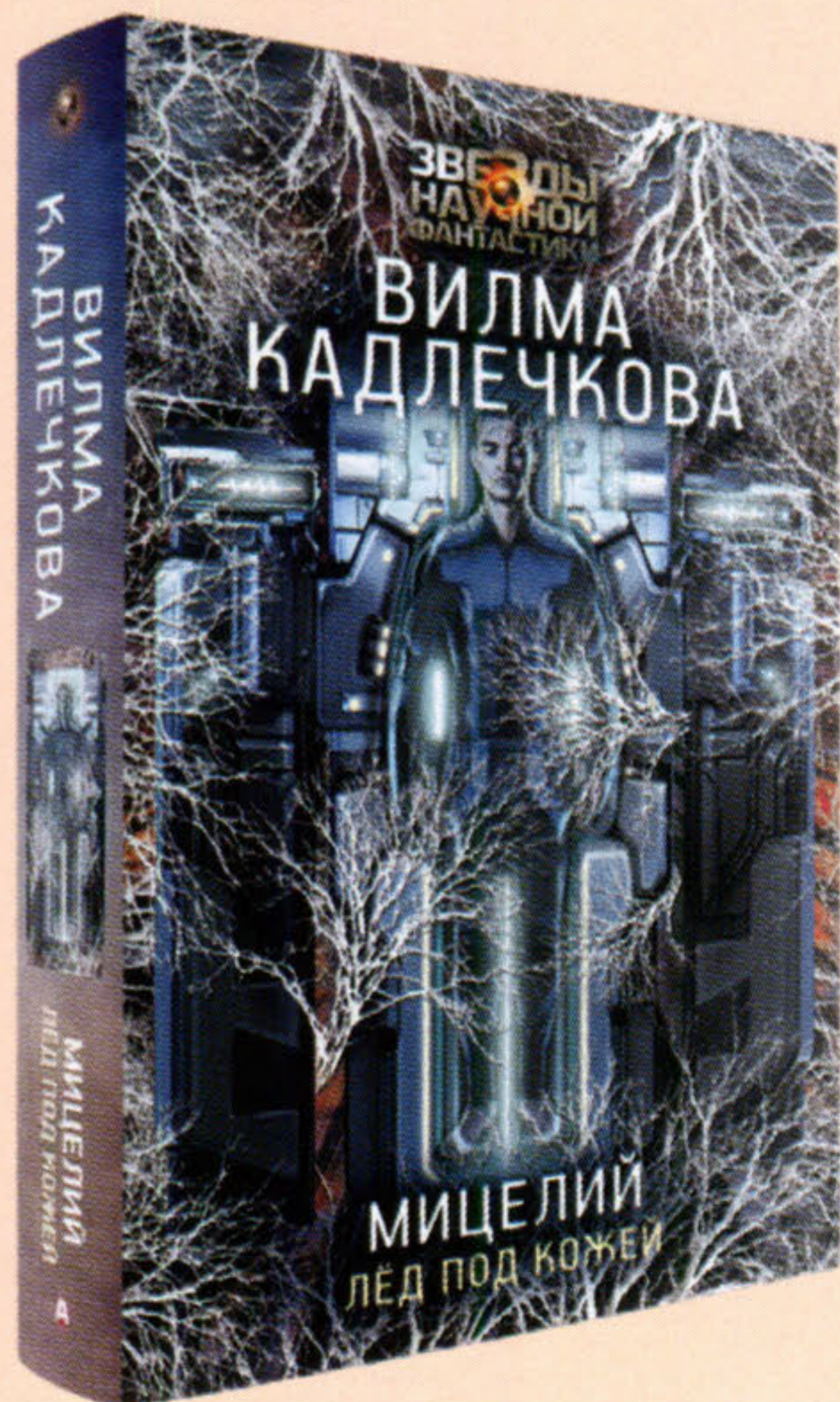
- обилие клише
- излишне победоносный герой

8

**ОЦЕНКА «МФ»**  
хорошо



Текст: Ирина Нечаева

**Vilma Kadlečková**

Led pod kůží

Роман

Жанр: научная фантастика

Выход оригинала: 2013

Художник: С. Сапега

Переводчик: С. Токаревских

Издательства: «АСТ»,  
«Астрель-СПб», 2023Серия: «Звёзды научной  
фантастики»

Возрастной рейтинг: 16+

544 с., 2000 экз.

«Мицелий», часть 2

Похоже на:

- Йен Макдональд  
«Новая Луна»
- Ким Стэнли Робинсон  
«2312»

## Стоит ли читать



Любителям качественной НФ  
в духе Ле Гуин и Макдональ-  
да — вполне.

### УДАЧНО

- мир
- атмосфера
- сюжет

### НЕУДАЧНО

- один из персонажей
- затянутость в некоторых  
местах
- обилие восклицательных  
знаков

8

ОЦЕНКА «МФ»  
хорошо

# Вилма Кадлечкова Мицелий: Лёд под кожей

Дипломат Лукас Хильдебрант прибывает на Землю вместе с таинственным Аш~шадом с Фомальхивы, и героям предстоит вновь противостоять опасностям и мешать интригам властей. Казалось бы, Лукас добился всего, чего хотел, но его планы рушатся один за другим. Успеют ли герои достичь цели, пока болезнь не убьёт Лукаса? Ведь оссеане очень не любят Аш~шада и готовы на многое пойти, лишь бы ему помешать. А ещё за всем этим наблюдают Корабли, да и сам Аш~шад явно скрывает что-то...

«Лёд под кожей» начинается в той точке, на которой заканчиваются «Янтарные глаза», первый том цикла, оборванный практически на полуслове. Как и в первом томе, нас ждёт множество подробностей великолепно проработанного и весьма изящного мира будущего. В первом томе этих описаний и атмосферных деталей было столько, что читатели опасались (или ожидали): вдруг автор рассказал всё и больше не будет уделять антуражу столь избыточного внимания? Однако чешская писательница знает мир, который придумывает ещё с 1990-х годов, настолько хорошо, и фантазия её столь мощна, что и совсем новой для читателя информации будет много, даже очень. А ещё много будет описаний интриг, манипуляций и политической борьбы (в основном между различными церковными иерархами), подробностей о том, как функционирует теократическая диктатура оссеан, об обычаях и бытовых моментах простых жителей планеты. Но самое главное, что основной сюжет, который в первом томе цикла еле просматривался, наконец-то начинает развиваться, причём довольно бодро. Да и второстепенные сюжетные линии тоже набирают силу. Примерно на трети книги происходит резкий поворот, и повествование становится всё стремительнее, сюжетные линии углубляются и переплетаются, а финал оказывается и вовсе внезапным. А ещё автор пишет много о воздействии наркотиков на человека и об экстрасенсорных способностях, включая телепатию и психокинез; также писательница активно рассуждает о воспитании детей и молодёжи.

**Итог:** вторая часть цикла очень добротной НФ, в которой появляются довольно занимательный сюжет и новые интересные герои, но остаётся на месте всё, что было хорошего в первом томе: безумные технологии, разумные грибы, инопланетная мифология, история и культура... Правда, всё ещё остаётся непонятным, кто здесь «зло», однако такая моральная неоднозначность приятна. При этом сама автор утверждает, что всё самое интересное начнётся только в третьем томе.

## Пять ступеней к Озарению

Первые пять романов длиннейшего цикла «Мицелий» называются в честь Пяти священных веществ оссеан, пяти ступеней к Озарению — самому прекрасному и самому страшному, что принесла цивилизация инопланетян в мир людей. Янтарные глаза проламывают барьеры сознания, Лёд под кожей помогает сосредоточиться на далёкой цели, Падение в темноту сжигает прошлое, Видение открывает дверь в новую реальность, а Голоса и звёзды позволяют достичь Совершенного Бытия.

„Камелё вдруг больше не могла выносить этого, не могла смотреть, в мгновении темноты и ненависти взмахнула рукой и смахнула всю верхнюю часть стальной горы... больше, чем планировала, намного больше, целую лавину и смерть... а потом был лишь лязг падающего металла, треск, грохот и стук... облака пыли... тишина. Вдалеке на улицах открывали окна, включали свет в квартирах, а ещё дальше завывала сирена, и звук приближался; возвращение реальности, порядка, рассудка... а Эдгар Хэлесси поднялся, она видела, как он ползает на коленях и трясётся от шока... как недоверчиво проводит пальцами по вискам, в то время как из-под новосотворённого острова железа и свежих массивов мусора сочится оссенская кровь.“

Большая часть недостатков первого тома ко второму исчезает — здесь меньше монологов, персонажи перестали быть одинаковыми и обрели каждый собственное лицо. За исключением, пожалуй, Пинкертину — это плохо прописанный и плоский персонаж на грани пародии. Впрочем, главными героями теперь становятся уже не Лукас и Пинки, а Аш~шад и Камелё, так что Пинки появляется куда реже, чем в первой части, и подробностей её отношений с Лукасом остаётся очень мало. Особенно хороша линия отношений Лукаса с отцом. Точнее, она совершенно ужасна своей правдоподобностью, великолепно продумана и написана, и воспоминания об этих отношениях проливают свет на некоторые поступки и решения Лукаса, ранее казавшиеся странными.



# Стивен Эриксон

## След крови

Шесть довольно смешных повестей в жанре тёмного фэнтези, которые рассказывают о странствующих некромантах Бошелене и Корбале Броше и их многотрадном слуге Эмансипоре Ризе. Действие происходит в мире знаменитого Малазанского цикла, но подцикл о некромантах совершенно самостоятелен. Много драк, отвратительных монстров, чёрного и не всегда умного юмора, сарказма, крови, ведьм и оживших мертвецов.

Каждая из шести повестей завершена и независима, но всё же вместе они складываются в общую историю (в русском издании повести опубликованы во внутреннем хронологическом порядке). Причём если Малазанский цикл, к которому формально принадлежат истории о Бошелене и Корбале Броше, был грандиозен и мрачно реалистичен, то здесь мир предстаёт перед читателем совсем с другой стороны.

Заглавная повесть сборника, «След крови», очень хороша. Это история маленького городка, в котором происходит серия таинственных убийств, а заодно это рассказ о поступлении Эмансипора Риза на службу к некромантам. Здесь интересный, хоть и достаточно простой детективный сюжет, красочные описания города Скорбный Минор, здесь есть конфликт, а у персонажей есть мотивы. Герои малосимпатичные, зато живые; история закружается быстро, но ряд вопросов всё же остаётся без ответа — ведь нас ждёт продолжение. Которое оказывается значительно хуже.

Ещё четыре повести страшно хаотичны, нелогичны и почти лишены сюжета. Трио главных героев оказывается то на корабле, то в деревне, то в борделе, и там происходят драки, ритуалы, слежка одних персонажей за другими и убийства бесконечных мерзких тварей. К примеру, «Мутные воды Несмеяни» — короткая «морская» история, где вовсе нет сюжета, одни сплошные монстры. Герои плывут на корабле, на борту которого скоро начинается совершенно бессмысленная драка всех против всех.

### В качестве перерыва

Сам Стивен Эриксон утверждает, что если Малазанский цикл деконструирует штампы классического фэнтези, то новеллы о некромантах высмеивают современную этику и менталитет — короче говоря, это сатира.

Эриксон пишет эти повести, когда нуждается в перерыве от серьёзных вещей, и находит работу над ними очень забавной. Он называет их своего рода данью уважения циклу Фрица Лейбера о Фафхрде и Сером Мышелове.



— У неё подпилены зубы! Она хочет моего ребёнка! Она людоедка!

Человеческие толпы часто ведут себя непредсказуемо, особенно после столь невообразимо бурной ночи. Среди собравшихся на площади вполне могли найтись матери, чьих детей забрали в храм монашки вроде этой, с голодным оскалом и зубами как у акулы. Потребовалось лишь несколько мгновений ошеломлённой тишины, чтобы осознать смысл слов Имида Факталло и сложить в уме в единое целое все жуткие подробности.

А затем послышались крики, и толпа жаждущих мести устремила вперёд, протягивая руки и издавая дикий звериный рёв.

Монахиня с испуганным блеянием бросилась бежать.

*повесть «За здравие мертвеца»*

Впрочем, чудовища во всём сборнике отменно омерзительны, и о юморе можно сказать то же самое — в хорошем смысле. Местами он переходит в довольно злую сатиру, как в повести «За здравие мертвеца».

Немного выбивается из этого ряда «Дорога треснутого горшка», своеобразная притча о сути писательства. Для начала, сами некроманты в этой повести вовсе не участвуют, она рассказывает о тех, кто их преследует: группа охотников на чародеев оказывается посреди пустыни в компании нескольких поэтов — и тех, чьи стихи и рассказы толпе не приходятся по вкусу, просто съедают. Впрочем, в этой истории хаоса, расчленёнки и абсурда тоже хватает, а ещё очень неожиданна и предельно постмодернистична одна из вставных новелл.

К сожалению, во всех повестях сборника самая главная проблема — персонажи. Если троица главных героев интересна, обаятельна, имеет биографию и объёмность (зато с мотивацией и целью у них у всех плоховато), то десятки, если не сотни персонажей второстепенных глупы, жестоки и постоянно умирают — иногда для создания комического эффекта. Ещё из плохого стоит отметить совершенно несбалансированную систему магии, что странно для огромного и проработанного мира Малазана.

Что же здесь хорошего? Описания — мира, монстров, заклинаний, битв. Сам мир и рассказы о нём. Ну и главные герои. Не так уж мало.

**Итог:** беспорядочные, абсурдные, гротескные и почти бессюжетные истории. Юмор может показаться кому-то низкопробным, а кому-то понравится. В целом — несерьёзное развлекательное чтение.

Текст: Ирина Нечаева



**Steven Erikson**

Blood Follows

**Авторский сборник**

**Жанр:** тёмное фэнтези

**Выход оригинала:** 2002–2016

**Художник:** С. Шикин

**Переводчик:** К. Плешков

**Издательства:** «Азбука»,

«Азбука Аттикус», 2023

**Серия:** «Звёзды новой фэнтези»

**Возрастной рейтинг:** 16+

**608 с., 5000 экз.**

**Похоже на:**

- фильм «Семейка Аддамс» (1991)
- Терри Пратчетт «Carpe Jugulum. Хватай за горло»



**Стоит ли читать**

Для лёгкого развлечения, если вы любитель чёрного юмора и кровавых приключений, вполне сойдёт.

**УДАЧНО**

- атмосфера
- мир
- главные герои

**НЕУДАЧНО**

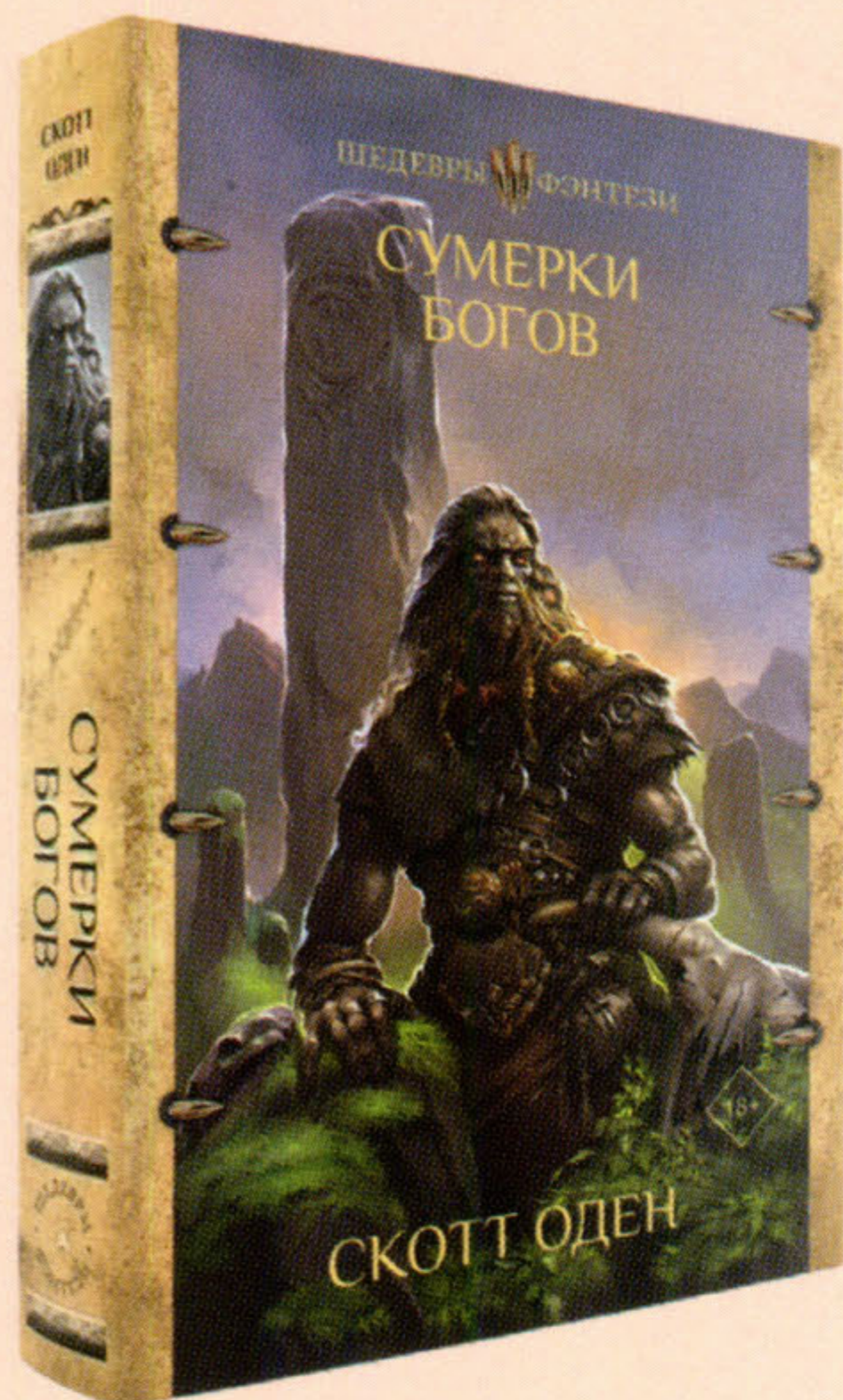
- отсутствие сюжетов
- юмор
- персонажи

7

**ОЦЕНКА «МФ»**  
**ДОСТОЙНО**



Текст: Елена Щетинина

**Scott Oden**

Twilight of the Gods

**Роман****Жанр:** историческое  
тёмное фэнтези**Выход оригинала:** 2020**Художник:** М. Емельянов**Переводчик:**

А. Ардисламова

**Издательства:** «АСТ»,

«Астрель-СПб», 2023

**Серия:** «Шедевры фэнтези»**Возрастной рейтинг:** 18+  
512 с., 2000 экз.**«Гримнир», часть 2****Похоже на:**

- Стивен Эриксон, цикл «Малазанская «Книга Павших»»
- фильм «Беовульф» (2007)

## Стоит ли читать



Да, если вы любите суровое тёмное фэнтези на основе скандинавской мифологии и не сторонник деления мира лишь на чёрное и белое.

### УДАЧНО

- многослойность повествования
- образы персонажей

### НЕУДАЧНО

- некоторая хаотичность
- скудность действия

8

ОЦЕНКА «МФ»  
хорошо

# Скотт Оден Сумерки богов

1218 год. Обитающее в глубине суровых северных земель племя гётов продолжает держаться старых богов. Судьба избирает юную Дису Дагрудоттир стать жрицей таинственного Человека в Плаще — защитника местных земель. Героям предстоит преградить путь крестоносцу Конраду Белому, который придёт с огнём и мечом искоренять языческую ересь. Однако вместе с армией крестоносцев приходит что-то тёмное, озлобленное — и пробуждаются древние чудища, и боги вступают в схватку.

«Сумерки богов» — вторая книга из цикла о Гримнире, скрелинге, каунаре, орке, одном из последних осколков старого языческого мира в мире новом, христианском. Правда, в этом романе Оден сдвигает Гримнира немного в тень, фокусируя повествование на Дисе, юной девушке-воительнице, которой выпал жребий стать жрицей Гримнира (точнее, сущности, которую видят в нём жители деревни). Диска смела, решительна, она хороший воин — при этом в ней нет ни капли мэрисюшности, столь распространённой в книгах о девушках-воительницах. Просто Диска дожила до начала повествования именно потому, что она смела, решительна и хороший воин. Иные в этом мире надолго не задерживаются.

Да, роман Одена очень жесток — кровь льётся ручьём, по страницам разбросаны оторванные конечности, отрубленные головы, раздробленные кости — но в этом нет попытки шокировать, это всего лишь «жестокий век, жестокие сердца». У персонажей нет сюжетной брони — погибнуть может и злодей, и герой, и романтический интерес.

В романе сталкиваются две внешне такие разные, но при этом внутренне схожие силы — христиане-крестоносцы и последователи скандинавских языческих богов. Они убивают, насилуют, занимаются мародёрством и грабежами — кто во славу Пригвождённого Бога, кто во имя Древних Богов. Да, главные герои стали заложниками чужой древней вражды, игрушкой в руках хитрой и зловещей сущности; но это не более чем следствие изначального отсутствия свободы воли в мире, где человек лишь слуга высших сил, а гибель в бою — самое почётное, что может с ним случиться.

Оден профессионально обращается с языком повествования — он не тратит десятки слов, не заполняет текст ненужными филлерами, выдерживая тот темп, который необходим для конкретной сцены, будь то описание битвы, ночной кошмар

## Слово творца

Изначально «Сумерки богов» были скорее историей охотника и добычи, где крестоносец направляется на север, чтобы убить последнего монстра. Мне пришлось около года возиться с путаницей заметок и черновиков, чтобы выудить из них сюжет. Но как только я сделал первые три главы, остальные тут же сложились в мозаику. Я пытался имитировать суровость фильма «13-й воин» и сериала «Викинги». Одним из источников визуального вдохновения было искусство Расмуса Берггрена. Его картины Fall of Gods были как фоны фильма в моей голове.

или тягучие воспоминания. Автор создаёт очень выпуклых, ярких, индивидуальных персонажей — помимо нечестивого Гримнира и ищущей себя Дисы, это и Конрад Белый, достойнейший противник, который, сложись пути героев по-другому, мог бы стать неплохим соратником, и Халла, трагичнейший образ, который заключает в себе всю боль по потерянному безвозвратно миру, и Дочери Ворона — каждая со своей историей и прошлым...

Оден не сдерживает себя: армия крестоносцев, кровавые битвы, яростные схватки, жестокие казни, колдовство, сверхъестественные существа и даже... дракон. А ещё это история о взрослении, о попытке вырваться из оков несвободы воли, о понимании и прощении...

Тем, кто предпочитает произведения, где звучит лишь голос протагониста (ну и немного автора), «Сумерки богов» могут показаться сумбуром с множеством веток, часть из которых обрываются чересчур резко. Да, часть повествования «Сумерек богов» действительно хаотична — особенно для тех, кто не очень вовлечён в перипетии скандинавской мифологии и не знаком с первой книгой цикла, «Стаей воронов».

Ещё одним недостатком можно назвать стремление автора уместить подобный размах на весьма ограниченной территории. Условная герметичность текста (селение — обиталище Гримнира — земли, по которым продвигается войско Конрада), с одной стороны, работает на концентрацию напряжения, с другой — несколько утомляет как раз этой самой концентрацией.

Однако, а кому в те тёмные и жестокие времена было легко?

**Итог:** образцовый grimdark с выпуклыми сценами и яркими персонажами.



# Рейчел Гивни Влюблённая Джейн

У Джейн Остен практически не осталось шансов на замужество. Ей двадцать восемь, и родители отчаялись найти ей жениха. После очередного неудачного знакомства Джейн, пытаясь переждать сплетни, уезжает из родного Бата в Лондон и там встречает странную старуху. Незнакомка оказывается колдуньей, но Джейн, которая не верит в магию, по неосторожности произносит волшебные слова и переносится на двести лет в будущее, в наше время.

У Софии Уэнтворт практически не осталось шансов продолжить актёрскую карьеру. Бывший муж-режиссёр пригласил её на съёмки «Нортенгерского аббатства», но словно в насмешку ей досталась далеко не главная роль. У Софии опускаются руки, и она уже подумывает принять незавидную судьбу увядшей примадонны, как вдруг на съёмочной площадке она встречает незнакомку в вычурном платье и с крайне старомодными манерами. Незнакомка представляется именем давно умершей писательницы.

Брать в качестве темы для дебютной книги историю жизни Джейн Остен — смелый шаг, однако Рэйчел Гивни не прогадала, поступив именно так. Несложившаяся личная жизнь знаменитой английской романистки всегда была лакомым кусочком для различного рода предположений и спекуляций на тему личности таинственного возлюбленного, из-за которого Остен так и не вышла замуж. Рэйчел Гивни не мелочится и не разглядывает под микроскопом реальных знакомых Джейн, а прибегает к неожиданному выводу в духе научной фантастики — что, если избранник Остен не принадлежал её эпохе?

Романтическая линия во «Влюблённой Джейн» тесно переплетена с темой поиска собственного призвания, а также темой сложностей, которые ждут тех, кто уже определился. Прежде всего автор, конечно же, рассуждает о писательстве, сравнивая творческие методы самой Джейн и брата



*Я люблю литературу за то, что она может оживить даже стул. За то, что говорит правду при помощи вымысла. И за то, что благодаря ей в мире, о котором я мечтаю, звучит мой голос.*

**Джейн Остен**

Софии, Фреда, тоже втайне пишущего роман. Для Джейн писательство — это каждодневный труд, работа, которую она зачастую делает вопреки обстоятельствам и наперекор мнению родных. Фред же хоть и искренен в своих мечтах, но на деле боится воплощать их в реальность. Для второй героини, Софии Уэнтворт, тема призвания тоже близка, хотя речь уже об актёрском мастерстве. Несмотря на былую славу секс-символа, София действительно горела сценой, а не построила карьеру за счёт смазливости личика. Тем обиднее ей видеть, что молодость часто пытается — и весьма успешно — затмить опыт, хотя по сути эта молодость лишь бабочка-однодневка.

Кульминация истории наступает, когда автор ставит Джейн перед нелёгким выбором: вернуться в прошлое, но потерять любовь, или остаться в нашем времени со всеми его благами, но потерять себя. И это действительно жестоко. На одной чаше весов женское, а впоследствии и семейное счастье, радости исследования нового мира, но при этом полное забвение литературных трудов Остен. На другой чаше — возвращение к семье, для которой Джейн стала обузой, и к печальной судьбе старой девы, но одновременно и предстоящее счастье творческого созидания, озарённого пониманием, что эти книги не будут забыты даже спустя века. Выбор, который сделает Джейн, увы, очевиден, хоть автор и пытается сохранить накал интриги до последних страниц.

На фоне душевных терзаний главной героини в истории несколько проседает динамика сюжета. Впрочем, автор отчасти исправляет ситуацию, уместно используя в истории приём «попаданства наоборот», при котором именно наш современный мир предстаёт непонятным для главного героя. Под руководством Софии Джейн активно знакомится с благами цивилизации и довольно быстро всему учится. Даже тому, как флиртовать с молодыми людьми, не оглядываясь на правила приличия своего века.

**Итог:** достойное сочетание продуманного сюжета с историческими отсылками, романтикой и темой путешествий во времени.

Текст: Дарья Урбанская



**Rachel Givney**

Jane in Love

**Роман**

**Жанр:** романтическая фантастика

**Выход оригинала:** 2020

**Переводчик:** М. Николенько

**Издательство:**

«Эксмо: Inspiria», 2022

**Серия:** «Novel.

Всё о Джейн Остен»

**Возрастной рейтинг:** 16+

**448 с., 4000 экз.**

**Похоже на:**

- Сомерсет Моэм «Театр»
- фильм «Кейт и Лео» (2001)



**Стоит ли читать**

Хороший выбор для поклонников творчества Джейн Остен и любителей романтики в исторических декорациях с примесью фантастики.

**УДАЧНО**

- попаданчество наоборот
- рассуждения о писательстве как о призвании
- тема путешествий во времени

**НЕУДАЧНО**

- заведомо очевидный финал
- недостаток динамики

**7**

**ОЦЕНКА «МФ»  
ДОСТОЙНО**

## Об авторе

Австралийка Рейчел Гивни — сценарист, режиссёр и писатель. Родилась в Сиднее, в настоящее время живёт в Мельбурне. Работала над сериалами «Такова жизнь», «Воины» и «Все святые». Её фильмы входили в официальную программу международного кинофестиваля в Сиднее, фестивалей «Фликерфест», «Тропфест» и многих других кинофорумов. Amazon Studios и Di Novi Pictures приобрели права на экранизацию романа «Влюблённая Джейн». Планируется, что сценарий напишет сама автор.



С писательницей беседует Борис Невский

# «И ЧИТАТЬ, И ПИСАТЬ Я ЛЮБЛЮ ДОБРЫЕ КНИГИ»

## Беседа с Ольгой Голотвиной

Ольга Голотвина из тех авторов отечественной фантастики, которых довольно сложно причислить к какой-либо конкретной группе. Для осыпанного премиями мэтра, купающегося в фанатской любви, не так уж раскручена, а для обычного ремесленника, стабильно клепающего коммерческое «развлекалово», слишком качественно пишет. Пожалуй, Голотвину можно отнести к «душевным» авторам, чьи книги отличаются хорошим стилем, герои вызывают искреннюю симпатию, сеттинг, хоть и богат на опасности и проблемы, крайне притягателен, а настроение после прочтения оказывается неизменно положительным.

С учётом того, что издательство «Эксмо» запускает персональную серию Ольги Голотвиной, мы решили поговорить с писательницей о всяком разном. Ну и прежде всего, конечно, о её книгах.

### «Книги взяли меня целиком»

**Расскажите немного о себе. Как вы увлеклись фантастикой? Кто из авторов повлиял на вас, кто числится в любимых?**

Обо мне мало что можно рассказать. Родилась в городе Луге Ленинградской области. Офицерская дочь, росла в военном городке под Оренбургом, потом переехала в Москву.

Когда закончила школу, родители хотели запихнуть меня в педагогический институт. Но послушная домашняя девочка впервые взбунтовалась и пробила себе дорогу на редакционно-издательский факультет МПИ. Так что по диплому я редактор — и узнала много полезного для писателя.

Что ещё сказать о себе? Вдова. У меня замечательный сын и две чудесные внучки.

Де-юре и сейчас москвичка, де-факто несколько лет назад удрала из города, снимала дачи. Сейчас живу в деревне Айбутово, это рядом с заказником «Журавлиная родина». Природа тут дивная.

Как увлеклась фантастикой? Могу ответить точно: в школьные годы мне в руки попала книга Клиффорда Саймака «Заповедник гоблинов». Вот он и повлиял, причём глубоко. А следом за ним — «Понедельник начинается в субботу» Стругацких. Тут уж я вконец погибла.

Любимых писателей слишком много, было бы несправедливо выделить кого-то...

Нет, пожалуй, всё-таки назову. Не удержусь.

Преклоняюсь перед талантом Евгения Лукина (и помяну добрым словом его покойного соавтора Любовь

Лукину). Умнейшая, глубокая, дивно написанная социальная фантастика. Чуть ли не в каждом абзаце — афоризм!

А если говорить именно о фэнтези, нежно люблю книги Элеоноры Раткевич. Писательское мастерство — и доброта. Я в этих книгах чувствую много родного, близкого.

### И чем вы ещё увлекаетесь? Кроме литературы?

Да ничем. Книги взяли меня целиком. Если не читаю, то пишу.

Живут у меня две кошки, но разве же это хобби? Это доброе соседство... сказала бы «дружба», но они же презрительно фыркнут и скажут, что я слишком много о себе воображаю.

Я знаю, какое у меня могло быть хобби. Знаю, что могло бы потеснить в моём сердце даже книги. Я дважды летала на воздушном шаре, надеюсь





Начинался творческий путь писательницы с книг-игр с жутко аляповатыми обложками

с эпиграфами. Пролог и та случайная глава вошли в первый том — «Крылья распахнуть!» Эпилог войдёт в третий том — «Курс держать!»

**«Пока не нащупается идея книги, толком ничего не получится»**

Какие фантастические направления вам по душе? Что вам нравится читать, а что — писать?

И читать, и писать я люблю добрые книги. Нет, не розовую водичку с сахаром. Мир может быть сколь угодно страшен — но у него должна быть хотя бы надежда. Герой может попадать в любые передрыги — но я должна чувствовать, что автор его любит, а не мучает бессмысленно, как злые мальчишки мучают пойманную зверушку.

С недоверием отношусь к «дарк фэнтези». Да, есть сильные вещи, но если я пойму, что автор любит-ся чернотой, разлитой по страницам, то книга перестанет для меня существовать.

**Вы начинали как автор книг-игр. Почему и как? Насколько это сложно, насколько интересно?**

Для меня «двигатель прогресса» — мой сын Андрей. Купила я ему когда-то «Подземелья чёрного замка» Дмитрия Браславского. Андрей пришёл в восторг, заиграл книжку до дыр и потребовал ещё. А они тогда издавались — примерно по книжке в год, где бы я взяла другую? Но ребёнок же просит! Пришлось сесть и написать самой. Тут-то всё и началось... Кстати, как я уже

как-нибудь полететь ещё.

Если бы в молодости попробовала... да, есть шанс, что яростно бы этим увлеклась. А теперь поздно. Пассажиркой могу, но не более того.

**Как вы решили стать писателем? Когда и как впервые появилась идея, которую вы сочли стоящей того, чтобы сделать из неё книгу?**

Ничего я не решала, просто стала. У меня где-то валяется школьная тетрадка в косую линейку. Там почерком первоклашки начато... знаете, что-то вроде фэнтези про попаданцев. Какие-то Иван и Марья провалились в какое-то подземелье, а там было какое-то царство...

С тех пор все школьные годы плавно писала приключенческий бред. Просто потому, что не могла не писать. Но уже тогда правила текст, шлифовала стиль. А потом

выбрасывала то, что получилось.

И после школы

продолжила в том же духе.

Первую книгу послала в издательство по настоящему требованию сына.

**А как рождаются идеи для ваших книг?**

Как рождаются идеи? По-разному, часто — во сне. Например, мне приснились три ключевые сцены «Знака Гильдии».

Самое странное дело было с трилогией «Паруса над облаками». Я во сне держала в руках книгу и знала, что скоро проснусь — и надо успеть прочитать как можно больше. Я полистала книгу: она состояла из глав, к каждой из которых был дан стихотворный эпиграф. Прочла пролог, эпилог и открытую наугад главу. Утром помнила всё, причём близко к тексту, вместе

## Досье: Ольга Голотвина

Ольга Владимировна Голотвина — российская писательница, которая сочиняет в основном фэнтези. Однако дебютировала она в 1995 году как автор книг-игр: «Вереница миров, или выводы из закона Мёрфи», «Капитан „Морской ведьмы“» и «По закону прерии» (во второй половине 2010-х вышло ещё три книги).

Дебютный же роман, «Представление для богов», напечатали в 2002 году. Он открыл как одноимённую дилогию, куда также входит роман «Встретимся в Силуране!» (2003), так и самый известный цикл Голотвиной, которому поклонники дали название «Великий Грайан».

В цикл также входят: трилогия о Гильдии подгорных охотников — «Знак Гильдии» (2006), «Тьма над Гильдией» (2008), «Пасынки Гильдии» (2008), дилогия о постоялом дворе — «Привычное проклятие» (2009) и «Сокровище троллей» (2013), дилогия (пока) «Особый десяток» — «Два талисмана» (2014) и «Гром над городом» (2021). Действие всех книг происходит в одном мире, хоть зачастую и в разных его уголках. Герои в каждом мини-цикле, как правило, свои, однако временами пересекаются или просто упоминаются в разных книгах.

Также на счету писательницы трилогия «Паруса над облаками» о капитане летающего корабля Дике Бенце и его экипаже: «Крылья распахнуть!» (2016), «На взлёт!» (2021) и пока ещё недописанный «Курс держать!». А ещё есть роман «Заклинатели войны» (2020) и повесть «Призраки синих пальм» (2021) из межавторской фэнтезийной серии «Аква», космооперный боевик «Блистательные неудачи, или Напролом сквозь закон Мёрфи» (2021), детские сказочные повести «Библиотека тётушки Марты» (2015) и «Чёрный лис и Летучая Школа» (2022).







А вот персональная серия писательницы выглядит шикарно: красивая обложка, внутренние иллюстрации, а в первом тираже даже коллекционные открытки есть!

упоминала, послать игру в издательство тоже меня убедил сын.

Да, это сложно, но компьютер помогает упорядочить карту, вести учёт находкам и встречам.

Интересно, да. Полностью перевоплощаешься в героя, на каждом шагу принимаешь решения. Я вживаюсь в игры (разумеется, чужие) так, что мороз идёт по коже. Стоит, скажем, дом на опушке леса: зайти или обойти стороной? Для Андрея вопросов нет, для него это локация, которую необходимо обыскать. А у меня разыгрывается фантазия, представляю себя в разбойничьем логове или в избе людоеда... Словом, здорово!

**Какой компонент при написании книг для вас самый важный? Сеттинг, герои, сюжетная интрига? Что первично, что идёт прицепом?**

Вы забыли про идею, а куда же без неё? Да, начинается всё с героя и намёток его приключений, но пока не нащупается идея книги, толком ничего не получится. Вот, скажем, мои детективы-фэнтези. Да, я старалась сделать загадку. Да, я с удовольствием выписывала героев. Но настоящая работа началась, когда я поняла, что у меня хорошо прижилась идея коллективизма. В «Двух талисманах» она только подняла голову, в «Громе над городом» — встала во весь рост. Да, у меня

получились полицейские романы, групповая работа над делом, труд сплочённого, дружного коллектива. А ведь планировала талантливого одиночку...

**Как происходит ваш творческий процесс?**

Ох... непродуктивно происходит! Первый черновик — обязательно на бумаге. А пишу я медленно.

От вдохновения не завишу. Да, иногда работается легче, иногда сложнее, но всё-таки мой рабочий девиз — «Вдохновение нарабатывается!»

Лучше всего работается ночью. Я сова. Днём могу править написанное, а вот новый текст всерьёз начинает идти после полуночи.

**Какую из своих книг (циклов) считаете самой любимой, удачной?**

Отвечу не задумываясь: ту, которую пишу сейчас. Она всегда любимая, лучшая, самая удачная. А вот когда законченная книга уходит в издательство, наступает откат: «Это худшее из всего, что я написала! Зачем я вообще начала эту кошмарную тягомотину, эту скупищу?» И знаю, что это временно, но всё равно переживаю, хоть и недолго. Лучший способ быстро покончить с этим неприятным чувством — нырнуть с головой в следующую книгу.

**Сколько времени у вас занимает написание романа?**

Точно подсчитать сложно: я часто переключаюсь с одной книги на другую, если работа стопорится. Думаю, что в среднем на книгу уходит года

полтора — считаю вместе с саморедактированием. Только про один роман могу сказать уверенно: на него ушло восемь месяцев. Это «Заклинатели войны»: на книгу был подписан договор заранее, до начала работы. Требовалось успеть к определённому сроку — и я успела.

А дольше всего я работала над самым первым романом — «Представление для богов». Компьютера у меня ещё не было. Этот огромный текст, впоследствии превращённый в дилогию (685 страниц!), я его пять раз переписала от руки и два раза перепечатала на машинке — разумеется, каждый раз переделывая. Зато в издательстве его взяли с первой попытки.

**«Есть ещё уйма задумок»**

**Большинство ваших книг связаны общим сеттингом — Великим Грайаном. Как родился этот мир, кто/что на него повлиял? Планируете ли новые книги в сеттинге?**

Великий Грайан? Так называли этот цикл читатели. Я попыталась побороться, но не справилась, махнула рукой — и сама его так зову. Хотя это всё равно что цикл книг, герои которого путешествуют по всей Европе, назвать английским. Или французским. Или немецким. Великий Грайан — лишь одна страна среди прочих... ну ладно. Как называли, так пусть и остаётся.

Как родился этот мир? Да буквально под сапогами главного героя. Для сюжета мне понадобились две страны, между которыми может вот-вот

Есть у Голотвиной и пара детских повестей на грани фантастики и сказки





вспыхнуть война. Пожалуйста: Грайан и Силуран. Нужен горный хребет и крепость, запирающая перевал? Лунные горы и Найлигрим. Нужна быстрая горная река, в которую я собралась сбросить героя? Появляется Бешеная река...

А вот как редактировался мир — это уже сложнее. Мой земной поклон Дмитрию Браславскому, большому знатоку истории, который внимательно проверил мой мир на разумность именно с исторической точки зрения.

Новую книгу по этому сеттингу я пишу прямо сейчас: роман «Шарлатан на продажу». Её главный герой, авантюрист и мошенник, решил закончить с приключениями и зажить мирной жизнью на тихом острове. Но не учёл, что «наследил» во многих странах — и везде объявлена награда за его голову. И на остров начали стягиваться желающие получить эту награду... Словом, скучно ему не будет.

**Как родился Дик Бенц? При чтении чувствуется некоторое влияние цикла Криса Вудинга об экипаже «Кэтти Джей» и телесериала «Светлячок». Это случайно получилось или они всё же повлияли?**

Мне этот вопрос задавали неоднократно. И каждый раз он меня огорчает.

Когда я писала «Крылья распахнуть!», я не слышала ни о Крисе Вудинге, ни о сериале «Светлячок». Когда книга вышла в свет, начались вот эти сравнения. Я нашла Вудинга, стала его читать — и бросила почти сразу. Не выдержала. Наверное, зря бросила. Возможно, эти персонажи в итоге стали сплочённым экипажем. Но начало показалось мне просто неприятным. (Прошу прощения у Вудинга: разумеется, это чисто личное восприятие.)

«Светлячок» мне понравился. Его я тоже не досмотрела до конца, что-то помешало. Надо будет к нему вернуться. Там хоть действительно команда...

**Кто из ваших героев вам симпатичнее и почему? А кого из героев фантастики считаете любимым?**

Симпатичнее всех — тот из героев, про кого сейчас пишу. Иначе не получается. Люблю их. И терпеть не могу их убивать. В первом романе попробовала «пожестче» — потом больная ходила. С тех пор себя не ломаю. Я уже цитировала один свой рабочий девиз. Есть и второй — строки Михаила Светлова: «Я сам лучше брошусь под паровоз, чем брошу на рельсы героя!»

Сходный ответ и на следующий вопрос. Любимый «чужой» персонаж — тот, о ком читаю сейчас. Если, конечно, книжка хорошая. Хорошей книжке

я всегда пойду навстречу и приму её героя в своё сердце.

**Практически все ваши книги относятся к фэнтези. Однако есть и космическая опера — «Блистательные неудачи». С чего вдруг?**

Не вдруг. Эта книга созревала не многим меньше сорока лет.

Когда мой сын был малышом, у него была игрушка — космонавт в скафандре. Сын попросил меня придумать игрушке имя. Я сказала: «майор Космического патруля Редстон». И мы вместе начали сочинять для майора приключения. Кстати, любовь Редстона к животным — это задано сыном.

Позже, когда я начала работать над книгами-играми, сын (уже школьник) подсказал: «Напиши про майора Редстона». А что, сюжет не хуже прочих... В книгах-играх героям лучше не давать имён, чтобы читателю легче было вживаться в роль, так что я написала две книги про приключения безымянного майора Космического патруля: «Вереница миров, или Выводы из закона Мёрфи» и «Заложники пиратского адмирала».

После этого сын долгие годы тиранил меня, требовал роман про майора — уже для собственных детей, моих внуков. Я оттолкнулась от «Вереницы миров» — и, коренным образом изменив сюжет, написала космооперу. Если решусь на продолжение, то отталкиваться буду от «Заложников пиратского адмирала».

Сейчас я живу в предвкушении: замечательный чтец Иван Савоськин


начал работу над аудиокнигой «Блистательные неудачи, или Напролом сквозь закон Мёрфи». Он и Елена Федорив уже озвучили с десятка моих сказок. Я таю от счастья, слушая эту восхитительную озвучку: оба — настоящие мастера! Так что у меня нет сомнений, что моя первая полновесная аудиокнига будет очень хороша.

**«Эксмо» готовит переиздание ваших грайанских книг. В эту серию войдут новые книги — вроде продолжения «Двух талисманов», — которые пока не появлялись в печатном варианте?**

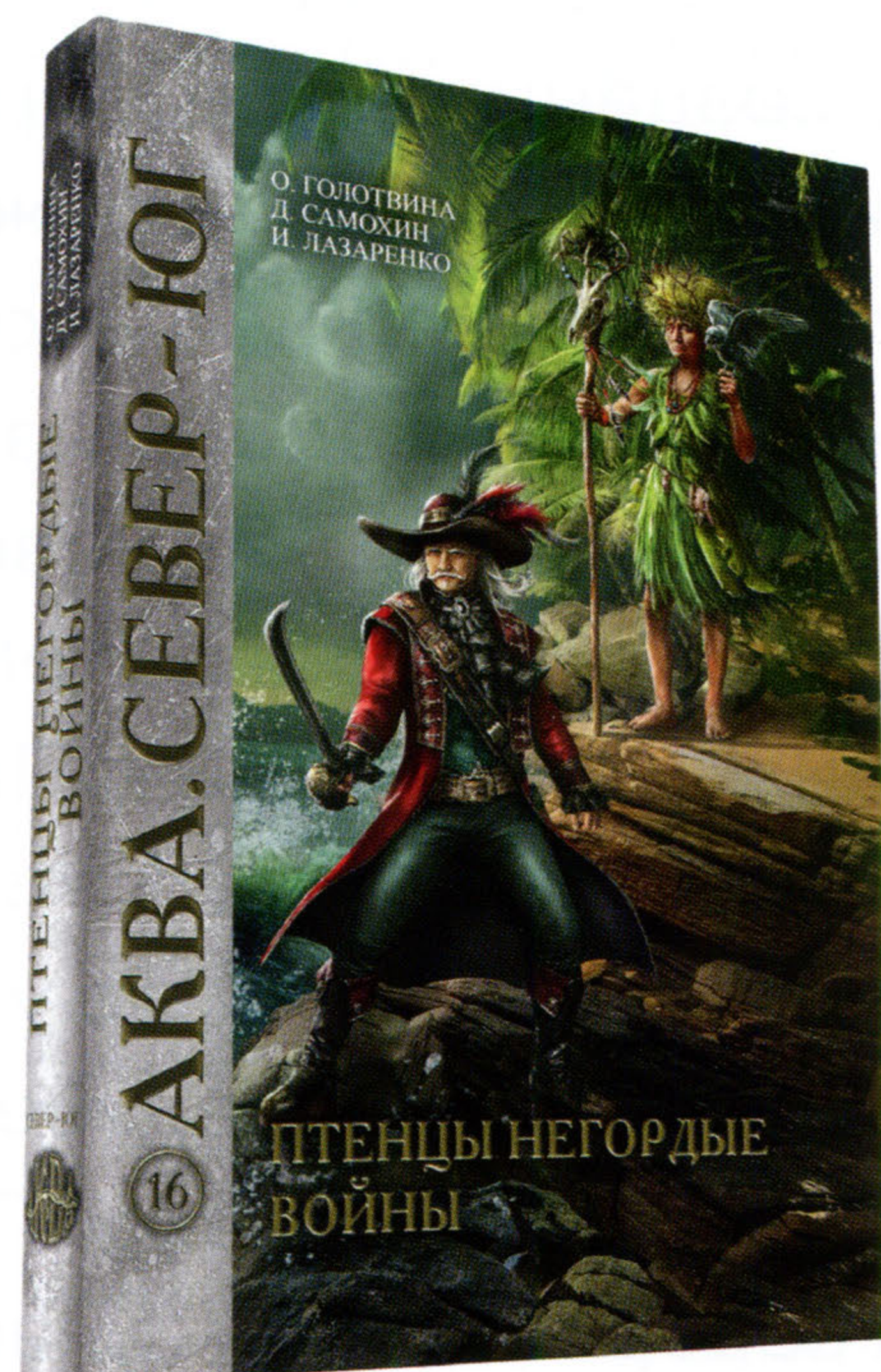
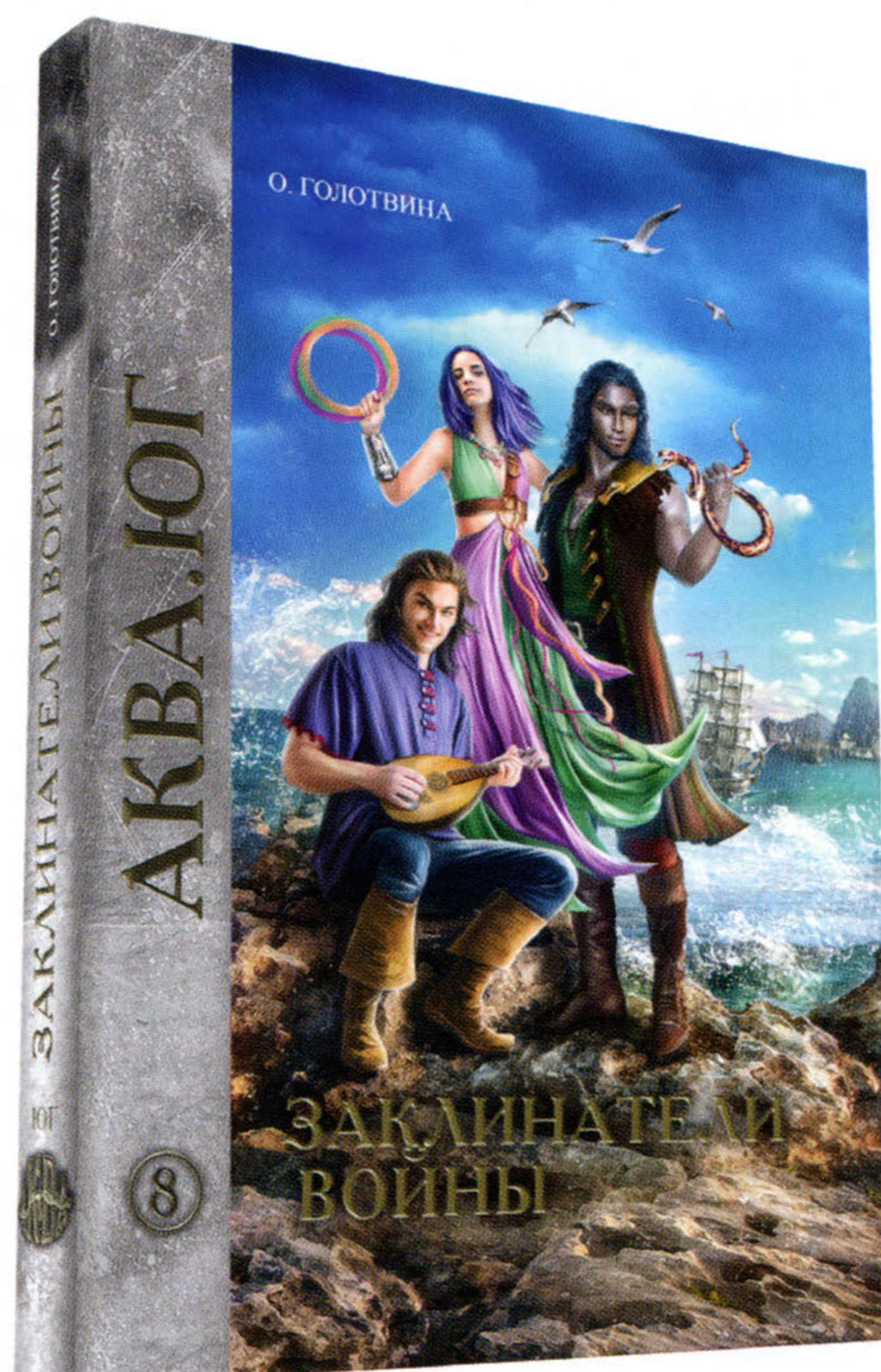
Это вопрос не ко мне, а к «Эксмо». Я-то им охотно дам и новые книги, потому что вижу, как серьёзно они подошли к изданию «Хранителя». А какие там иллюстрации! И даже коллекционные открытки будут вложены в первый тираж — ну просто здорово!

**Что у вас в планах на будущее?**

Закончить «Шарлатана на продажу», в этой книге завершить некоторые сюжетные линии «грайанского» цикла. Дописать «Курс держать!», завершив трилогию «Паруса над облаками». Всерьёз заняться повестью, которую мы понемногу начали писать вместе с замечательной писательницей Элеонорой Раткевич. Подумать о продолжении «Блистательных неудач» и «Чёрного лиса».

Это ближайшие планы. Есть ещё и уйма задумок, они сохранены в отдельной папочке, но так далеко я не рискую заглядывать. 

Попробовала себя Ольга Голотвина и в роли участника межавторской серии







Текст: Мария Лебеденко

# УЖАС В ЦЕНТРЕ СПИРАЛИ

## Мастер хоррора Дзюндзи Ито

В создании разнообразных монстров и жутких тварей больше всего преуспели, пожалуй, жители Страны восходящего солнца. Их оригинальное воображение подарило массовой культуре множество запоминающихся образов: даже если вы не слишком любите ужасы, то наверняка знаете и маленьких мёртвых девочек, выходящих из телевизора, и гигантских кайдзю, разрушающих небоскрёбы, и Пирамидоголового из серии Silent Hill.

Но если бы всем этим призракам, демонам и мертвецам довелось столкнуться на узкой дорожке с кошмарами, выдуманнными Дзюндзи Ито, они убежали бы со всех ног и навсегда завязали бы со своим ремеслом. Потому что искусством пугать он владеет в совершенстве — настолько, что становится даже страшно.



## Первый виток: отец чудовищ

Дзюндзи Ито родился 31 июля 1963 года в крошечном — тысяч на шесть жителей — городке под названием Сакасита префектуры Гифу. Заниматься там ни ему, ни его двум старшим сёстрам было особо нечем — разве что прогулками по окрестностям да чтением манги. Долгими тёплыми вечерами, хихикая и вздрагивая от каждого шороха, девочки читали журналы со страшными историями. Особенно им нравился Умэдзу Кадзуо — один из родоначальников японского хоррора, разработавший особый, крайне детализированный стиль прорисовки монстров. В его рассказах люди превращались в змей, умершие возвращались к жизни, а целый класс со всеми учениками вдруг проваливался в параллельное измерение, где царил постапокалипсис...

Маленький Дзюндзи внимательно разглядывал рисунки из книжек сестёр. Иллюстрации не слишком его пугали: живая фантазия мальчика и так превращала обычные предметы в привычных местах в тревожащие создания из иных миров. В ванной по ночам слышался стрекот пещерных кузнечиков — странный, потусторонний, — и для Ито пятнистые длинноногие насекомые становились

Проявлять внимание к деталям Дзюндзи Ито научился у своего кумира, мангаки Умэдзу Кадзуо («Древесный монстр»)



неведомыми монстрами. Позже он воплотит этот детский страх на бумаге, а в детстве просто боялся ходить в ванную после наступления темноты.

Иногда семья выбиралась в ближайший городок на праздники; когда однажды в небо взлетели десятки воздушных шаров, Дзюндзи вдруг сделалось страшно. Шары приходили к нему во сне: там они похищали людей, словно мистические НЛО, и эти люди никогда больше не возвращались обратно к близким.

Странные образы завораживали, и вскоре Ито сам начал читать мангу Кадзуо и другого «отца хоррора», Кога Синъити. Примерно в то же время он познакомился и с европейскими страшилками, в основном экранными. Особенно понравились Ито классические фильмы «Франкенштейн» и «Дракула»: чёрно-белые, строгие кадры надолго засели у него в голове.

Но самым большим открытием стал для него Говард Лавкрафт. Липкий, пронизывающий до костей ужас, безликие чудовища и засасывающая атмосфера безысходности очаровывали. Ничего подобного ему ещё не встречалось, это был какой-то новый способ пугать: неявный, сложный и вместе с тем парадоксально красивый. Лавкрафт навсегда останется источником вдохновения и одним из любимых авторов Дзюндзи Ито.

Знакомством с чужими историями, впрочем, дело не ограничивалось: всего в четыре года мальчик попытался создать свою мангу. Конечно, те рисунки не могли похвастаться особым смыслом, да и сюжета в них не было никакого — но рисование очень его захватило. Он старался копировать монстров из любимых историй, старался создавать своих — и обнаружил, что страхи, воплощённые на бумаге, больше не пугают. Даже наоборот — они становятся ну очень интересными.

Шло время, Дзюндзи рисовал всё больше и всё лучше. Правда, о том, чтобы превратить это в профессию, не шло даже и речи: создание манги он рассматривал только как хобби, приятное занятие после утомительного дня. Основательному и серьёзному Ито хотелось получить основательную и серьёзную профессию, а у художников в жизни вряд ли много определённости.

Но увлечение хоррором, видимо, повлияло на него сильнее, чем ему казалось. Потому что из всех занятий он выбрал... стоматологию. Что, вам уже стало не по себе?

Учёба в медицинском колледже подарила молодому художнику ещё

кое-что важное: знание анатомии. Он штудировал справочники и зарисовывал кости, мускулы, внутренние органы, попутно осознавая, что человеческое тело (вернее, его деформации) может пугать не хуже огромных зубастых тварей. Учил он и латынь: в его поздней работе «Чёрный парадокс» портал в другое измерение раскроется в одном из отделов желудка, называемом pylorus («привратник»). Японский иероглиф, обозначающий это слово, содержит в себе кандзи «призрак» — Ито очень понравилось такое совпадение.

И всё же — до поры — его рисунки остаются только рисунками. Пока в 1987 году он наконец не решается отправить коротенькую мангу на конкурс в журнал Monthly Halloween (Gekkan Halloween). Эффект получается неожиданный: история обретает широкий успех у читателей и заслуживает почётное упоминание в Премии Умэдзу Кадзуо, который был одним из судей. Похвала от кумира детства! Дзюндзи Ито понял, что его увлечение вполне может стать чем-то большим.

О чём был тот самый рассказ? Да об обычной японской школьнице по имени Томиэ. Правда, обычной она кажется только на первый взгляд: Томиэ невероятно, необычайно красива. Красива настолько, что любой мужчина, который посмотрит на неё, любой, кого она пожелает, тут же сильнее всего на свете, всеми фибрами души захочет её... убить.

Потом, когда звериная жажда утихнет и убийца, в страхе убежав от безжизненного тела, начнёт терзаться угрызениями совести — тогда Томиэ вернётся. Всё такая же прекрасная и соблазнительная, и очередной влюблённый, потеряв голову от страсти, вонзит в неё нож. И снова, и снова, и снова...

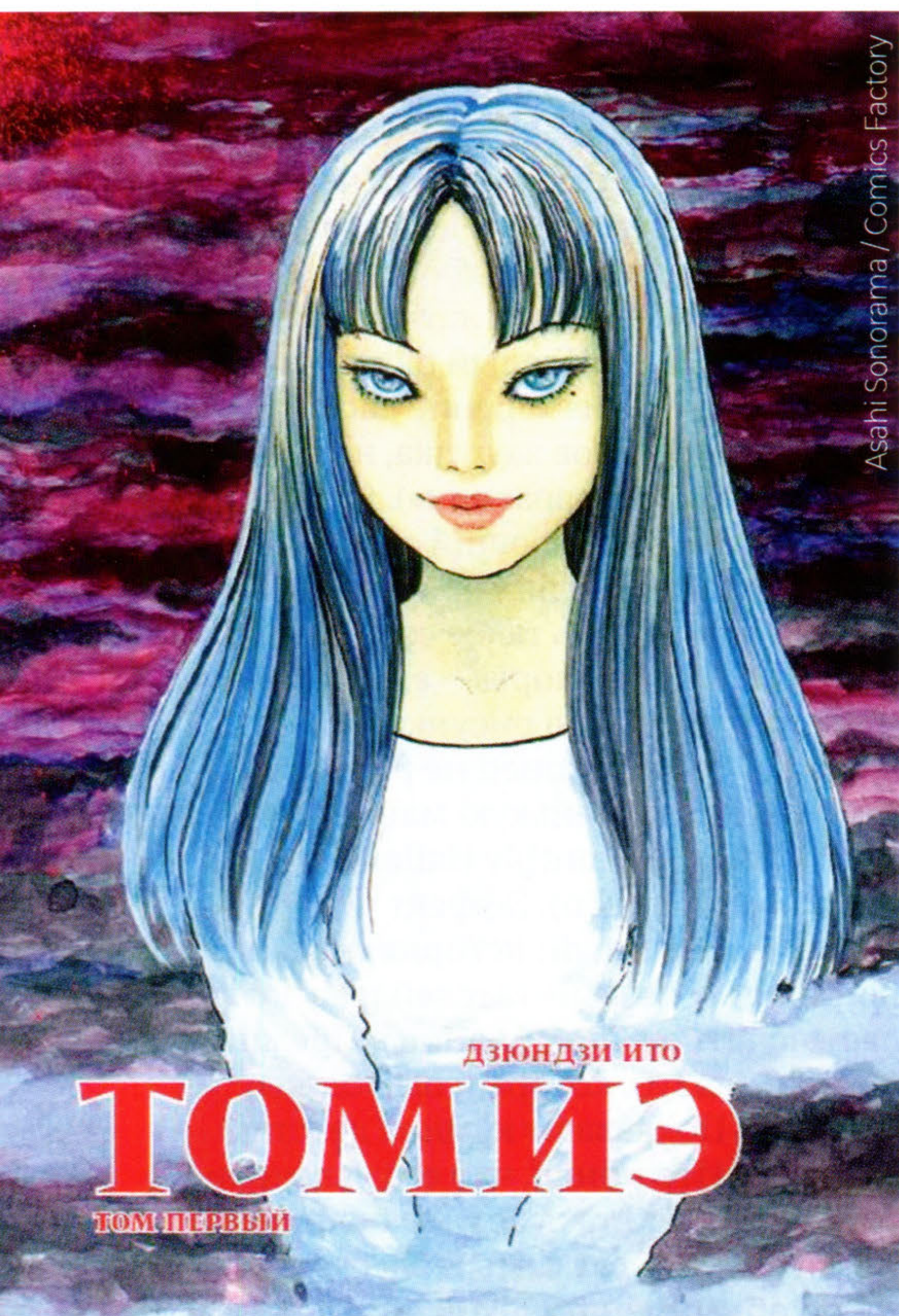
«Томиэ», как и большинство сюжетов Дзюндзи Ито, родилась из его воспоминаний.

«Когда я учился в школе, один из моих одноклассников погиб в автомобильной аварии. Я так странно себя чувствовал: сложно было осознать, что мальчик, который был так полон жизни, вдруг исчез из этого мира. Мне стало казаться, что он вот-вот снова появится как ни в чём не бывало. <...> Так мне и пришла в голову идея: девушка, которая умирает, а затем возрождается, словно ничего и не случилось.»

Из интервью порталу Grape

«Томиэ» — не столько страшная, сколько философская история (хотя, конечно, хоррора там тоже хватает).





Бессмертный демон Томиэ — первое и самое известное чудовище Ито («Томиэ»)

Показывая обычных людей, которые по воле случая стали игрушкой в руках демоницы, Ито рассуждает о моральных границах и том, как легко их переступить. О том, как опасно поддаваться соблазну и как порой необходимо бояться своих желаний, которые, как известно, исполняются. О смерти — куда же без этого — и о том, как страх перед ней толкает людей на невообразимые поступки.

Манга о Томиэ не завершилась историей для журнала; в дальнейшем она неоднократно появлялась как в сборниках, так и в отдельных личных томах. Популярность бессмертного демона с маленькой родинкой под глазом сложно переоценить: этот монстр и сейчас остаётся одним из самых узнаваемых созданий Ито. Сам автор говорит, что дело, скорее всего, в жажде бессмертия, хотя то, как Томиэ восстаёт из мёртвых, вряд ли можно назвать привлекательным.

Лавкрафт навсегда останется источником вдохновения и одним из любимых авторов Дзюндзи Ито

В этом произведении уже заметны основные черты будущего стиля мангаки — но в полной мере они раскрываются в собрании коротких страшных историй («Коллекции Дзюндзи Ито»), которые создавались с 1987 по 2001 год. Здесь он исследует, кажется, все возможные способы напугать: классические рассказы про призраков и монстров соседствуют с почти реалистическим повествованием о человеческой жестокости, а оно сменяется картиной извращённого боди-хоррора.

Изображение телесных ужасов, наверное, самое любимое занятие Дзюндзи Ито. По крайней мере, именно деформации плоти получают у него лучше всего. Правда, и они — лишь способ поговорить на важные темы: например, о цене творчества в «Безголовых статуях» или о жадности в «Ознобе», где алчность в прямом смысле слова превращается в зияющую дыру.

А ещё Ито мастерски обращается с бытовыми страхами: он, как и детстве, видит пугающее в самых безобидных вещах. Одна из самых известных его историй — «Окно напротив» — начинается с банального переезда семьи в новый дом. С ним, кстати, всё в порядке — а вот соседний выглядит немного странно. В нём только одно небольшое окно, на уровне второго этажа, а дверь наглухо заколочена. К чему идёт дело, сын новосёлов узнаёт уже в первую ночь: в единственном окне появляется странная, жутковатого вида женщина, которая зовёт мальчика к себе поиграть. Играть с такой соседкой он, конечно, не хочет, но чудовище не сдаётся. Более того, в охоте на ребёнка ей начинает помогать сам дом.

Одна из глав сборника, «Воздушные виселицы», повествует о нашествии на город гигантских шаров с петлями вместо верёвочек: они похищают людей и уносят их в небо. Прямо как в том давнем сне...

Некоторые рассказы, несмотря на тревожный сюжет, почти лиричны. Например, «Пугало» показывает деревню, жители которой неожиданно получают возможность видеть лица умерших родственников. Достаточно воткнуть пугало в землю на могиле — и через пару дней ты снова помотришь в глаза любимому человеку. Вот только жизнь — для живых, и всем рано или поздно придётся отпустить тех, кто вернулся в этот мир не по своей воле.

В «Коллекции» хорошо видна особенность, которая может отпугнуть иных читателей (если, конечно, их не отпугнёт сам жанр). Подобно Умэдзу Кадзуо, Ито

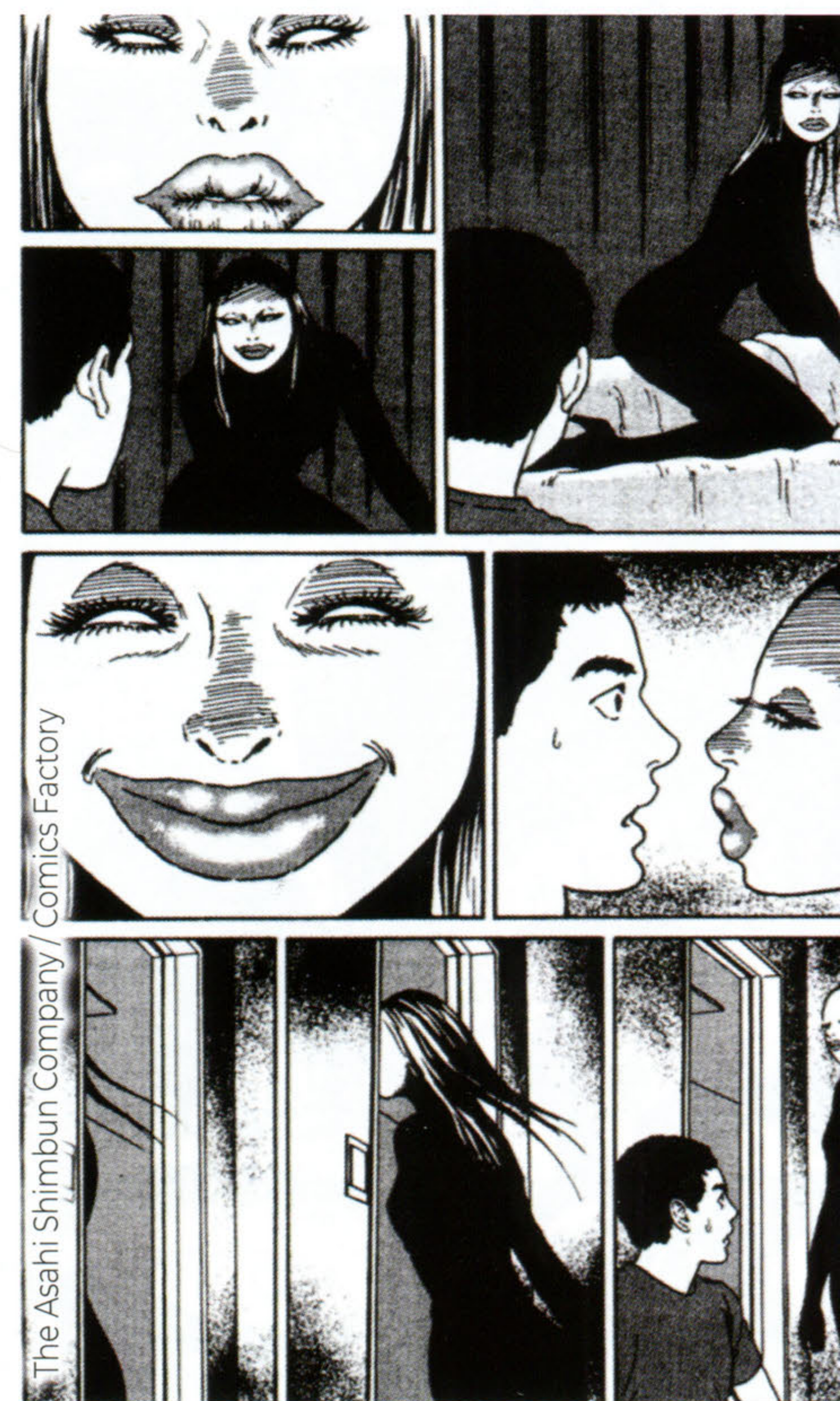
детально — невероятно, порой даже излишне детально — рисует сцены с монстрами, увечьями и прочими ужасами. В изображении страха он выкладывается буквально на все сто процентов. Эти монохромные (Дзюндзи использует только чёрный и белый цвета в своих работах) картины можно рассматривать очень долго — и постоянно подмечать новые и новые нюансы.

При этом всё остальное: люди, пейзажи, интерьеры — выполнено схематично. Часто автор даже не трудится придумывать героям уникальные черты: одинаковые с лица персонажи кочуют из одного рассказа в другой, меняя по пути разве что имена. Да и глубоких характеров им чаще всего не достаётся: большинство можно описать одним словом («школьница», «задира», «скромник»).

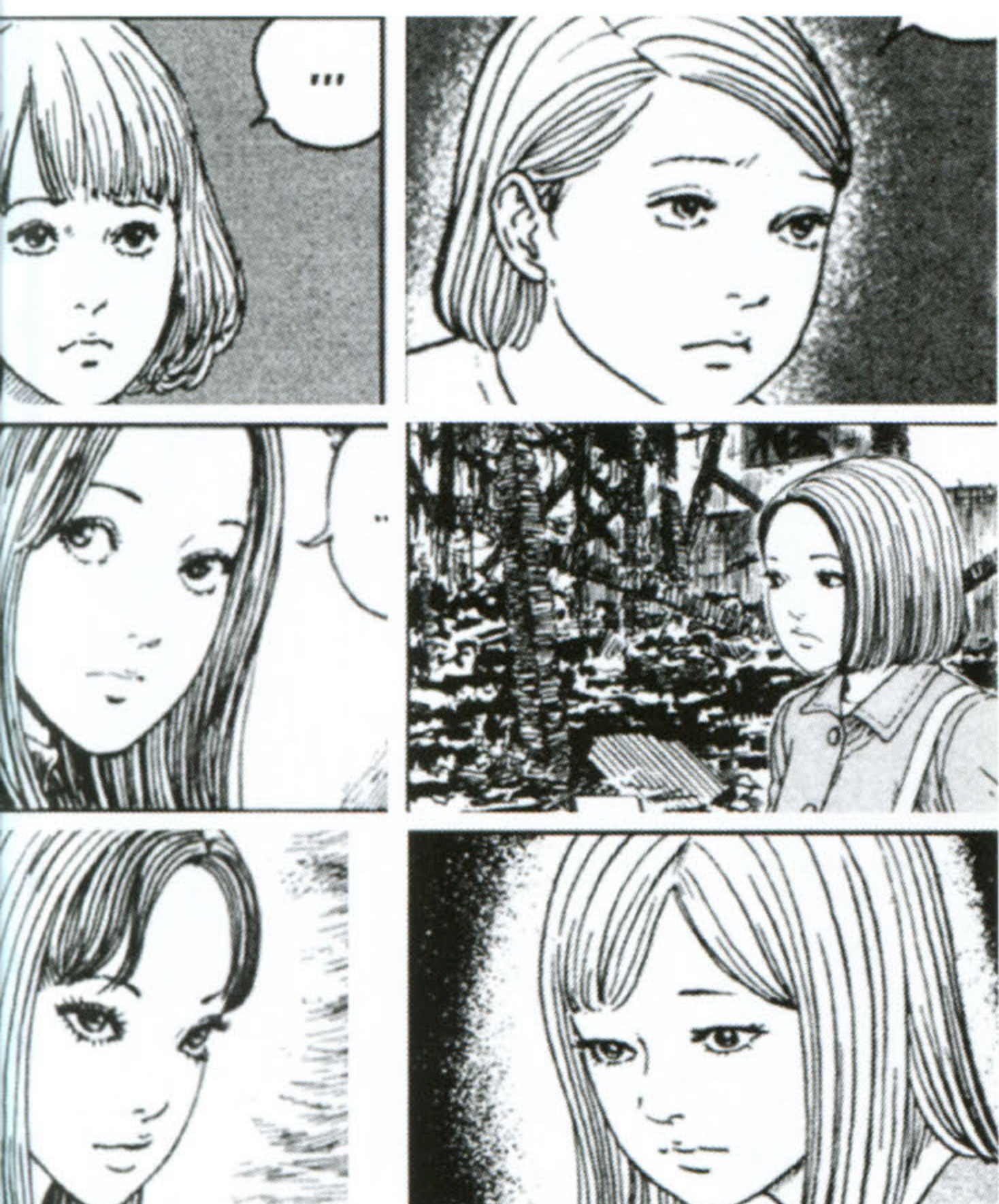
Халтура? Недостаток таланта? На самом деле нет. У Ито герои — инструмент, окно для читателя. Когда их личности важны, автор их прописывает — но чаще люди остаются только случайными свидетелями ужасного. Поэтому в детализации нет смысла. Принцип прост: чем более значимо то или иное изображение, тем больше усилий будет на него затрачено.

Самые проработанные рисунки мангака приберегает для тех моментов, которые называются page-turn surprise: «шок на новом развороте».

Монстры у Ито — это не всегда мясо и увечья («Чёрная птица»)







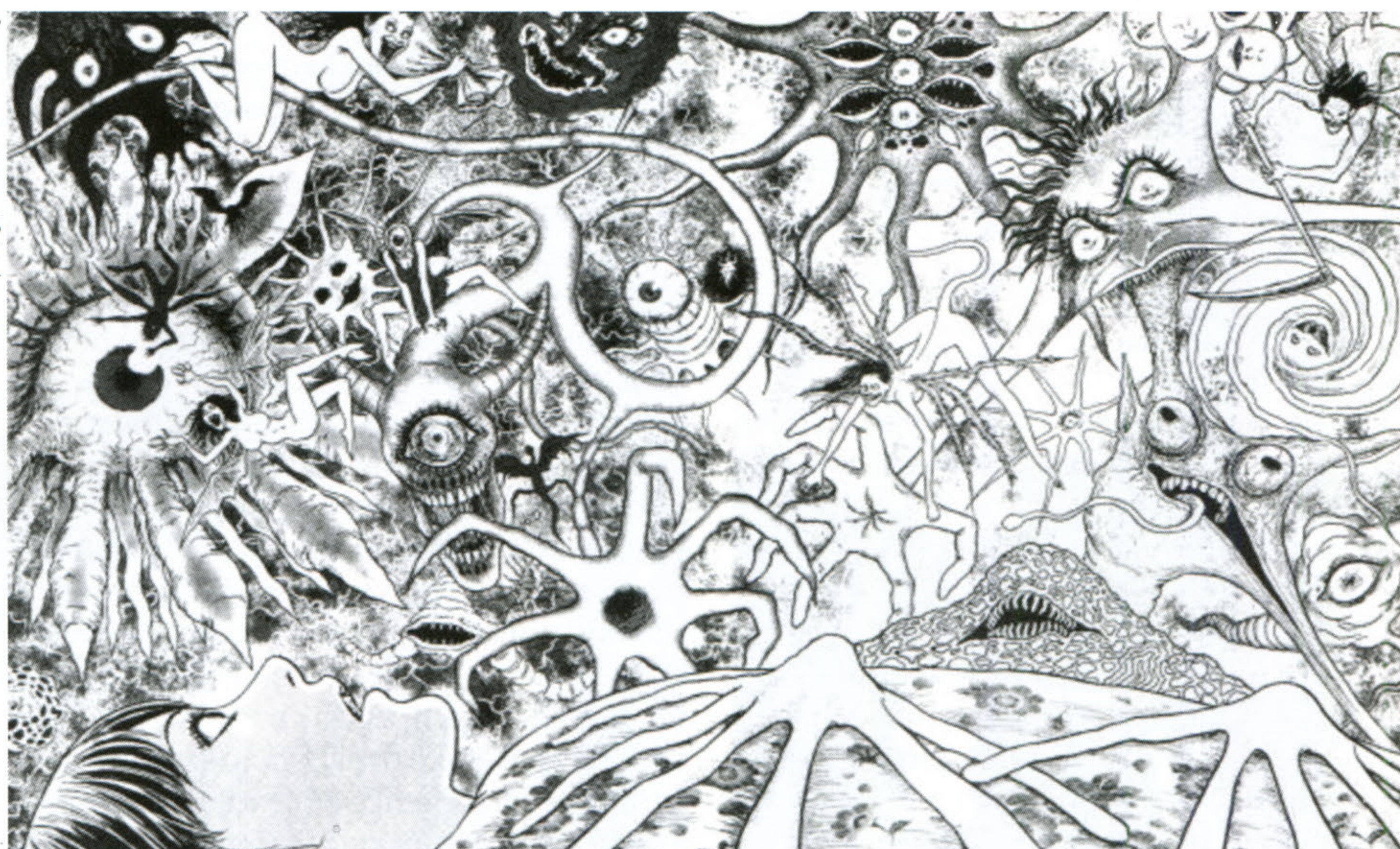
The Asahi Shimbun Company / Comics Factory

Нет, это не одна и та же девушка с разными причёсками, а героини абсолютно разных историй («Осколки ужаса»)

Нередко персонажи что-то обнаруживают: например, войдя в комнату или обернувшись в тёмном коридоре, — но читатель видит лишь их реакцию. А вот что именно они обнаруживают, выясняется, если перевернуть страницу, и оно, конечно, просто обязано повергать в шок. В рассказе «Предки» молодая девушка мучается от непонятного страха: ей кажется, что в комнату заползает гигантская волосатая гусеница. Психолог пытается ей помочь — и на последних разворотах героиня вспоминает, что на самом деле её мозг превратил в гусеницу отвратительную тайну её жениха...

Разброс тем и жанров в пределах сборника очень велик: Ито, как хамелеон, постоянно меняется, не давая читателю заскучать, — а иногда даже позволяет ему посмеяться. В рассказе «Воспоминания о дерьме» появляется мальчик, который захотел купить на ярмарке... резиновую кашку. Чудовища? Проклятия? Нет, ничего подобного: ребёнку просто стало дико стыдно, что все вокруг увидели его поступок и теперь будут вспоминать его только в связи с туалетными делами. Забавно, и всё же социальная фобия может быть страшилкой не хуже монстра Франкенштейна. Который у Ито тоже есть — конечно, сделанный на совершенно новый, особый лад.

Постепенно Ито понял, что уделяет рисованию манги гораздо больше времени, чем работе в качестве зубного техника, и без сожалений оставил медицину, чтобы всецело посвятить себя творчеству. К этому моменту он был уже известным автором: казалось, ему подвластны все грани хоррора. Однако



«Шок на новом развороте» в исполнении Ито выглядит примерно так («Одеяло»)

Дзюндзи Ито стало тесно в рамках короткой формы; его ум занимала история, которая обещала превратиться в нечто особенное. История, в которую он вложит и свои детские воспоминания, и свою любовь к Лавкрафту, и своё понимание страшного.

В ней, конечно же, есть монстры. Но главный ужас заключён в другом. Дрожь и тревогу вызывает обычная, самая естественная геометрическая

фигура, линия, которая так часто встречается в природе и которую так легко провести карандашом.

Спираль.

## Второй виток: изгибы, рыбы, хищные планеты

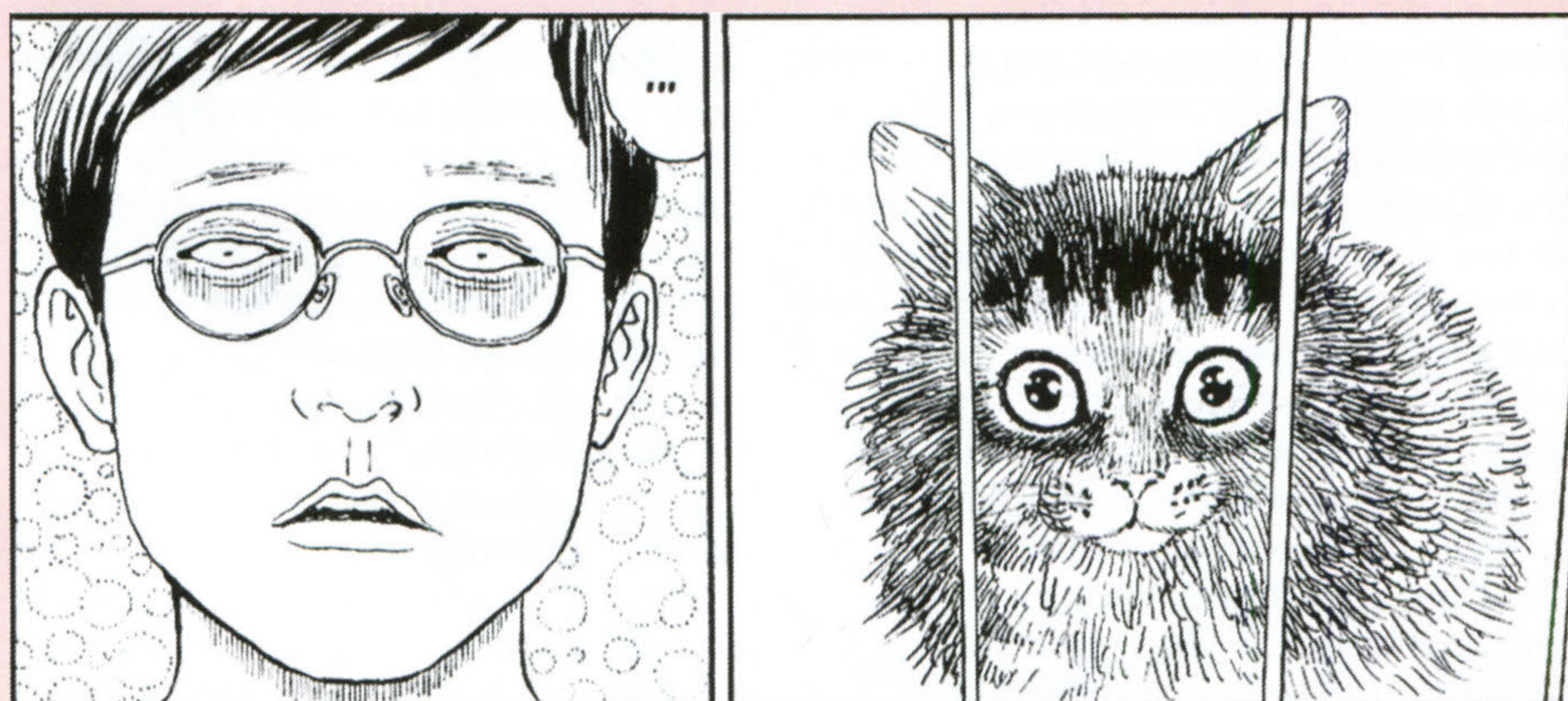
В крошечном городке Куродзу, затеряншемся на побережье Японии, живёт обычная школьница Кириэ.

## Ужасы и котики

Кажется, что автор таких страшных историй и в жизни должен быть мрачным, молчаливым типом, одетым исключительно в чёрное. Однако это не так: на самом деле Ито — тихий, немного застенчивый и улыбчивый человек, обожающий животных. Своих котов он любит настолько, что даже посвятил им отдельную мангу — «Кошачий дневник Дзюндзи Ито: Ён и Му» (2008–2009). Десять коротких весёлых историй рассказывают о ситуациях, знакомых каждому владельцу пушистых: от сложностей поездки к ветеринару до неспособности пошевелиться, когда кот уютно уселся на колени.

Подшучивать над собой мангака не стесняется: в «Кошачьем дневнике» он выступает главным комическим персонажем. Я тысячу раз говорил, что в доме никогда не будет кошек. Нет, никогда, даже и не уговаривайте! Я сказал, нет! Нет, я сказал! Что, вы всё-таки притащили в дом кота? Да ведь он... он... он такой милый!

Только почему на его спине пятно в виде черепа?..



«Кошачий дневник Дзюндзи Ито — Ён и Му»

Kodansha / Alt Graph





Asahi Sonorama / Comics Factory

Манга «Красавчик с перекрёстка» напоминает, что мечтать надо осторожнее, а загадочным красавчикам — не доверять («Любовь мертвеца»)

Жизнь её спокойна и размеренна: в такой глубинке мало что происходит, а каждый день похож на предыдущий, как похожи друг на друга вершины гор, обступающих город с севера. Но вот наконец случается знаменательное событие: в Куродзу возвращается бывший одноклассник Кириэ, её парень Сайто. Правда, сам Сайто, кажется, вовсе этому не рад: его отец, гончар, совсем помешался на образе спирали и теперь ищет её повсюду, забыв про еду и сон...

С этого момента жизнь парочки школьников — да и всего города — изменится навсегда. Спираль, точно раковая опухоль, разрастается, захватывая улицы города и разум жителей, ломая их тела и калеча души. То, что начиналось как безумие одного человека, заморожено разглядывающего линии улиточных панцирей, совсем скоро выходит из-под контроля. И вот уже в улиток превращаются ученики ближайшей школы, волосы девушек скручиваются и захватывают разум хозяек, а дети вызывают торнадо одним своим лёгким дыханием.

«Спираль» выходила в еженедельном журнале Big Comic Spirits с 1998 по 1999 год — и только потом её собрали в отдельный том.

Изображение эмоциональных сцен — визитная карточка Дзюндзи Ито («Фантомная зона»)

Журнальный формат чувствуется в первых главах манги: они представляют собой короткие разрозненные истории о влиянии спирали на отдельных обитателей Куродзу. Эти фрагменты объединены лишь главными героями — Кириэ и Сайто, которые по мере сил пытаются разобраться в происходящем. Понять им, правда, почти ничего не удаётся. Закрученная линия абстрактна; это не маньяк и не монстр, у неё нет ни мотивов, ни целей. Она просто символ ужаса и безумия, который существует за пределами человеческого восприятия, который слишком велик и сложен, чтобы принять материальный облик.

Ничего не напоминает?

Всё верно. В «Спираль» Дзюндзи Ито отдаёт должное Лавкрафту, умело смешивая классические хоррорные приёмы с тонкой, почти незаметной игрой на нервах читателя. Конечно, когда школьник превращается в завитую машину, живьём намотавшись на колесо машины, это пугает — но куда больше пугает постоянное, непреходящее чувство опасности, сумасшествия, которое, словно туман, накрывает город.

Постепенно читателя охватывает паранойя: даже если на странице изображён лишь будничные диалог, нет уверенности, что герои в безопасности. Потому что в самом углу рисунка свернулся в спиральку лист папоротника. Потому что море на фоне спокойно. Потому что в прошлой главе воспитанные жители Куродзу внезапно обнаружили, что люди-улитки очень вкусны.

И кстати, как много спиралей окружает вас прямо сейчас?

Ближе ко второй половине сюжет манги становится всё более цельным, а главы — всё более связанными между собой. Кириэ и Сайто пробуют сбежать из потерявшего рассудок городка, но власть спирали над этим местом уже так сильна, что начала деформироваться сама ткань пространства-времени. С этого момента история набирает обороты, уровень гротеска всё растёт и растёт. Школьники остаются едва ли не единственными условно нормальными людьми. Остальные, рано или поздно поддавшись шепоту спирали, либо безвозвратно теряют человеческий облик, либо (вполне реалистично, но от этого ещё более пугающе) творят ради выживания невысказанные по жестокости вещи.

Финал этой истории подлинно лавкрафтианский; удивительно,



Asahi Sonorama / Comics Factory

## Инь и ян

Супруга Дзюндзи Ито, Аяко Исигуро, тоже художница. Однако, в отличие от мужа с его мохромными кошмарами, Аяко предпочитает создавать милые, яркие работы, стилизованные под предметы классического японского искусства. Особенно ей удаются — кто бы сомневался — коты. Немного страшилок (не иначе как с подачи Ито), впрочем, тоже есть в её портфолио, но даже монстры у неё выходят симпатичными и совсем не пугающими. Как вам, например, семейка Аддамс в виде уса-тых-полосатых?



Аяко Исигуро





Аниме по манге «Спираль» всё никак не доберётся до релиза

но Ито удалось передать в рисунках весь размах и ужасающую красоту размытых словесных образов, рождённых сознанием затворника из Провиденса. От визуального воплощения они ничего не потеряли — наоборот, когда герои, попав в измерения древних божеств (инопланетян? галлюцинаций?), обретают истину, это выглядит по-настоящему сильно и эмоционально. «Спираль» не даёт ответов даже в конце — и не задаёт вопроса. Она просто открывает дверь в мир страха, чтобы мы через щёлочку могли увидеть, каким его видит Дзюндзи Ито: мир страха без лица и формы, существующего, возможно, только в разуме того, кто ему поддался.

Безусловно, эта манга — магнум опус Ито, его главное и важнейшее произведение. Здесь он в полной мере раскрыл потенциал всех приёмов, которые оттачивал в коротких историях: от боди-хоррора во всех его проявлениях до постепенного, страница за страницей, повышения напряжённости. Есть и юмор, но, конечно, особый: журналист Джейсон Томпсон назвал его «Тут нужно смеяться или бояться?»

Возможно, некоторая доля успеха манги заключается и в том огромном числе личных деталей, которыми автор наполнил своё творение. Маленький японский городок явно списан с родного города Ито, Сасакаситы, а юный Сайто с его очками и впрямь очень напоминает самого мангаку. Помимо уже упоминавшегося оммага Лавкрафту, в «Спирали» видны и следы увлечения произведениями Кадзуо (особенно The Drifting Classroom), и символы из японской

мифологии. Свои страхи Ито тоже аккуратно вплёл в происходящее: его детская боязнь насекомых тут принимает форму сошедших с ума беременных женщин, которые сосут кровь подобно гигантским комарам.

Между прочим, сам Ито тоже появляется в манге: в коротких вставках между главами он рассказывает о том, как пытался постичь тайну завитков. Для этого он, как и отец главного героя, наблюдал за улитками, а ещё старательно поедая блюда с такими узорами (вроде лапши). Способ, что и говорить, неплохой!

«Спираль» завоевала огромную популярность не только в Японии, но и за её пределами. В 2003 году её номинировали на премию Айснера — самую престижную американскую награду для авторов комиксов, а в 2009 году включили в список

## Изображение телесных ужасов, наверное, самое любимое занятие Дзюндзи Ито

десяти лучших графических новелл для подростков. Влияние городка Куродзу можно ощутить и в серии Silent Hill, и в «Звонке», и ещё в десятке культовых японских визуальных ужастиков. Гильермо дель Торо не раз признавался в любви к творчеству Ито, а Джефф Вандермеер в трилогии романов «Зона Икс» и во все построил всё повествование на одном из самых запоминающихся образов манги — на образе маяка с бесконечной лестницей, который убивает и трансформирует тех, кто по неосторожности зашёл туда. В книгах Вандермеера башня превратилась в колодец, но суть от этого едва ли поменялась.



Я убеждён, что разум человека — самое страшное и пугающее место в этом мире. Там скрываются все самые жуткие монстры и демоны.

Из передачи  
Urasawa Naoki Manben

Почти одновременно со «Спиралью» в 2001–2002 годах Дзюндзи Ито создаёт ещё одну важную работу — не такую масштабную, но тем не менее весьма личную.

Манга «Рыба» начинается с запаха. Юная Каори, которая приехала

Ито говорил, что при создании «Спирали» для вдохновения ел продукты со спиральным узором







Издательство «Фабрика комиксов» издало на русском языке практически все короткие истории Ито

на отдых к морю вместе со своим парнем Тадаси, внезапно ощущает в воздухе резкую вонь, как от протухшей рыбы. Кажется, что у неё нет источника — пока на приморский городок внезапно не нападает сухопутная акула, резво перебирающая длинными хромированными ногами.

Акула мертва — как мертвы и полчища разлагающихся рыб, которые буквально наводняют побережья всей Японии. Их приводит в действие странный механизм, срастающийся с любой живой плотью на своём пути. Когда рыбы перестают выполнять свои функции, а воздух наполняется совсем уж невыносимым смрадом, механизмы выбирают для паразитирования другую цель. И Каори почувствует это на себе...

«Рыба», как и многие истории Ито, родилась из его любимых историй и детских воспоминаний. Первый источник проследить легко: в интервью для 78 Magazine мангака говорил, что образ акулы сформировался под влиянием фильма «Челюсти» Стивена Спилберга:

Он мастерски уловил самую суть страха этим образом акулы-людоеда. Я подумал, что было бы ещё лучше запечатлеть этот страх в акуле-людоеде, которая ходит по суше, как по морю.

А вот с воспоминаниями всё немного сложнее. В детстве родители часто рассказывали Дзюндзи о войне, и описания лишений и ужасов сильно повлияли на воображение мальчика. В конце концов он стал бояться, что его заберут в армию — и вырос стойким антимилитаристом. В манге не раскрывается, откуда взялись загадочные механизмы, черпающие энергию из органики, — автор упоминал, что специально сохранил это в тайне, — однако по намёкам и подозрениям персонажей можно понять, что дело не обошлось без участия военных. И масштабный апокалипсис, который разъедает мир к финалу, как нельзя лучше показывает всю бессмысленность любых конфликтов.

В какой-то степени «Рыбу» можно считать антивоенным высказыванием Дзюндзи Ито, но прежде всего это просто стройная и законченная история, гораздо более цельная, чем «Спираль». Сюжет развивается последовательно, концентрируясь на паре главных героев. Они, как это обычно и бывает, становятся случайными участниками событий, но, пытаясь приблизиться к загадке биомеханических монстров, невольно начинают всё больше влиять на происходящее.

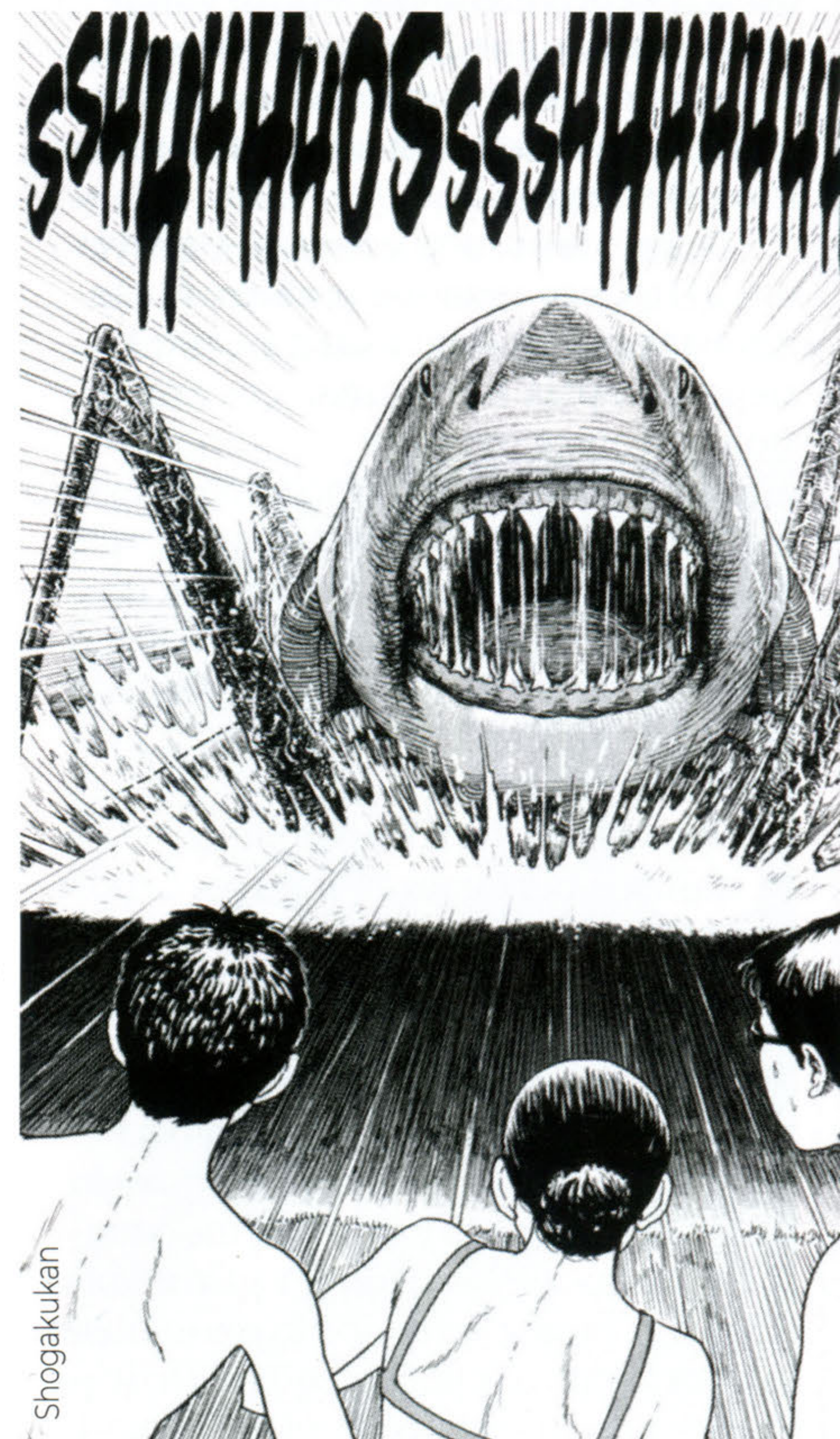
Именно в этом произведении раскрылся талант Ито как мастера боди-хоррора. «Рыба» — триумф

плотских изменений, здесь издевательства над человеческим телом если не достигли высшей точки, то как минимум приблизились к ней. Некоторые изображения (как всегда, сверхдетальные) почти физически тяжело смотреть, так явственно ощущаются мучения персонажей. А та самая вонь, с которой всё начиналось, описана столь ярко, что в какой-то моментловишь себя на том, что начинаешь морщиться от отвращения — словно Ито смог нарисовать и её тоже.

Здесь нет и не может быть хеппи-энда: попытки героев под напором охватывающего ужаса спасти хотя бы остатки прежней жизни выглядят жалко. Всё просто: люди создали оружие, с которым оказались неспособны совладать, и теперь обречены на гибель. Ни единого проблеска надежды — каждый сам пожинает то, что посеял.

И даже в такой беспросветной, тёмной, апокалиптической истории нашлось место для любви. Более того, к последней главе понимаешь, что это, в сущности, и есть история любви. Каори, даже потеряв последние остатки рассудка, вспыхивает ревностью, стоит Тадаси обратить внимание на другую женщину. Тадаси остаётся с ней до самого конца — как бы она ни выглядела, чем бы она

**«Рыба» вдохновлена «Челюстями» Спилберга. Но от этой акулы не спастись даже на суше**

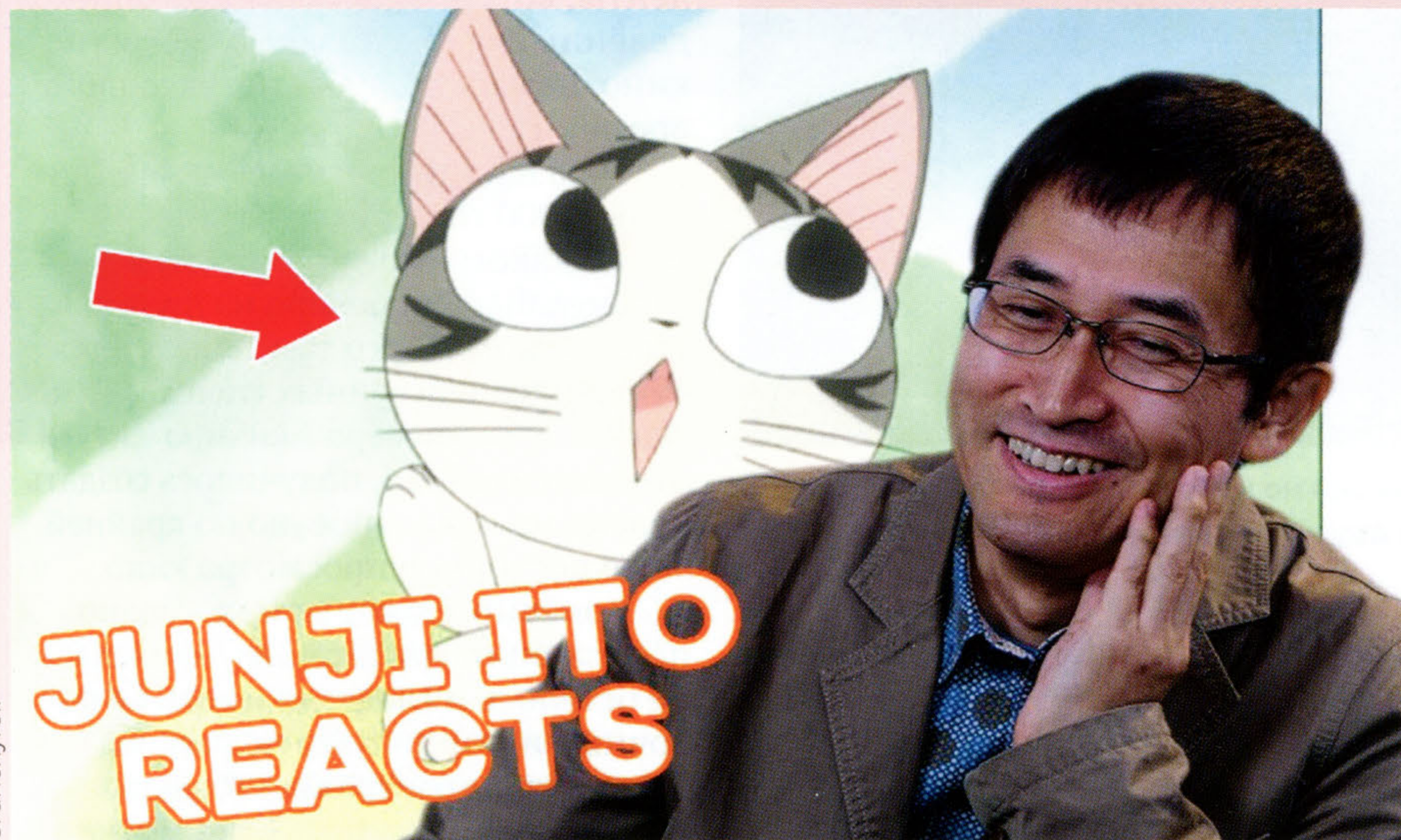


Закрученная линия абстрактна; это не маньяк и не монстр, у неё нет ни мотивов, ни целей. Она — просто символ ужаса и безумия



## Железные нервы

На YouTube существует целая серия роликов, где Дзюндзи Ито пытаются напугать. Создатели показывают ему самые популярные хоррор-иллюстрации сетевых художников, предлагают обследовать проклятый дом, но на всё это мангака реагирует вежливой улыбкой и парой одобрительных комментариев. Похоже, рисование ужасов вырабатывает непробиваемый иммунитет к любому испугу — или Ито просто слишком воспитанный, чтобы кричать на камеру.



ни стала. Его преданность возлюбленной сравнима только с его преданностью этому умирающему миру: он больше не может бороться, однако может запомнить его — и Каори — таким же прекрасным, каким он был когда-то. Щемящее чувство безысходности делает эту мангу чем-то большим, чем просто хоррором; как и другие выдающиеся образчики жанра, «Рыба» — в первую очередь история о людях и об их сломанных судьбах.

«Чтобы защититься от чего-то пугающего, ты прежде всего хочешь это «что-то» исследовать. Я думаю, это и есть часть психологии тех, кто работает в жанре ужасов.

Из интервью порталу  
Stitch's Media Mix

Мотивы, затронутые в «Рыбе», Дзюндзи Ито позже раскрыл в ещё одной своей манге, «Звезде ада Рэмина». В ней учёный обнаруживает новое небесное тело и называет его Рэмина в честь своей дочери. Однако вскоре выясняется, что космическая Рэмина приближается к Земле, пожирая по пути звёзды. Перед лицом надвигающейся катастрофы люди делают то же, что и обычно: находят крайнего. К сожалению, крайней оказывается та самая девушка, чьё имя носит хищная планета.

Ито вновь показывает читателям конец света, однако здесь Судный день не связан с ошибками человечества, он неотвратим и неизбежен. Рэмина плывёт к Земле, облизываясь, и что случится, когда она коснётся громадным языком нашего шарика, понятно любому. И всё же надвигающийся ужас — ничто по сравнению со зверствами и жестокостями, которые творят объятые страхом земляне.

В «Ремине» Ито показывает, что даже перед лицом апокалипсиса люди останутся людьми



Shogakukan

В безумной надежде избежать смерти они готовы приколотить невинную девушку к кресту, разорвать на клочки ближнего или, на худой конец, продать его со всеми потрохами. Создаётся впечатление, что Ито не питает иллюзий относительно людей: в «Звезде» он честно и без прикрас показывает, кто может быть самым опасным существом на земле. И это, как водится, не чудища и не монстры.

Помимо больших произведений, Дзюндзи Ито продолжает делать короткие рассказы, тренируя навыки в различных гранях жанра ужасов. Все они одинаково достойны внимания; за исключением отдельных спорных глав, истории выполнены на очень высоком уровне и с должным вниманием к деталям. Кстати, в некоторых из них вновь появляется Томиэ — этот бессмертный демон всегда возвращается не только к своим жертвам, но и к читателям.

Последняя на сегодня работа Ито — коротенькая манга-синописис к фильму «Маяк» Роберта Эггерса. Строгий чёрно-белый стиль рисунка перекликается с монохромной тревожностью ленты и выглядит почти как кадры из неё. Что и говорить, с маяками у Дзюндзи особые отношения: жители выдуманного им Куродзу убедились в этом на собственном опыте.

## Третий виток: ужасы экранизаций

Пришествие кошмаров Дзюндзи Ито на большие и малые экраны началось с того же, с чего и всё его творчество — с бессмертной девушки-демона. В 1998 году вышел





Фильм «Спираль» 2000 года вышел не идеальным, но он всё ещё выделяется на фоне других экранизаций Ито

в 2001-м и в 2002-м — для картины с многозначительным названием «Томиэ: Последняя глава» (увы, она последней не стала). С 2004 по 2011 год вышло аж четыре фильма, и к двум из них снова приложил руку Атару Оикава. Смотреть их можно, только если вы фанат бессмертной злодейки или японского кино: это проходные ленты, которые, несмотря на определённый шарм низкобюджетного кино, не заслуживают потраченного времени.

Гораздо интереснее фильм «Спираль» 2000 года. Игровое кино по мотивам такого сложного произведения заранее было обречено на провал: уж слишком много там событий, требующих качественных спецэффектов. Однако у режиссёра Акихиро Хигути, что удивительно, получилось создать далеко не идеальное, но по крайней мере достойное просмотра кино.

Конечно, сюжет немилосердно порезали: от масштабного финала не осталось и следа, да и многие побочные истории тоже пошли под нож во имя хронометража. Спираль захватывает город намного быстрее, чем в манге, — от этого пропадает ощущение плавно надвигающегося безумия. Но притом чувствуется, что страшные события происходят практически одновременно и наваливаются на городок со всех сторон: вот герои убегают от школьницы с разумными волосами, чтобы, не успев отдышаться, тут же попасть в переплёт с людьми-улитками. Исполнители главных ролей играют хорошо (особенно удался Сайто), а монстры выполнены достойно — по крайней мере, за них не очень стыдно. Так что, если вы готовы смириться с переработкой первоисточника и не боитесь низких рейтингов, то этот фильм для вас.

В 2000 году Акихиро Хигути вообще был в ударе: он выпустил ещё один фильм по манге Ито, «Долгий сон». Сам автор называет эту историю о парне, который проводил в своих снах годы и десятилетия, одной из своих самых любимых. Фильм получился не то чтобы хорошим, но и не беспросветно плохим. Это всё ещё тягучий, долгий японский ужастик, в котором на протяжении пятнадцати минут может вообще ничего не происходить, а потом в двух секундах может произойти всё что угодно.

На этом список экранизаций Ито, вышедших в 2000 году, не заканчивается: есть ещё «Воздушные виселицы», «Фиксация лица», «Город надгробий» и «Осикири». Если вам хочется воскликнуть «Горшок, не вари!», то я могу вас понять.

фильм «Томиэ» режиссёра Атару Оикавы. В нём были объединены несколько историй о роковой соблазнительнице, включая одну из самых эффектных: «Поцелуй», в которой голова Томиэ прорастает из полиэтилена. В фильме всё тоже начинается с головы — с головы в пакете, который прячет у себя дома одержимый нечистой силой юноша. Невольно к тайне демоницы оказывается причастна студентка Цукико, и вскоре она узнаёт, как опасно связываться с бессмертными.

Фильм представляет собой классический японский хоррор со всеми преимуществами и недостатками жанра: он не столько страшный, сколько медитативный (а потому многим может показаться затянутым). Спецэффекты сейчас выглядят довольно наивно, а порочная сущность Томиэ раскрывается

недостаточно полно для такого богатого персонажа.

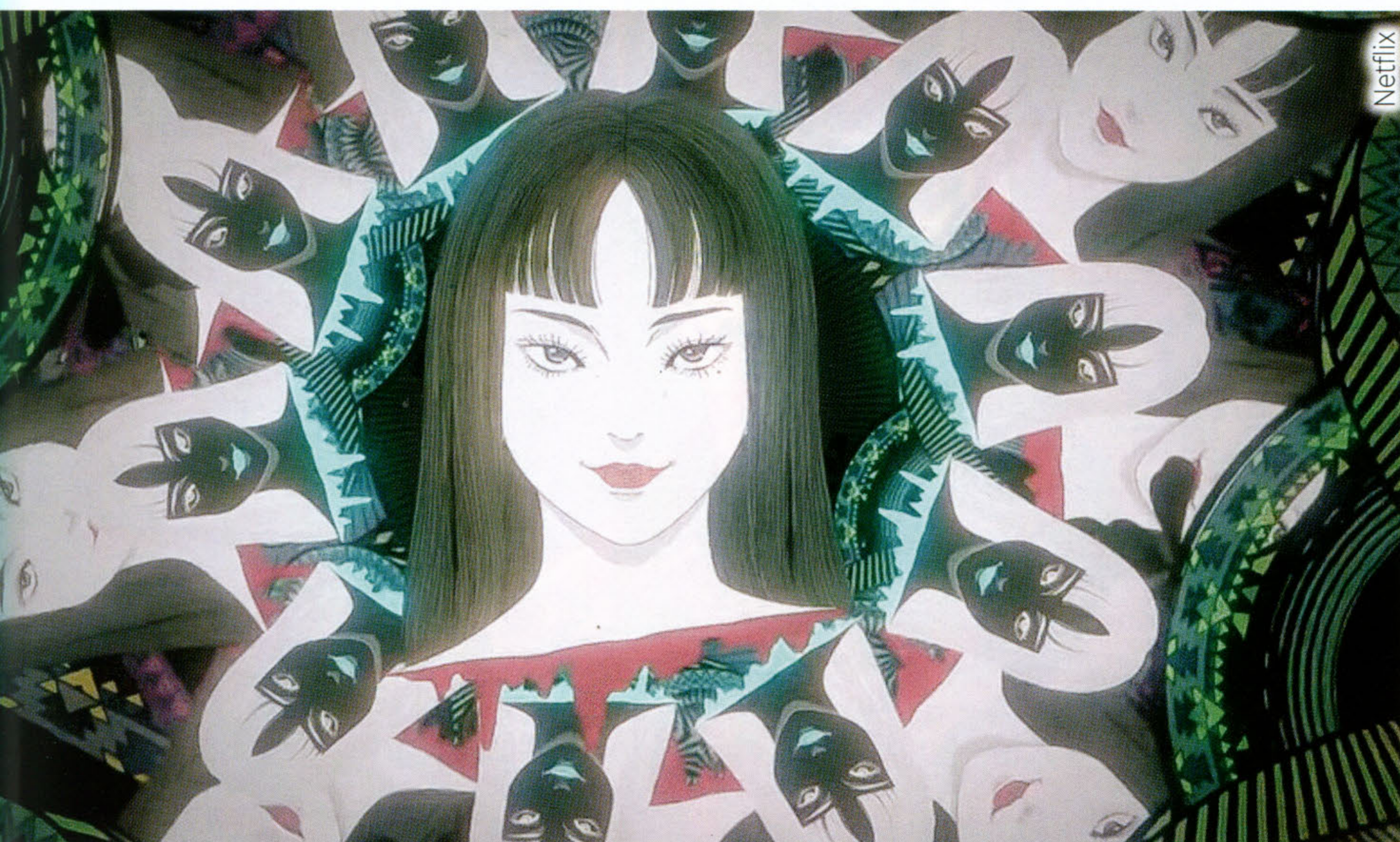
Гораздо лучше её характер показан в мини-сериале «Томиэ: Другое лицо» 1999 года. Сейчас его можно найти в виде фильма — три серии склеили воедино. Несмотря на отчаянную малобюджетность, которая чувствуется в картинке, сериал гораздо точнее следует первоисточнику. Бессмертная девушка в исполнении Руны Нагаи кажется очень привлекательной и в то же время опасной. Чувственные сцены соблазнения сняты в рамках приличий, но крайне умело; пожалуй, это лучшее воплощение демона Ито на экране.

Томиэ возвращалась в кино ещё много раз: в 2000 году для посредственного фильма «Томиэ: Replay» (который интересен разве что появлением самоходной головы),

Аниме-сериал от Netflix не передаёт детализированности рисунков Ито







Цвет монстрам Ито совершенно не идёт:  
в раскрашенном состоянии они теряют всё очарование

Смотреть все это великолепие решительно невозможно, если только вы не поклонник японского тре-ша. Увы, то, что прекрасно выглядело на бумаге, на киноплёнке становится не только нестрашным, но попросту глупым — и грошовые спецэффекты вкупе с плохой актёрской игрой только добавляют проблем.

В 2010-е для произведений Дзюндзи Ито наступила эпоха аниме-адаптаций. Первой ласточкой был ужас (в плохом смысле слова) «Рыба: Нападение рыб на Токио» 2012 года. Если рассудок и жизнь дороги вам, никогда не приближайтесь к этому творению — с философским апокалипсисом Ито оно имеет мало общего.

Двенадцать серий «Дзюндзи Ито: Коллекция», вышедшие в 2018 году, как несложно догадаться, основаны на первом сборнике коротких историй мангаки. Создатели почти покadroво перенесли на экран самые яркие рассказы мастера ужасов: от упоминавшегося выше «Долгого сна» до «Глицерида», одной из наиболее мерзких и пугающих глав первоисточника. В формате аниме кошмары Ито чувствуют себя чуть лучше, чем в игровом кино, но всё же качество картинки оставляет желать лучшего. Забудьте о любовно прорисованных деталях и монстрах, которых хочется рассматривать часами: создатели как будто поленились уделить изображению достаточно времени, отчего большинство серий выглядят блёкло.

Мешает и очевидное решение сделать сериал цветным. Оно, к сожалению, просто-напросто стёрло половину очарования. Всё-таки

монохромные, состоящие из резкой смены света и тени рисунки создают особое настроение — и пёстрое аниме его, увы, потеряло.

Не помогла делу и свежая адаптация от Netflix. Антология «Дзюндзи Ито: Маньяк» 2023 года всё так же щеголяет невыразительной, плохо прорисованной картинкой с ненужной примесью 3D. Рассказы, выбранные для аниме, либо не самые удачные у Ито, либо переработанные, так что сериал не подойдёт ни для тех, кто хочет познакомиться с ужасами японского мастера, ни для преданных фанатов.

Кому-то покажется, что с экранизациями Ито решительно не везёт. Пожалуй, так и есть, но вскоре всё может измениться. Ещё в 2019 году режиссёр Хироши Нагахама анонсировал

аниме-сериал «Спираль», в отличие от всех других адаптаций чёрно-белый. Однако сроки премьеры вскоре сдвинулись из-за пандемии ковида, а в 2022 году команда заявила, что не может назвать новую дату премьеры, поскольку хочет сделать сериал максимально близким к оригиналу. На момент написания этого материала «Спираль» пока не увидела свет, но трейлер даёт надежду на то, что когда-нибудь мы увидим отличную экранизацию главного произведения Дзюндзи Ито.

\*\*\*

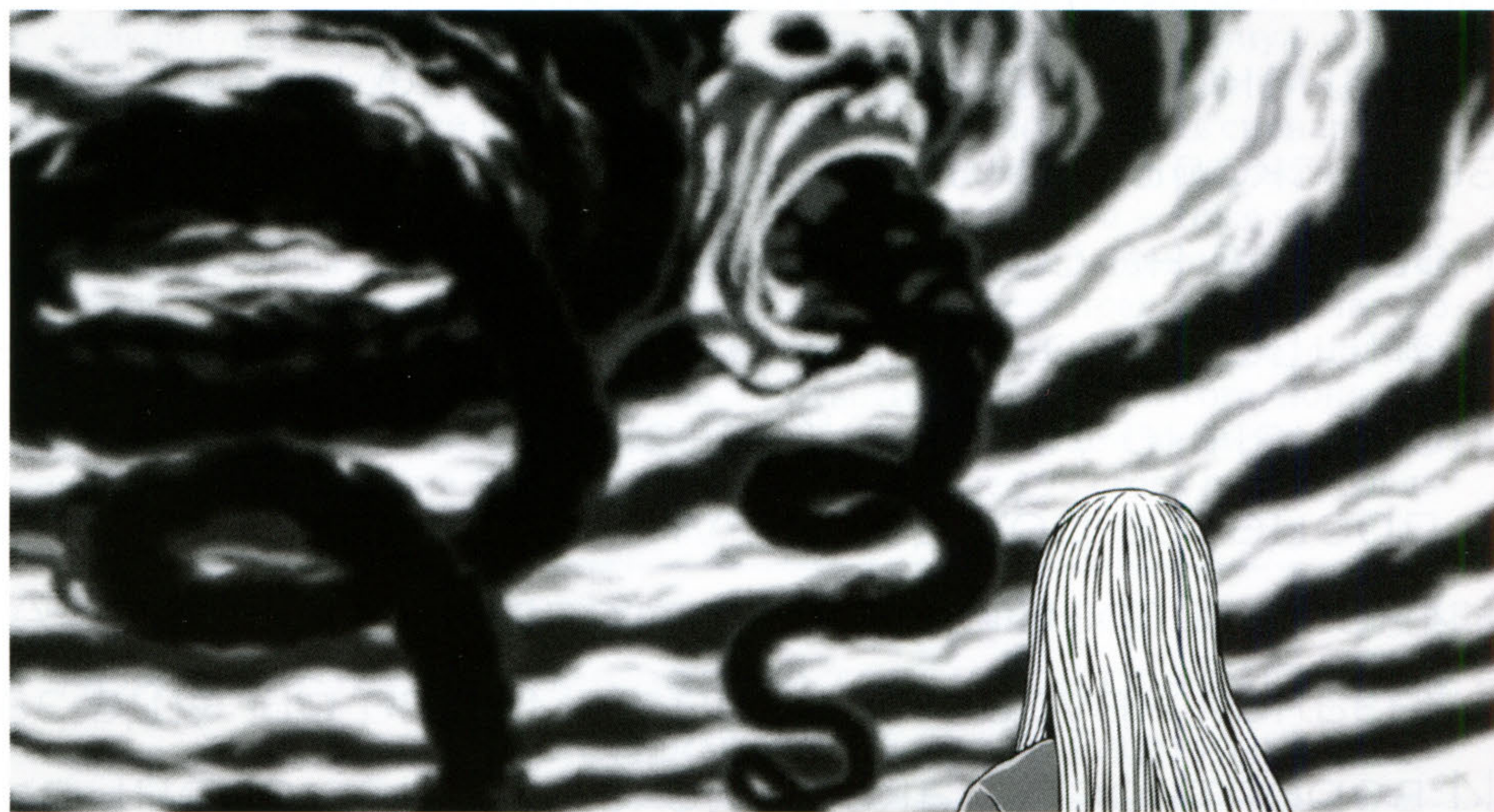
В немногочисленных интервью Ито рассуждает о том, что хотел бы поработать и в других жанрах — в научной фантастике или (внезапно!) романтической прозе. Но тут же вздыхает: ступать на неизведанную землю боязно и некомфортно. Многообразие хоррора всё ещё притягивает мангаку, и пусть он признается, что с возрастом ему становится труднее генерировать новые идеи, кажется, что он чуть-чуть лукавит. По крайней мере, до сих пор Ито не делал долгих перерывов в творчестве. Так что кто знает — вполне возможно, сейчас в кабинете его дома в Гифу как раз рождается новый невообразимый ужас.

Я хочу создавать вещи, которые словно не от мира сего. И я думаю, важнее всего в этом — правильно подобрать визуальный образ. Если я сумею подать его читателям так, чтобы они в него поверили, если это будет для них чем-то невиданным, значит, моя работа удалась.

Из передачи

Urasawa Naoki Manben

В отличие от других экранизаций, новую «Спираль» планируют сделать монохромной — такой же, как рисунки Ито







# ГЕРОЙ

## НАШЕГО ВРЕМЕНИ

### Как создавался «Железный человек»

2008 год прошёл под знаком триумфа «Тёмного рыцаря». Картина Кристофера Нолана удостоилась высочайших оценок прессы и зрителей, собрала миллиард долларов и мгновенно получила статус современной классики.

Однако спустя 15 лет очевидно, что вышедший всего за несколько месяцев до неё «Железный человек» куда сильнее повлиял на современную киноиндустрию. Да, он собрал меньше денег в прокате, а его оценки в среднем были ниже. Но именно успех «Железного человека» стал отправной точкой в процессе рождения уникального культурного феномена — кинематографической вселенной Marvel. А ведь если бы фильм оказался неудачным, она умерла бы ещё зародышем. И вероятность такого исхода была очень высока.



## «Железный человек» меняет студии

Попытки экранизировать «Железного человека» начались ещё в 1990-х. То было далеко не лучшее время для Marvel: продажи комиксов падали, и, чтобы не разориться, издательство активно и за гроши распродавало права на ещё остававшихся у неё персонажей. Среди них был и Железный человек; права на экранизацию комиксов о Тони Старке достались студии Universal.

Забегая вперёд, скажем, что это не помогло Marvel, и в 1996 году компании пришлось пройти через процедуру банкротства. Позже она потратила времени и денег, чтобы вернуть хотя бы часть проданной за бесценок интеллектуальной собственности.

О проекте Universal известно мало. Студия не планировала тратить много денег на фильм и позвала работать над ним Стюарта Гордона, известного по картинам «Реаниматор», «Извне» и «Крепость». Сценарием занимался автор «Робокопа» Эдвард Ноймайер. Предположительно его история рассказывала о постаревшем и отошедшем от дел Тони Старке, который жил затворником в пентхаусе в Лас-Вегасе. Однако после разразившейся глобальной катастрофы герою

Впервые Железный человек появился в комиксе Tales of Suspense #39 1963 года, где рассказывается каноничная история становления героя в плену (правда, во Вьетнаме), с осколками шрапнели в сердце



пришлось стряхнуть пыль со своего костюма, чтобы ещё раз спасти мир.

Работа над «Железным человеком» в Universal не продвинулась дальше написания сценария. В основном потому, что студия упорно не желала выделить фильму достойный бюджет. Проект забуксовал, и в итоге в 1996 году права были перепроданы студии 20th Century Fox, в то время как раз активно скупавшей интеллектуальную собственность Marvel. По заданию продюсеров Стэн Ли и Джефф Винтар разработали небольшой сюжетный набросок. Он устроил студийных боссов, после чего Винтар написал уже полноценный сценарий для будущего фильма.

Работа Винтара строилась на противостоянии Тони Старка и группы киборгов, которой руководил МОДОК. Суперзлодей стремился уничтожить человеческую цивилизацию и создать на её осколках новый мир, населённый гибридами людей и машин. Для этого ему нужен был доступ к оружию Старка.

Тогдашний президент студии 20th Century Fox Том Ротман высоко оценил сценарий Винтара и сказал, что тот помог ему понять суть Железного человека. Но сегодня очевидно, что это, мягко говоря, не лучшая работа. Основная мотивация злодеев — традиционное «нам нужно захватить мир, потому что нужно» — оставляла желать лучшего, действие было скомканным, а сам Тони Старк, и так прописанный довольно схематично, вообще не развивался. А ещё в истории Винтара отчаянно не хватало эпизодов с участием самого Железного человека. На весь сценарий приходилась лишь одна небольшая экшен-сцена, в которой Тони Старк использовал свой костюм по прямому назначению. Всё остальное время он либо разбирался с бесконечными техническими проблемами, либо искал для него зарядку.

Как бы то ни было, сценарий Винтара устроил студию, и она попыталась сделать следующий шаг. В 20th Century Fox считали, что для проекта подобного масштаба потребуется звезда фильмов категории А. И студии почти удалось найти такую. Сначала проектом заинтересовался Николас Кейдж, недавно потерявший роль Супермена. Затем «Железный человек» привлёк внимание Тома Круза,



Grantray-Lawrence Animation / Marvel

На телеэкранах Тони Старк впервые появился в 1966 году в рамках мультсериала The Marvel Super Heroes

Том Круз так и не надел костюм Тони Старка и до сих пор не появился в киновселенной Marvel (нейросеть)

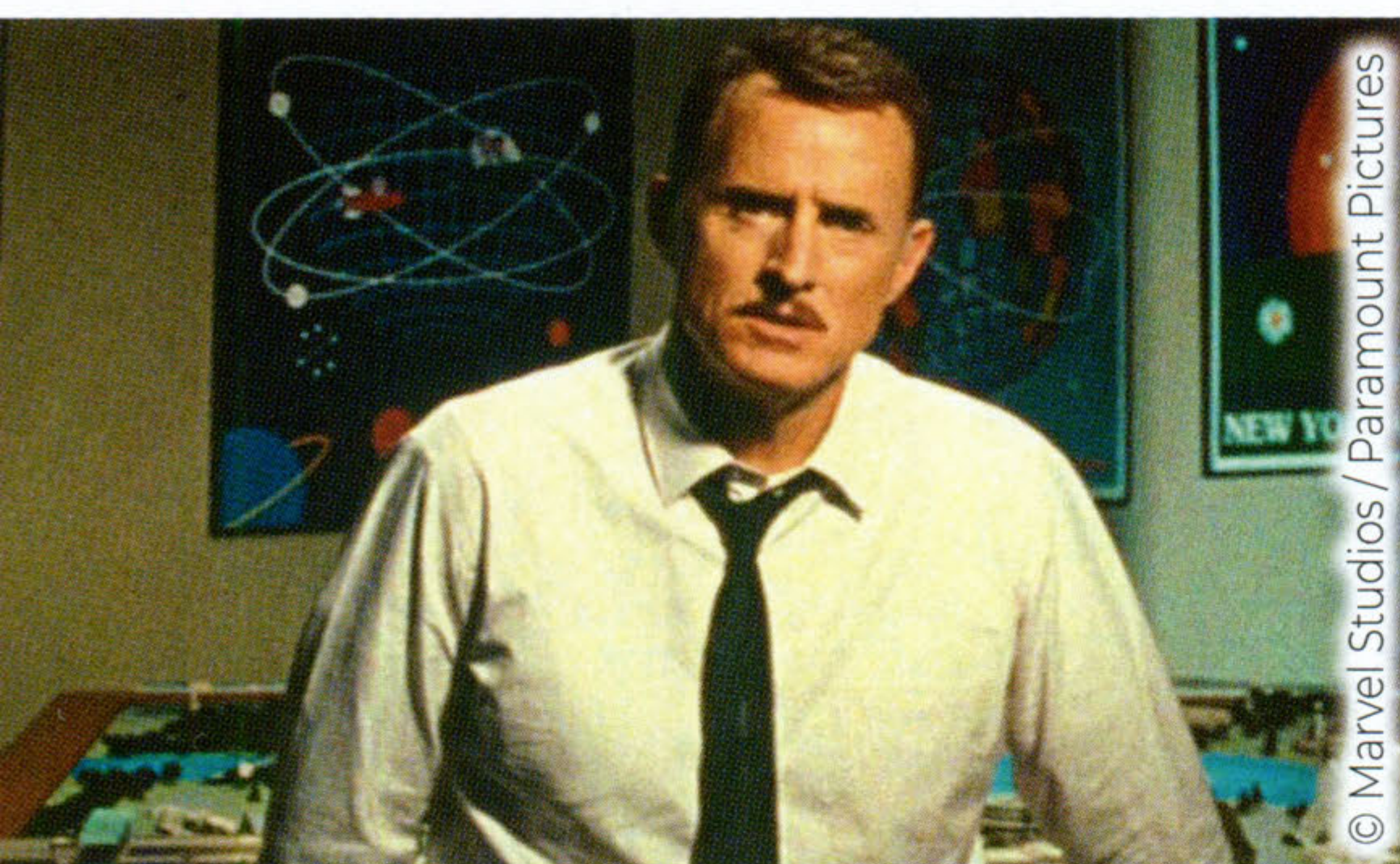


причём тот раздумывал не только сыграть Старка, но заодно и спродюсировать картину. Пресса тех лет упорно прочила на роль Пеппер Поттс его тогдашнюю жену Николь Кидман.

Однако время шло, а дело дальше общих разговоров так и не продвинулось. Чтобы придать импульс проекту, студия в 1999 году наняла Джеффри Кейна переписать сценарий, а ещё попыталась подыскать знаменитого режиссёра — тоже чтобы повысить интерес к фильму. Известно, что должность предлагали в частности и Квентину Тарантино, однако тот ответил отказом. В итоге, поняв, что проект не движется с мёртвой точки, Фох в конце 1999 года перепродала

«Железный человек» привлёк внимание Тома Круза, причём тот раздумывал не только сыграть Старка, но и заодно спродюсировать картину





В одной из ранних версий сценария антагонистом был отец Тони, Говард Старк (кадр из фильма «Железный человек — 2»)

права на «Железного человека» New Line Cinema.

Новая студия привлекла новых сценаристов. Первоначально проектом занимались Тед Эллиот и Терри Россио, будущие создатели «Пиратов Карибского моря». Содержание их сценария известно лишь в общих чертах: они хотели сделать акцент на «более экзистенциальном Тони Старке, живущем в очень сером мире, где деньги и характер изолировали героя».

Эта версия не устроила продюсеров, после чего на замену был приглашён Тим Маккэнлис. Его сценарий рассказывал о противостоянии Тони Старка и корпоративных злодеев, пытавшихся получить доступ к его технологиям. Маккэнлис также предусмотрел в своём сюжете cameo Ника Фьюри, что создавало задел на отдельный фильм об этом персонаже.

Студия забраковала и эту версию, после чего обратилась к Дэвиду Хейтеру, Дэвиду Гойеру и Марку Протосевичу. В течение нескольких дней сценаристы сидели в комнате и свободно обменивались идеями, а их разговоры снимали на камеру. После просмотра записей студия предложила должность сценариста Дэвиду Хейтеру. Через некоторое время он представил новую версию сценария. В ней Тони Старк сражался с... Говардом Старком. Всё верно, в версии Хейтера отец главного героя был главным злодеем. Говард, винивший Тони в смерти его матери, объединял силы с Джастином Хаммером и создавал армию наёмников, чтобы захватить Америку, а затем и весь мир. Любопытно, что в версии Хейтера любовный интерес главного героя сосредотачивался не на Пеппер Поттс, а на Бетани Кейб, которая должна была погибнуть в конце фильма.

Сценарий Хейтера наконец-то устроил студию, и та приступила к поиску постановщика. Сперва кандидатом был Джосс Уидон, но затем

Фавро удалось отстоять кандидатуру Роберта Дауни. Позже режиссёр объяснял свой выбор тем, что актёру удалось справиться с внутренними демонами — а в этом и заключается главное качество Тони Старка

продюсеры остановили свой выбор на Нике Кассаветисе. Студия объявила, что релиз фильма состоится в 2006 году, но вскоре Кассаветис был из проекта.

В другой ситуации это обстоятельство не стало бы роковым: студия просто нашла бы другого режиссёра и начала съёмки. Но по условиям изначального соглашения с Universal права на Железного человека не продавались навсегда, а передавались на определённое время. Если в течение оговорённого срока никто не снимал фильм, они должны были вернуться к Marvel.

Разумеется, New Line Cinema рассчитывала, что сумеет продлить срок опциона, заплатив Marvel требуемую сумму. Однако, к большому удивлению голливудских продюсеров, комиксисты отказались от сделки. Marvel решила организовать собственное кинопроизводство, и «Железный человек» должен был стать её первым самостоятельным фильмом.

В теории, чтобы сохранить за собой права, New Line Cinema могла исполнить контракт формально, быстро сняв низкокачественный фильм. Именно так поступила в 1994 году Constantine Film: сняла трешовую «Фантастическую четвёрку», а потом перепродала права 20th Century Fox. Но, к счастью для киноманов, New Line Cinema смирилась с поражением и не пошла на этот шаг.

## Первый настоящий Marvel

После банкротства и реорганизации 1996 года в недрах Marvel была создана студия Marvel Studios. Изначально она не занималась производством, а лишь отвечала за «лицензирование и упаковку» экранизаций комиксов, которые снимали различные голливудские студии. Первым таким фильмом стал «Блейд» (1998). Опыт оказался удачным, и за ним последовали «Люди-икс», «Сорвиголова», «Фантастическая четвёрка» и «Электра».

Однако перечисленные картины, хоть и выходили с плашкой Marvel, всё равно оставались фильмами других студий, и эти студии забирали себе львиную долю кассовых сборов. Это не могло не навести руководителей Marvel Studios на мысль полностью взять процесс кинопроизводства в свои руки. Да, к тому моменту значительная часть персонажей Marvel находилась в чужой собственности, но в её распоряжении всё ещё было много популярных героев, вполне подходивших для экранизации.

Перелом произошёл в середине нулевых, когда операционный президент Marvel Studios Дэвид Мейзел согласовал сделку с Merrill Lynch на получение 525-миллионного кредита под залог прав на персонажей. Эти деньги планировалось потратить на кинопроизводство.

«Блейд» Стивена Норрингтона формально можно считать первым фильмом Marvel, но производством в основном занималась New Line Cinema







«Невероятный Халк» должен был стать сиквелом фильма Энга Ли, но после возвращения прав Marvel решила перезапустить героя

Стоит отметить, что в те годы разные руководители Marvel Studios имели диаметрально противоположные взгляды на то, сколько фильмов следует выпустить и на каких персонажах сконцентрироваться. В итоге победила позиция Мейзела, предлагавшего сделать ставку на два крупных проекта: «Железного человека» и «Невероятного Халка». Он был назначен председателем студии, а продюсер Кевин Файги, работавший над прошлыми кинокомиксами Marvel, занял должность президента по производству. В качестве первого фильма Marvel выбрала именно «Железного человека»: права на него недавно вернулись студии.

## В поисках Тони Старка

Marvel Studios начала всё с чистого листа и вскоре столкнулась с проблемой «нехватки» сценаристов. Очень многие авторы, которым студия предлагала поработать над фильмом, отказывались. Кто-то считал Тони Старка слишком малозначительным и потому неинтересным персонажем вселенной Marvel, а кто-то просто не хотел связываться со дебютным проектом непонятной студии, от которой можно было ждать любого подвоха.

Тем не менее вскоре фильм обзавёлся режиссёром. Первым кандидатом был Лен Уайзман, однако в итоге должность занял Джон Фавро. Этому немало способствовало то, что актёр со времён съёмок «Сорвиголовы», где он играл Фогги Нельсона, сохранил неплохие отношения с продюсером и первым председателем Marvel Studios Ави Арадом. Фавро отметил своё назначение тем,

что сел на диету и сбросил около 30 килограммов.

Следующим шагом стал кастинг. Некоторое время студия рассматривала возможность взять на роль Тони Старка большую звезду вроде Хью Джекмана или Леонардо Ди Каприо. Но в итоге пересилила точка зрения Джона Фавро. Он считал, что «Люди-икс» и «Человек-паук» продемонстрировали, что фильмам про супергероев для успеха не требуется большая голливудская звезда, ибо ей по факту уже является сам персонаж. Он хотел отдать главную роль не слишком известному актёру. В пробах приняли участие Сэм Рокуэлл (позже он получит роль Джастина Хаммера в сиквеле «Железного человека») и Тимоти Олифант. Но, отсмотрев пробы Роберта Дауни, Фавро

## Гений, миллиардер, плейбой, филантроп

В ходе подготовки к съёмкам Роберт Дауни — младший и Джон Фавро посетили штаб-квартиру SpaceX и встретились с Илоном Маском. По словам актёра, Маск оказался похож на его героя тем, что может ухватиться за идею и посвятить ей всего себя, не теряя ни минуты. После завершения экскурсии Дауни даже попросил Фавро разместить ещё не поступившую в продажу Tesla Roadster в мастерской своего героя. Это должно было символизировать то, что Старк настолько крут и общителен, что может заранее получить эту машину. Позже Илон Маск появился в cameo во втором «Железном человеке».

моментально понял, что нашёл своего Тони Старка.

По очевидным причинам далеко не всем в руководстве студии понравился выбор режиссёра. В начале 1990-х Дауни считался одной из самых многообещающих восходящих голливудских звёзд. Но серия скандалов, связанных с наркозависимостью актёра, в итоге привела к проблемам с законом и к году заключения в тюрьме. Это, казалось бы, навсегда похоронило его карьеру. Даже несмотря на то, что в начале нулевых актёру удалось избавиться от пагубных привычек и начать постепенно восстанавливать разрушенную репутацию, он всё ещё считался тёмной лошадкой. Продюсеры боялись с ним связываться, а некоторые страховые компании попросту отказывались работать с проектами, в которых принимал участие Дауни.

Джон Фавро получил кресло режиссёра благодаря роли в экранизации «Сорвиголовы» с Беном Аффлеком







© Marvel Studios / Paramount Pictures

«Железный человек» не просто перезапустил карьеру Роберта Дауни — младшего — он сделал его одним из самых высокооплачиваемых актёров Голливуда

И тем не менее Фавро удалось отстоять его кандидатуру. Позже режиссёр объяснял свой выбор тем, что все взлёты и падения актёр переживал на глазах у публики. Но ему удалось справиться с внутренними демонами — а в этом и заключается главное качество Тони Старка. Ещё одним преимуществом Дауни было то, что он любил комиксы.

Роль ближайшего друга Старка, полковника Джеймса Роудса, получил Терренс Ховард. Возлюбленную героя Пеппер Поттс согласилась сыграть Гвинет Пэлтроу, а антагониста Обайю Стейна — Джефф Бриджес. А Пол Беттани подарил голос искусственному интеллекту Д.Ж.А.Р.В.И.С. В интервью, которое он дал при выходе фильма, Беттани назвал работу над

«Железным человеком» самой лёгкой в своей жизни (он записал все реплики буквально за пару часов). Актёр ещё не подозревал, насколько его роль разрастётся в будущем.

Как ни парадоксально, но именно Терренс Ховард оказался самым высокооплачиваемым актёром из всего каста «Железного человека». За свою роль он получил 4,5 миллиона долларов (с обещанием увеличения гонорара в сиквеле), в то время как Дауни заплатили лишь 500 тысяч.

Впрочем, большой гонорар не сослужил Ховарду добрую службу. Успех первого «Железного человека» сделал Дауни суперзвездой, благодаря чему, разумеется, его зарплата значительно выросла. А вот гонорар Ховарда в продолжении урезали до миллиона

долларов. Актёр не согласился на это и ушёл из проекта. Позже он даже обвинял в случившемся Дауни, утверждая, что в своё время помог ему получить роль Тони Старка и взамен тот мог бы и урезать себе гонорар. Место ушедшего Ховарда занял Дон Чидл, который также пробовался на эту роль.

## Супергеройская импровизация

Учитывая, что «Железный человек» был первым самостоятельным фильмом Marvel и от его успеха зависело всё будущее молодой студии, можно предположить, что его сценарий перед съёмками тщательно отполировали и вывели до последней строчки. Но нет. На протяжении большей части съёмок у фильма не было законченного сценария.

Это кажется ещё более парадоксальным, если вспомнить, что над «Железным человеком» параллельно работали целых две команды сценаристов. Артур Маркам и Мэтт Холлоуэй написали один набросок сценария, а второй независимо от них сделали Марк Фергус и Хоук Остби. Всё это воедино сводил сам Фавро, в процессе дополнительно консультируясь по поводу сюжета с несколькими авторами комиксов. Итоговую рукопись полировал Джон Огаст.

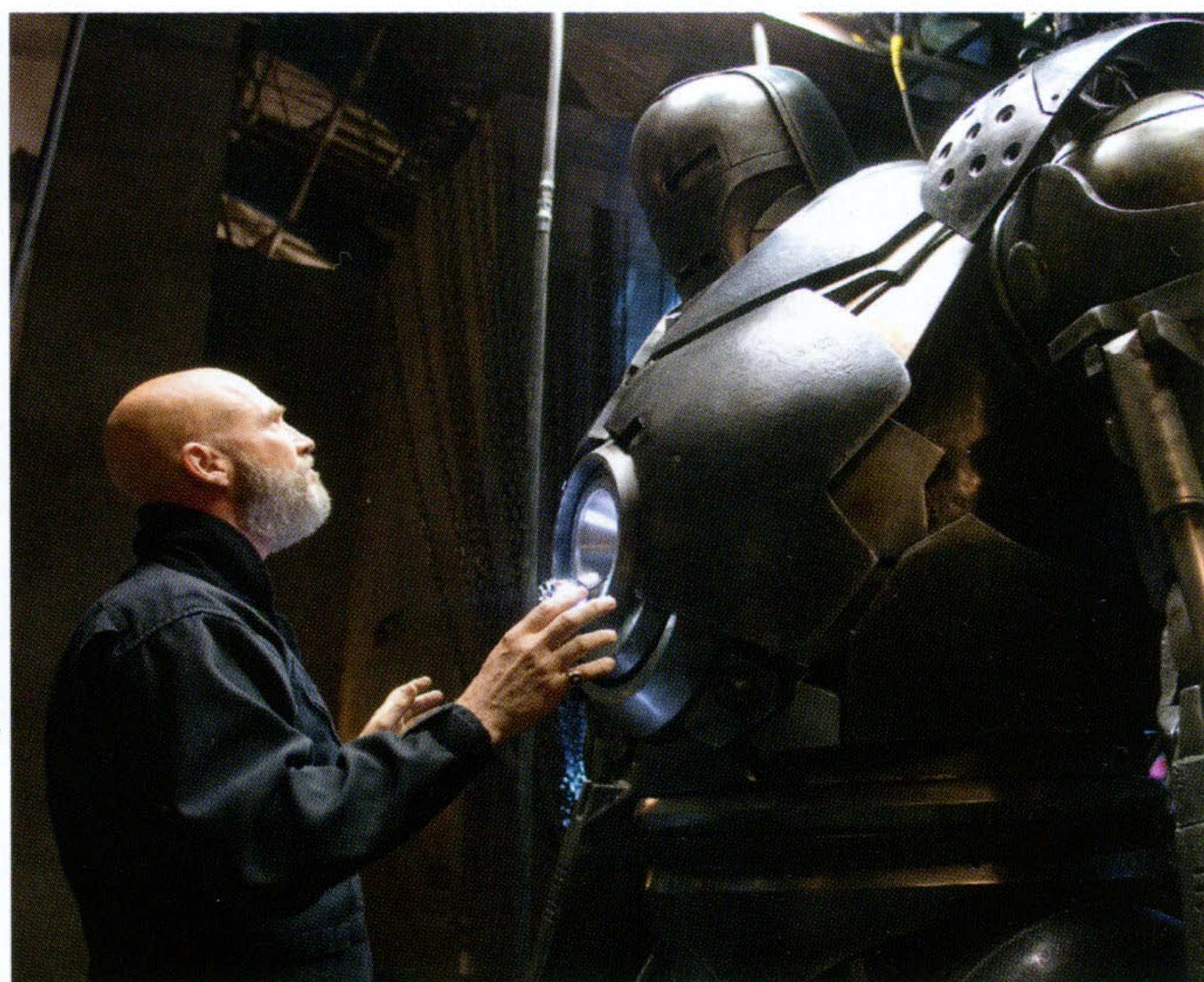
В процессе работы в сюжет внесли серьёзные изменения. Например, изначально действие происходило в Нью-Йорке, а не в Калифорнии. Но Фавро забраковал эту локацию, так как счёл, что публика от неё устала: слишком многие кинокомиксы отдают предпочтение Восточному побережью США.

Гонорар Терренса Ховарда, игравшего роль полковника Роудса, превышал гонорар Роберта Дауни — младшего в девять раз

Джефф Бриджес узнал о том, что сыграет злодея, уже после того, как подписался на роль



© Marvel Studios / Paramount Pictures





Роберт Дауни  
сымпровизировал  
значительную часть  
диалогов, фактически  
выступив неофициальным  
сценаристом

Также у фильма поменялся злодей. Им должен был стать Мандарин, но после разговора с Марком Милларом, высказавшим не слишком лестное мнение о сценарии, Фавро передумал. Он пришёл к выводу, что древний азиатский волшебник не впишется реалистичную атмосферу, которую режиссёр стремился выстроить. В итоге злодеем решили сделать Обадаю Стейна, хотя планировалось, что в первом фильме он будет верным союзником Старка и перейдёт на сторону его врагов лишь во второй части.

Съёмки картины стартовали в марте 2007 году. По интересному совпадению съёмки в основном проходили в павильонах студии Плайя-Виста. Некогда они принадлежали компании Говарда Хьюза — в своё время тот был одним из главных прототипов Тони Старка.

Первые несколько недель команда снимала сцены пребывания Тони Старка в плену. Для этого построили декорацию пещеры размером 137 на 182 метра с раздвижными блоками, дававшую съёмочной группе большую свободу. После того как художник-постановщик картины

Поначалу Джеффа Бриджеса тяготило отсутствие финального сценария при подготовке к роли, но потом он просто решил представить, что снимается в экспериментальном студенческом фильме



Для съёмок эпизодов в плену выстроили огромную декорацию пещеры с раздвижными блоками и системой кондиционирования воздуха

Джон Фавро сам делал захват движений для некоторых эпизодов с костюмом Железного человека



посмотрел видео с бойцами Талибана\* из Афганистана, у которых изо рта шёл пар, он настоял на том, чтобы оснастить «пещеру» системой кондиционирования воздуха.

Даже на этой стадии сценарий ещё не был готов. Авторы сосредоточили основные усилия на том, чтобы сделать историю целостной и разработать экшен-эпизоды, а всё остальное писалось прямо на месте. По воспоминаниям Джеффа Бриджеса, перед съёмкой крупных сцен актёры зачастую вообще не знали подробностей и прямо на съёмочной площадке

\* Движение Талибан признано террористической организацией решением Верховного суда Российской Федерации

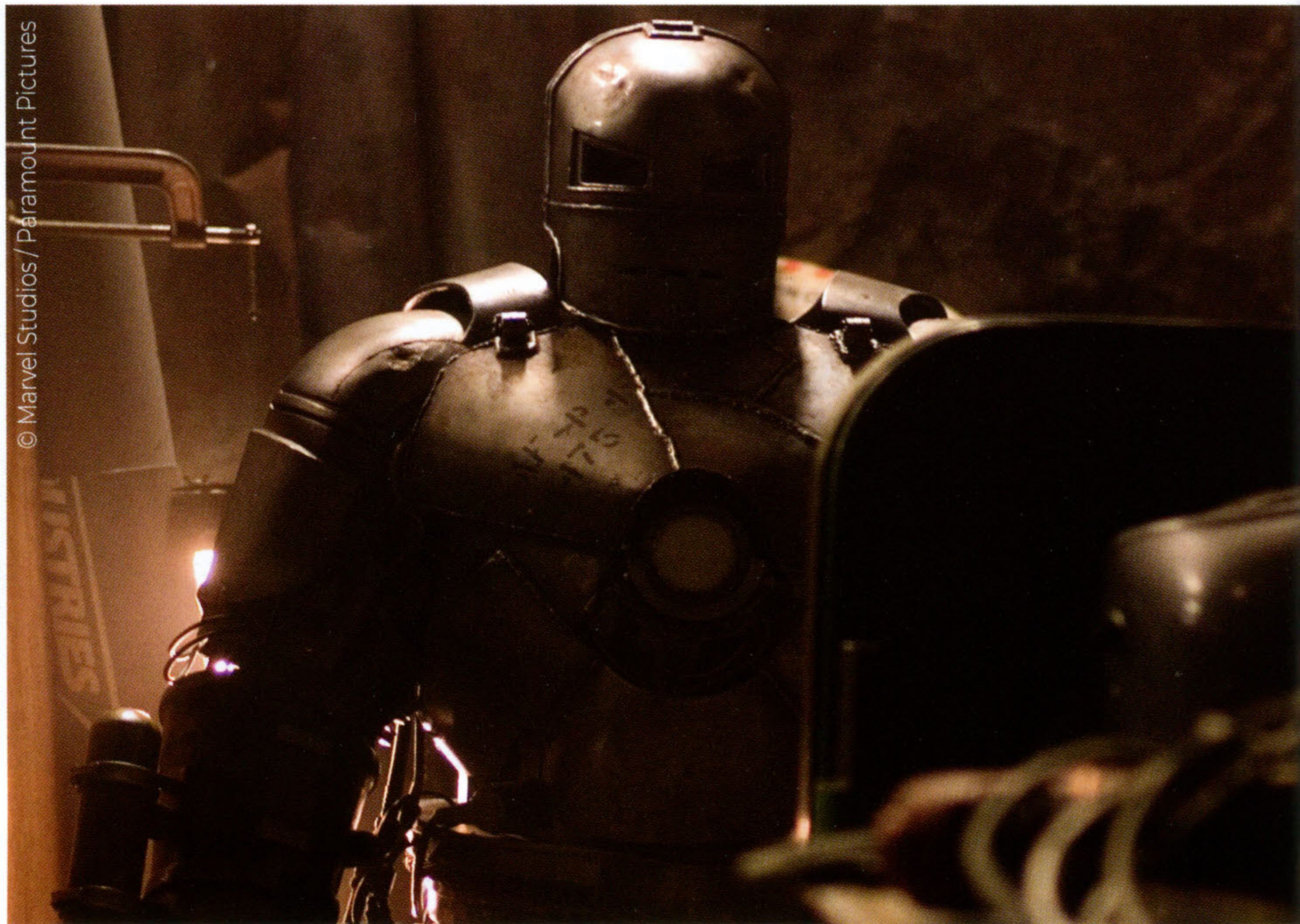


Сэмюэл Л. Джексон сыграл Ника Фьюри в сцене после титров без каких-либо официальных договорённостей по поводу дальнейшего участия в киновселенной

созванивались с командой сценаристов по поводу идей и прорабатывали детали. Свою лепту в создание хаоса вносили и представители Marvel, которые постоянно очерчивали рамки возможного и невозможного для фильма.

Из-за ситуации со сценарием Джон Фавро поощрял актёров импровизировать, считая, что благодаря этому фильм будет выглядеть более естественным. Выбор Дауни на роль Тони Старка оказался скрытым благословением для создателей. Актёр активно работал над своим персонажем и симпровизировал значительную часть диалогов, фактически выступив неофициальным сценаристом. Фавро всеми силами помогал ему, давая столько дублей, сколько актёр просил, и снимал их несколькими камерами с разных ракурсов, поскольку Дауни каждый раз играл сцену по-новому и добавлял от себя новые реплики. Именно Дауни придумал заставить журналистов сесть на пол во время пресс-конференции Старка, а также сочинил речь для демонстрации ракеты «Иерихон».

Продолжала работать и команда сценаристов. Одной из последних на свет появилась сцена после титров. Её основным идейным вдохновителем был Кевин Файги, перекинувший



Первый костюм Железного человека весил около 40 килограммов. К слову, он был оснащён настоящим огнём

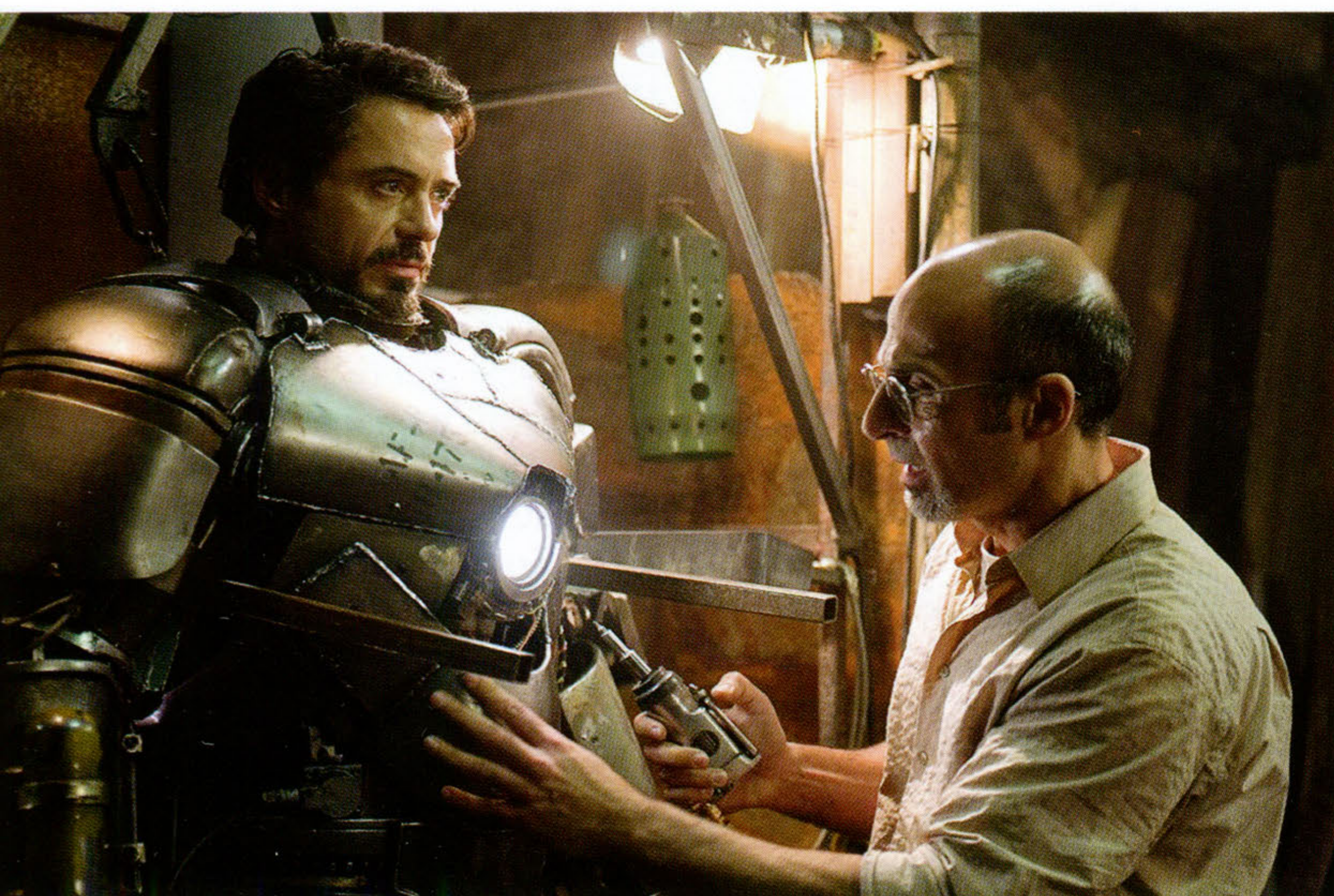
таким образом первый мостик к киновселенной Marvel. Диалоги для сцены после титров написал знаменитый сценарист комиксов Брайан Майкл Бендис, причём создатели выбрали лучшие реплики из нескольких вариантов. В одной из отснятых сцен прозвучала фраза «Нам словно не хватало гамма-аварий, укусов радиоактивных пауков и различных мутантов». Однако её пришлось удалить, чтобы избежать потенциальных юридических проблем, поскольку права на «Людей-икс» принадлежали 20th Century Fox, а права на «Человека-паука» — Sony. Любопытно, что Сэмюэл Л. Джексон сыграл Ника Фьюри

без каких-либо официальных договорённостей по поводу его дальнейшего участия в киновселенной.

Саму сцену снимала небольшая съёмочная группа, чтобы избежать утечки информации. Тем не менее слухи о cameo Фьюри всё же просочились в интернет. Поэтому по решению Файги эпизод был вырезан из всех копий, предназначенных для предпоказов.

За разработку костюмов Железного человека отвечала студия легендарного Стэна Уинстона, работавшего над «Терминатором», «Парком юрского периода», «Хищником» и множеством других культовых фильмов. Создатели планировали создать их с помощью

Дизайн брони для фильма создал художник Ади Гранов, работавший в том числе над комиксами про Железного человека





компьютерной графики, но, к счастью, позже передумали. Так что примерно в 80% эпизодов с бронёй Mark I в кадре вы видите не CGI, а реальный костюм. А для брони Обадаи Стейна была построена 360-килограммовая аниматронная модель, который управляли пять операторов.

«Железный человек» стал последним завершённым фильмом Стэна Уинстона. Звезда мира спецэффектов ушёл из жизни 15 июня 2008 года, спустя полтора месяца после премьеры картины.

## Рождение легенды

Если разложить историю создания «Железного человека» на сухие факты и затем дать их для анализа экспертам, то большинство из них, скорее всего, скажет, что картину ждёт неминуемый провал. Судите сами. Это был первый фильм от студии, которая ранее никогда не занималась кинопроизводством самостоятельно. Проект получил внушительный по тем временам 140-миллионный бюджет. При этом у руля стоял режиссёр, чья последняя работа («Затура») провалилась в прокате, а главную роль играл актёр, который всё ещё прочно ассоциировался у массовой публики со всяческими скандалами. И наконец, фильм снимали без завершённого сценария.

В общем, идеальный рецепт будущей прокатной катастрофы. Конечно, в Marvel осознавали все риски. Студия вложила немалые деньги в продвижение картины, взяв за образец маркетинговую кампанию «Трансформеров». Но очевидно, что никакая реклама не могла заставить зрителей полюбить кино.

«Железный человек» вышел на экраны американских кинотеатров 2 мая 2008 года. Картина стартовала с первой строчки и показала неплохую стойкость. По итогам проката фильм собрал 318 миллионов в США, ещё 266 миллионов дал мировой прокат.

Конечно, по меркам нынешнего Marvel, привыкшего к стандартной кассе в миллиард долларов, такой результат считается слабым. Но 15 лет назад всё было иначе. Фильм не просто окупился в прокате и принёс прибыль, он также доказал способность Marvel самостоятельно снимать фильмы. Что ещё более важно, картина пришлась по душе критикам и зрителям, что открыло дорогу продолжениям.

Этот успех оказался особенно важен в свете результатов «Невероятного Халка», вышедшего всего через месяц. При 150-миллионном бюджете он собрал всего лишь 264 миллиона




В 2022 году «Железный человек» был отобран для сохранения в Национальном реестре фильмов США. В него включают картины, имеющие культурное, историческое или эстетическое значение

долларов в мировом прокате. До недавнего времени этот фильм оставался единственной финансовой неудачей Marvel на фоне последующей полосы впечатляющих успехов.

Но это мы знаем сейчас. А 15 лет назад картина выглядела совсем иначе. Если бы сборы «Железного человека» оставляли желать лучшего, то после фиаско «Невероятного Халка» это практически наверняка поставило бы крест на любых планах по созданию кинематографической вселенной Marvel.

А так, с успешным «Железным человеком» за спиной Marvel получила

возможность заняться разработкой его сиквела и фильмов про других супергероев. Всё это заложило фундамент для рождения одного из наиболее удивительных кинематографических феноменов XXI века, который на протяжении более чем десятилетия определял (и, вполне возможно, продолжит определять, что бы там ни говорили про скорую смерть MCU) ландшафт киноиндустрии. Так что «Железный человек» достоин называться фильмом-супергероем. Ведь ему удалось сделать то, что до этого многим казалось невозможным. 

Железный человек положил начало успешной киновселенной, которая пережила не только конкурентов, но и самого героя







Paramount Pictures

**Текст:** Инар Искендрова, Александр Гагинский

# ФИЛЬМЫ & ФАНТАЗИИ

## Экранизации *Dungeons & Dragons*. Часть 1: официальные

Долгие годы *Dungeons & Dragons*, величайшей из настольных ролевых игр, катастрофически не везло с экранизациями. Попытки превратить её в блокбастер терпели сокрушительное поражение. Однако, похоже, «Честь среди воров», которая вышла в этом году на экраны, сняла с франшизы проклятие. По этому радостному поводу вспомним её предшественников, прикинем, все ли экранизации D&D были плохи и какие уроки из них могли бы извлечь создатели будущих фильмов.

В первой статье мы пройдемся только по фильмам, официально выходившим под брендом D&D.



## Подземелье драконов, мультсериал (1983–1985)

К середине 1980-х ролевая система Dungeons & Dragons уже набрала популярность и была у всех на слуху — но не так, как хотелось бы её владельцам, издательству TSR. Совсем недавно отгремели скандалы: «блюстители морали» обвиняли D&D чуть ли не в сатанизме. Теперь TSR старалось очистить репутацию игры и подавать её как семейное развлечение для детей и юношества. Создатель D&D Гэри Гайгэкс решил, что лучше всего для этого подойдёт мультсериал. Над ним работали две студии, американская Marvel Productions и японская Toei Animation, которые позже выпустят «Трансформеров».

При этом сама рекламируемая игра в сериале не упоминается. Он погружает в D&D нестандартно: через историю о попаданцах. Шестеро подростков отправились в парк развлечений прокатиться на аттракционе «Подземелья и драконы». Горки неожиданно переносят их в фэнтезийный мир, где они сталкиваются с единорогом, пятиглавой драконницей Тиамат и злым волшебником Венджером. Выручает ребят загадочный Хранитель подземелья, который дарит каждому волшебный артефакт, подходящий классу его персонажа.

Эту экспозицию создатели уместили в заставку, которая длится всего минуту. Так что мультсериал можно смотреть с любой серии: он представляет собой набор почти не связанных друг с другом приключений. Очень удобно для вовлечения новых зрителей, которые могли случайно наткнуться на «Подземелья и драконы».

Вместе с тем это лишило мультсериал связного сюжета, который развивался бы от серии к серии, поэтому интерес зрителей пришлось удерживать

другими средствами. Цель героев — вернуться в родной мир, но каждый раз что-то им мешает (чаще всего Венджер). Такая повторяющаяся структура позволяла сохранять напряжение и заставлять зрителей гадать, смогут ли герои попасть домой.

Мультсериал не воспроизводил механику игры: разумеется, никакие броски кубиков не определяли ход событий. Однако история шести подростков, поневоле ставших героями иного мира, ненавязчиво знакомила зрителей с особенностями игры: местами, предметами, монстрами и прочими существами. Каждый из главных героев принадлежал к определённому игровому классу, причём некоторые из них присутствуют в старых редакциях и нынешним игрокам не знакомы.

Вожак группы Хэнк — рассудительный *следопыт* с энергетическим луком. Дерзкая Диана — *акробат* с раздвижным шестом (этот устаревший класс был близок к *плуту*). Класс Шилы — *вор*; сама она застенчива, осторожна и предпочитает действовать скрытно, в чём ей помогает плащ-невидимка. Брат Шилы, храбрый и импульсивный мальчик Бобби — *варвар* с огромной дубиной, от удара которой сотрясается земля. Получается забавный контраст, потому что Бобби — младший в группе, ему всего 9 лет. *Волшебник*-очкарик Престо колдует, доставая предметы из магического колпака. Похоже, ему чаще остальных не везёт с бросками костей: он то и дело вытаскивает не то, что нужно.

Самый необычный персонаж — рыцарь Эрик со щитом, создающим силовое поле. Он не паладин, как многие считают, а *кавалер* — этот класс ныне подзабыт. А главное, в отличие от товарищей, он далеко не положительный герой. Создатели специально сделали его комическим плохишом,



Хранитель подземелья, символ сериала, и единорожка Юни

который нарушает единство команды. Он часто ворчит и ноет, трусит, а иногда даже бросает друзей, но всё же берёт себя в руки в трудный момент.

Руководит приключениями героев Хранитель подземелья — волшебник, похожий на Йоду. На самом деле это хорошо знакомый всем игрокам *dungeon master* — ведущий игры (что в русском переводе не так очевидно). На протяжении всего мультсериала он даёт им поручения (квесты, по сути) и загадочные советы.

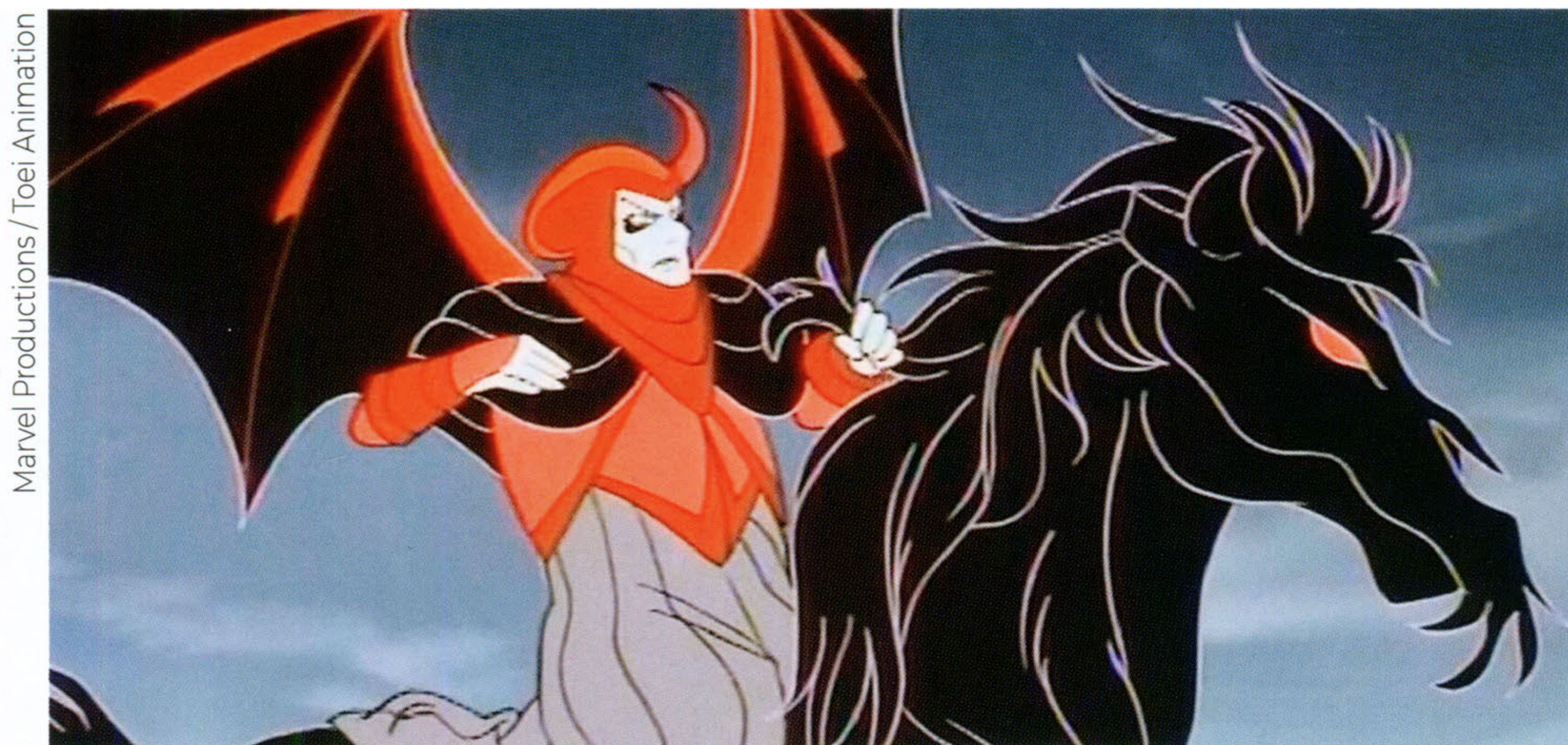
Мультсериал продержался три сезона, и с каждым сезоном количество эпизодов уменьшалось. Был написан сценарий для финальной серии, который завершал историю героев и намекал на продолжение, но её так и не сняли. Позднее этот сценарий выпустили в виде комикса, так что поклонники всё-таки узнали концовку любимого мультсериала.

А любить его было за что. Хотя создатели «Подземелья драконов» определённо ориентировались на младшую аудиторию, так что сейчас сериал может показаться глуповатым, свою

Слева направо: маг Престо, рыцарь Эрик, воровка Шейла, акробатка Диана, варвар Бобби и следопыт Хэнк







Злодей Венджер выдуман специально для сериала, но в некоторых сериях появлялась и каноническая злая драконица Тиамат

задачу он выполнил: показал мир D&D захватывающим и увлекательным. Зрителям хотелось вместе с героями исследовать невероятные места и знакомиться с их обитателями. О том, что возвращение в родной мир откладывается, переживал, пожалуй, только Эрик. После сериала играть в ролевые игры начали далеко не все, но многие сохранили ностальгическую любовь к «Подземелью драконов», что обеспечило им место в культурной памяти.

Но если мультсериал был так хорош, почему же он так недолго продержался на экранах, а закрыли его так поспешно, даже не дождавшись официального финала? Одна из причин заключается в панике, окружавшей в те годы D&D. Многие родители относились к экранизации с подозрением, считали, что в мультсериале много жестокости, и требовали предупреждающие дисклеймеры чуть ли не перед каждой сценой. Кроме того, у издателей D&D сменились приоритеты и начались проблемы.

Параллельно с работой над мультсериалом Гэри Гайгэкс вёл переговоры о съёмках фильма по D&D. В 1980-е годы жанр кинофэнтези переживал подъём, ни у кого не было сомнений, что экранизацию D&D ждёт успех. Однако TSR столкнулась с финансовыми трудностями, которые спровоцировали многолетний конфликт Гайгэкса с остальными руководителями. Череда скандалов привела к увольнению создателя D&D в 1985 году из TSR, в компании началась неразбериха и всем стало не до фильма.

Следующего проекта по D&D поклонникам пришлось ждать аж до нового тысячелетия. А знай они, какого качества он будет, возможно, согласились бы подождать ещё пару десятков лет.

## Подземелье драконов, фильм (2000)

Идея экранизации ожила в 1990-е усилиями Кортни Соломона — давнего поклонника ролевых игр и D&D. Соломон с детства мечтал превратить любимую игру в фильм и уже в 17 лет вёл переговоры с TSR об экранизации. А едва ему исполнилось 19, он основал собственную киностудию, только чтобы заниматься производством фильма.

Амбициозный молодой продюсер хотел сделать из экранизации D&D настоящий блокбастер с бюджетом в 100 миллионов долларов и звёздным режиссёром. Ориентиром для Соломона были «Звёздные войны». На должность постановщика рассматривались Фрэнсис Форд Coppola и Джеймс Кэмерон, а делать

спецэффекты звали именитого Стэна Уинстона, работавшего над «Терминатором», «Хищником» и «Парком юрского периода». Продюсеров очаровывали юношеский задор Соломона, энергия и искренняя любовь к материалу, поэтому он неожиданно легко добивался поддержки. И если бы всё зависело только от его организаторских способностей, поклонники D&D получили бы такую экранизацию, о какой мечтали.

Однако обстоятельства сложились иначе. В 1990-е TSR продолжало лихорадить, что не могло не сказаться на работе над фильмом. От большого блокбастера отказались и какое-то время подумывали снять экранизацию для ТВ или выпустить фильм сразу на DVD. В 1997 году TSR поглотила компания Wizards of the Coast, и только после этого работать над экранизацией начали всерьёз.

Соломону пришлось занять должность не только продюсера, но и режиссёра. Ради экономии съёмки перенесли в Чехию, а кастинг проводили в Лондоне, благодаря чему в фильм попало несколько блестящих британских актёров. Роль главного злодея исполнил Джереми Айронс. В эпизодических ролях появились Том Бейкер (четвёртый Доктор Кто) и Ричард О'Брайен, которого Соломон приметил в киномюзикле «Шоу ужасов Рокки Хоррора». Но главные роли получили молодые и не успевшие примелькаться американские актёры. Никому из них экранизация не принесла успеха, разве что Ли Аренберг, который и ранее много снимался, позже сыграл в «Пиратах Карибского моря».

Оскарносный Джереми Айронс, игравший роль главного злодея, явно от души повеселился, валяя дурака и корча рожи



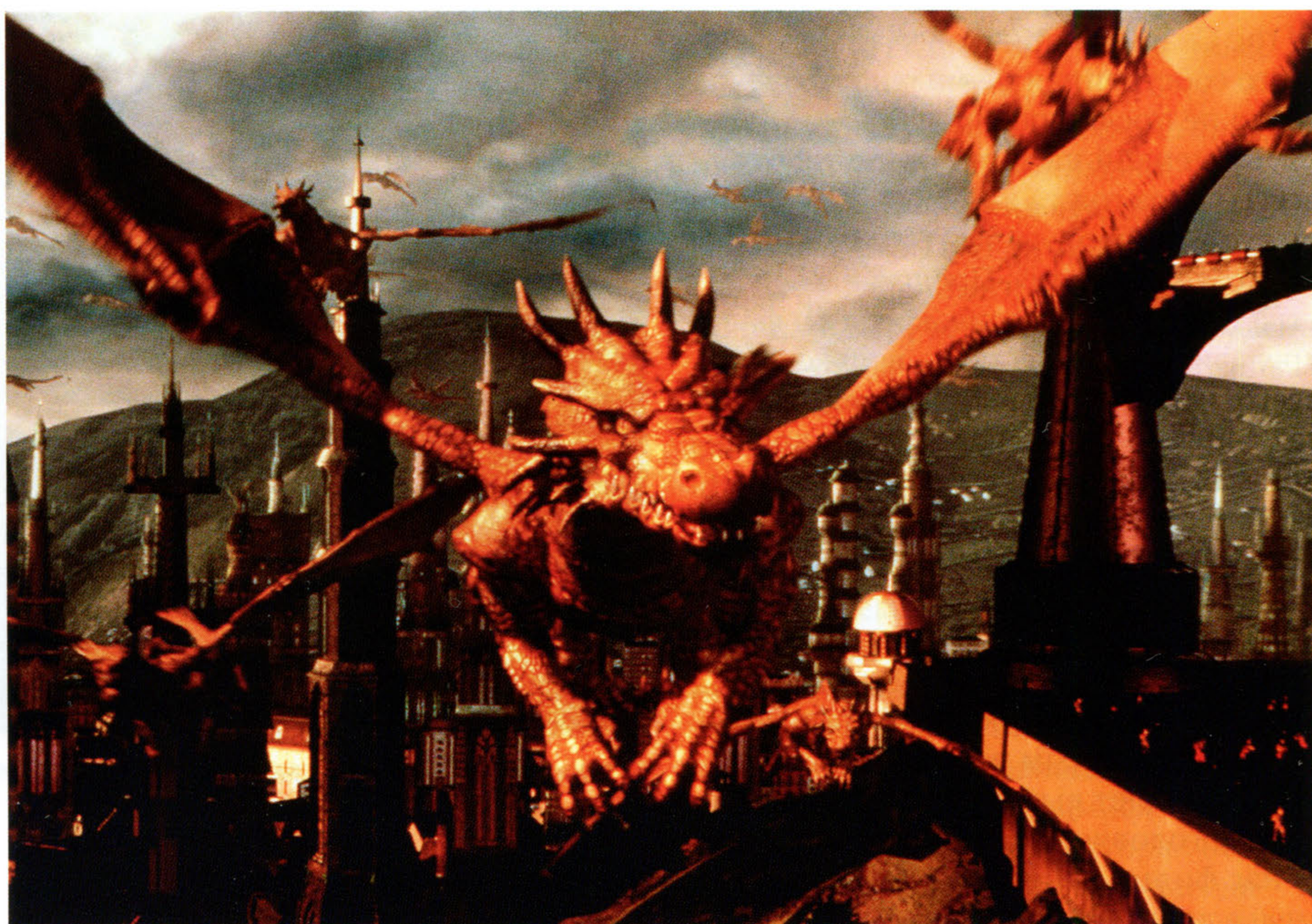


В работе над сценарием Соломон и его команда опирались на вторую редакцию базовой версии D&D. Режиссёр не хотел, чтобы фильм копировал какой-то из известных миров, поэтому для экранизации был придуман отдельный сеттинг, частично опирающийся на игровой мир под названием Мистара. Многие знакомые игрокам детали, особенно заклинания, тоже изменили в угоду зрелищности. Создатели хотели, чтобы фильм был понятен не только заядлым игрокам, но и обычным зрителям, поэтому сюжет сделали максимально «дружелюбным» и похожим на среднестатистическое фэнтези. Возможно, в этом и заключался главный просчёт Соломона, приведший к провалу фильма.

Его действие происходит в империи Измир, где правит молодая императрица Савина. Она мечтает изменить законы и дать равные права всем жителям. Эти планы не устраивают архимага Профиона, который желает отобрать у Савины трон. Сделать это не так-то просто, ведь у императрицы есть магический жезл, дающий власть над могущественными золотыми драконами. Однако обнаруживается ещё один жезл, позволяющий контролировать красных драконов. Юная волшебница Марина волею случая вынуждена сотрудничать с воришками Ридли и Снэйлзом, чтобы найти артефакт и передать императрице. Профион же отправляет за жезлом своего грозного слугу Дамодара.

Всё это звучит как сюжет шаблонной книги начинающего автора фэнтези, а на экране выглядит даже хуже. Будь проект книгой, воображение читателя добавило бы стереотипному фэнтези-миру красок. А зрители остались наедине с набором штампов и примитивным, перегруженным деталями сюжетом. Всё это не приговор: даже с такими вводными задумка могла сработать, если бы создатели добавили миру хоть немного изюминки. Увы, картина была лишена и собственного визуального стиля. А на костюмах, декорациях и спецэффектах сказались ограничения бюджета.

Из штампов вылеплены и персонажи: избранный главный герой, его смешной темнокожий друг, вечная дева в беде, злодей, расправляющийся со своими подручными. По ходу к команде присоединяются ещё воинственный гном Элвуд и эльфийка-лучница Норда, которые нужны только для того, чтобы придать группе



New Line Cinema

Так выглядел дракон в фильме 2000 года. Напомним, картина снималась одновременно с «Властелином колец» для той же New Line Cinema!

разнообразия (смотрите, у нас ещё есть эльфы и гномы!).

Авторы старались оживить образы персонажей: то и дело между героями вспыхивали перепалки. Однако сознательные попытки фильма смешить вызывают лишь ухмылку, а раскрытию персонажей мешает плохая актёрская игра. Вот от неё, кстати, и правда становится смешно. Плохо играют в этом фильме все, но Джереми Айронс в роли Профиона выдаёт самый уморительный перформанс. Чтобы добиться такого карикатурного переигрывания от лауреата «Оскара»,

режиссёру, наверное, пришлось очень постараться. Единственное исключение — Брюс Пэйн в роли злодейского прислужника Дамодара. Он, конечно, тоже переигрывал, но образ у него получился такой харизматичный, что в итоге Дамодар стал его самой известной ролью. Он же единственным из персонажей перекочевал в сиквел.

Критики разгромили «Подземелье драконов» в пух и прах, а сборы не смогли покрыть даже значительно урезанный бюджет. В крахе проекта своей мечты Соломон винил в основном дразги между TSR и Wizards

Молодые актёры «Подземелья драконов» звёздами так и не стали. Но Джастина Уэйлина (Ридли) вы можете помнить ещё по сериалу «Лоис и Кларк» — он сыграл Джимми Олсена



New Line Cinema



of the Coast, но признавал также, что и его собственная неопытность сыграла не последнюю роль.

Вишенкой на торте стало то, что всего через год та же New Line Cinema выпустила первую часть трилогии «Властелин колец». Представьте чувства Кортни Соломона, когда он смотрел фильм Джексона, — ведь, скорее всего, именно таким он видел в мечтах своё творение. «Властелин колец» показал, как нужно снимать фэнтези, а «Подземелье драконов» — как ужасно может выглядеть этот жанр.

### Источник могущества (2005)

Хотя первая часть экранизации D&D оказалась полным провалом, через несколько лет вышло продолжение с подзаголовком «Гнев бога-дракона» (у нас фильм известен как «Подземелье драконов: Источник могущества»). Понимая, что у картины нет шансов окупиться в прокате, его снимали сразу для ТВ и в 2005 году показали на телеканале Sci Fi. Проекту достался втрое меньший бюджет, чем первой части, и это (снова) плачевно сказалось на качестве декораций, костюмов и спецэффектов.

Кортни Соломон опять стал продюсером, но кресло режиссёра уступил Джерри Лайвли. Поскольку на этот раз проект не ориентировался на широкую аудиторию, авторы рискнули отойти от штампов



В видеоигре 2005 года такой дракон ещё смотрелся бы. Но это фильм!

фэнтези-фильмов и приблизиться к особенностям настольной ролевой игры.

История снова происходит в Измире спустя сто лет после событий первого фильма. Теперь это не империя, а лишь бедно выглядящее королевство. Дамодар из первого фильма, превращённый в живого мертвеца, возрождается, чтобы отомстить Измиру за поражение. С помощью Чёрной Сферы он намерен пробудить древнего бога-дракона Фалазура, заточенного в скале волшебниками. Прославленный воин Берек вызывается остановить Дамодара и собирает

команду из вора, варвара, клирика и волшебницы. Пока Берек и его товарищи ищут способ добраться до Дамодара, жена героя, молодая волшебница Мелора, ищет в древних свитках источник той силы, что когда-то помогла победить дракона.

Как легко заметить по описанию, «Гнев бога-дракона» представляет собой экранизацию типичной партии в D&D. Группа разношёрстных героев выполняет квест, перемещаясь из одной локации в другую. Они бросают кубики, чтобы исследовать местность, решать загадки, сражаться с рядовыми противниками, и пытаются добраться до финального босса. Есть даже случайные встречи, которые выпадают по ходу приключения.

Персонажи не отходят от стереотипов, присущих своим классам: благородный и сильный воин Берек, хитрый и ироничный вор Ним, благочестивый и спокойный клирик Дориан, варварша Лакс, то и дело впадающая в неконтролируемую ярость, а ещё волшебница Ормалин, о которой нечего сказать, кроме того, что она тут единственная эльфийка.

Если в первом фильме актёры безбожно переигрывали, то во второй части играют скорее пресно. Сценарий явно не даёт актёрам повода проявить себя, да и в «Гневе бога-дракона», в отличие от первой части, не видно ни одного мало-мальски известного лица. Единственное исключение — опять же Брюс Пэйн, который снова покорил всех в роли Дамодара.

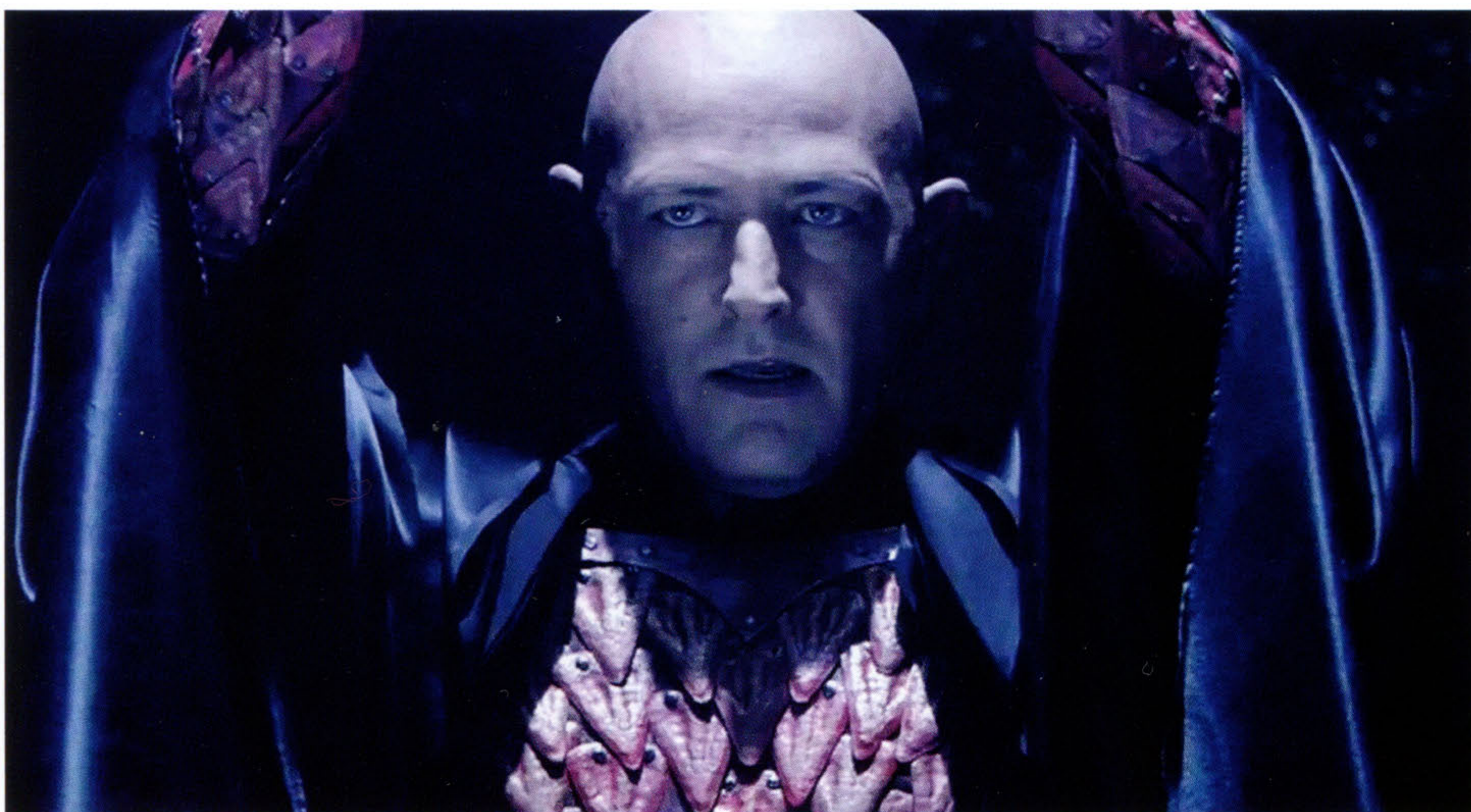
Попытка создателей воспроизвести на телеэкранах механику настольной игры привела к тому, что «Гнев бога-дракона» стал напоминать стрим D&D-кампании с не самым

Костюмы и антураж «Источника могущества» скорее подошли бы сериалам вроде «Зены»



Warner Home Video





Брюс Пэйн в роли Дамодара — единственное, что связывает первый и второй фильмы

увлекательным сюжетом. Ричард Маклин, пригласив актёров в свой проект Dungeons & Dragons Live 2019: The Descent для записи игровых сессий, справился намного лучше.

Но, несмотря на то что отзывы и критиков, и зрителей были резко отрицательными, серию из двух фильмов решили превратить в трилогию.

## Книга заклинаний (2012)

Последний фильм многострадальной трилогии вышел спустя семь лет. Его не показывали ни в кино-театрах, ни на ТВ, а выпустили сразу на DVD. Кортни Соломон покинул проект, но Джерри Лайвли, режиссёр второй части, остался на посту. В роли продюсера выступил Стив Ричардс, который до этого участвовал в работе над первым фильмом.

Подзаголовок картина получила от дополнительной книги правил для третьей и четвёртой редакций D&D — «Книга зловещей тьмы» (Book of Vile Darkness). Переводчики решили, что это звучит слишком вычурно, и на русском фильм вышел как «Подземелье драконов: Книга заклинаний». Эта книга правил была издана, чтобы добавить в D&D контент для более взрослой аудитории. Фильм попытался воспроизвести на экране этот «пристальный взгляд на природу зла» и первым из кино-и телепроектов по D&D получил рейтинг R (17+).

Сюжетно «Книга заклинаний» не связана с предыдущими фильмами трилогии, они объединены в одну серию лишь формально. 2000 лет назад могущественный колдун Наргул продал душу демонам. Из его кожи были сделаны страницы,

из костей — обложка, а из крови — чернила, и так появилась Книга зловещей тьмы, которая развращала или сводила с ума всякого, кто осмеливался бросить на неё взгляд. Против сил зла выступили рыцари Ордена нового солнца. Их амулетам дал силу бог света Пелор. С большим трудом рыцарям удалось одержать победу, но слуги Наргула сумели скрыться с оставшимися частями книги.

Прошли тысячелетия, рыцари утратили силу, и настало время слугам тьмы воссоздать древний артефакт. Колдун Шатракс похищает рыцаря Ордена, чтобы из его крови сделать новые чернила для книги. Сын рыцаря, юный паладин Грейсон, хочет спасти отца. Чтобы добраться до логова колдуна, Грейсон присоединяется к его приспешникам, которые ищут разбросанные по миру части книги. Паладину нужно завоевать доверие слуг зла, а для этого придётся

на время отказаться от священных обетов. На время ли?..

Поскольку фильм выходил сразу на DVD, создатели понимали, что слабо зависят от мнения аудитории, и пустились в отрыв. В дизайне костюмов и декораций «Книги зловещей тьмы» появилось то, чего не хватало предыдущим фильмам: узнаваемый стиль. Силы зла явно любят БДСМ, а поскольку фильм сосредоточен на них, стилистика и атмосфера вышли соответствующими. «Книга зловещей тьмы» не чурается ни сексуальных сцен, ни демонстрации жестокости.

Хотя актёрскую игру в фильме нельзя назвать выдающейся, впервые за всю трилогию персонажи стали развиваться. И паладин Грейсон, постепенно обращающийся ко злу, и чародейка Акordia, которая освобождается от власти тьмы благодаря влюблённости, не просто механически выполняют свои квесты. Совместные приключения меняют их. Избавившись от давления инвесторов и зрителей, создатели наконец-то впервые смогли внятно рассказать историю. Что ж, первые две части опустили планку так низко, что остаётся радоваться достижению и такого минимума.

Первый фильм пытался стать революционным, масштабным фэнтези-проектом, но провалился из-за плохого сценария и режиссуры. Его товарищем по несчастью можно назвать «Эрагона» 2006 года (там тоже, кстати, сыграл Джереми Айронс и тоже плохо). Вторая и третья части махнули рукой на всё и скатились до уровня экранизаций игр от Уве Болла. Так бесславно закончилась трилогия фильмов по мотивам самой популярной ролевой игры.

Персонажи в третьем фильме стали интереснее, а вот спецэффекты опустились до уровня фанатских фильмов







Герои «Осенних сумерек» нарисованы грубовато, но детали одежды и снаряжения — точно как на иллюстрациях Ларри Элмора

## Драконы осенних сумерек (2008)

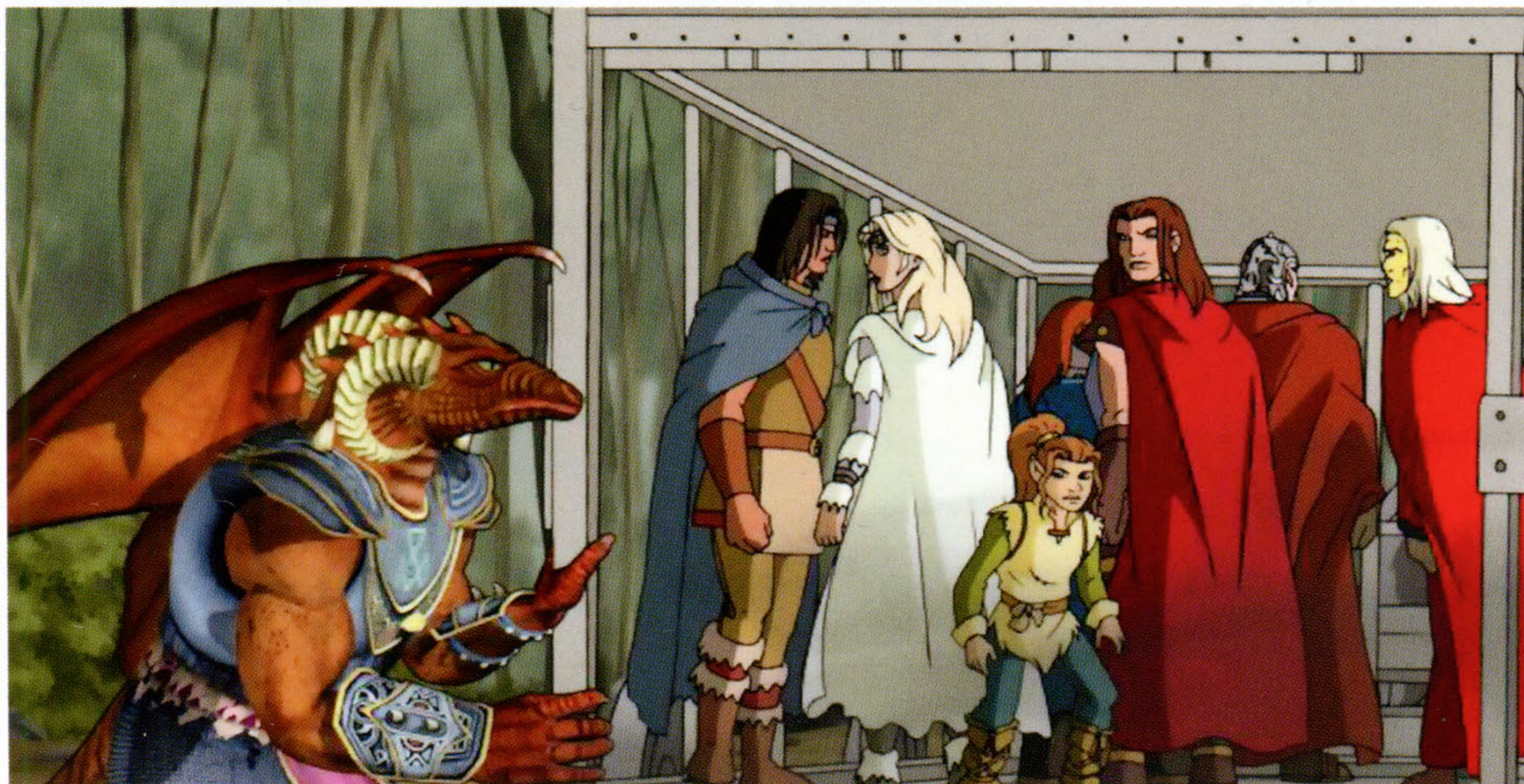
В перерыве между второй и третьей частями провальной трилогии вышел мультфильм без «Dungeons & Dragons» в названии, который тем не менее тоже относится к официальным экранизациям франшизы.

Когда мы говорим о «вселенной D&D», надо понимать, что это не один мир, а мультивселенная, куда входит много самостоятельных миров-сеттингов. Самые известные из них — Forgotten Realms и Dragonlance, по ним вышли обширные и популярные книжные циклы. «Забытым королевствам» наконец повезло попасть на большой экран с «Честью среди воров», а вот единственный фильм по «Саге о копье» вышел в 2008 году прямо на DVD. И если трилогию Кортни Соломона обычно вспоминают с недобрый смехом,

то экранизацию Dragonlance — со словами «Стоп, она была?»

Мультфильм «Драконы осенних сумерек» снят по первому тому книжной серии Маргарет Уэйс и Трейси Хикмена. Книга же во многом вдохновлена игровыми партиями соавторов, так что мультфильм можно по праву назвать экранизацией D&D. Это видно и по сюжету: группа героев во главе с полужельфом Танисом отправляется на поиски артефакта, который поможет победить драконью богиню Такхизис и её армию. Типичный квест для ролевой игры! Постановкой занялся Уилл Менъот, работавший над старыми мультсериалами вроде «Эхо-взвода» и «Охотников за привидениями». А на озвучку пригласили немало ярких актёров, включая Люси Лоулесс и Кифера Сазерленда (ему достался циничный волшебник Рейстлин — самый яркий и противоречивый персонаж Dragonlance).

Едва в кадр попадает 3D-графика, всё превращается в кашу. Нет, драконид не вешает тут на стену плоскую картину с героями!



За 90 минут мультфильм вкратце передаёт сюжет книги — но полностью теряет ту атмосферу мира магии, героев и драконов, за которую любят «Сагу о копье». Простенькую рисованную анимацию в духе мультсериалов 1980-х ещё терпеть можно, но попытки сочетать её с откровенно дешёвой и корявой компьютерной 3D-графикой просто убивают. Кажется, будто Менъот делал два разных мультфильма — рисованный и компьютерный — и не доделал толком ни тот, ни другой. Как и книга, экранизация кончается на многоточии, сулящем продолжение, — но если у книги их множество, то неудачный мультфильм так и оборвался на полуслове. Во всём этом «Драконы осенних сумерек» напоминают первую экранизацию «Властелина колец». Только смелый мультфильм Ральфа Бакши остался в истории как диковина, а «Драконы» забыты как невыразительный проходняк.

Есть надежда, что эту несправедливость скоро исправят. Актёр и продюсер Джо Манганьелло рассказал, что планирует новую экранизацию Dragonlance на ТВ. Ему даже не придётся сильно стараться, чтобы получилось лучше.

## Честь среди воров (2023)

К 2020-м годам Dungeons & Dragons подошла в роли бабушки-ветерана, которую уважают, но уже подзабыли на фоне более громких франшиз. В D&D всё ещё играют по всему миру, но большинству она известна именно как настольная игра из 1980-х, модная у ролевиков и ретро-гиков. Не как фэнтези-вселенная и медиафраншиза, способная потягаться со «Звёздными войнами», Средиземьем и Marvel. Анонс очередной экранизации многие встретили скептически: не надоело позориться? Невозможно эту вашу D&D превратить в блокбастер, смиритесь!

Однако у режиссёров-сценаристов Джонатана Голдштейна и Джона Фрэнсиса Дейли, снимавших до этого лишь среднебюджетные комедии, вдруг получилось. «Честь среди воров» — далеко не шедевр и не прорыв по меркам кино, но пока что лучший официальный фильм по D&D. Для этого понадобилась лишь здоровая доза иронии и понимание, что D&D не сводится к шаблонам, а там, где они неизбежны, над ними можно и посмеяться.

Действие нового фильма разворачивается не в какой-то малоизвестной Мистаре, а во всеми любимых Забытых королевствах. И соавторы уловили





Paramount Pictures



Герои «Чести среди воров» — обаятельные жулики с творческим подходом к магии

Друидесса Дорик не самый интересный персонаж фильма, но ещё до премьеры благодаря яркой внешности стала любимицей фанатов

неочевидную, но важную черту Королевств: они совершенно не располагают к эпичности. Это мир отдельных городов-государств, тайных обществ и культов, заброшенных подземелий с кладами. Тут не кипит великая борьба Света с Тьмой и не нужны Избранные, спасающие всю вселенную. Типичный герой Королевств — странник, жулик или колдун, который старается для себя и друзей, а мимоходом помогает и другим.

Таковы и главные герои фильма — они авантюристы (тот случай, когда это слово не ошибка перевода, а точное определение). Воры Эдгин и Хольга только что сбежали из тюрьмы и замыслили новое дело — разумеется, против негодяя, предавшего их. Классическая завязка фильма об ограблении, которая напрашивается на сравнение с «Одиннадцатью друзьями Оушена», — только на сей раз для успеха налёта нужны чародей-недоучка, друид-перевёртыш и магический шлем. «Ах ты сукин сын, я в деле!»

А сама команда сказочных жуликов напрашивается на сравнение со Стражами Галактики. Любая партия в D&D — это история о группе очень разных персонажей, которые привыкают действовать вместе и нередко становятся почти семьёй. Это фильму тоже удалось передать. У каждого героя есть индивидуальность и предыстория. Они забавные и живые, ссорятся и весело препираются, вместе садятся в лужу и выбирают-ся из неё.

Не углубляясь в тонкости вселенной и меташутки, непонятные простому зрителю, Голдштейн и Дейли всё же не забыли порадовать фанатов. Тут и узнаваемые монстры вроде мимика и ускользящего зверя, и cameo

команды Хэнка из мультсериала. А смешные ситуации, в которые попадают герои, так похожи на случаи из реальных игр. Когда неуклюжий чародей рушит мост, кажется, что это затупил игрок и мастеру пришлось срочно выдумать, как отряд попадёт на ту сторону. А вольная трактовка заклинания, из-за которой мертвец отвечает на все вопросы подряд? Как будто из баек про строгого мастера, проучившего глупых игроков!

«Честь среди воров» — законченная история, которая не пытается выстраивать новую киновселенную. Но финал оставляет возможности для продолжения — или для спин-оффа о приключениях злодея. И впервые с 1985 года продолжение экранизации D&D хочется увидеть.

\* \* \*

До «Чести среди воров» самым успешным официальным проектом по D&D был детский мультсериал

из 1980-х годов, даже не получивший достойного завершения. О прочих экранизациях поклонники D&D обычно вспоминают как о неудачных пародиях. Теперь популярность к D&D возвращается, а значит, новых проектов по этой франшизе не придётся долго ждать.

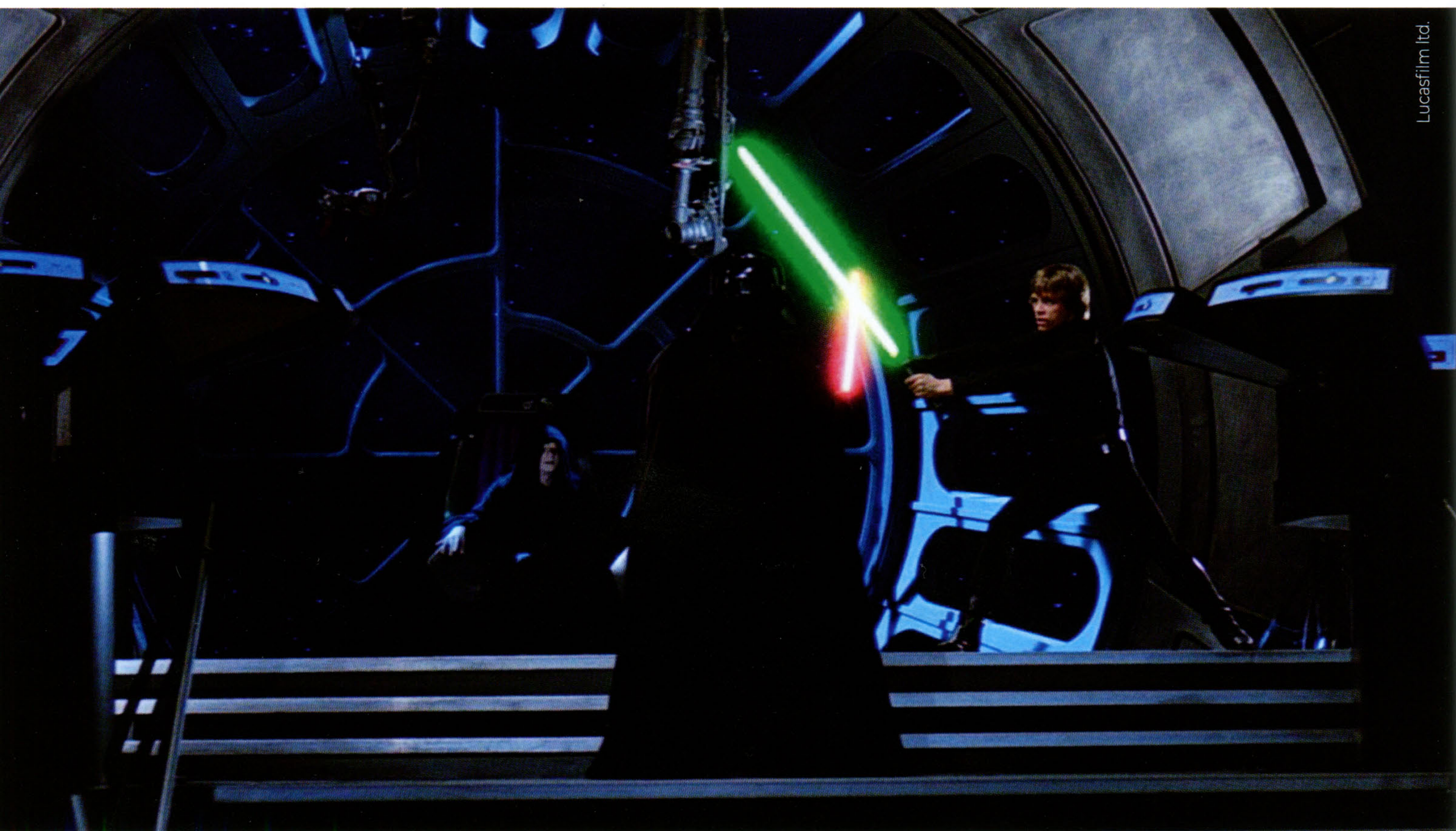
Но не думайте, что D&D не представлена в кино и сериалах за пределами этих экранизаций. Просто другие её воплощения — порой очень удачные! — не были официальными и в их названиях не значилось гордого «Dungeons & Dragons». Есть фильмы и сериалы об игре и её поклонниках, экранизации игровых партий, вылившиеся в целые эпосы, и даже фильмы, пытавшиеся выставить игру порождением зла... Обо всём этом мы расскажем в одном из следующих номеров.

Город Невервинтер знаком не только ролевикам и читателям книг Сальваторе, но и всякому, кто играл в старую добрую Neverwinter Nights



Paramount Pictures





Lucasfilm Ltd.

**Текст:** Алексей Ионов

# ДОЛГОЕ ПРОЩАНИЕ

## 40 лет «Возвращению джедая»

25 мая исполняется 40 лет с того момента, как вышло «Возвращение джедая» — шестой эпизод культовой саги «Звёздные войны». Съёмки фильма проходили в довольно тяжёлых условиях: за два предыдущих фильма Лукас морально выгорел, и теперь старался как можно быстрее разделаться с трилогией и заняться более интересными делами. К рабочим проблемам примешивались личные: семейная жизнь создателя саги висела на волоске. А кроме того, Лукас понятия не имел, что должно быть в фильме, который ждали миллионы фанатов...



## Трудная дорога к мечте

Джордж Лукас ненавидел Голливуд. «Звёздные войны» помогли своему творцу заработать состояние, обрести влияние и возможность заниматься тем, чем хотелось ему самому, но для полной независимости от студийных оков одного фильма было мало. Всю прибыль от «Империи» Джордж вложил в создание собственной кинокоммуны, ранчо «Скайуокер», но для завершения строительства требовался ещё один сиквел.

К началу 1980-х Джордж трудился без перерыва больше десяти лет. «Американские граффити» сменились «Звёздными войнами», за «Звёздными войнами» последовала «Империя», а потом Лукас взялся за «Индиану Джонса». Режиссёр потихоньку выиграл, и роль создателя нового эшелона независимого кино начинала привлекать его больше возможности снять очередной фильм.

Казалось бы, ещё недавно кинематографист делился планами снять целый киносериал из 12 частей, теперь же «Звёздные войны» превратились лишь в средство достижения цели, а необходимость закончить хотя бы одну трилогию стала тяжкой обузой. «Я не хочу всю оставшуюся жизнь снимать «Звёздные войны», — жаловался Лукас в интервью, — мне нужно наладить процесс так, чтобы следующие фильмы выходили без моего участия»...

Фанатичный трудоголизм Джорджа повлиял и на его личную жизнь. Марша Лукас была верной спутницей и помощницей супруга с самого

начала его карьеры, но она устала занимать второе место после кино. Маршу бесило, что Джордж никак не мог остановиться и взять паузу, но хуже всего было то, что Лукас не признавал её профессиональных заслуг, а ведь без монтажного мастерства Марши никаких «Звёздных войн» бы не было.

В 1981 году Джордж наконец пообещал, что после завершения трилогии сделает перерыв. А осенью Лукасы удочерили новорождённую девочку, которая получила имя Аманда.

## Ноль идей

Лукас анонсировал третью часть через неделю после премьеры второй. Название «Месть джедая» впервые прозвучало 14 мая 1980 года. Вот только режиссёр слабо представлял себе, о чём будет фильм. Практически все его наработки, не вошедшие в оригинальные «Звёздные войны», уже использовались при создании «Империи».

Он знал, что третья часть должна быть кульминацией: повстанцы оправятся от поражения, а Люк станет джедаем и нанесёт окончательное поражение Вейдеру и Императору. Желательно было бы дать ответы на оставшиеся вопросы: спасут ли Хана, кого выберет Лея, правду ли сказал Вейдер во время дуэли в Облачном городе и кто этот таинственный Другой, о котором упоминал Йода. Но о том, как свести всё в единый сценарий, Лукас не имел ни малейшего понятия.

Лукас анонсировал третью часть через неделю после премьеры второй. Вот только он слабо представлял себе, о чём будет фильм

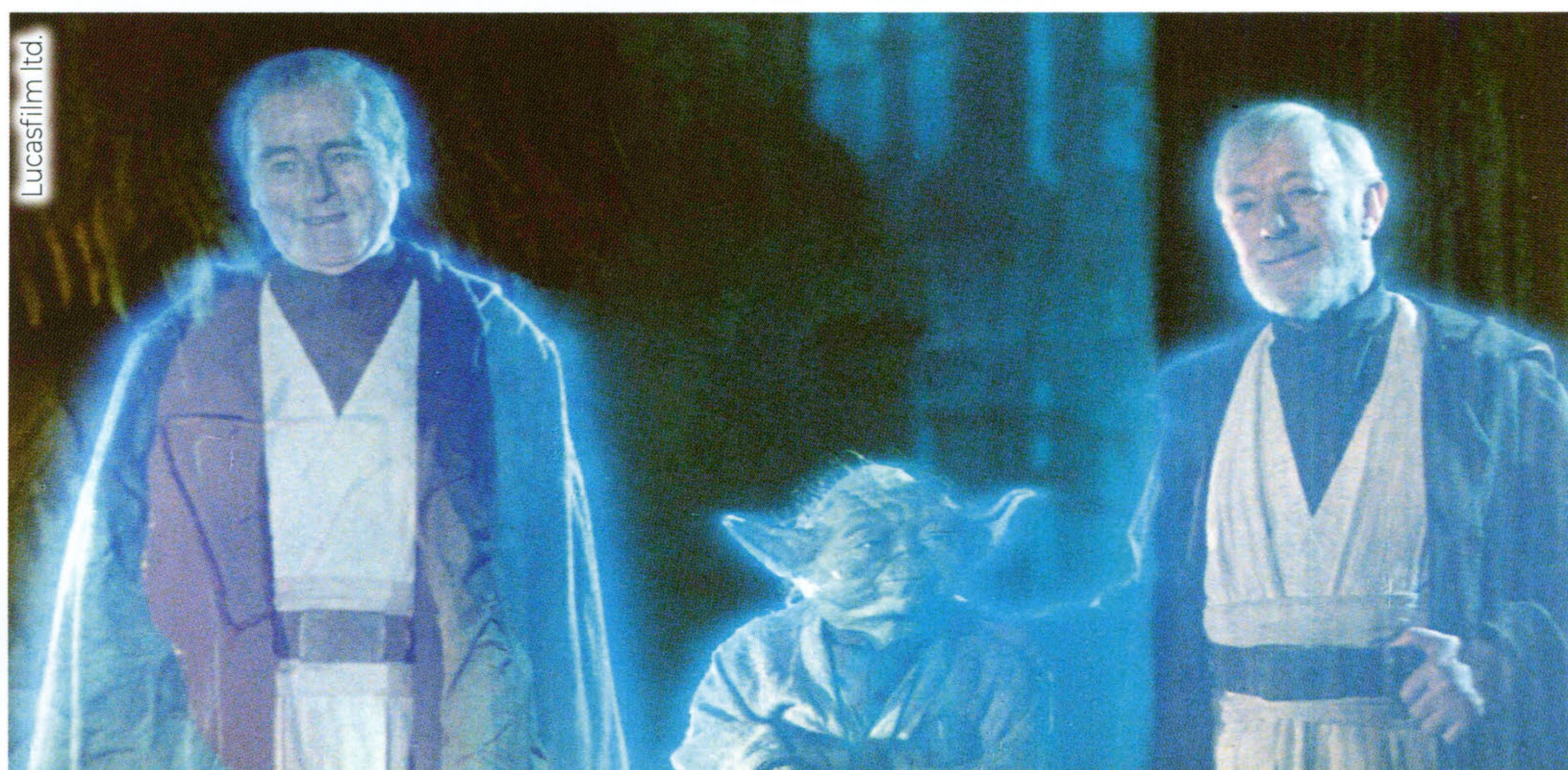
Продюсер Гэри Кёртц, которому понравился более мрачный и серьёзный тон «Империи», предлагал сделать концовку трилогии горько-сладкой. По его задумке, Хан погибал где-то в середине фильма, Лея оставалась одна, а Люк удалялся в закат, выполнив своё предназначение. Но Лукас идею отверг. Более мрачная и серьёзная «Империя» заработала в американском прокате всего 209 миллионов долларов — на треть меньше «Звёздных войн». Кассовый успех «Индианы Джонса» окончательно убедил кинематографиста в мысли о том, что зрителю нужен развесёлый аттракцион.

Кроме того, Лукас уже заключил несколько выгодных контрактов на производство игрушек и другой сопутствующей продукции, а для успешной её реализации герои должны были остаться в живых. «Джордж не думал, что у дохлого Хана есть будущее в качестве игрушки», — язвительно замечал Харрисон Форд, просивший отправить своего персонажа в расход ещё со времён «Империи».

В конечном счёте Лукас всё-таки нашёл, что именно из его старых

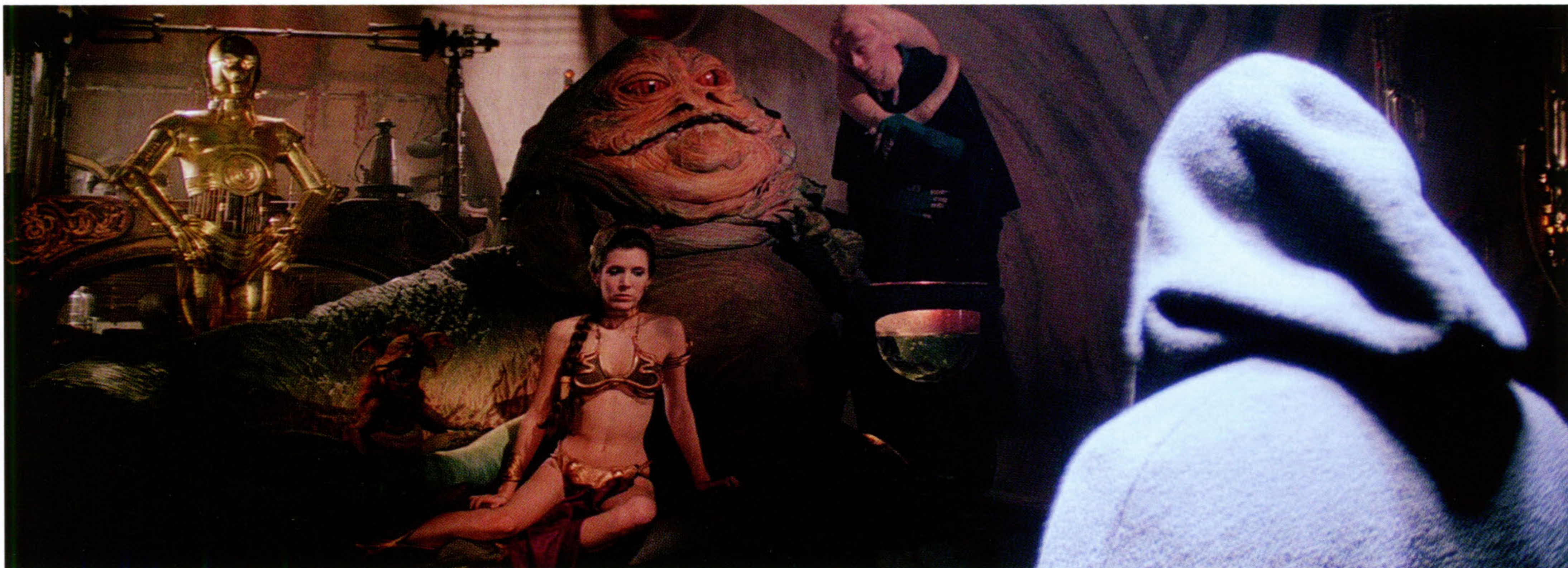
Приглашённый на роль Энакина Скайуокера театральный актёр Себастьян Шоу плохо представлял себе, куда попал. Когда повстречавшийся ему в коридоре Иен Макдермид спросил, что он тут делает, пожилой актёр ответил: «Понятия не имею, мой дорогой мальчик. По-моему, это как-то связано с научной фантастикой»

Себастьяну Шоу на момент съёмок было 77 лет — на 32 года больше, чем Энакину по внутренней хронологии Саги. В DVD-переиздании 2004 года Шоу в этой сцене заменили на Хейдена Кристиенсена





Lucasfilm Ltd.



Джабба оказался одной из самых дорогих и сложных кукол своего времени. На создание аниматронного макета ушло три месяца и полмиллиона долларов. Чтобы заставить куклу работать, требовались усилия шести человек

идей можно каннибализировать. В ранних черновиках «Звёздных войн» персонажи попадали на планету, где жило дикое племя вуки, которое потом помогало героям разобраться с имперцами. Поскольку вуки успели зарекомендовать себя как развитые пилоты, стрелки и механики, Джордж заменил их уменьшенными и более мимимишными копиями — эвоками (в изначальном сценарии они звались эваками). Стоит ли упоминать, что эвоки куда симпатичнее смотрелись на магазинных прилавках? А в центре сюжета Лукас поставил нападение на очередную «Звезду смерти», причём на этот раз плохие парни построили сразу две боевые станции.

пришёл Ховард Казанян, с которым Лукас уже успел поработать над «Индианой Джонсом».

### От мести до искупления

В процессе работы над черновиком сценария третий фильм существенно преобразился. Отправной точкой сюжета стало шокирующее признание Дарта Вейдера в финале «Империи». Злодей неожиданно раскрылся с человеческой стороны, и в финале трилогии Лукас принялся развивать эту тему.

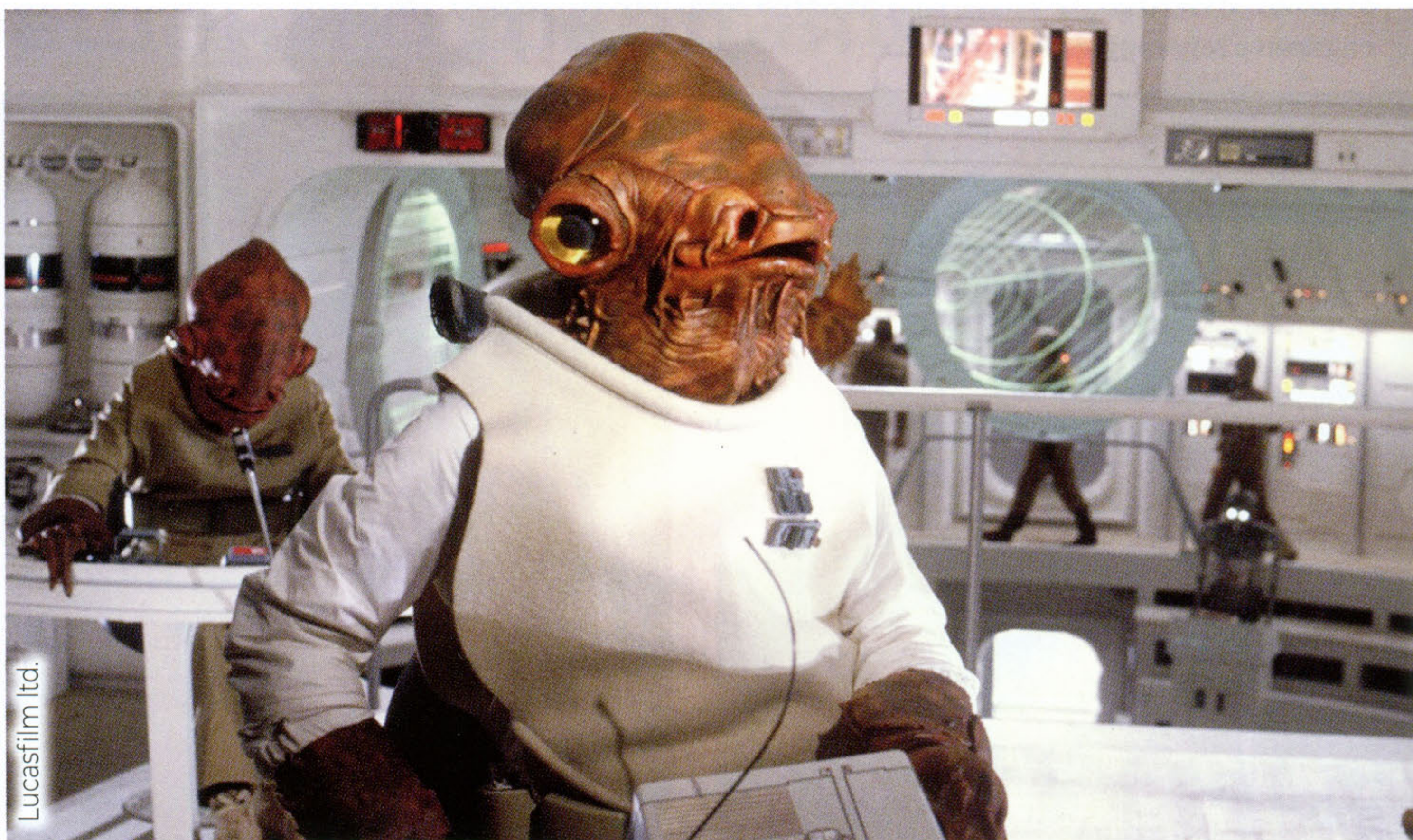
В каждом последующем черновике характер Вейдера углублялся ещё больше, и в конечном счёте галактический тиран оказался падшим героем, а «Звёздные войны»

из развлекательных «Приключений Люка Скайуокера» превратились в драматическую историю о противостоянии отца и сына. Смена концепции отразилась даже в названии — если изначально фильм назывался «Мечь джедая», то в последний момент Лукас переименовал финал трилогии в «Возвращение джедая».

Вторым важным аспектом фильма была тема Другого. Изначально Лукас придумал её во время работы над «Империей». Тогда Джордж ещё не отказался от мысли снять вторую трилогию и решил загодя подготовить почву для главного героя сиквелов. Предположительно, это был ещё один талантливый адепт Силы, о существовании которого не знал никто кроме Йоды. В паре вариантов

В каждом последующем черновике характер Вейдера углублялся ещё больше, и в конечном счёте галактический тиран оказался падшим героем

Культовая фраза адмирала Акбара «It's a trap» («Это ловушка!») была добавлена в фильм в самый последний момент. В финальном варианте сценария адмирал кричал «It's a trick» («Это уловка!»).



Lucasfilm Ltd.

Для Кёртца возвращение «Звезды смерти» в двойном экземпляре было последней каплей: он не хотел повторяться. Лукас не стал удерживать давнего соратника, ведь так и не простил ему «предательства» на съёмках «Империи»: создатель «Звёздных войн» ещё тогда хотел снять весёлый развлекательный фильм в духе первой части, а Кёртц поддержал режиссёра Ирвина Кёршнера — он отстаивал более серьёзный тон. На замену Кёртцу





Lucasfilm Ltd.



Смерть моффа Джерджеррода от удушающего приёма Вейдера осталась за кадром

Бедный Йорик, я знал его...

сценария прописывалось родство Другого с Люком, но в финальную версию этот момент не попал.

Когда Лукас отказался от трилогии сиквелов, ему нужно было как-то объяснить в последнем фильме реплику Йоды из «Империи». Вводить нового персонажа было накладно, к тому же его появление обесценило бы фигуру Люка. И тогда Лукас решил сделать Другим одного из уже имеющих персонажей. Лея подходила на эту роль лучше всего: это бы объяснило, каким образом принцесса слышала Люка, пока тот прохладился на антенне под Облачным городом, а заодно разрубило бы любовный треугольник между Люком, Ханом и Леей.

## Месть джедая

В самом первом черновике большая часть повествования разворачивается на Хад-Аббадоне — затянута-м смогом экуменополисе, который служит столицей Империи. Вокруг Хад-Аббадона вращается Зелёная луна — природный заповедник, поставляющий для столицы продовольствие. А на орбите Зелёной луны строятся сразу две «Звезды смерти».

Император с самого начала строит козни против повстанцев и планирует заманить Люка в свой тронный зал, расположенный в нескольких километрах под поверхностью земли над озером лавы. Но здесь Император ещё и интригует против Вейдера, держа ученика в неведении насчёт своих истинных планов.

Тем временем на Татуине герои освобождают Хана Соло. Этот эпизод вошёл в финальный фильм почти без изменений, разве что в первоначальной версии друзья обходятся без Леи — она уже на Зелёной луне.

Однако дальше никакого возвращения на Дагобу нет, Йода умирает за кадром, и старый наставник приходит к Люку во сне. Явившийся следом Оби-Ван подтверждает слова Вейдера и рассказывает, что у Люка есть сестра. Прислушавшись к своим чувствам, юноша понимает, что это Лея.

У Люка случается очередное видение, и он осознаёт, что нападение на столицу окончится провалом. Вместе с Ханом, Чуи и дроидами он отправляется на Зелёную луну, но там герои быстро попадают в засаду. Остальные сбегает, но Люк по совету Оби-Вана добровольно сдаётся в плен — пора встретиться с отцом.

Вейдер приказывает доставить пленника на борт своего звёздного разрушителя. Там отец пытается переманить сына на Тёмную сторону, но Люк отказывается. Внезапно явившийся мофф Джерджеррод

(исполняющий примерно те же функции, что и Таркин в первом фильме) требует отвезти младшего Скайуокера к Императору. Раздражённый тем, что их прервали, ситх ломает моффу шею и вместе с Люком отправляется к Императору.

Тем временем на Зелёной луне разгорается настоящее сражение, в котором на помощь повстанцам приходят аборигены — эвоки. Вторая часть битвы разворачивается в космосе.

На пути в тронный зал Вейдеру является призрак Оби-Вана. Старый джедай пытается вернуть своего бывшего ученика к свету, но Вейдер отказывается и приводит сына к Императору.

Люк не готов преклонять колена. Неожиданно рядом с ним появляются Йода и Оби-Ван. Император паникует и приказывает Вейдеру убить Люка. Отец и сын сходятся в поединке над озером кипящей лавы. В итоге

Снятая сцена песчаной бури на Татуине так и не попала в финальный монтаж



Lucasfilm Ltd.



Люк отрубает Вейдеру руку. Император приказывает добить поверженного соперника, но Люк отказывается. Тогда Император пытается поджарить юного джедая молниями, но все разряды отражает выставленный Йодой и Оби-Ваном незримый щит. Несмотря на помощь наставников, Люк начинает уступать натиску. В последний момент Вейдер неожиданно набрасывается на своего учителя и вместе с ним падает в лаву.

Повстанцы собираются отметить победу. Люк отводит принцессу в сторону и сообщает, что она — его сестра. Затем к победителям присоединяются Оби-Ван (причём во плоти), Йода и пожилой Энакин Скайуокер.

Люк снимает с отца шлем,  
а затем надевает себе  
на голову и произносит:  
«Теперь я — Вейдер.  
Пойду уничтожу  
повстанческий флот стану  
править галактикой»

## Сценарий обретает форму

Поначалу Лукас собирался написать весь сценарий сам, но работа шла так медленно, что он был вынужден обратиться за помощью. В июне 1981 года Джордж закончил вторую версию черновика и передал эстафету Лоуренсу Кэздану. Кэздан написал сценарии к «Империи» и «Индиане Джонсу», но с того времени (и не без помощи Лукаса) он уже успешно

переквалифицировался в режиссёра. Лоуренс не собирался больше писать для кого-то ещё, но Лукас, по сути, запустил его карьеру, и Кэздан чувствовал себя в долгу.

Кэздан поначалу тоже хотел пустить кого-то из героев в расход в начале третьего акта, чтобы поднять ставки и заставить зрителей сомневаться в счастливом финале, но Лукас был непоколебим. Впрочем, он не удержался от возможности немного подразнить сценариста. Когда они обсуждали финальную сцену, в которой Вейдер просит Люка снять с его шлем, Лукас с абсолютно серьёзным лицом предложил следующий поворот сюжета — Люк снимает с отца шлем, а затем надевает себе на голову и произносит что-то типа: «Теперь я — Вейдер. Пойду уничтожу повстанческий флот и стану править галактикой». Кэздан с готовностью ухватился за идею, но Лукас

тут же замахал руками: «Ты что, это же детский фильм. Сказки должны заканчиваться хорошо».

Окончательно сюжет фильма сформировался в июле 1981 года во время рабочих встреч, на которых собирались Лукас, Кэздан, Казанян и нанятый режиссёром Ричард Маркуанд. Именно во время этих встреч количество боевых станций сократилось до одной, а повествование с Хад-Аббадона и Зелёной луны перенеслось на Эндор.

Кэздан собрал все заметки и комментарии и отбыл писать сценарий. Работу он сдал в срок, но Лукас продолжил вносить в неё правки, и в итоге третья, финальная версия появилась только в декабре — за месяц до начала съёмок. Художественному департаменту пришлось начинать работу над эскизами, не имея на руках готового текста и довольствуясь объяснениями и рассказами Лукаса, — во время работы над приквелами такой подход станет для него нормой.

## Поиски рабочей лошадки

Сложнее всего было найти постановщика. Лукас не хотел садиться в режиссёрское кресло сам, но и отдавать работу на откуп кому-то независимо и обладающему собственным видением, как Ирвин Кершнер, он тоже не собирался.

Ситуацию усугублял конфликт Лукаса с Гильдией режиссёров. Если бы выбранный Джорджем кандидат был её членом, Гильдия могла бы внести нарушителя в чёрный список, заставить его покинуть проект или крупно оштрафовать в случае отказа.

Лукас рассматривал кандидатуры уже состоявшихся профессионалов вроде Ричарда Доннера («Супермен»),



Культовое бикини принцессы Леи появилось благодаря просьбе самой Кэрри Фишер, которая хотела показать женственность своей героини

Марк Хэмилл и Харрисон Форд репетируют сцену на борту песчаного скифа







Lucasfilm Ltd.



Эвоки на съёмочной площадке ужастика «Голубой урожай» (слоган: «Ужас за гранью воображения»).

Погоня на спидере стала одной из самых сложных задач для мастеров по спецэффектам. Актёров сняли на синем фоне, а окружение добавили позднее при помощи камеры Steadicam

многообещающих новичков типа Джо Данте или визионеров наподобие Дэвида Кроненберга или Дэвида Линча. Линч приезжал к Лукасу на ранчо, но диалог не сложился: будущему режиссёру «Дюны» «Звёздные войны» были попросту не интересны. В один момент Лукас даже подумывал плюнуть на всё и обратиться к Кершнеру, но получил отказ — тот не хотел превращаться в подмастерье своего бывшего студента.

В итоге Лукас решил сменить тактику и поискать среди телевизионщиков — телевизионные режиссёры привыкли быть рабочими лошадками и во всём слушаться продюсера. Валлийский постановщик Ричард Маркуанд почти всю свою карьеру проработал на телевидении. Джорджа он заинтересовал умелой

экранизацией военного триллера Кена Фоллетта «Игольное ушко».

Лукас пригласил Маркуанда поужинать на ранчо. Беседа прошла хорошо. Маркуанд устраивал Лукаса по всем пунктам: обожал «Звёздные войны», был готов соблюдать сроки и не выходить из бюджета. Но самое главное, режиссёр согласился во всём придерживаться видения Лукаса. «У меня возникло ощущение, что я стану лошастью, которая тянет повозку, а Джордж будет править вожжами», — рассказывал впоследствии Маркуанд. Так оно и вышло.

### Сборы голубого урожая

Съёмки «Джедая» начались 11 января 1982 года на студии «Элстри» в Лондоне. Маркуанд слегка побаивался

Джорджа и описывал свои ощущения так: «Ты словно бы пытаешься поставить „Короля Лира“, пока Шекспир сидит в соседней комнате». Лукас не просто стоял над душой или маячил на съёмочной площадке: он навязывал свою точку зрения, сдвигал камеры, менял ракурсы, раздавал указания актёрам и членам съёмочной группы и заставлял режиссёра переснимать одну и ту же сцену до тех пор, пока не будет полностью ей доволен.

После съёмок в студии по плану стояли натурные съёмки в Юме, штат Аризона, и в Кресцент-Сити, Калифорния. Чтобы избежать внимания прессы и слишком высоких цен со стороны подрядчиков и поставщиков, команда выдавала себя за съёмочную группу ужастика «Голубой

Режиссёр Ричард Маркуанд наставляет Иена Макдермида, как должен вести себя настоящий повелитель зла



Lucasfilm Ltd.

Ричард Маркуанд скончался спустя всего четыре года после выхода «Возвращения джедая», не дожив несколько недель до своего пятидесятилетия



Lucasfilm Ltd.





12-летний Уорик Дэвис быстро стал любимцем всей съёмочной группы

урожай». К обману подошли творчески — актёры и члены группы даже носили футболки и кепки с логотипами «Урожай». Но вся секретность шла прахом, как только на площадке появлялся кто-то из главных героев.

По ходу съёмок Лукас становился всё более и более раздражительным. Он похудел на девять килограмм и начал срываться на людей. Однажды он накричал на репортёра и ещё раз повторил: он занимается этим только потому, что трилогию нужно закончить, а следующую пусть снимает кто-нибудь другой.

На съёмках «Возвращения джедая» обычно придирчивый Лукас всё чаще начал пользоваться принципом «И так сойдёт»



Впрочем, что-то Лукасу всё-таки нравилось. Он души не чаял в эвоках, которые жутко бесили всех остальных. Особенно создателю «Звёздных войн» приглянулся 12-летний актёр-карлик Уорик Дэвис, сыгравший Уикета Уистри Уоррика. Лукас пообещал, что обязательно придумает проект с ним в главной роли, и слово своё сдержал — через шесть лет на экранах появилась фэнтезийная сказка «Уиллоу».

Несмотря на периодические конфликты с Лукасом, Маркуанд управился на два дня раньше графика и не выбился из бюджета. В мае 1982 года съёмки заключительного фильма Оригинальной трилогии были завершены.

### И так сойдёт

Раздражительность Лукаса никуда не делась и после завершения съёмок. Он продолжал взрываться даже тогда, когда понимал, что другие правы. Так, например, монтажёр Дуэйн Данэм заметил, что в первоначальном варианте фильма остаётся неясной судьба Дарта Вейдера, так как зрители в последний раз видят его ещё на борту «Звезды смерти». Лукас вспылал, но согласился с замечанием. Пришлось срочно вызывать Марка Хэмилла — сцену с погребальным костром Вейдера снимали, по сути, на заднем дворе ранчо «Скайуокер».

Все сотрудники компании, давно знавшие Лукаса и работавшие с ним не первый год, отмечали происходившие с ним изменения. Он словно бы потерял интерес и уже



Вся банда в сборе

не выглядел таким энтузиастом, не обрушивал на окружающих поток интересных сведений и замечаний. Он словно бы снизил требования и всё чаще обходился фразой «И так сойдёт». Однако подобное равнодушие оказалось обманчивым. В один прекрасный ноябрьский день, который сотрудники позднее окрестили «чёрной пятницей», Джордж полностью забраковал и отправил в утиль почти 100 кадров со спецэффектами.

Чтобы успеть в срок, сотрудники ILM работали без выходных в три смены. Больше всего сложностей доставляла сцена с погоней на спидербайках по лесу. В итоге Деннису Мьюрену удалось решить проблему с помощью стабилизатора камеры под названием Steadicam. Изобретатель Steadicam Гаррет Браун лично прилетел в Калифорнию и отснял нужную сцену.

### Путь окончен

Премьера «Возвращения джедая» состоялась 25 мая 1983 года — спустя ровно шесть лет после релиза «Звёздных войн». Ставка Джорджа Лукаса на развесёлый аттракцион оказалась верной — до конца года заключительная часть трилогии заработала в США 250 миллионов долларов.

А вот мнения о финале трилогии разошлись. Даже те, кому фильм понравился, нашли к чему придраться. Критиков не впечатлил излишне легкомысленный стиль повествования, местами топорный сценарий





«Я лучше поцелую вуки», дубль 2

и неубедительная актёрская игра. Харрисон Форд выглядел слишком усталым, а второе семейное откровение подряд уже не оказывало такого воздействия на зрителя. И никому, абсолютно никому старше 10 лет (кроме Джорджа Лукаса) не понравились эвоки.

Но Лукасу было наплевать. Он стремился отделаться от утомительного проекта и оставить его позади. «Я выгорел, выгорел ещё два года назад и с тех пор продолжал двигаться по инерции, — признавался режиссёр в интервью. — “Звёздные войны” захватили мою жизнь, и пора вернуть её, пока не стало слишком

На момент съёмок «Возвращения джедая» Иену Макдермиду было всего 38 лет. Это позволило актёру вернуться к роли Палпатина и в приквелах, и даже (каким-то образом) в девятом эпизоде

поздно. Я рассматриваю три фильма как главы одной книги. И теперь книга окончена, и пришла пора поставить её на полку». Как тогда думал Лукас, навсегда.

\* \* \*

Несмотря на все обещания Лукаса и появление Аманды, спасти семью супругам не удалось. Пока Джордж работал на съёмках, Марша нашла себе другого. Художник Том Родригес был на девять лет младше неё. По иронии судьбы, они познакомились, когда Том расписывал витражи на окнах библиотеки ранчо «Скайуокер».


Марша предприняла последнюю попытку и предложила обратиться к семейному психологу, но Джордж категорически отказался посещать сеансы. Тогда она подала на развод,

Никому, абсолютно никому старше 10 лет (кроме Джорджа Лукаса) не понравились эвоки

и Лукас лишь попросил её не оглашать решение до премьеры «Джедая». Внешне они продолжали производить впечатление счастливой семьи, Марша даже, как и прежде, помогала в монтажной комнате «Джедая», но все, кто хорошо знал пару, понимали, что что-то не так.

Джордж и Марша объявили о своём разводе 13 июня 1983 года, спустя две с половиной недели после премьеры «Возвращения джедая». Сотрудники Lucasfilm, собравшиеся, чтобы выслушать объявление, были ошарашены.

Развод выдался тяжёлым. По законам Калифорнии Марша могла претендовать на половину компании супруга. Стоимость Lucasfilm в те времена варьировалась от 50 до 100 миллионов долларов. Лукас наотрез отказался дробить своё детище и отдал почти все оставшиеся у него свободные деньги. Так он сохранил компанию и получил в придачу опеку над Амандой, однако все мечты о независимой кинокоммуне оказались разрушены.

Но Лукас, в отличие от джедаев, всё-таки отомстил. Он успешно выдавил Маршу из их круга общения и постарался максимально свести на нет вклад, внесённый ей во все официальные анналы компании. Марша Лукас больше никогда не работала в кино. 

Джордж, я не поняла, Дарт Вейдер мой кто?







Clive Barker's Jericho / Codemasters

Текст: Никита Волкович

# ВЕРЬ В БОГА, НЕ ВЕРЬ БОГУ

## Новые мифы в играх Клайва Баркера

Сам этот текст — запоздавшее поздравление Клайва Баркера с 70-летием. И хотя спохватились мы только через пару месяцев после круглой даты, это ведь не повод не рассказать об одной из важнейших частей его творческого наследия. Приход Баркера в видеоигры — это попытка расширить творческие границы в поисках медиума для нового мифотворчества. Через книги — в кино, через кино — в видеоигры.

**СПОЙЛЕРЫ!**

Осторожно, эта статья состоит из спойлеров к Clive Barker's Undying и Clive Barker's Jericho!

И хотя Баркер приходил в игровую индустрию, чтобы наполнить пространство беззаботных развлечений новыми смыслами, его вклад оказался гораздо большим. Под лейблом Clive Barker's и при непосредственном участии автора вышло две игры: **Undying** и **Jericho**. Обе они точно заслуживают внимания и как частички истории игровой индустрии, и как уникальные рассказы одного из самых узнаваемых авторов современности.





Клайв Баркер

Будучи по своей природе реакционными проектами, они всё же добавили в жанр шутеров свои цепляющие геймплейные находки, которые впоследствии так или иначе встречались в других значимых и более популярных проектах. А самобытные сценарии, эстетика сплаттерпанка и скрупулёзная режиссура окончательно закрепили и за Undying, и за Jericho статус нишевых, но определённо заслуживающих внимания видеоигр.

Сплаттерпанк (от англ. splutter — «брызги») — направление хоррора, характеризующееся чрезвычайно высокой динамикой повествования и делающее акцент на жестокости и сверхреалистичном насилии. Читателя и зрителя намеренно эпатируют сценами убийств и других кровавых преступлений, а само действие нередко носит эротический подтекст. Один из ярчайших примеров сплаттерпанка — «Книги крови» самого Баркера.

Впрочем, Undying Баркера ещё не был настолько кровавым и жестоким проектом, чтобы назвать его чистопородным сплаттерпанком. Это в первую очередь лавкрафтианская хоррор-сказка с нотками творчества Эдгара По и налётом кельтской эстетики.

## Проклятие идеальной семьи

На волне успеха Resident Evil и Silent Hill режиссёр Стивен Спилберг предложил идею хоррора с видом от первого лица и ещё большим упором на экшен: по его мнению, такой геймплей заставил бы игрока сильнее сопереживать

протагонисту и яростнее бороться за его жизнь. Несмотря на критику задумки (всё-таки драйверами жанра тогда были сплошь игры от третьего лица), в DreamWorks идею поддержали и собрали технодемку на движке Unreal Engine: в ней главный герой перемещался по жуткому особняку и сражался с чудовищами. Проект хоррора одобрили, и игра ушла в разработку.

Однако в этот момент в руководстве студии осознали, что у команды отсутствует главное — цельное видение игрового сюжета. Тогда художник команды Брайан Хортон предложил рассмотреть кандидатуру Баркера. Писатель охотно согласился на участие в проекте, потому что видел в этом возможность для своего личного роста как писателя и творца новых мифов — с его точки зрения, игры для этого идеально подходили. Также Баркер был уверен, что сможет создать достаточно сильную историю, чтобы вся индустрия, критики и сами геймеры начали воспринимать видеоигры как полноценное направление искусства.

Строго говоря, Undying — не первая игра под лейблом Clive Barker's. Ещё в 1990 году вышла **Clive Barker's Nightbreed: Action Game** — аркада по одноимённому фильму ужасов, переведённому на русский язык под названием «Ночной народ». Баркер участия в разработке не принимал. Фактически это был сопроводительный продукт к фильму, довольно точно следующий канве оригинального сюжета. Nightbreed должна была стать трилогией, но после провала второй части с подзаголовком **Interactive Movie** франшизу было решено не развивать.

Внутри DreamWorks установилось двоевластие: Баркер курировал написание сценария и нарративный дизайн, а создание игрового процесса легло на плечи Делла Сайферта. На основе прежних наработок студии Баркер выстроил сложную игровую мифологию. История Undying крутится вокруг Патрика Гэллоуэя — ветерана Великой войны, который после

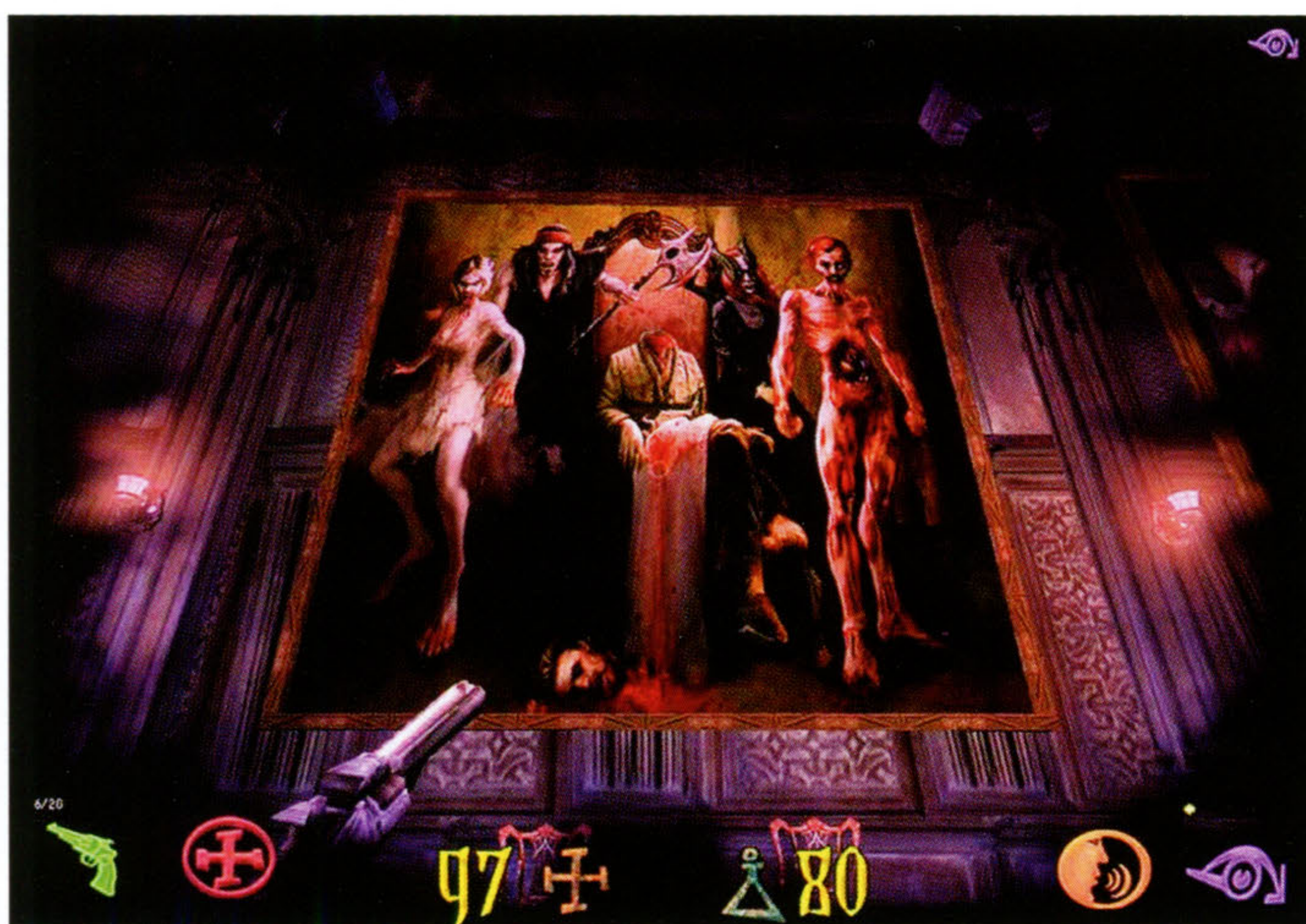


Патрик Гэллоуэй (слева) и Иеремия Ковенант (справа). Изначально главный герой Undying должен был выглядеть как лысый татуированный громила, но Баркер настоял на том, чтобы протагонист был более привлекательным

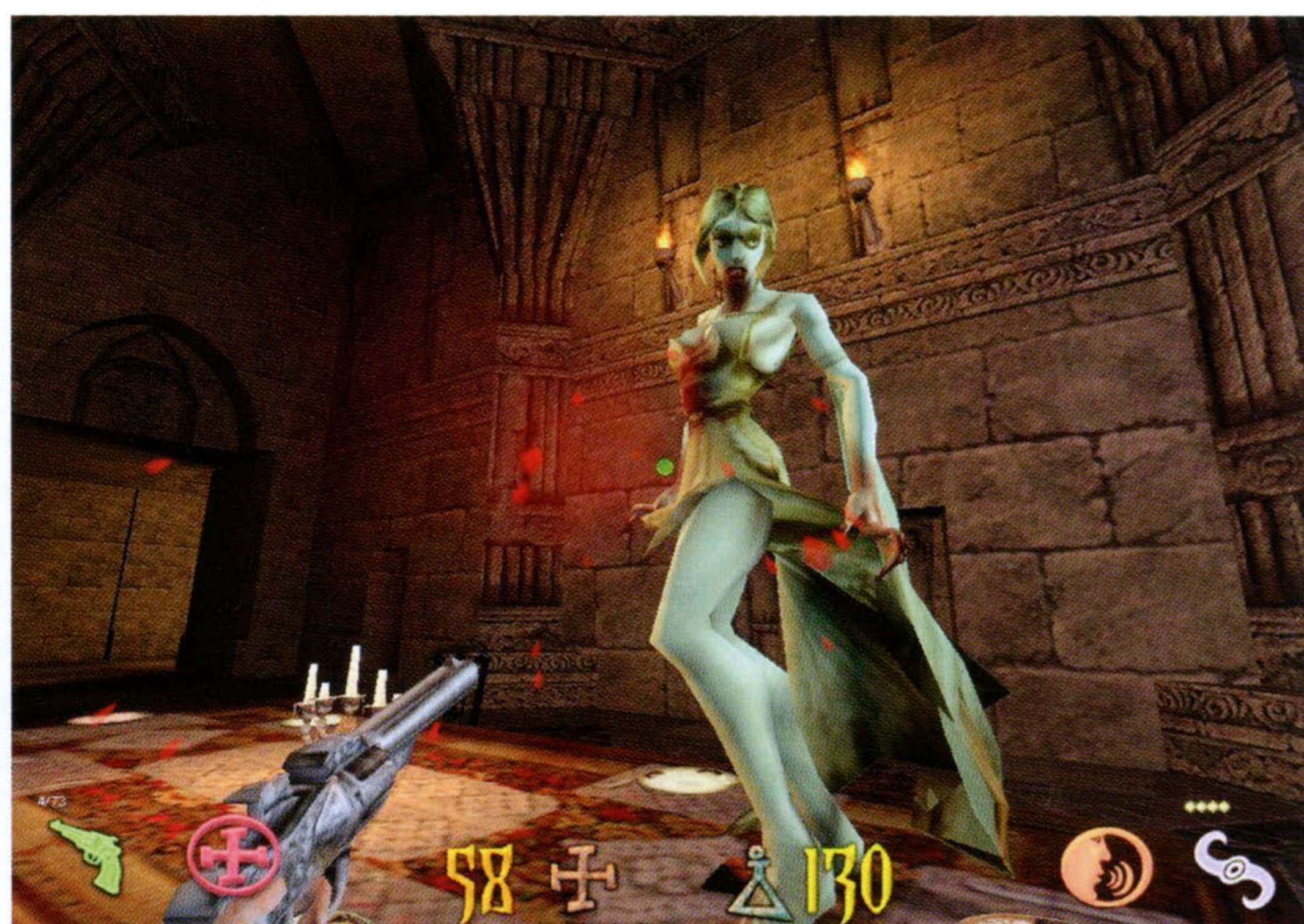
Это шаман Трсанти (справа) — таким должен был быть главный герой Undying в изначальном видении DreamWorks







DreamWorks Interactive



Вот они слева направо: Элизабет, Амброуз, Иеремия, Вифания и Аарон. Голос в голове Патрика регулярно советует нам воспользоваться даром волшебного зрения, чтобы мы могли лицезреть такие виды

Банши или вампир?

окончания боевых действий не стал вешать револьвер на гвоздь и занялся исследованием оккультных наук. За короткое время Патрик завоевал репутацию главного эксперта по нечистой силе, и вскоре с ним на связь вышел давний фронтовой товарищ — Иеремия Ковенант.

На фронте Иеремия спас от смерти главного героя, когда их отряд угодил в засаду неких Трсанти — языческого племени, практикующего магические обряды. Шаман Трсанти чуть не сжёг Гэллоуэя своей магией, но Ковенант успел спасти его от гибели. В качестве памятного подарка Иеремия оставляет Патрику камень Гельзибара — странный зелёный булыжник, обладающий волшебными свойствами. Сам Гэллоуэй силами камня пользуется редко — по легендам, если кто-то будет злоупотреблять силой артефакта, потустороннее чудовище придёт по его душу.

По самому описанию Великой войны и исходя из того, что главные герои сражаются с некими агрессивными туземцами, можно на секунду подумать, что речь идёт о некой альтернативной версии Первой мировой войны, однако тут свою роль сыграло британское происхождение Баркера. Хотя у большинства из нас Первая мировая война ассоциируется с европейским театром боевых действий, британские части принимали активное участие в боях на Ближнем Востоке. Сам внешний вид Трсанти тоже на это намекает: они одеты в классические бедуинские наряды, любят ружья и говорят на странном лающем наречии, отдалённо напоминающем какой-то из диалектов арабского. А название «Великая война» было использовано в угоду сохранению исторической достоверности: действие игры разворачивается

в 1923 году, и, конечно, ни о каком присвоении самому страшному конфликту того времени порядкового номера никто даже не думал.

Кстати, даже по таким отрывочным сведениям мы можем сказать точнее, где именно сражался главный герой. Во время Первой мировой войны британские части воевали на Синайском направлении и в Месопотамии, где на стороне османов и немцев сражались также местные племенные группировки. По немногочисленным репликам героя мы понимаем, что боевые действия шли не очень удачно. Из этого можно сделать вывод, что подразделение под командованием Ковенанта находилось именно на территории современного Ирака, где стороны увязли в изнурительной войне на истощение.

Итак, Гэллоуэй добирается до дома Иеремии. Поместье Ковенантов с его мрачным псевдоготическим дизайном, мертвенно-бледными немногословными слугами и пустыми тёмными залами явно навеяно классическими образами из творчества По и Лавкрафта. По словам Баркера, в создании особенного участия, доверившись профессионализму команды дизайнеров. Впрочем, к разработке декораций он определённо приложил руку: некоторые из картин на стенах Баркер написал лично, а в одном из драматических моментов как мрачное предзнаменование на стене висит репродукция «Давида с головой Голиафа» Караваджо.

Встреча с умирающим от странной болезни Иеремией запускает цепочку загадочных событий. Всплывают призраки братьев и сестёр Иеремии, а где-то на фоне злобной тенью давит на происходящее Отто Кейсинджер — немецкий оккультист, который подставил Гэллоуэя и убил его возлюбленную.

Выясняется, что в юности Иеремия в древнем кругу камней недалеко от поместья прочитал заклинание из оккультной книги своего отца, после чего на всю их семью пало проклятие. Теперь каждого из Ковенантов гложет стремление уничтожить всё живое.

## Кельтские корни

О том, как проклятие изменило каждого члена семьи, стоит поговорить подробно. Нежная чахоточная красавица Элизабет постепенно сходит с ума и умирает, а после смерти перерождается в странное существо, болезненно привязанное к труп умершей матери. У образа мёртвой

Отто Кейсинджер — заклятый враг Патрика и могучий колдун, способный подчинять себе целые реальности



DreamWorks Interactive



девушки в Undying может быть два первоисточника из кельтских мифов.

Первая версия — банши, мёртвая плакальщица и предвестница смерти в развевающихся одеждах. Как гласит ирландская примета, тот, кто услышит крик банши трижды, очень скоро умрёт. Кстати, в игре мы действительно трижды слышим крик Элизабет, прежде чем вступаем с ней в открытый бой.

Более экзотический вариант — вампирша-соблазнительница Деарг-Дуэ. В образе прекрасной девушки она заманивала похотливых мужчин и пожирала их. На этот вариант наводит одна из реплик, когда игра сталкивает Патрика с Элизабет лицом к лицу: «Ты не мужчина, ты — пища!».

После Элизабет мы сталкиваемся с Амброузом: он был исключён из школы за жестокое обращение с животными, инсценировал свою смерть, стал пиратом, возглавил банду тех самых Трсанти и в итоге убил своего отца, а теперь поднял руку на брата Иеремию. Образ Амброуза, пожалуй, самый скучный и функциональный: он нужен одновременно для того, чтобы разбавить кельтский колорит ориентальной экзотикой Трсанти, и для того, чтобы намекнуть главному герою на истинную суть происходящего.

Затем следует столкновение с двумя последними Ковенантами — Аароном и Вифанией, и тем самым немецким оккультистом Отто Кейсинджером. Последний воцарился в мире снов Онейросе и даже установил тиранию над местными жителями — народом людоворонов Сил-Лит. Имея греческое название в честь бога вещей и ложных сновидений, Онейрос своим внешним видом отсылает скорее к древнешумерской культуре, а населяющие Онейрос людовороны вообще не имеют явного прообраза ни в одной из мифологий — разве что отдалённо напоминают гарпий.

Остаются Аарон и Вифания. По мере усиления проклятия Аарон всё чаще видел ночные кошмары, странные миры и чудовищ. Он тщательно переносил видения на холст, а в многочисленных дневниках даже дал название миру, который приходил к нему во снах, — Вечная Осень.

Сам образ Аарона и его картины, случайно или нарочно, стали отражением одного из самых гениальных и при этом безумных творцов XVIII–XIX века — Уильяма Блейка. Биографии Аарона и Блейка схожи до почти полного смешения: оба страдали от видений в раннем возрасте, писали стихи и картины, воссоздавали (или ретранслировали) в творчестве свой удивительный мир

с уникальной мифологией и образами. Вот только источником видений Аарона стали козни его сестры Вифании. По мере того как проклятие усиливалось, образы в картинах становились всё более мрачными и жестокими, а вскоре сестра перестала скрывать свои намерения убить брата. Убила она его с особой жестокостью: сняла с него кожу, а также отсекла и спрятала его челюсть, чтобы неупокоенный дух несчастного навеки был прикован к земле.

Наконец, остаётся сама Вифания, и её образ — один из ключевых для понимания того, как на самом деле работает проклятие рода Ковенантов и вся история Undying. Девушка с ранних лет проявляла тягу к знаниям и наукам, в особенности к ботанике, но затем под влиянием семейного безумия превратилась в могущественного оккультиста. Настолько могущественного, что сам Алистер Кроули показался Вифании поверхностным позёром, и она предпочла обучаться у другого, менее известного, но гораздо более могущественного колдуна — Отто Кейсинджера. Под влиянием Отто, который вознамерился уничтожить род Ковенантов, Вифания свела Аарона с ума и убила его. Кейсинджер, в свою очередь, убил девушку, но она к тому моменту оказалась настолько могущественной, что покорила целое измерение — ту самую Вечную Осень, которую рисовал её убитый брат.

Сам по себе образ Вечной Осени не имеет каких-либо чётких мифологических корней, но понятен на ассоциативном уровне: это реальность, замершая в одном шаге от окончательной смерти и угасания, с которыми традиционно ассоциируется зима. Вечную Осень также можно считать своеобразной изнанкой той

реальности, в которой развивается сюжет Undying: здесь развитие человечества остановилось на уровне неолита, пираньи бегают по земле, а розы обернулись хищными чудовищами.

Наконец, Вечная Осень может быть аллюзией на саму Ирландию и Оркнейские острова у берегов Шотландии: из-за особенностей климата в тех краях действительно царит вечная осень. В пользу того, что это своеобразная отсылка к Оркнейским островам, говорит и обилие в регионе мегалитических конструкций времён неолита, подобных традиционному кельтскому кругу камней, с которого и началось проклятие рода Ковенантов.

Одолев всех противников, Патрик сталкивается с внезапно ожившим Иеремией. Оказывается, всё это время старший Ковенант манипулировал главным героем, чтобы тот помог ему осуществить план по пришествию на землю некоего Бессмертного Короля — гигантского хтонического чудовища с паранормальными способностями. На самом деле Иеремия умер ещё во время войны, когда закрыл собой Патрика от волшебного огня колдуна Трсанти, но, так как на нём уже лежала печать проклятия, восстал из мёртвых и стал безвольным слугой Бессмертного Короля.

Здесь едва ли можно сказать, что Баркер изобрёл что-то новое или наполнил маскульт новыми смыслами. Ужасы глубин, способные превращать простых смертных в своих безвольных слуг, уже давно вдоль и поперёк исследованы Говардом Лавкрафтом. Но работа художника Брайана Хортонса заслуживает всех возможных похвал: если что-то в видеоигровой индустрии того времени и заслуживало определения «невыразимый ужас», то это абсолютно точно Бессмертный Король.

Онейрос — одна из главных творческих находок команды DreamWorks: в этом странном параллельном мире одновременно спокойно и жутко







До определённого момента призрак Аарона в игре не докучает. Он лишь наблюдает, смеётся над главным героем и рыщет по дому, иногда даже давая нам подсказки для продвижения по сюжету

В своём рассказе об Undying я намеренно опустил много деталей основного сюжета и сконцентрировался в первую очередь на том, что неразрывно связано с семьёй Ковенантов, с образами каждого из антагонистов игры. Здесь мне хочется обратиться в первую очередь к цитате самого Баркера:

*Я люблю семейные саги. Это драмы наших жизней, в которых мы живём.*

А ведь могли бы быть милой эдвардианской семьёй с милыми эдвардианскими проблемами...

Очевидно, что именно проклятие семьи Ковенантов и то, как оно извращает главных героев, было центральной идеей и сердцем истории Undying, а ориентальные бандиты, монашеские ордена, монстры и магия — это лишь мишура, которая превращает честную попытку рассказать серьёзную и мрачную историю, подобную «Сарторису» Фолкнера или «Падению дома Ашероу» По, в относительно лёгкий для усвоения рядовым и неприятельным игроком треш.

Проклятие Бессмертного Короля — это искажение прекрасного начала в душе человека. Элизабет, обычная милая и нежная девушка из сентиментальных романов, закидывается на смерти мамы, которую никогда не знала, а в посмертии обращается в «мамку» для целого роя адских тварей, пока труп родной матери напевает ей жуткие колыбельные. Обычный шалун и юный авантюрист Амброуз становится бандитом, пиратом и попросту кровожадным маньяком. Аарон, тонкая душа, чувствующая саму суть мироздания через призму искусства, становится заложником жутких видений и вместо красот реального мира творит потусторонние уродства силой своей кисти. А некогда любительница цветов и естественных наук Вифания (в игре даже можно найти оранжерею, где она разводила цветы) увлеклась оккультизмом. Наконец, сам Иеремия из идеала верности, чести и лидерства стал хитроумным интриганом и чуть не впустил в наш мир первородное зло.

И тогда ответ на вопрос о том, что же такое или кто такой Бессмертный Король, очень прост. И одновременно индивидуален для каждого. Поэтому в финале игры оказывается, что врат, через которые зло может пройти в наш мир, даже не две и не три дюжины. И все они к кому-то взывают...

## Гностическая Jericho

Undying была одновременно успешным и провальным проектом. Те, кто игру купил, остались в полном восторге: проект щеголял передовой графикой, отличным сюжетом с эффектно срежиссированными катсценами, а «двуручная» боевая система, в которой нужно было постоянно комбинировать магию и традиционный огнестрел, ощущалась свежо, потому что это был выход за рамки классической формулы хорроров. Пресса тоже завалила игру наградами, высокими оценками и номинациями на лучшую игру года... Но не взлетело. В DreamWorks разочаровались итоговыми финансовыми отчётами, а Баркер почти на шесть лет ушёл из геймдева.

Второй заход мастера в индустрию был уже не таким помпезным и обошёлся без покровительства Спилберга, но и дремучим инди его тоже назвать было нельзя. Поначалу писатель за свой счёт нанял небольшую команду разработчиков, чтобы они сделали первый играбельный прототип. После прототип оказался у британского издателя Codemasters, и там проект





оценили и одобрили. Дальнейшую разработку и полировку доверили гейм-дизайнеру Джо Фальке и молодой испанской студии MercurySteam, в портфолио которой было всего две игры — слэшер *Severance: Blade of Darkness* и фантастический экшен *Scrapland*.

Если в *Undying* Баркер пришёл на уже готовый концепт и стремился соединить существующие фрагменты в нечто цельное, то *Jericho* была его проектом с самого начала. История семейства Ковенант получилась довольно сумбурной и не без откровенных дыр, но вот эпическая сага об отряде боевых эзотериков «Иерихон», очевидно, должна была стать героическим мифом нового времени — мифом, где человек бросает вызов богу и сомневается в нём.

Собственно, именно глубиной и изяществом проработки игровой вселенной *Jericho* поражает в самую первую очередь. Баркер аккуратно обращался с историческими источниками, мифами и легендами, выбирал самые интересные части и выставлял историю так, что в какой-то момент становилось довольно сложно отделить исторические факты от его придумок.

Основой для всей мифологии *Jericho* стал некий неназванный «библейский гностический апокриф». Апокрифы — тексты, так или иначе связанные с библейскими сюжетами, но при этом не признанные священными и каноническими со стороны официального христианского духовенства. Гностиками же принято называть участников религиозных сект, возникших на заре христианства. Гностики надеялись на духовное и мистическое познание божественного, при этом отрицая



По мнению Клайва Баркера, это вот его Бог создал по Своему образу и подобию

традиционные ортодоксальные ценности и ставя своей высшей целью прямое познание Истины, недоступной большинству.

Один из самых знаменитых гностических апокрифов — это Евангелие от Фомы. Оно заметно отличается по тону и содержанию от канонических новозаветных жизнеописаний и представляет собой скорее сборник афоризмов, приписываемых Иисусу Христу.

Гностики были объявлены еретиками, а потому письменные источники, проповедующие их учение, успешно уничтожались. Что касается апокрифа, который якобы лёг в основу *Jericho*, можно предположить, что Баркер ссылается на «Утраченные кодексы» — большой корпус гностических документов, случайно обнаруженных в Египте в 1945 году и в большинстве своём уничтоженных или украденных.

Картинка в *Jericho* до сих пор выглядит очень достойно



Вернёмся к апокрифу, на котором строится вселенная *Jericho*: якобы ещё до появления человека Бог создал по Своему образу и подобию некое существо, прекрасное и жуткое одновременно. Ужаснувшись разрушительной мощи того, что Он сотворил, Господь запер своё дитя, получившее название Перворожждённый, в месте под названием Пиксис (от лат. *ruxis* — коробки). Впрочем, Перворождённый не сдался и начал плести собственные интриги, чтобы вырваться из Пиксиса и уничтожить тех, кого Бог создал ему на замену, — людей.

Ближайший к Перворождённому образ — это каббалистический архангел Самаэль, описанный в Талмуде. Он главенствует над всеми демонами, представляет собой чистейшее зло и воплощение всех дурных мыслей, покровительствует негодяям как среди живых, так и среди мёртвых. Ключевое мифологическое расхождение здесь в том, что Самаэль был низвергнут в ад архангелом Михаилом, а не лично Богом, но некоторые другие детали мифологии Баркера позволяют нам говорить о том, что именно Самаэль стал основой для Перворождённого.

Оказавшись в Пиксисе, Перворождённый постепенно копит силы, чтобы вырваться в мир людей. Но для этого ему нужен кто-то на другой стороне — тот, кто сможет в одном месте принести невероятное количество человеческих жертв и уверует в Перворождённого как в истинного Бога.

## Семеро смелых

Первая надлежащая кандидатура находится в III тысячелетии до нашей эры в Месопотамии. Перворождённый устанавливает связь с жрицей по имени Эрешкигаль

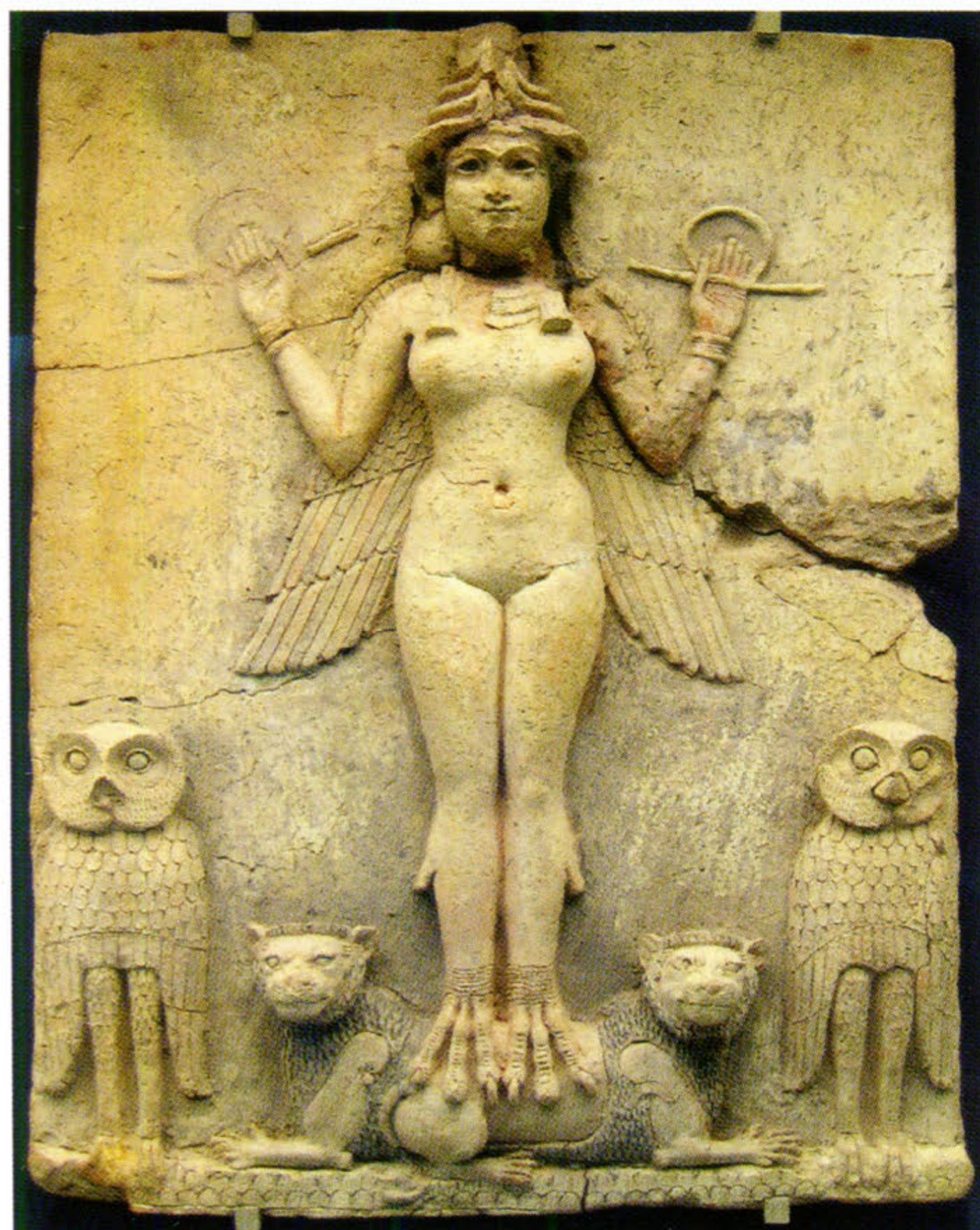


и подталкивает её на первую волну многотысячных человеческих жертв. Так портал в Пиксис открывается в первый раз, Перворожждённый в первый раз пытается выйти на свободу, и в первый раз в материальный мир проникают созданные первенцем Бога чудовища.

В шумерской традиции Эрешкигаль — не жрица, а богиня, одна из властителей царства мёртвых и вечная соперница Инанны, олицетворяющей жизнь и любовь. Интересно то, что у Эрешкигаль был муж — бог Нергал. Согласно одной из древних шумерских поэм, Нергал силой вторгся в её царство, победил богиню в поединке, и они вместе стали править мёртвыми. Сюжет довольно близко перекликается с лором Баркера, в котором Эрешкигаль была подчинена Перворожждённым и открыла портал в Пиксис, чтобы воссоединиться с ним и вместе править миром, где уже не останется ничего живого.

Если же пойти дальше и удариться в конспирологические дебри, то в сюжете о Перворожждённом и Эрешкигаль можно увидеть параллели с талмудическим тандемом Самаэля и Лилит — первой жены Адама, которая узнала истинное имя Бога, отказалась подчиняться мужу и сбежала из садов Эдема, став кровавой демоницей. Самаэль и Лилит сочетались браком, и от их союза также начали рождаться демоны и чудовища. На тождественность (или спутанность) образов Эрешкигаль и Лилит влияет хранящийся в Британском музее Рельеф

Тот самый рельеф Берни, на котором изображена не то Эрешкигаль, не то сама Лилит



Кассус Викас — собирательный образ древнеримского грешника и сибарита

Берни — Баркер его наверняка видел. Единого мнения о том, кто изображён на рельефе, нет: это может быть как Эрешкигаль, так и Лилит.

Однако планам Эрешкигаль по завоеванию всего живого в угоду своему возлюбленному из другой реальности мешает группа из семи шумерских воинов: Инанны, Ки, Энлиля и других (все имена взяты из пантеона старших шумерских богов) под предводительством жреца по имени Антадурунну. Ценой невероятных усилий жрец закрывает разрыв в реальности, а сама Эрешкигаль в ярости разрывает жреца на части, подчиняет воинов, которые пришли с ним, своей воле, и ждёт очередной возможности для прорыва в мир живых в новом плане бытия, сформировавшемся вокруг Пиксиса после закрытия портала.

Следующая попытка впустить Перворождённого в этот мир происходит уже в Древнем Риме, во времена императоров Тибериуса и Калигулы. Жертвой искушения Перворождённого становится трибун Кассус Викас — человек развращённый, склонный к чревоугодию, оргиям и жестокости ради потехи. Удалённый от двора, Кассус Викас начинает творить непотребства уже в восточных провинциях, как раз недалеко от места, где несколько тысячелетий назад произошло массовое жертвоприношение под руководством Эрешкигаль.

Волею судьбы в тех же восточных провинциях оказывается и центурион Терций Лонгин — как мы поймём дальше, имя этому персонажу Баркер выбрал не случайно. Лонгин был честным воином и отказался

потакать самодурствам императора Калигулы, за что был сослан под начало ещё большего самодура Викаса. Викас к тому моменту уже готовил план по кровавому обряду и открытию врат в Пиксис, а Лонгин вознамерился ему помешать.

Лонгину посчастливилось встретить шестёрку шумерских странствующих воинов — тех, кто через поколения пронёс знания о подвиге Антадурунну. Так начался второй виток этого цикла. Перворождённого удалось остановить, но, хотя Пиксис был запечатан, от реальности снова откололся небольшой фрагмент, и внутри оказались заперты и Лонгин, и шумерские воины. Так сформировалось ещё одно измерение параллельной реальности, оторванное от привычного материального мира и как бы обмотанное вокруг Пиксиса и фрагмента, где заточена Эрешкигаль. Участь центуриона была незавидной: обзлётный садист Викас обрёк Лонгина на бесконечные муки на кресте, где тот, подобно Прометею, постоянно умирал и перерождался.

Во фрагменте игры, посвящённом Римской империи, Баркер очевидно вдохновлялся жуткими историями о зверствах Нерона и Калигулы. Во внутриигровых дневниках можно даже найти запись о том, как Калигула заставил дочь одного из сенаторов совокупиться с конём. С этого момента и далее автор Jericho связывает открытие Пиксиса с историческими периодами, наполненными особой бессмысленной жестокостью: кровавые самодуры из Рима, ослеплённые верой крестоносцы, которые отправили в поход на сарацин детей, ошеломляющие жестокостью преступления



нацистов и, наконец, наши дни. В современности некая группировка «Тёмный рассвет» под руководством человека с говорящей фамилией Лич совершила серию терактов по всему миру, что также спровоцировало открытие Пиксиса.

И в каждой эпохе находились семеро смельчаков — воинов со способностями к магии и экстрасенсорике, — которые входили в Пиксис, запечатывали Перворождённого, но ценой за подвиг были бесконечные муки в очередном откололом фрагменте реальности. Такое положение дел Перворождённого тоже вполне устраивало, ведь мало-помалу он всё равно получал кусочки мира людей под свой контроль и становился сильнее.

И в этот момент начинается основной сюжет Clive Barker's Jericho. За пределами глубоко проработанной экспозиции, собственной мифологии и выстроенного мироустройства Баркер по уже привычному для себя механизму сделал весёлый сплаттерпанковский треш. Jericho — это в первую очередь боевик с толпами врагов, морем крови, сочной расчленёнкой и обилием сального юмора от целой банды колоритных персонажей.

## Сила традиции

Весь сюжет Jericho и история современного отряда «Иерихон» — это попытка осмыслить, как должна работать религия в эпоху победившего индивидуализма. В разношёрстной банде оперативников «Иерихона» сформировываются два идеологических полюса. С одной стороны находится Роулингс — харизматичный



Отряд «Иерихон» в (почти) полном сборе

капеллан с ортодоксальными взглядами, выработанной системой авторитетов и истинно христианской жертвенностью. С другой — Дельгадо. Его биография — это чистейшая история человека «без царя в голове» в поисках себя: он то сидит в тюрьме, то варит запрещённые вещества, то резко ударяется в оккультизм и подчиняет себе огненного демона... Дельгадо живёт так, как сам захочет, у него нет правил.

Поэтому когда его ставят перед фактом о том, что сейчас портал к Перворожённому закроется и отряд «Иерихон» окажется заперт в очередном куске межпространственной «матрёшки», он задаёт логичный вопрос: неужели все считают этот порядок вещей справедливым?

Неужели все готовы положить свою бессмертную душу на то, чтобы не остановить конец света, но лишь оттянуть его? Ответ Роулингса понятен и догматичен: так делали все до него, так сделает он сам — таков уклад. Такова традиция.

Но мы ведь помним, что мифология Jericho в своей основе — это гностический апокриф? А значит — отрицание навязанных институтов и порядков! Вот почему Антадуруну получает несовместимую с потусторонней жизнью порцию свинца в только-только собранное по кусочкам тело, а вчерашние отморожки-оккультисты всей гурьбой ломаются сделать то, чего почему-то до них не додумался сделать никто, — хотя бы попытаться убить Перворождённого. Терять «Иерихону» нечего: если они победят, риск истребления человечества уйдёт навсегда; если проиграют — конец света всё равно наступит, вопрос лишь в том, когда.

Финал Clive Barker's Jericho получился скомканным и открытым. Герои побеждают Перворождённого, выходят из Пиксиса и всплывают под оранжевым небом посреди бескрайнего океана. Как объяснял впоследствии сам Баркер, такой финал стал компромиссным вариантом: писатель оставил некоторые крючки для потенциально-сиквела, но не стал заканчивать игру на откровенном клиффхэнгере, так как опыт Undying научил его, что игра может не продаться, и тогда сиквел никто не закажет. Вместо этого он выстроил финал так: в случае чего можно было сделать сиквел, но и без него история бы ощущалась самодостаточной.

Центурион Терций Лонгин первым усомнился в том, что нужно постоянно закрывать порталы в Пиксис





Jericho продалась плохо, сиквела никто не заказал, так что и концовку нужно трактовать как финал законченного произведения. И лучше всего последний кадр игры описывают первые строки книги Бытия:



*Земля же была безвидна и пуста, и тьма над бездною, и Дух Божий носился над водою.*

История Перворождённого и его попыток сбежать в реальный мир считается как часть божественного замысла. Злобный первенец когда-нибудь обязательно бы вырвался на свободу и истребил бы род людской. Но человечество не стало смиренно дожидаться конца и выбрало свой путь. А для Бога по логике Баркера это означает необходимость откатиться в самое начало сборки всего сущего и взяться за переосмысление реальности — реальности, в которой в Бога верят, но не доверяют ему.

По ходу путешествия через пространство и время члены отряда «Иерихон» сталкиваются со всеми своими предшественниками из разных эпох. Сначала бойцы «Чёрного дозора» времён Второй мировой войны объясняют им, как устроен Пиксис. Затем в эпоху крестовых походов они встречают рыцаря Вильма Орксерского — единственного из тамплиеров, кто усомнился в том, что нужно временно приостанавливать конец света в обмен на бесконечные муки. А после они встречают самого Лонгина — уже истерзанный ком плоти, а не человека, живое воплощение того, что с ними будет через две тысячи лет адских мук. Баркер мастерски разделяет вопросы веры и доверия,

Капеллан Роулингс — ходячий колорит. Если не изгонит из тебя беса — пристрелит на месте. А ещё его пистолеты называются «Вера» и «Судьба»



Судьба всего сущего решается на пяточке земли у выхода из непонятной пещеры. Не такой мы представляли битву против самого первенца Господня!

как бы говоря: в бога верить можно и даже нужно, но доверять можно только тому, что ты сам познал. А сомнения, любопытство и собственное мнение — это высшая добродетель.

### Незаметный новатор игровой индустрии

Хотя мы приходим в игры Клайва Баркера за сюжетом, глубоким лором и узнаваемой эстетикой, Undying и Jericho повлияли на жанры хоррора и шутера во многом другом. В большой истории фэнтези-шутеров мы вскользь упоминали эти проекты, и каждый из них стал настоящей вехой в этом небольшом поджанре.

Undying для современного геймера интересна тем, что она одной из первых в мире реализовала ныне популярную концепцию «шутера

со способностями», когда игрок может одновременно использовать в бою традиционный огнестрел и набор магических или высокотехнологических инструментов. Без тактической паузы и долгого копания в интерфейсе: пара движений в круговых меню — и арсенал полностью изменился. На фоне традиционных переключений между видами оружия только по цифрам или колёсику мыши такое решение выглядело новаторски.

За два года до выхода Undying нечто похожее пытались реализовать Irrational Games и Looking Glass Studios в System Shock 2, но игра DreamWorks всё-таки стала первой, где можно без дополнительных манипуляций сначала жакнуть врага дробовиком и, если он ещё шевелится, в то же мгновение добить его ударом молнии.

И если Undying выходила как попытка взять лучшее от System Shock, Half-Life и Resident Evil, то Jericho появилась уже в условиях, когда игровая индустрия переживала кратковременный бум тактических командных шутеров. Отряд «Иерихон» заходил на поле, где уже несколько лет отлично себя чувствовали Rainbow Six: Vegas, отряды спецназа из SWAT и клоны-штурмовики из Republic Commando, а буквально через месяц после них туда же ворвалась боевая тройка командера Шепарда из Mass Effect. Jericho, конечно, потерялась в этом многообразии тайтлов, но и у неё было что предложить игроку.

Clive Barker's Jericho — это в какой-то мере игра-феномен. В то время как другие тактические шутеры либо ограничивали игрока в управлении командой оперативников, либо использовали тактическую



паузу, шутер от MercurySteam позволял моментально переключаться между членами отряда Иерихон, геймплей за каждого из которых был уникальным.

Можно даже сказать, что Jericho — при всех кривостях искусственного интеллекта напарников, довольно однообразных геймплейных ситуациях и рудиментарной механике управления отрядами — лучше других раскрыла потенциал идеи командного шутера: она дала игроку огромное количество инструментов и одновременно не перегрузила его, ведь все эти инструменты были равномерно распределены между членами отряда. И это создавало огромный простор для развлечения и экспериментов: можно было сначала выпустить огненного демона руками Дельгадо, затем, переключившись на ведьму крови Билли Чёрч, связать противников волшебными путами, а после уже за хакершу Симону Коул бросить в кучу горящих обездвиженных врагов кусок пластида. И для этого не требовалось каких-то невероятных игровых навыков и умения нажимать сложные комбинации клавиш: всё, что было нужно, — вовремя переключаться между персонажами.

Сейчас игры Клайва Баркера безусловно ощущаются несколько устаревшими. Undying увлекает своей действительно динамичной и резвой боевой системой. К каждому из врагов нужно искать ключик, разгадывать загадки действительно весело, система прокачки заклинаний даже позволяет создать подобие собственного билда: я, например, бегал с дробовиком в одной руке и заряженным комом эктоплазмы в другой, в то время как остальные игроки



Переключение между заклинаниями и оружием в Clive Barker's Undying — через быстрое и удобное круговое меню

предпочитали рубить вражеские головы косой под чарами ускорения. Но дизайн уровней в Undying настолько слабый, что вам почти наверняка не захочется по этой игре просто ходить.

Каждая из локаций — это плохо слепленный лабиринт, в котором игрок плутает не из-за того, что он невнимательный, а из-за отсутствия визуальных ориентиров, постоянного повтора моделей и общей низкой детализации каждой из комнат и коридоров. Так, поместье Ковенантов больше похоже не на уходящий викторианский особняк, а на студенческое общежитие с набором одинаковых блоков.

А вот Jericho с испытанием временем справилась. В оригинальные Gears of War, первую часть Mass Effect или ту же Republic Commando можно играть разве что с интересом археолога, а Jericho благодаря бешеной для жанра игровой динамике и сейчас ощущается бодро и свежо. Конечно, у игры есть свои проблемы — это и деревянный искусственный интеллект, и очевидная нехватка ресурсов на более красочный дизайн локаций, и значительно меньшее по сравнению с Undying разнообразие противников. Но стрелять здесь настолько весело, а напарники настолько живо реагируют на твои действия и так ярко и едко подкалывают друг друга в диалогах, что волей-неволей списываешь все огрехи на «мелкие шероховатости» позапрошлого консольного поколения.

\* \* \*

Приходя в игровую индустрию, Клайв Баркер утверждал, что только мощные и сильные истории смогут заставить широкие массы относиться к играм как к новому виду искусства. И хотя история семейства Ковенант уже вряд ли потягается по своему масштабу и глубине с трагедией банды Ван дер Линде, а библейские подвиги отряда «Иерихон» не встанут в один ряд с сагой о капитане Шепарде, мы точно можем сказать, что Баркер был прав. И ему, как одному из соавторов преобразования всей индустрии видеоигр, приятно видеть и ощущать свой вклад.

В Clive Barker's Jericho есть снайперская винтовка с подствольным гранатомётом!





Текст: Антон Первушин

ESO / M. Kornmesser [CC BY 4.0]

Так, вероятно, выглядит межзвёздный странник Оумуамуа

# ПРИШЕЛЬЦЫ ИЗ НИКОТКУДА

## Как наука открыла межзвёздные тела

Наша галактика — вовсе не стабильное неподвижное место. Двигаясь с разной скоростью вокруг её центра, сближаются и расходятся звёзды, вспыхивают новые и сверхновые, гибнут и рождаются планеты. При всех этих грандиозных событиях в космическое пространство выбрасывается колоссальное количество твёрдого материала, и часть его теоретически может долететь до соседних звёзд. Астрономы знали об этом: например, долгое время считалось, что многие кометы — межзвёздные странники, но потом выяснилось, что они просто двигаются по долгопериодическим орбитам. Однако заметить небольшое тело, залетевшее в Солнечную систему, очень трудно. Поэтому сообщение об открытии первого такого странника — кстати, очень необычного объекта — стало настоящей сенсацией.



## Свидание с Рамой

В 1973 году был опубликован новый роман Артура Кларка «Свидание с Рамой», который ценители фантастики сразу признали одним из самых значимых произведений прославленного писателя. Через год книга была отмечена престижными премиями «Хьюго» и «Небьюла», что закрепило успех. Действие романа происходит в 2131 году. «Рама» в названии — это огромный космический корабль инопланетян, который весит около 10 триллионов тонн. Он внезапно появился на окраинах Солнечной системы. Сначала его приняли за астероид, но угол траектории и высокая относительная скорость указывали на то, что он прибыл из межзвёздного пространства. Учёные отправили ему навстречу беспилотный аппарат с Фобоса. На полученных с его помощью изображениях было видно, что «Рама» — идеальный цилиндр диаметром 20 км и длиной 50 км. Ближе всех к пришельцу находился исследовательский корабль «Индевор», который сумел сблизиться с «Рамой» и обследовал его. Внутри астронавты обнаружили города и искусственные моря, в также странных существ — «биотов», роботов с биологической основой. Оказалось, что цель следования инопланетного цилиндра — вовсе не наша родная система; он просто совершил гравитационный манёвр у Солнца и, разогнавшись, направился в сторону Большого Магелланова Облака.

Через три года после выхода романа Кларка появилась книга «Высокий рубеж: человеческие колонии в космосе» (The High Frontier: Human Colonies in Space), написанная американским физиком Джерардом О'Нилом. В ней он представил проект освоения внеземного пространства через строительство огромных цилиндрических колоний. Книга вызвала большой резонанс, и со временем сформировался стереотип: дальний космос будет покорён с помощью колоний О'Нила, так что, если инопланетяне начали экспансию раньше нас, следует ожидать, что цилиндрические объекты вроде «Рамы» появятся и поблизости от Солнечной системы.

19 октября 2017 года канадский астроном Роберт Верик, занимавшийся анализом данных Pan-STARRS (Panoramic Survey Telescope and Rapid Response System, Система телескопов панорамного обзора и быстрого реагирования)

на Гавайях, обнаружил светящуюся точку. Она двигалась с высокой относительно других небесных тел скоростью, и астроном сделал вывод, что это, вероятно, пришелец из межзвёздного пространства. Вывод Верика вскоре подтвердили коллеги. Анализ движения объекта, обозначенного как 1I/2017 U1, показал, что он прилетел с севера от плоскости эклиптики, со стороны Веги созвездия Лиры. 9 сентября объект прошёл свой перигелий (то есть ближайшую к Солнцу точку траектории), 7 октября он миновал сферу орбиты Земли и начал удаляться по направлению к созвездию Пегаса на скорости около 26,3 км/с. В момент, когда Верик заметил объект, он находился от нас на расстоянии 32,2 млн км (в 85 раз дальше, чем Луна).

Осознав уникальность события, к наблюдению подключились коллективы астрономов, работавших с Очень большим телескопом, Обсерваторией Джемми, Обсерваторией Кека, космическими телескопами «Хаббл» и «Спитцер». Прежде всего с помощью инфракрасной камеры они установили, что пришелец не излучает тепла. Однако он находился всё ещё достаточно близко к Солнцу, так что его поверхность должна была оставаться нагретой. Согласно гипотезе учёных, объект был слишком мал, чтобы детекторы смогли зафиксировать исходящее от него тепловое излучение.

Кроме того, учёные заметили, что яркость объекта быстро, с периодом восемь часов меняется примерно в десять раз. Это означало, что он имеет сильно вытянутую форму (как сигара или как блин)

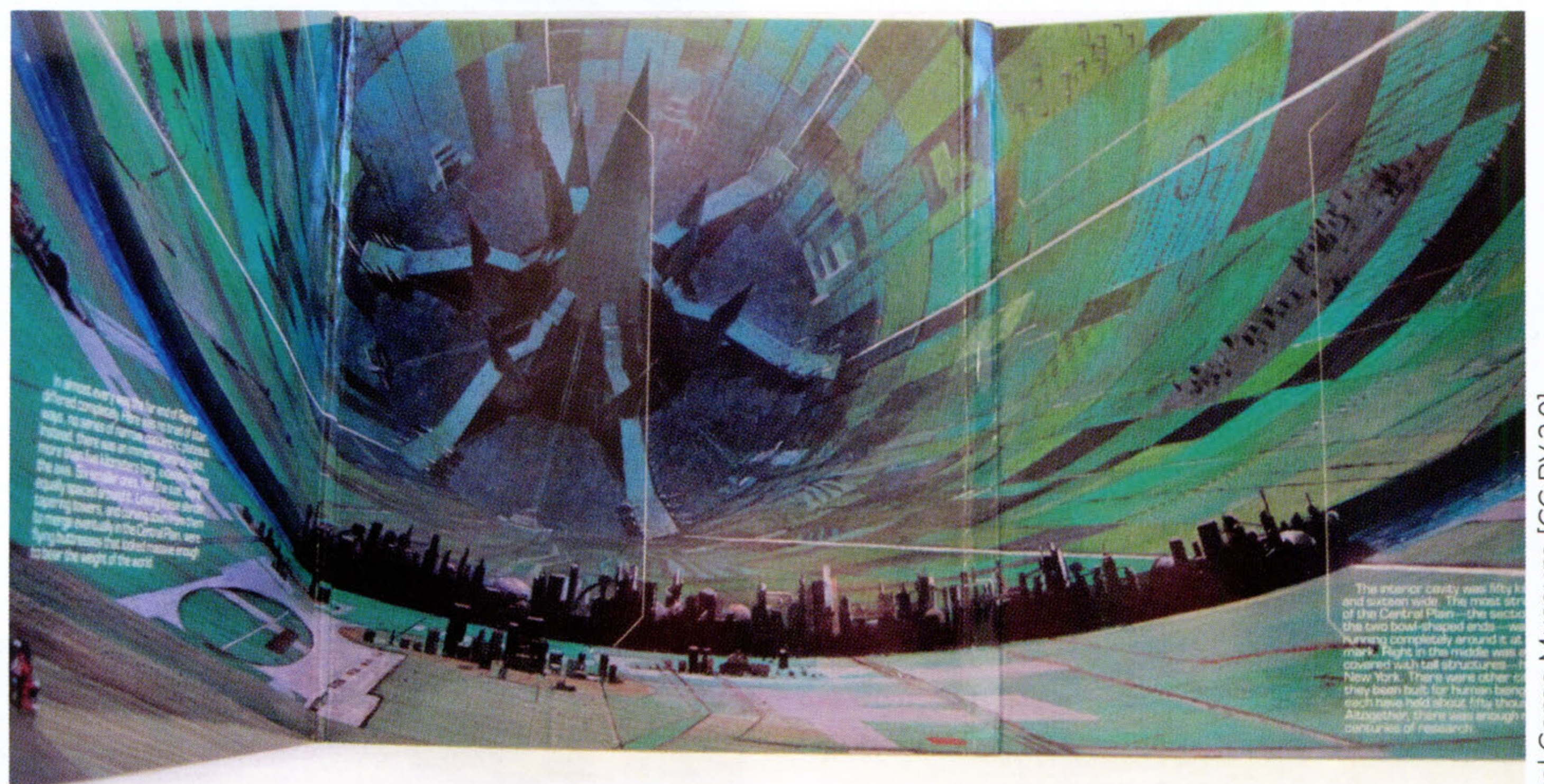
## Первый же зафиксированный нами межзвёздный странник оказался аномальным

и вращается. На основании полученных данных специалисты примерно определили его размеры: длина составляет от 100 до 1000 м, ширина — от 35 до 167 м. До сих пор астрономам не доводилось наблюдать небесные тела с подобными характеристиками. Первый же зафиксированный нами межзвёздный странник оказался аномальным, а потому объяснить его происхождение пока ещё трудно. Тогда же пришельца стали называть Рамой, подразумевая его искусственную природу — это отсылка к стереотипу, созданному Кларком и О'Нилом.

Наблюдения продолжились. Спектры, полученные 25 октября, показали красный цвет, встречающийся у ядер комет и астероидов D-типа. На основании этого был сделан вывод, что пришелец покрыт плотной и богатой металлами породой, покрасневшей из-за миллионов лет воздействия космических лучей. Кроме того, учёные предположили, что на его поверхности присутствуют толины — примитивные органические соединения, которые чаще всего находят на дальних телах Солнечной системы.

Впрочем, на этом сюрпризы не закончились. Исследователи сообщили о «негравитационном» ускорении пришельца, которое удалось выявить при сравнении данных

«...на равнине есть и город или, во всяком случае, посёлки. Их по крайней мере шесть; если бы их строили для людей, то каждый мог бы вместить примерно пятьдесят тысяч человек» («Свидание с Рамой», Артур Кларк, пер. О. Битова)





## Большинство учёных сегодня уверенно отрицают искусственное происхождение Оумуамуа

наблюдений с расчётной моделью: изменение скорости составило около 17 м/с. Прирост вроде бы небольшой, но что за сила повлияла на движение этого объекта? Гипотеза искусственного происхождения пришельца обрела очень сильный аргумент в свою защиту. Неужели нас действительно посетил инопланетный корабль «Рама»?

Конечно, астрономам известны случаи, когда природные тела отклоняются от траекторий, определяемых законами небесной механики. Ядра комет, состоящие в основном из льда, при сближении с Солнцем начинают испаряться под воздействием его тепла. Образуется огромный хвост, и возникает реактивная сила, которая вполне способна сдвинуть комету с предписанного гравитацией пути. Измерив отклонение от расчётной траектории, можно легко вычислить, какая часть массы ядра была израсходована, чтобы придать комете дополнительный импульс.

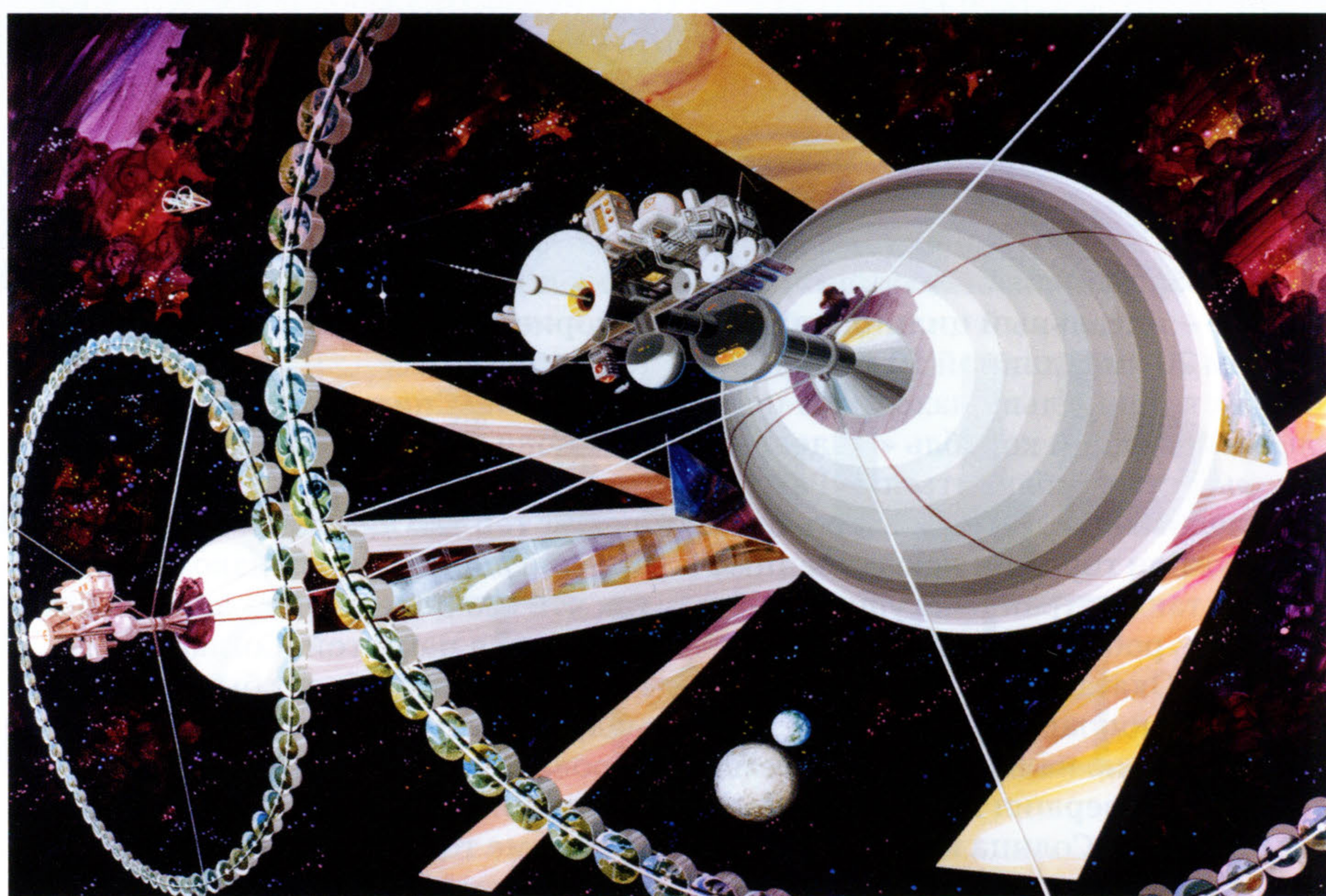
В случае пришельца для развития вычисленного ускорения он должен был потерять около 10% массы. Будь он обычной кометой с ледяным ядром, его хвост был бы виден издали, но ничего даже похожего зафиксировать не удалось. Учёные предполагали, что в этом объекте есть полости, заполненные замёрзшим лёгким газом, который при нагреве может вырваться на свободу, образовав реактивную струю. Но в таком случае хвост просто не был бы виден. Однако математический анализ показал, что при столь значительном испарении газа объект начал бы вращаться ещё быстрее и просто развалился бы на части. Учёные вынужденно признали, что пока не могут объяснить аномалию в движении пришельца.

Гипотеза Рамы становилась всё более популярной. Чтобы проверить её, в декабре 2017 года на улетающий объект был направлен радиотелескоп Грин-Бэнк, расположенный в Западной Вирджинии. В течение десяти часов он «прослушивал» радиоизлучение пришельца в широком диапазоне радиочастот, но не смог уловить какого-либо осмысленного

сигнала. Отсутствие признаков разумной деятельности не помешало израильско-американскому астрофизiku Аврааму Лёбу (он профессионально исследует вопросы поиска внеземных цивилизаций) из Гарвардского университета выдвинуть предположение: специфическую форму и ускорение пришельца после прохождения перигелия можно объяснить тем, что он представляет собой сравнительно небольшой космический зонд со световым парусом. Идея наделала много шума, но, конечно, не была принята научным сообществом всерьёз.

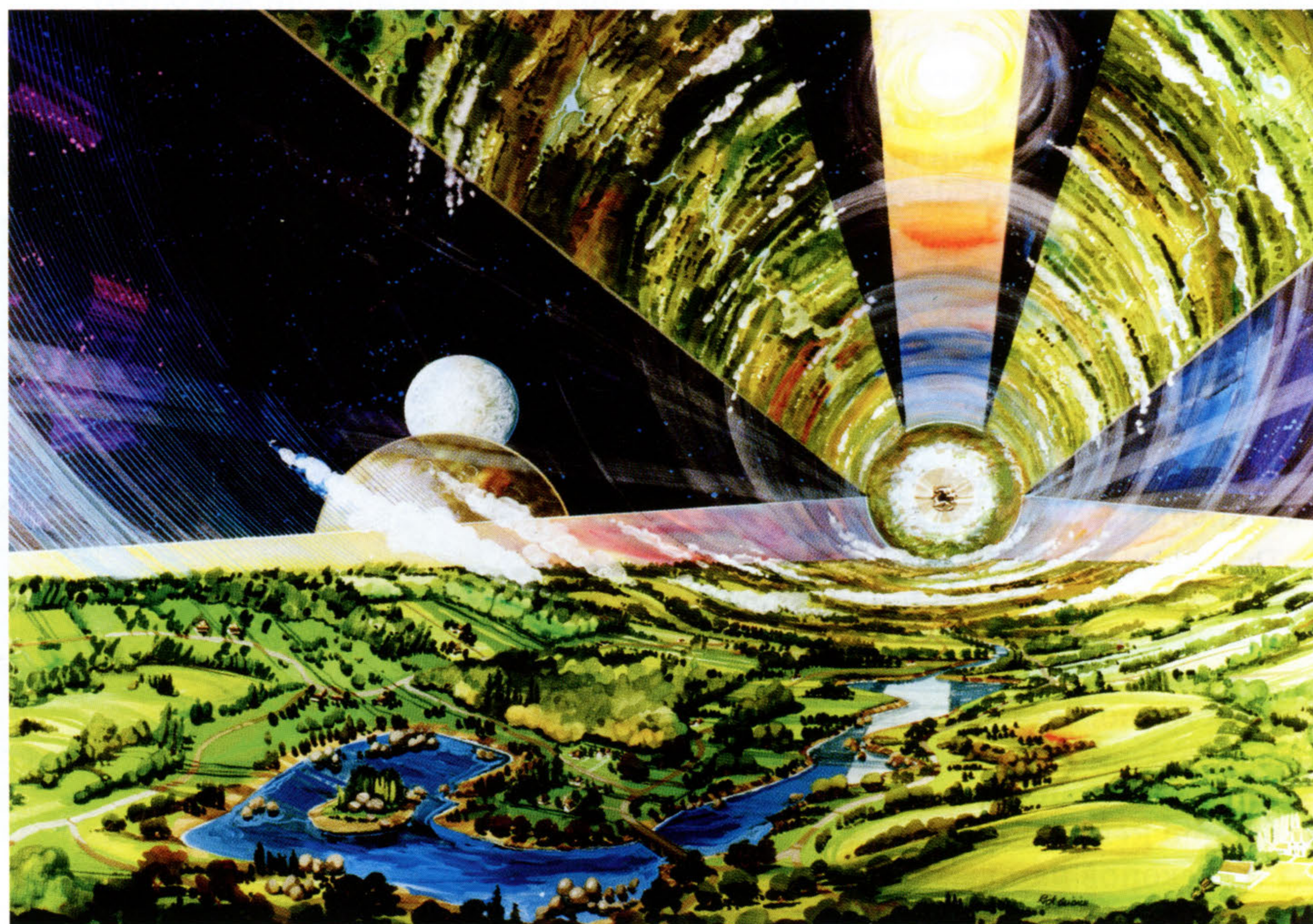
К тому времени пришелец получил официальное имя. Хотя многие предлагали окрестить его Рамой, Международный астрономический союз решил назвать загадочный объект Оумуамуа ('Oumuamua), что на языке аборигенов Гавайских островов означает «первый посланник» или «разведчик издалека».

Вопрос о природе пришельца могло бы прояснить местоположение его «родины». То, что он прилетел со стороны Веги, не означает принадлежность к её планетной системе: при той скорости, с которой Оумуамуа двигался в наблюдаемый



Пара цилиндров О'Нила: люди могли бы жить в таких космических станциях...

...а так цилиндры могли бы выглядеть изнутри







Скромная светящаяся точка в центре и есть межзвёздный астероид Оумуамуа. Остальные линии — звёзды, сфотографированные с выдержкой в пять минут

период, он добирался бы от этой звезды 600 000 лет, а Вега в момент «старта» находилась в другой части неба. Анализ траектории движения пришельца и окружающего нас галактического вещества позволил учёным связать Оумуамуа с так называемой местной ассоциацией (или группой Плеяд), состоящей из молодых звёзд с близкими собственными скоростями. Он мог совершить вместе с ними несколько оборотов вокруг центра Галактики, так что место его «рождения» установить с точностью невозможно.

Тем не менее кандидаты на роль «материнской» звезды пришельца всё-таки были определены. В этом астрономам помог огромный массив данных, собранный в рамках европейского проекта «Гайя» (Global Astrometric Interferometer for Astrophysics); его задача — составить подробную карту Галактики. Поскольку считается, что Оумуамуа был выброшен из своей системы гравитационным воздействием при сближении звёзд, на роль материнской звезды лучше всего подходят красный карлик HIP 3757 (он пережил сближение 1 млн лет назад) и солнцеподобная звезда HD 292249 (она пережила сближение 3,8 млн лет назад).

Большинство учёных сегодня уверенно отрицают искусственное происхождение Оумуамуа, однако его аномалии всё равно вызывают огромный интерес. Поэтому ещё в ноябре 2017 года Инициативная группа межзвёздных исследований (Initiative for Interstellar Studies) представила проект «Лира», предусматривающий запуск вдогонку

пришельцу одного или нескольких космических аппаратов. По расчётам, если старт состоится, например, в 2027 году, то при проектной продолжительности перелёта в 15 лет аппарат необходимо будет разогнать до 27,4 км/с. Для сравнения: самый быстрый из космических зондов, «Вояджер-1», улетает из Солнечной системы со скоростью 16,9 км/с. К сожалению, пока не существует ракетных блоков, способных обеспечить столь высокую скорость, поэтому «Лира» остаётся чисто умозрительной разработкой.

## Орбита апокалипсиса

Благодаря наблюдению за Оумуамуа отношение к поиску межзвёздных странников изменилось радикально: выяснилось точно, что астрономический инструментарий человечества

достиг технического уровня, при котором их вполне реально обнаружить и описать. Благодаря этому вероятность очередного «свидания с Рамой» выросла, ведь даже по консервативным оценкам ежегодно сквозь плоскость эклиптики внутри орбиты Земли пролетают до десятка объектов такого класса.

Второго пришельца из межзвёздного пространства обнаружил астроном-любитель Геннадий Борисов с использованием телескопа собственного изготовления, установленного в посёлке Научный (Бахчисарайский район Крыма). Объект, получивший обозначение 2I/Borisov, оказался кометой. На момент открытия в августе 2019 года она находилась на расстоянии 3 а. е. от Солнца и 3,7 а. е. от Земли. Позднее Борисов рассказывал в интервью РИА Новости:

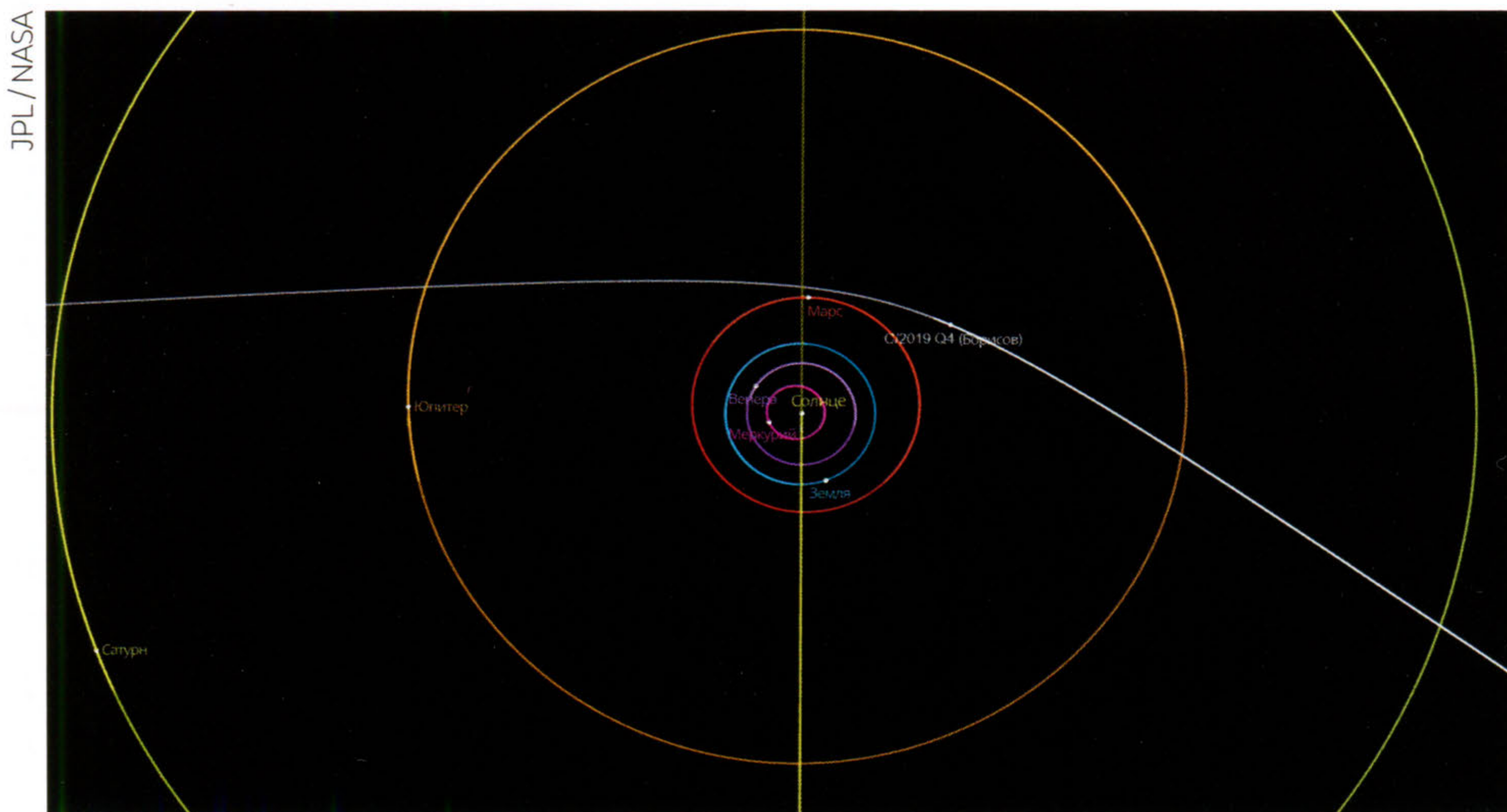
«Я наблюдал её 29 августа... На кадре я увидел движущийся объект, он двигался немножко не в том направлении, в каком движутся основные астероиды. Я померил его координаты, обратился в базу данных Центра малых планет. Там оказалось, что это объект новый. Тогда померил рейтинг околоземности, он считается по разным параметрам, он оказался 100% — то есть опасным. В этом случае я должен сразу выложить параметры на мировую страницу подтверждения опасных астероидов. Я выложил и написал, что объект диффузный и что это не астероид, а комета.

К наблюдению немедленно подключились профессиональные астрономы. 11 сентября стало ясно, что

Вероятнее всего, первый из обнаруженных далёких странников имеет форму пули







По такой траектории двигался второй из обнаруженных межзвёздных странников, 2I/Borisov

комета Борисова движется по гиперболической орбите; 24 сентября было объявлено, что она прилетела из межзвёздного пространства. Двигалась она быстрее, чем Оумуамуа: со скоростью 32,2 км/с.

В октябре 2019 года на комету навели космический телескоп «Хаббл», который сделал самые детальные её снимки. Ближе всего к Земле, на расстояние 1,9 а. е., она подошла 28 декабря; при этом, как заявили астрономы из Йельского университета, хвост межзвёздной странницы в 14 раз больше нашей планеты. Спектральный анализ показал, что в хвосте присутствуют частицы из силикатов железа и магния, вода и толины, что типично для долгопериодических комет Солнечной системы. Выяснилось, что кометы разных миров почти ничем не отличаются друг от друга.

В начале марта 2020 года астрономы польско-американского проекта OGLE (Optical Gravitational Lensing Experiment), посвящённого изучению тёмной материи, при наблюдении кометы Борисова заметили на ней две вспышки. Учёные предположили, что из-за нагрева солнечными лучами произошло разрушение ядра. «Хаббл» сделал новые снимки, подтвердившие гипотезу: 7 марта от кометы отделился большой фрагмент, который улетел к Солнцу.

Судя по траектории кометы Борисова, она пришла со стороны созвездия Кассиопеи, а уходит в направлении созвездия Телескоп. Если предположить, что она, как и Оумуамуа, была выброшена из своей планетной системы, то её материнская звезда, вероятнее всего, красный карлик Ross 573 (здесь тоже

пригодился каталог проекта «Гайя»). В таком случае его окрестности комета покинула 910 000 лет назад.

Инициативная группа межзвёздных исследований рассмотрела возможность отправить космический аппарат и к комете Борисова. Догнать такой быстрый объект на современном уровне технологий нереально, но приближение межзвёздной кометы, в отличие от астероида, можно заметить раньше, что позволит организовать перехват. Расчёты показали, что это было бы вполне осуществимо, если бы аппарат запустили в июле 2018 года.

Подобные теоретические работы имеют практический смысл. Появление межзвёздных странников

## Межзвёздные метеоры IM1 и IM2 прочнее, чем большинство металлических метеоритов Солнечной системы

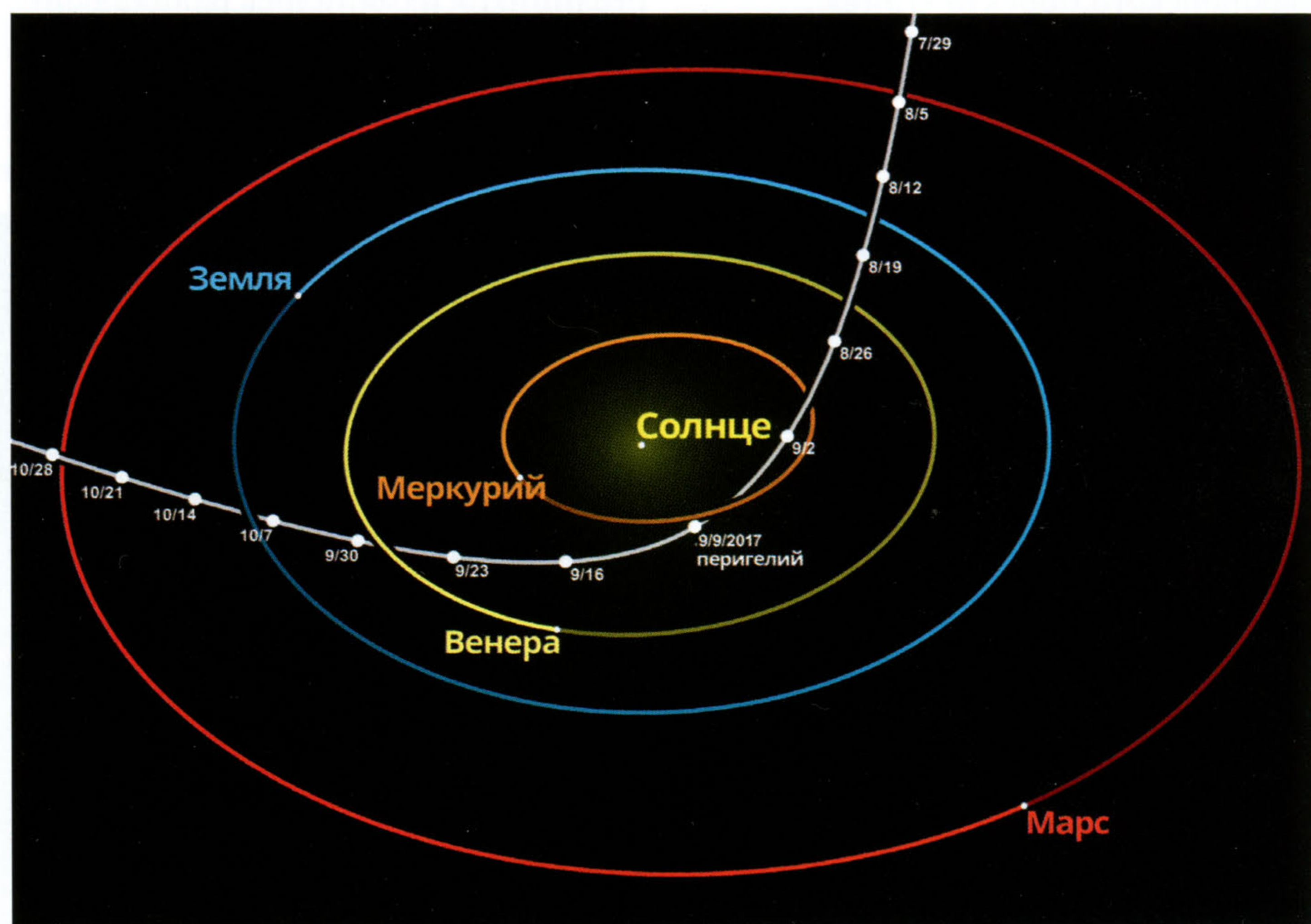
невозможно предсказать, а летят они на столь значительных скоростях, что столкновение с Землёй небесного тела типа Оумуамуа приведёт к глобальной катастрофе. Чтобы сегодня подготовить миссию, нацеленную на сведение опасного объекта с траектории, потребуется как минимум пять лет. Поэтому развивать такие исследовательские проекты — которые определяют, способна ли ракетная техника догнать или перехватить пришельцев извне, — полезно. Это способствует созданию полноценной планетарной защиты.

## Цвет иных миров

Понятно, что кроме астероидов и комет в Солнечную систему залетают и тела поменьше. Космическая пыль наверняка сгорает в атмосфере, но часть метеороидов успевают добраться до поверхности. Как же отличить их от обычных метеоритов?

Вопросом занялись вышеупомянутый Авраам Лёб и его студент Амир Сирадж. Они проанализировали существующий каталог болидов CNEOS: в нём представлены

Такой была траектория межзвёздного странника Оумуамуа (положение планет указано на день, когда объект прошёл перигелий)







На снимке, сделанном «Хабблом», комета Борисова находится в 298 млн км от Земли — у внутренней границы астероидного пояса

зарегистрированные события наиболее мощных вспышек и взрывов в атмосфере, вызванных прохождением через неё крупных или быстрых космических тел. Данные собирались разными способами, но главное, в них указывались дата, географические координаты и высота события, излучённая энергия и мощность взрыва в килотоннах. Представленных параметров было достаточно, чтобы с помощью математической модели восстановить путь болидов с учётом гравитационного влияния Солнца, Земли и других планет.

Траектория самого быстрого тела, взорвавшегося в атмосфере, оказалась встречной, то есть он вряд ли мог быть межзвёздным телом. А вот второе по скорости тело, взорвавшееся 8 января 2014 года над Тихим океаном в сотне километров от острова Манус в Папуа — Новой Гвинее, соответствовало всем необходимым критериям. Оно вошло в атмосферу с гелиоцентрической скоростью 60 км/с и относительной скоростью 42 км/с, а на высоте 18,7 км развалилось на несколько фрагментов, вызвав яркую вспышку.

В апреле 2019 года Лёб и Сирадж опубликовали статью, известив мир об открытии первого

межзвёздного метеора, получившего обозначение IM1. Некоторые коллеги восприняли их выводы критически (данные каталога CNEOS не отличаются высокой точностью), однако Космическое командование США, непрерывно мониторящее околоземное пространство, подтвердило, что болид 2014 года действительно был телом, прилетевшим из-за границ Солнечной системы.


Поиском фрагментов IM1 займётся специальная экспедиция в рамках международного проекта «Галилео», финансируемого с привлечением

частных пожертвований (собрано 1,8 млн долларов). Члены экспедиции обследуют дно океана на глубине 1,7 км в надежде обнаружить «полосу» осколков, ориентированную вдоль пути прохождения метеорита через атмосферу. Согласно плану, экспедиция начнёт работу летом этого года.

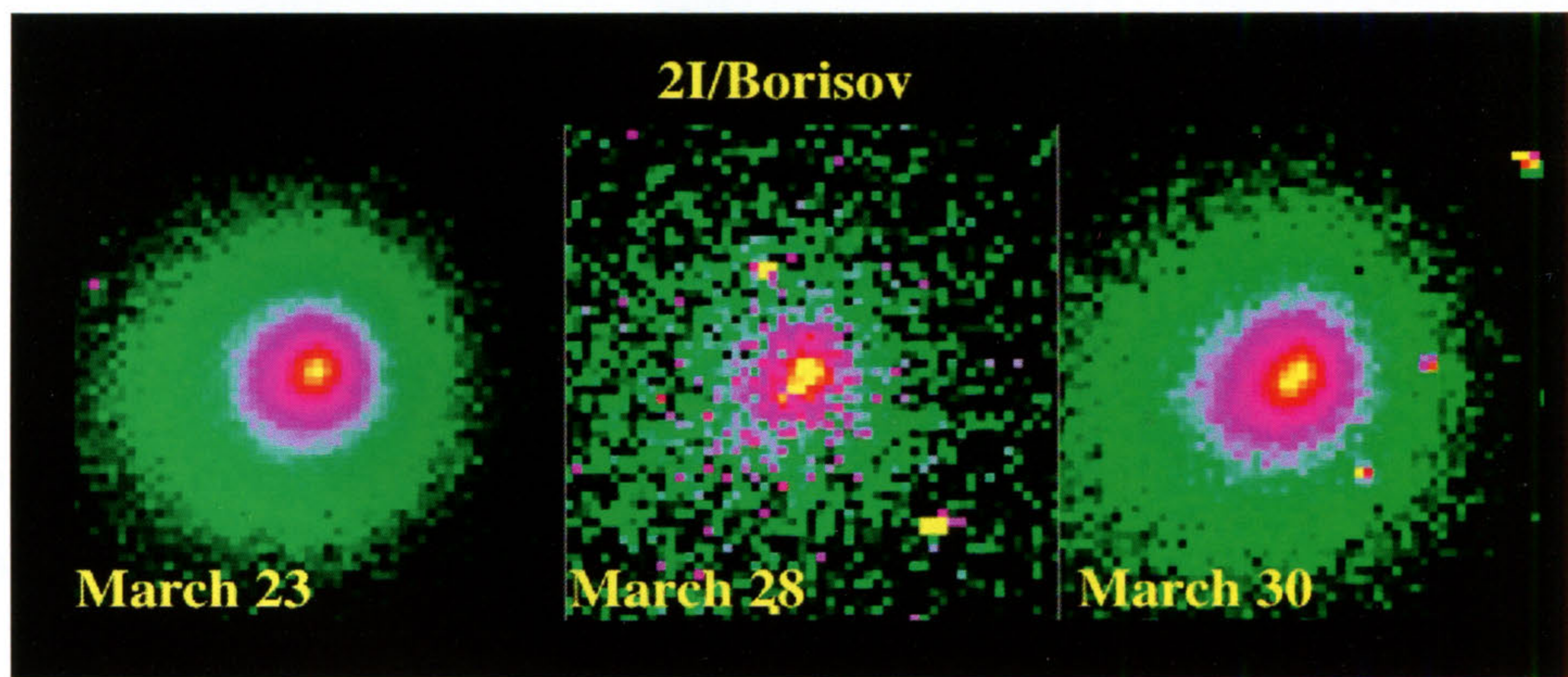
Не дожидаясь её результатов, Лёб и Сирадж продолжили анализировать каталог и нашли второго кандидата. IM2 вошёл в земную атмосферу 9 марта 2017 года со скоростью 40 км/с и взорвался на высоте 23 км над Атлантическим океаном неподалёку от побережья Португалии. Исследователи обратили внимание, что и IM1, и IM2 взорвались низко, а это значит, что они гораздо прочнее, чем большинство металлических метеоритов Солнечной системы. Лёб выдвинул две гипотезы, объясняющие аномалию: это либо «пули» из тугоплавких веществ, которые выбрасывают при взрыве сверхновые, либо фрагменты космических кораблей, построенных древней могущественной цивилизацией.

Так или иначе, если осколки действительно будут найдены, они дадут богатый материал для исследований и дискуссий.

\* \* \*

Учёные ещё только начинают изучать тела из межзвёздного пространства, но уже очевидно, что они богаты на сюрпризы, а некоторые могут даже представлять опасность для человечества. Мы очень далеки от того, чтобы организовывать экспедиции за пределы Солнечной системы, поэтому объекты, которые прилетают оттуда сами, бесценны. Возможно, именно они дадут нам ответ на самый интригующий вопрос: одиноки ли мы во Вселенной или где-то поблизости есть наши братья по разуму, умеющие строить трансгалактические корабли? 

В марте 2020 года комета Борисова начала распадаться: событие зафиксировал «Хаббл»



David Jewitt (UCLA), Max Mutchler (STScI), Yoonyoung Kim (MPI), Hal Weaver (JHU-APL), Man-To Hui (U. Hawaii), HST



Текст: Зоя Андреева

Реальные упыри (2014), Defender Films, Funny or Die, New Zealand Film Commission, Peñnick Interactive Development, Unison Films

# КРОВАВАЯ ИСТОРИЯ

## Что мы знаем и чего не знаем о настоящих вампирах

Мир вокруг бесконечно прекрасен, однако чудес планеты нам недостаточно. С самого своего возникновения человечество без устали придумывает и обсуждает другой мир: мир фантазий, фей, героев, магии и, конечно, чудовищ. Одни из самых известных чудовищ — это вампиры, страшные кровососущие существа, способные жить вечно, если только их грудь не пронзить осиновым колом. Народный фольклор описывает их то как непонятых красавчиков, страдающих от собственного бессмертия, то как маньяков, наслаждающихся кровавыми убийствами. И можно было бы оставить вампиров в покое — мало ли каких чудовищ порождает разум, — но ведь мифам о вампирах есть и вполне логичные объяснения, существуют даже... настоящие вампиры.



## Вампиры вокруг нас

Начать, пожалуй, стоит с банальной и немного мерзкой темы — питательности крови. Кровь — это водный раствор (микроэлементов, белков и других метаболитов) со взвешьями специальных клеток, большинство из которых составляют эритроциты, набитые доверху гемоглобином. Кроме того, в крови есть глюкоза (вы наверняка об этом знаете, потому что её уровень виден в общем анализе крови). Однако кровь нельзя считать полноценным питательным материалом: в ней не хватает ряда важных витаминов, минералов и других веществ. Некоторые витамины присутствуют в крови в минимальном количестве. Например, витамина С в крови всего 5–20 мкг/мл, а потреблять его нужно в среднем около 100 мг в день, так что условному вампиру-человеку пришлось бы выпивать больше шести литров крови в день!

А вот железа и некоторых других элементов в крови чересчур много, и у потенциального вампира может возникнуть гемохроматоз — при сильной выраженности он приводит к повреждению нервной системы, печени и других органов. Много в крови и солей, что тоже не очень благоприятно скажется на кровепотребителе, даже если принять как данность его сверхчеловеческие возможности. Этого уже достаточно, чтобы задуматься о смене пищевых привычек. А если ещё вспомнить о ряде заболеваний, которые передаются с кровью...

Несмотря на всё это, кровь в целом довольно часто используется как пищевой продукт в различных человеческих сообществах — по крайней мере кровь животных (кто не слышал о кровавой колбасе и не ел гематогена?).

В животном мире настоящие вампиры, мягко говоря, не редкость. Больше всего любителей крови среди насекомых. Уж точно все сталкивались с комарами — вернее, комарихами: кровь пьют только самки, а самцы удивительно миролюбивы. Но и помимо них любителей полакомиться кровью среди насекомых достаточно: например, личинки бабочек



Vandellia cirrhosa, напившаяся крови под завязку

рода *Calyptra*, причём они питаются не только кровью, но ещё и слёзной жидкостью!

Разумеется, вампиры есть и в других классах. Среди кольчатых червей выделяются пиявки — их любовь к крови на протяжении тысячелетий даже использовали в медицине. Благодаря специальному веществу — антикоагулянту гирудину — свежая кровь может сохраняться в пиявке несколько месяцев.

А в Южной Америке популярна маленькая рыба-вампир — обычная ванделлия (*Vandellia cirrhosa*), очень маленький пресноводный паразит. Она заплывает внутрь другой рыбы через жаберные отверстия, там благополучно присасывается к сосудам и крайне быстро насыщается (размеры «хищницы» не превышают 15 сантиметров). Про ванделлию, разумеется, есть множество местных легенд. Например, считается, что эта маленькая (да удаленькая) рыбёшка может проникнуть в уретру плавающего человека, добраться до мочевого пузыря и жить там всю жизнь, причиняя боль и страдания. Так что, несмотря на маленькие размеры, ванделлия всю кошмарит людей.

Развлекается питьём крови и остроклювый земляной вьюрок, маленькая птичка из семейства воробьинообразных. Вьюрок живёт на Галапагосских островах, знаменитых удивительными эндемиками — животными, которые не обитают больше нигде в мире. Эти родственники воробьёв пьют кровь других птиц, как правило, разных видов олуш. Причём добираются до крови вьюрки довольно оригинальным способом: подкравшись к олуше, вьюрок выдирает из птицы перо за пером, дожидаясь кровотечения.

И разумеется, к вампирам относятся все представители семейства вампировых. Это летучие мыши, также называемые десмодовыми летучими мышами. В основном они питаются кровью мелких животных и птиц, впрыскивая, как и комариха, антикоагулянт (специальное вещество, останавливающее процессы свёртывания крови), а также обезболивающие компоненты, которые притупляют ощущения. Одурманенная жертва как будто впадает в прострацию, а летучая мышь напивается досыта. Вампировые летучие мыши — настолько грамотные хищники, что у них, судя по всему, есть даже детектор вен.

Этой галапагосской певчей птичке кровь заменяет воду



Чтобы добрать  
витамина С, условному  
вампиру пришлось  
бы выпивать больше  
шести литров крови  
в день



Acatenazzi [CC BY-SA 3.0]

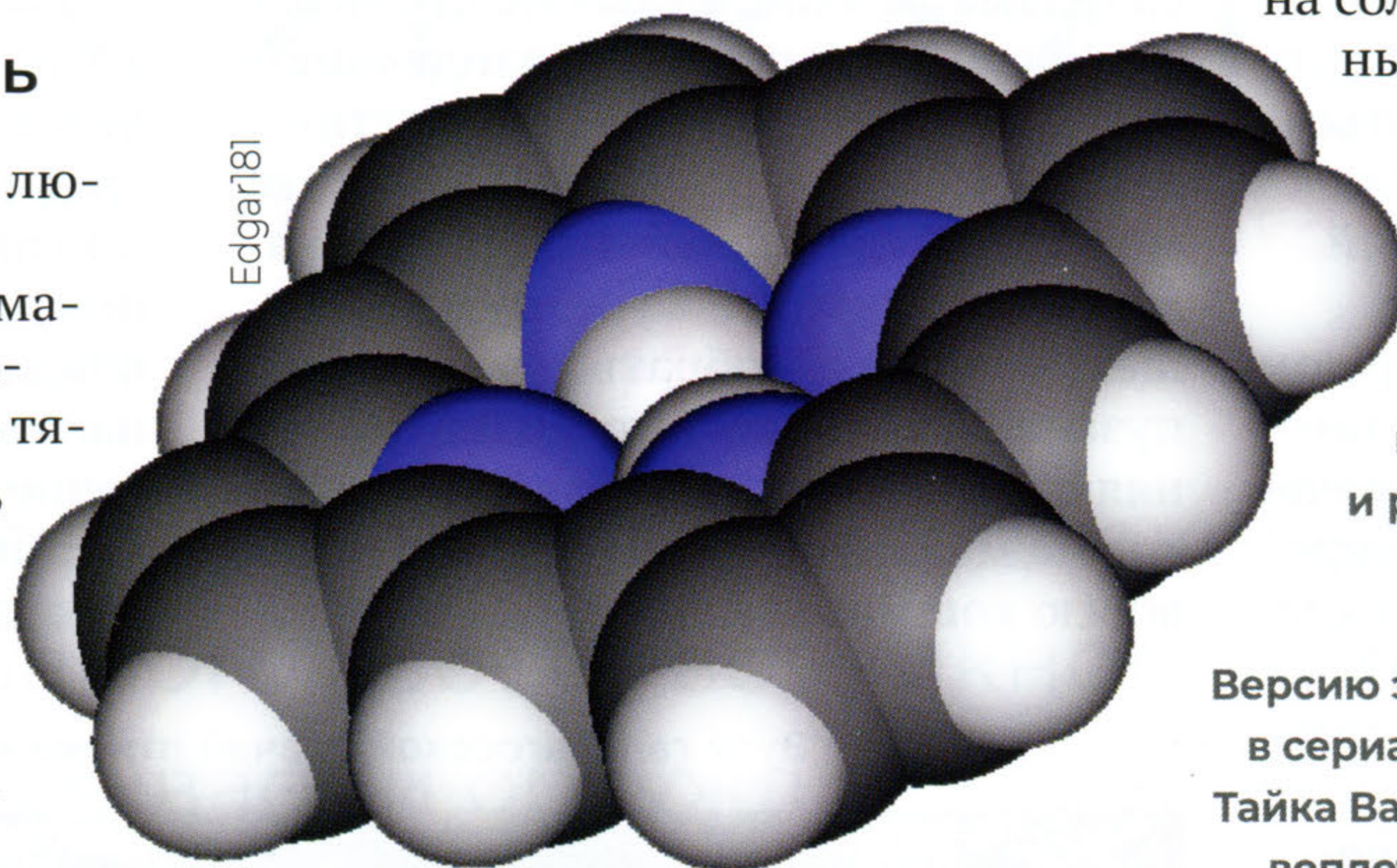


Чувствительные инфракрасные рецепторы помогают вампировым летучим мышам определять местонахождение кровеносных каналов: где они проходят под кожей, там теплее

## Вампиризм как болезнь

Сразу оговоримся: вампиризм у людей действительно встречается. В первую очередь под ним понимают синдром Ренфилда — одержимость человеческой кровью. Это тяжёлое психическое заболевание, и в крайних случаях у человека формируется зависимость, ведущая его к совершению преступлений. Иногда это заболевание купируется или переводится в более лёгкие формы.

Даже сейчас существуют вполне реальные вампиры — люди, пьющие кровь (добровольных доноров) просто потому, что им это нравится. Например, в США есть Альянс вампиров Атланты, и если верить опросу, проведённому среди его членов, в стране насчитывается более 5000 кровососов. Но даже такой вампир в целом не отличается от обычного человека: ест не только кровь, но и обычную пищу, не обладает сверхспособностями и не кусает других людей. Специалисты связывают гематоманию с ранними психологическими травмами и видят в ней одно из проявлений синдрома Ренфилда, но сами «вампиры» считают себя обычными людьми, которые нашли себя. При этом внутри



Edgar181

Все это приводит к тому, что

кожа истончается, покрывается шрамами и язвами. Страдают

Примерно так выглядит порфирин, который накапливается в крови и различных тканях при порфирии

Версию энергетического вампира представил в сериале «Чем мы заняты в тени» режиссёр Тайка Вайтити. 100-летнего Колина Робинсона воплотил американский актёр Марк Прокш



343 Incorporated, Dive, FX, Two Canoes Pictures



и хрящи (в первую очередь уши и нос), а ещё пальцы. Дёсны приподнимаются, ещё больше обнажая поверхность зубов. В итоге получается несчастный человек с большими зубами и кровью на них, со скрюченными пальцами, покрытый язвами и шрамами. А главное — больные порфирией боятся солнечного света, поскольку тот причиняет им чудовищную боль, и потому предпочитают ночной образ жизни.

Если попробовать объяснить порфирией и клиническим vampиризмом рождение самой легенды о vampиризме, мы столкнёмся с одним существенным недостатком: оба этих заболевания не передаются от человека к человеку. Развитие порфирии обусловлено генетически, оно крайне редко встречается даже внутри одной семьи — что уж говорить о крупном городе. А клинический vampиризм берёт начало в нарушении психики и поразить сразу многих людей не может.

### Вампиризм по бритве Оккама

Один из главнейших принципов методологии — бритва Оккама — гласит: «Не следует множить сущее без необходимости». Этот принцип можно применить и к исследованию vampиризма. Зачем рассматривать порфирию, клинический vampиризм или какие-то ещё более редкие состояния, если существуют вещи куда более распространённые и вызывающие очень похожие симптомы? Теперь, если заглянуть в глубину веков, становится понятно, что немалую лепту внёс в становление и популяризацию мифа о vampирах туберкулёз.

Эрик Ньюзум в своей книге «Мёртвые путешествуют быстро» (The Dead Travel Fast: Stalking Vampires from Nosferatu to Count Chocula, 2007) утверждает, что вера в vampиров помогала людям объяснять то, чего они понять не могли: смерть и болезни. Именно вера в vampиризм позволяла стравливать давление стресса из-за массовых заболеваний (в частности туберкулёза), косивших целые семьи. В конце XIX века в США случилась одна из крупнейших эпидемий туберкулёза. Больные люди — уставшие, кашляющие кровью, со впалыми щеками — пугали соседей. Умирали они страшно и всегда заражали окружающих.

Считалось, что vampиры, умирая, могут восставать из могил и выпивать кровь ближайших родственников. Так объяснялись смерти внутри одного дома: мол, дедушка пришёл за любимыми детьми. Иногда могилы вскрывали и, если в сердце мертвеца

находили жидкую кровь, объявляли его vampиром; тело следовало перезахоронить с соблюдением антиvampirских мер. Эти антиvampirские меры выглядели любопытно. Согласно одной из них, сердце «vampира» нужно было сжечь, сварить из него лечебное средство и дать выпить больным, умирающим от постоянных посещений кровососущего существа. Надо ли говорить, что лекарство обычно не помогало?

Известно по меньшей мере 12 случаев, когда страх горожан был так силён, что они эксгумировали тела недавно скончавшихся людей и обследовали на предмет vampирских особенностей (и успешно их находили). Позднее, проанализировав вышеупомянутые 12 случаев, учёные пришли к выводу, что в 11 из них речь определённо шла о туберкулёзе.

Люди панически боялись болезни, смерти и всего, что с ней связано, а магическое мышление, всегда сопутствующее массовому стрессу, подсовывало удобное объяснение. Причиной эпидемий считалось влияние мистической силы — vampиров ли, ведьм, дьявола или кого-то ещё. Кстати, первая из задокументированных «эпидемий vampиризма» произошла в XVIII веке на территории современной Румынии, откуда через немецкий язык в английский и пришло слово «vampir». Именно на основе документов, собранных в этот период в Молдавии и Валахии, Брэм Стокер создал потом своего «Дракулу».

Есть и ещё одна любопытная теория, которая гласит, что vampиризм возник из страха перед эпидемиями бешенства — неизлечимого и очень страшного заболевания. Буйные, неадекватные люди, боящиеся яркого

Бледные, болезненного вида люди с искусственными губами и кровавым кашлем — чем не прообраз vampиров?



«Интервью с vampиром», 1994, Geffen Pictures

солнечного света и святой воды (теперь-то мы знаем, что любой воды, но тогда и боязни окропления хватало) — чем не описание vampира? Если добавить сюда то, что передаётся это заболевание через укус, а распространяют его в том числе и летучие мыши, мы получим весьма сносное объяснение vampиризму. Вполне может быть, что бешенство и туберкулёз в сознании людей слились, породив vampиров.

В целом аналогия между vampиризмом и рядом заболеваний прослеживается хорошо. Для большинства людей характерен страх смерти, а уж страх внезапной и тяжёлой смерти есть практически у каждого. Неудивительно, что бешенство, холеру, туберкулёз, пеллагру (недостаток никотиновой кислоты из-за плохого питания) и другие заболевания, первопричины которых тогда ещё не были обнаружены, люди пытались объяснить мифологическими средствами. Человек хотел обрести чувство контроля в мире, где ничто не было ему подвластно. Так и родились vampиры.

\* \* \*

Мифы о vampирах, ненасытно пьющих кровь, есть в самых разных культурах мира — и остаются живы до сих пор, хоть и переехали в фантастические книги и фильмы. Так или иначе все мифы базируются на реальных историях и фактах, но в человеческом сознании эти факты преломились и создали невероятное и страшное существо. При этом настоящие vampиры — которые превращаются в летучую мышь и пьют кровь по ночам — остаются интригующими мифическими существами. И это прекрасно!





## Константин Порубов

Попасть в игровую индустрию — мечта многих творцов. Художники, сценаристы и гейм-дизайнеры стремятся устроиться на работу туда, где им выпадет шанс создать новую часть своей любимой франшизы. Константин Порубов стучался во все двери, и вскоре его мечта осуществилась: теперь героев, нарисованных его кистью, можно встретить в таких культовых играх, как Hearthstone, Pathfinder и Baldur's Gate 3.

Мы поговорили с Константином о его любимых техниках, о роли достоверности в работе концепт-художника, о свободе творчества и о том, так ли нужен уникальный стиль.

### Художник о себе

Первые шаги в качестве художника я сделал в индустрии настольных игр. Думаю, мне очень повезло, что тогда в меня поверили: дали мне шанс, а я постарался им воспользоваться. С особым теплом вспоминаю о небольшой команде энтузиастов, с которой мне довелось поучаствовать в создании нескольких настольных игр. С тех пор я последовательно пробовал работать в разных областях индустрии.

Сайт художника: [artstation.com/ikostya](http://artstation.com/ikostya)

С художником беседуют Сергей Серебрянский и Нина Перченко

# «ДЛЯ МЕНЯ ВСЕГДА БОЛЬШУЮ РОЛЬ ИГРАЛА ДОСТО- ВЕРНОСТЬ»



**Когда и почему вы начали рисовать? Где этому учились? Почему решили сделать это своей профессией?**

Рисовать мне нравилось всегда, правда, я никогда не задумывался, во что это может перерасти. В университете я изучал в основном литьё, эмали и дизайн, пока один знакомый не открыл мне глаза на очевидную истину, которая, однако, не приходила до той поры мне в голову: можно в игры не только играть, но и зарабатывать их. После этого я крепко подсел на Photoshop, познакомился с графическим планшетом, бросил пачкать ватманы и принялся терзать и без того утомлённый компьютерными играми старенький ПК.

Для дипломного проекта я разработал свою настольную игру и сделал для неё всё оформление: от деревянной коробки до простеньких бронзовых миниатюр. Думал даже продать её какому-нибудь издательству, но, разумеется, из этого ничего не вышло, ибо гейм-дизайнер из меня был ещё хуже, чем художник.

Не вышло ничего и из попыток найти работу в игровой индустрии. Я столкнулся с классическим парадоксом: чтобы куда-то попасть, нужен опыт, но как его получить, если новичков никуда не берут? Впрочем, я очень любил компьютерные и настольные игры, и перспектива прикоснуться к миру их разработки

казалась мне слишком заманчивой. В итоге я продолжил самостоятельно учиться, параллельно работая продавцом-консультантом, и не оставлял попыток пробраться в индустрию.

**Почему вы выбрали жанр фэнтези-иллюстрации?**

Наверное, сказался мой прежний опыт. Я очень любил фэнтезийные книги и видеоигры. «Властелин колец» и Skyrim, «Игра престолов» и Diablo, «Ведьмак» и «Герои меча и магии» — эти и многие другие проекты служили мне источником вдохновения.

**Что отличает его от других направлений в живописи?**

Мне сложно придумать какие-то яркие отличия, объективно выделяющие фэнтези на фоне остальных жанров. Думаю, что для меня главная разница заключается в том, что фэнтези мне просто очень нравится.

**В какой технике вы работаете? Есть ли принципиальные различия между традиционной живописью и цифровой?**

Не уверен, что у меня есть особенная техника или стиль. Чаще всего я просто сажусь и начинаю рисовать, и в итоге всегда получается по-разному. Всё зависит от конкретной задачи, сроков её выполнения и, разумеется, стилистики самого проекта. Иногда требуется фотобаш, а порой просят



лайн. Мне же лично больше всего нравится работать от пятна, накидывая объём и цвет широкими мазками. Чем-то мне это напоминает лепку.

Думаю, что различий между традиционной живописью и цифровой хватает, но мне сложно судить, так как я сам никогда не занимался традиционной всерьёз. Как по мне, главное — это то, что в цифре есть CTRL+Z.

### **Что важнее для успеха художника: отточенная техника или уникальный стиль?**

Думаю, что всё очень сильно зависит от того, в какой именно области художник пытается добиться успеха. Если его цель — набрать побольше подписчиков в Instagram\*, обрести признание и почёт, то, наверное, важнее уникальный стиль. Но для работы в геймдеве в первую очередь пригодится отточенная техника и способность быстро выдавать результат. Уникальность будет иметь весомое значение, если изначально художника звали для того, чтобы он задал проекту общий стиль и вдохновлял остальную команду. О последнем, наверное, мечтают многие, но, увы, такое случается далеко не так часто.

### **Используете ли вы при работе референсы или же полагаетесь только на фантазию?**

Мне бы очень хотелось научиться работать без референсов, опираясь исключительно на собственную фантазию, но, боюсь, моей визуальной базы для этого пока недостаточно. Каждый раз перед тем, как браться за дело, я собираю довольно обширную библиотеку со всей необходимой информацией, начиная от примеров по композиции и цвету и заканчивая фотографиями мелких пряжек и заклёпок. Туда также попадают похожие работы других художников, на чей стиль я стараюсь ориентироваться.

### **Важна ли для фэнтези-арта достоверность деталей?**

Для меня всегда большую роль играла достоверность, поэтому я стараюсь найти как можно больше интересующей меня информации. Правда, стоит признать, что в коммерческих проектах такой этап нередко оказывается лишним.

Наверное, это вообще некий лично мой порок: излишне закапывать в детали, иногда упуская из вида

общую картину, но с другой стороны, это одна из тех вещей, которые делают рисование для меня особенно интересным. Изучение мира через анализ формы и функциональности, цвета и геометрии.

### **Вы чаще рисуете на заказ или для себя? Выдумываете собственные сюжеты или воплощаете уже готовые идеи?**

Я начинал рисовать исключительно для себя, сам придумывал сюжеты и героев для иллюстраций. Постепенно доля личного творчества сокращалась, уступая место всё большему числу коммерческих заказов. Сейчас я почти ничего не рисую для себя, но такая ситуация сложилась из-за нескольких факторов, главным образом из-за того, что у меня появилась семья. Правда, в последнее время я всё чаще и чаще задумываюсь о персональных проектах, так что, может, в скором времени вернусь к ним.

### **Насколько заказчики ограничивают вам свободу творчества?**

Свобода творчества — понятие относительное. Есть нечто интригующее, эдакий вызов в том, чтобы создать что-то необычное в рамках, установленных задач. Всё-таки свободу можно находить для себя в разных плоскостях.

### **Над какими проектами вы работали? Какие из них вам больше всего запомнились и почему?**

Мне повезло принять участие в разработке настольных и компьютерных ККИ KeyForge, Eternal, Hearthstone, Magic: The Gathering, видеоигр Age of Magic, Pathfinder, Baldur's Gate 3, Total War: Warhammer 3 и некоторых других проектов. Каждый из них мне чем-то запомнился, везде было чему поучиться. Но, наверное, самое важное — это люди, с которыми я имел счастье познакомиться. Многие стали мне хорошими друзьями, а самой ценной, безусловно, оказалась встреча с моей будущей супругой, которая и по сей день вдохновляет меня сильнее всех.

### **Приходится ли вам подстраивать свой стиль под текущий проект? Ведь по стилистике игры, например Hearthstone и Magic: The Gathering, заметно различаются. Не вредит ли это индивидуальности?**

Разумеется, при работе необходимо учитывать уже существующий стиль проекта. Хотя я бы не сказал, что рамки настолько строгие. Везде можно найти способ выразить свою индивидуальности. К тому же в упомянутых проектах стиль постоянно скачет: порой выдаётся шанс порисовать чуть реалистичнее для Hearthstone и более стилизованное — для MTG. Главное — чтобы результат отвечал поставленной задаче.

### **Чем концепт-арт отличается от других видов иллюстраций? Каких навыков он требует от художника?**



Один из концептов, нарисованных для Pathfinder

\* Instagram принадлежит компании Meta, признанной экстремистской на территории Российской Федерации.



На мой взгляд, главное отличие заключается в том, что от концепта в первую очередь требуется идея. Необходимо найти нечто новое, подобрать правильный визуальный язык, позволяющий развить идею в полноценную историю, вокруг которой можно будет уже выстраивать мелкие детали. Важно также проработать функциональность всех элементов, чтобы они не только выглядели достоверно и убедительно, но и вписывались в рамки движка и технические ограничения проекта.

При этом необходимо помнить об общей композиции и впечатлении, которое производит сам концепт на зрителя. Чаще всего люди не всматриваются в каждый ремешок, но при этом подсознательно понимают, работает ли вся иллюстрация как единое целое или же рассыпается на множество мелких бессвязных деталей. И хотя чувство прекрасного у разных людей сильно различается, есть нечто общее, что связывает все удачные с визуальной точки зрения проекты: они приковывают к себе внимание.

### **Есть ли такой сеттинг, в котором вы мечтаете поработать?**

Наверное, для меня самым заветным и желанным был бы проект по «Властелину колец» Толкина. Я множество раз собирался начать рисовать что-то для себя в этом сеттинге, но каждый раз откладывал. Даже странно немного, что столь горячо любимый мир я пока обходил стороной. Но, надеюсь, что рано или поздно мне удастся над ним поработать, в рамках персонального проекта или же коммерческого заказа.

### **Что для вас творчество: любимое хобби, работа, способ высказать свои идеи? Может ли художник гармонично совмещать всё это?**

Для меня это всё сразу. Я редко воспринимаю рисование именно как работу в классическом понимании этого слова. На мой взгляд, творчество — это как раз тот редкий случай, где действительно возможно гармонично совмещать всё перечисленное.

### **Как вы относитесь к ИИ-искусству? Считаете ли его появление важной вехой в истории? Нейросеть — инструмент для художника или замена ему?**

Вне всяких сомнений это очень мощный инструмент с гигантским потенциалом. Сегодня ещё не до конца понятно, как решатся вопросы, связанные с авторскими правами,

но я уверен, что постепенно область применения нейросетей будет только расширяться. Само собой, нейросети можно использовать по-разному, например отдать им часть работы. Правда, для заказчиков велик соблазн поручить нейросети вообще всё.

А вот использовать ИИ в личных проектах я не вижу никакого смысла. Я люблю рисовать, и мне доставляет особенное удовольствие сам процесс, а без этого будто бы теряется вся суть. Разумеется, до этого мне приходилось применять различные техники, упрощающие и ускоряющие процесс, как фотобаш или 3D-модели, но отказаться от рисования руками полностью я пока не готов. Знаю, что кому-то могу показаться занудным ретроградом, но, на мой взгляд, далеко не все технологические прорывы ведут к чему-то хорошему.

### **Какой вам видится профессия художника в будущем, лет через двадцать?**

Надеюсь, художник не превратится в оператора нейросети. Но если откровенно, то мне сложно представить. Сейчас всё очень быстро меняется, и мне хочется верить, что художники останутся востребованы, а индустрия продолжит расти и развиваться.

### **Где вы черпаете вдохновение? Как к вам приходят образы?**

Многие вещи приходят внезапно, спонтанно. Здесь сложно установить закономерность, но думаю, что многое базируется на прочитанном или просмотренном. Мозгу требуется какое-то время, чтобы переварить информацию, а потом в случайный момент в голове рождается идея, которая обрастает подробностями и может превратиться в будущую работу.

### **Кого из художников вы цените? Кто повлиял на ваше творчество?**

Помню, что первыми в моей памяти поселились Рембрандт и Роден. Постепенно список расширялся и пополнялся именами; сейчас в нём Репин, Васнецов, Верещагин, Семирадский, Джон Уильям Уотерхаус, Эдмунд Блэр Лейтон и другие.

Если вспомнить современных CG-художников, я часто обращаюсь к творчеству Степана Алексеева, Валерия Вегеры, Игоря Сиды, Байарда Ву, Тайлера Джейкобсона, Джейми Мартинеса и Криса Рана.

### **Какие фантастические произведения (книги, фильмы, игры...) вам нравятся? Оказывают ли они какое-либо влияние на ваши работы?**

В начале интервью я уже упоминал книги и игры в жанре фэнтези, добавить к этому могу только историческую литературу и фильмы. Ну и особенно хочется выделить мифологию, прежде всего скандинавскую и греческую. Для меня это неиссякаемый источник, из которого можно почерпнуть множество идей для любого проекта.

Среди любимых писателей назову Бернарда Корнуэлла, Джо Аберкромби, Джорджа Мартина, Мориса Дрюона, Айзека Азимова, Станислава Лема, Джона Рональда Руэла Толкина (разумеется) и многих других.

И да, всё это оказывает серьёзное влияние на моё творчество.

### **Сталкиваетесь ли вы с творческим выгоранием? Как с ним боретесь?**

Разумеется, сталкиваюсь. Лучшее лекарство — это смена деятельности, в идеале вообще какое-то время не подходить к компьютеру.

Но бывает и так, что время поджимает, сроки горят. В таких случаях я обычно включаю фоном любимое кино, мысли сразу переключаются, а руки зачастую и так знают, что делать.

### **Оставляет ли работа время на отдых и личную жизнь? Какие у вас есть хобби помимо рисования?**

Поскольку я сейчас работаю в качестве фрилансера, я могу сам устанавливать для себя рабочее и свободное время. Я стараюсь не засиживаться слишком долго перед компьютером, выходить в люди, общаться с друзьями, проводить время с сыном.


Хотя, признаюсь честно, иногда мне даётся это с трудом: всё влияние трудоголизма и эскапизма.

Туговато, пожалуй, только с хобби: вот на него времени уже особо не хватает.

### **Какой совет вы можете дать художникам, которые только начинают свой творческий путь?**

Верьте в себя и не бойтесь стучаться в закрытые, на первый взгляд, двери. В моей жизни не раз случалось так, что я закидывал своё портфолио в большую студию, даже не целясь в конкретную вакансию, и внезапно получал приглашение сотрудничать.

Конечно, здорово, когда вас находят сами и предлагают работу мечты, но по моему опыту такое встречается редко, и для этого нужно быть молодым дарованием.

Поэтому проявляйте смелость и решительность, ведь удача сопутствует храбрым. 





### Работа для конкурса «Вечные»

Работа для арт-конкурса, сделанная под впечатлением от игры «Призрак Цусимы». Не обошлось без отсылок: на одном из флагов можно найти фамильный герб клана главного героя игры, Дзина Сакая. На втором же флаге тигр, отсылающий к фильму «Последний самурай». К слову, внешний вид одного из доспехов также вдохновлён этим фильмом.

### Spying Imp

Мне особенно интересно рисовать иллюстрации с сюжетом: чтобы персонажи как-то взаимодействовали друг с другом.







## Gutmorn, Pactbound Servant

Одна из первых работ, сделанных для Magic: The Gathering. Всегда любил рисовать таких персонажей, а здесь у меня был ещё и шанс разработать концепт. Обычно же выдаётся референс, и иллюстрацию надо выполнять с опорой на него.

Эту иллюстрацию я начал рисовать, чтобы потренироваться в работе с цветом, но затем у меня в голове внезапно сложился небольшой сюжет, который я поспешил запечатлеть. Вот он:

«Очевидно, идти через лес было хорошей идеей. В последнее время этот путь заброшен. День стоял солнечный и жаркий, но в тени леса этого не почувствуешь. Он любил эту дорогу ещё ребёнком. Шуршание листьев, нежный холодок травы у ног и особенно запах. Запах зелёного леса так хорош для страдающей души. Она ещё дома? Придёт ли он вовремя? Он так много хотел сказать. Может, есть шанс, что она останется. Копьё появилось из ниоткуда. Боли он не почувствовал. Когда он падал, голубое небо смотрело ему в глаза. Нет, на этот раз запах был другим, он должен был узнать этот запах зеленокожих».





В свободное время,  
когда нет других идей,  
я всегда рисую фан-арты  
по Warhammer. По визуалу  
это, наверное, одна из моих  
любимых вселенных.





Одна из иллюстраций для игры Baldur's Gate 3.



Иллюстрация для проекта Magic Spellslingers. Было приятно нарисовать достаточно культового персонажа. К тому же эта работа открыла мне дорогу к иллюстрациям MTG.

Одна из картинок, сделанных для аниматика Total War: Warhammer 3 вместе с командой Creative Assembly. Это был мой первый опыт по отрисовке серии иллюстраций, которые должны были отражать общий сюжет.











## Библиотекарь

Заставка для мобильной игры Age of Magic.

Одна из проб пера в иллюстрации. В этой работе я оставил пару интересных деталей для фанатов. На бумаге можно увидеть фразу «Я не должен лгать» из одного небезызвестного фильма, а в банке в левом углу — ведьмачий глаз.



Фан-арт Diablo 4, сделанный под руководством арт-студии Mooncolony.

К слову о том, как приходят идеи и рождаются образы: эта картинка началась с тестирования новой кисти в Photoshop.







Святослав ЛОГИНОВ

# СЕРЕБРЯНЫЙ ДРАКОН

Пятьсот лет назад Ахенбаум был безвестной деревушкой, населённой по большей части рыбаками, живущими за счёт трески и камбалы, и пастухами, гонящими овец и коров по прибрежным меловым холмам.

Пастухи считались чёрной костью, а мореходы — знатью. На рыбе доходы не велики, пожалуй, даже меньше, чем от разведения скота, но, когда на море наступает сезон шквалистых ветров, на скалах начинают биться торговые корабли, идущие к зажиточным городам Северо-Востока. Товары с разбитых кораблей — это уже основа доброго богатства. Отсюда один шаг к тому, чтобы помочь тяжело гружёным судам отправиться на дно.

В те годы о морских разбойниках Ахенбаума ходило немало легенд, и продолжались грабежи до тех пор, пока Генрих Отчаянный, согнав пастухов с холмов в болота, не выстроил на скале, возвышавшейся над бухтой, крепость, положившую конец морскому разбою. Купцам оказалось выгодней платить за безопасный проход мимо неприветливого берега и иметь возможность во время шторма укрываться в Ахенбаумской бухте. Генрих выстроил там причалы для прибывших кораблей, а где пристань, там и торговые ряды, и харчевни для приезжего люда, и кабаки, а также весёлые дома для сошедших на сушу моряков. Деревушка Ахенбаум быстро превратилась в портовый город. Одинокое дерево, давшее некогда название посёлку, осталось лишь на городском гербе. Рыбацкая слобода, стародавнее обиталище местной знати, обратилась в трущобу, босоногие потомки ахенбаумских пиратов бегали там вперемешку с чернокожими, раскосыми и ещё бог знает какими плодами грешной любви.

Настоящие, древние традиции сохранились лишь у скотоводов. Их овцы вольно паслись на солёных болотах, что простирались за грядой прибрежных холмов. Никто из приезжих не стал бы жить там по своей охоте. Пастухи,

в свою очередь, не горели желанием перебираться в город, где их не ожидало ничего, кроме нищеты. А так они выносили на рынок солёный овечий сыр и баранину, которая тоже отличалась солоноватым вкусом, за что высоко ценилась среди знатоков. Продавали также грубую шерсть, идущую на суконные мануфактуры, кожи и болотную ягоду. Короче, жили, не жалуясь на судьбу.

Потомки Генриха Отчаянного не раз пытались обложить мужиков налогами, но пастухи уходили в совсем уже глухие места и, заслонившись непроходимыми топями, что расстилались там, жили по старинке. В конце концов на них махнули рукой, и лишь приезжие удивлённо оборачивались, встретив на улице человека в тёмном плаще с надвинутым капюшоном и с длинным посохом в руках, ничуть не похожим на вычурный посох мага.

Зато всё чаще и уверенней среди горожан ходили разговоры, что пастушье племя не просто люди, а все кряду чародеи, которым доступны удивительные и опасные чудеса. Рассказывали про некоего купца, даже имя его называли, который вздумал обмануть болотных торговцев. Приобрёл партию овечьего сыра, а расплатиться обещал через месяц, когда должны подойти деньги. Деньги пришли, а расчёта не последовало. Расписок и векселей нет, не признают их дикие скотоводы, сделка заключалась под честное слово, и ушлый негодянт решил, что слово его не дороже воробья: упорхнуло — и нет его.

Сыровары спорить не стали, молча претерпев убытки, но в самом скором времени на обманщика обрушились неисчислимы бед. Если бы у него сторел дом и лавка, или самого виновника ткнули ножом в спину, любой авантюрист бы объяснил, как осуществляется подобное проклятие. Так нет же, несчастья сыпались такие, каких человеческая воля обрушить не может. Не вернулся из плаванья корабль с дорогим товаром, молодая жена сбежала с заезжим фигляром, заодно прихватив укладку с деньгами, и наконец сам купчина заболел болотной лихорадкой, хотя на болотах сроду не бывал. От болотной лихорадки больных с успехом пользовали старухи, принадлежащие всё к тому же скотоводческому племени, но на этот раз все знахарки, как одна, лечить нечестного купца отказались, какую бы плату он им ни сулил.

Подобные истории, или по меньшей мере их пересказы, множились и гуляли по всему миру. В дальних странах в чародействе подозревали не только пастухов, но и любого жителя Ахенбаума.

Между тем история неторопливо вращала своё колесо. Казалось бы, война между северными городами не затронула Ахенбаум, но когда стихли боевые действия, оказалось, что и торговля с разорёнными странами пришла в упадок. Но главное, сам Ахенбаум, больше не стоявший на торговых путях, перестал привлекать захватчиков. Время шло, крепость на скале ветшала, а охотников

## Об авторе

Святослав Логинов (настоящее имя Святослав Владимирович Витман) — один из ведущих отечественных фантастов «поколения семидесятых». Родился в 1951 году в Приморье, сейчас живёт в Санкт-Петербурге. Окончил химический факультет Ленинградского государственного университета. Начал писать ещё в студенчестве. В 1974 году случайно попал на заседание первого семинара Бориса Стругацкого — с этого события и отсчитывает свой писательский стаж. Первая публикация состоялась в журнале «Уральский следопыт» в 1975 году. С 1995 года полностью сосредоточился на писательстве.

Автор 11 романов, в том числе двух в соавторстве («Чёрная кровь» с Ником Перумовым и «Атака извне» с Борисом Зеленским), многочисленных повестей и рассказов. Обладатель 10 премий «Интерпресскон» и полутора десятков других жанровых премий.



её штурмовать не было. Бывший торговый город стал провинциальным городком.

Незавидна судьба переживших свой век крепостей. Уже не драконы, а летучие мыши атакуют их башни. Если вдуматься, летучая мышь — тот же дракон, но ничтожно малый. Та же ничтожность ждёт и бывшую твердыню.

Но приморская крепость избежала печальной участи. Последний из сеньоров отдал её в вечное владение Хартусу Аурзелингу — знаменитому чернокнижнику и чародею.

Где, как не здесь, в самом гнездовье ахенбаумских колдунов, обитать величайшему волшебнику, какого знал людской род.

Со своими сиволапыми конкурентами Хартус жил мирно и даже наладил сотрудничество. Спорить им было не из-за чего, богатые клиенты на болотах не появлялись, а бедняки и помыслить не могли, чтобы постучать в ворота замка.

Зато в одном Хартус нарушил все негласные установления, бытовавшие в сообществе магов. В мире нет существ более ревнивых, чем волшебники. Легенды и сказки всех народов полны описаниями жестоких поединков между магами. Стоит им встретиться, битва неизбежна. Глупцы пытаются объяснить этот феномен тем, что якобы маги делятся на светлых и тёмных, между которыми не утихает вражда. Это не так, вражда существует сама по себе, независимо от зла и доброты. При дворе любого повелителя есть колдун, но непременно один. А великий Хартус во всеуслышание объявил, что всякий обладающий магическим даром может прибыть в Ахенбаум и будет принят как гость.

Поначалу предложение посчитали ловушкой. Так идея Хартуса и сгинула бы, не осуществившись, но во владениях мага стали появляться фигуры в чёрных бурках, а вслед за ними потянулись и чародеи цивилизованных земель. Приезжали, гостили недолго и возвращались в более кормные места. Говорили, что Хартус наложил на свою твердыню чудовищное заклятье, не позволяющее осуществляться там никакому иному колдовству, кроме его собственного. Маг, прибывший в Ахенбаумскую цитадель, становился как бы простым человеком. Он не мог никого зачаровать, но и ему никто не сумел бы причинить ни малейшего вреда. В жестоком мире, где властвуют inferнальные силы, такая обитель безопасности дорогого стоит.

Потом уже выяснилось, что болотные пастухи приходили не ради волхования, а договариваться о поставках твёрдого сыра и своей знаменитой баранины. Договор оказался взаимовыгодным, и с тех пор деликатесы с засолённых пастбищ шли в продажу под эгидой обителя чародеев. Овечий сыр редко бывает твёрдым, больше напоминая брынзу, но этот не только был твёрд, но и годами не портился, по какой причине особо ценился мореплавателями, а баранина, нагулянная на лугах, которые регулярно заливаются морской водой... кто пробовал, тот знает.

Когда после долгого и славного владения замком Хартус Аурзелинг перешёл в иные, более совершенные миры, дело его не зачахло. Всякий прославившийся кудесник хотя бы раз приезжал в Ахенбаум, чтобы почувствовать себя простым человеком, не способным колдовать. К тому же библиотека Хартуса, открытая для гостей, также привлекала немало исследователей потустороннего. В результате нигде в мире не было столько чародеев, как в маленьком приморском городке.

На привратной башне бывшей крепости появилась бронзовая надпись: «ACADEMIA». По внутреннему двору прогуливались магрибские мудрецы в тюрбанах и расши-  
тых халатах, чернокнижники, поставившие себе на службу законы астрологии, оккупировали смотровую башню

и вышку маяка, некроманты тосковали в подземельях — их не любили даже здесь.

Мелкая колдовская братия обитала в городе, выпрашивая разрешение хотя бы вольнослушателями присутствовать на лекциях знаменитых профессоров.

Все знали, здесь учат теоретической магии. Реально колдовать здесь не мог никто. Обыватель из любой части ойкумены мог приплыть в Ахенбаум и, заплатив огромные, неподъёмные для большинства деньги, учиться без малейшей надежды постичь практику колдовства. Обычно сюда присылали младших отпрысков знатных родов, которым судьба определила духовную карьеру. Колдовать им не обязательно, а вот освоить терминологию — нужно.

И разумеется, город приветил множество вечных студентов из стран, которые за последние сотни лет обзавелись университетами. Этот вольный люд не имел ни малейших шансов проникнуть в стены Академии, но не особо переживал по этому поводу, радуясь жизни, проводя время в ресторанчиках и пивнушках, порой устраивая драки с окровавлением, в случае если одно землячество что-то не поделило с другим.

Раз в год, когда на море заканчивалась путина, а на пастбищах начинали резать скот, в городе происходило гуляние. Традиция древняя, как сам Ахенбаум. К этому же времени академики приурочили проведение ежегодного симпозиума, посвящённого той или иной проблеме магического действия. Тема очередного симпозиума объявлялась за год при закрытии предыдущего конгресса, чтобы участники могли как следует подготовиться к грядущим дискуссиям и написать собственные доклады. Специальные доклады делались на закрытых заседаниях, куда не допускались непосвящённые, а диспуты по важнейшим темам проводились публично в зале ратуши, в присутствии всех желающих. Так, во всяком случае, объявлялось. На самом деле желающих было много больше, чем мог вместить даже обширный зал. Нелишне отметить, что жесточайший запрет на колдовство с течением времени распространился на весь центр города, дабы вошедший в раж полемист не испепелил своего оппонента, а заодно и всех присутствующих.

Что творилось в трущобах, знают жители этих трущоб и редкие караулы, осмеливающиеся туда заглянуть.

«Борьба с драконами. Что действенней: рыцарь или маг?» — такова была тема очередного симпозиума. Учитывая необычность тематики, в конференц-зал (бывшую трапезную городской ратуши) кроме заслуженных магов пригласили воинов, прославивших себя на ниве драконоборчества. А всякая шушера теснилась на хорах, скверноловила и разве что огрызками не швырялась в собрание.

На закрытых заседаниях читались доклады о природе драконов, из коих следовало, что истинной их природы не знает никто. Но во время прений можно было прозакладывать магический жезл, что каждый из выступавших не раз встречался с баснословным зверем и сдирал с него шкуру.

— Огнедышащий дракон, — вещал престарелый Ангерт, знаток магических концентраций, сорок лет преподающий эту дисциплину в стенах Академии, — уязвим в силу своей природы. В теле обычного светлячка, какого вы все видели не раз, природной магии ничтожное количество, её едва хватает на прелестное свечение. В утробе огнедышащего дракона концентрация естественной магии столь велика, что грозит испепелить само чудовище. Но в этом же основная опасность и для драконоборца-воина, ибо при взрыве обычно гибнет и герой.

Сэр Гелиот, явившийся послушать измышления мудреца, презрительно скривил губы. Уж он-то знал всё о природе драконов, причём знал на практике, а не из чтения



толстых книг. В его вотчине драконы были перебиты более двухсот лет назад, и непреклонному герою приходилось ездить на охоту в земли, населённые дикарями, которые почитали его как величайшего из богов.

Маг Ангерт не посчитал нужным заметить гримасу воина и как ни в чём не бывало продолжал лекцию:

— Опытный маг, встретив огнедышащего дракона, не станет вступать с ним в прямую схватку, а, обеспечив собственную безопасность, применит раздражающие заклинания, после чего неудержимая ярость уничтожит дракона без всякого вмешательства человеческой руки. Проще говоря, дракон испепелит сам себя.

— Позор! — взревел сэр Гелиот, грубо нарушив академическое течение доклада. — Герой драконоборец не может бежать от опасности!

Имейся у рыцаря при себе меч или хотя бы кинжал, лектору бы не поздоровилось, но предусмотрительные организаторы учёного сблища мудро решили, что раз колдуны будут лишены волшебной силы, то и воины тоже должны быть безоружными. На всё время симпозиума мечи и протазаны сдавались и хранились в арсенале.

— Если во время ваших странствий вы встретите огнедышащий вулкан, вы тоже броситесь на него с копьём? — ехидно спросил докладчик.

Воин был посрамлён, учёное собрание продолжалось своим чередом.

Особый интерес вызвало сообщение магистра Ойянута о сохранении истиной природы серебряного дракона.

Тут уже сэр Гелиот слушал внимательно, и саркастическая усмешка лишь изредка озаряла его лицо.

Магистру было порядком за восемьдесят, что даже для волшебника возраст достаточно почтенный. Конечно, он не мог сравниться с профессором Ангертом, который давным-давно перешагнул за сотню лет, но и восемь десятков — срок достаточно большой, чтобы прочесть множество книг. Последние тридцать лет Ойянут безвыездно жил при Академии, посвящая своё время изучению старинных фолиантов. Только там можно найти подлинное описание серебряного дракона, ныне, вероятно, окончательно вымершего.

— Из всех видов летающих драконов, — бубнил себе под нос почтеннейший магистр, — серебряный дракон отличается самыми малыми размерами и самой большой подвижностью. Воин может могучим ударом копья пробить чешую серебряного дракона, но чудовище не подпускает охотника на расстояние прямого удара. Тем не менее серебряные драконы были практически полностью истреблены в прошедшие века. Казалось бы, так ли уж велика слава, которую приобретает победитель серебряного дракона, да и вред от этого чудовища несравним с убытками, которые наносят его собратья. Тем не менее именно серебряный дракон был самой желанной добычей рыцаря. На битву всегда выходили вдвоём: рыцарь и маг. Мне удалось восстановить редчайшее и сложнейшее заклятье сохранения истиной природы серебряного дракона. В «Драконологии» Варуса сказано, что серебряного дракона следует скорее называть серебристым, за цвет костяной брони. Так вот, почтенный Варус ошибался, дракон и впрямь покрыт чешуёй из чистейшего серебра. Спасаясь от нападения, дракон обращает серебро в кость и легко улетает от противника. А когда он лежит в своём логове или терзает жертву, он возвращает чешуе металлические свойства. Если незаметно подкрасться к нему в это время и задействовать открытое мной заклятье, то дракон не сможет изменить природу чешуи, а серебро — металл веский, и отяжелевший дракон не сумеет взлететь. Однако следует помнить, что серебряную броню, в отличие

от костяной, не так просто пробить. Известны случаи, когда рыцарь погибал, после чего разъярённый дракон набрасывался на волшебника, и лишь изощрённые боевые заклинания позволяли второму из охотников уцелеть. Тут уже речь идёт не о добыче, а о собственной жизни. Зато в случае удачи прибыль превосходит все ожидания. С убитого чудовища удаётся снять до ста пудов чистейшего серебра. К тому же это не просто слитки, а необычайно красивая чешуя, столь тонкой работы, какая недоступна лучшим из ювелиров. Говорят, в замке Гелиотберг хранится воинский доспех, собранный из серебряных чешуй, снятых с поверженного дракона.

— Нагрудник! — громко объявил сэр Гелиот. — Его носил мой прадед, который собственноручно поразил чудовище.

— Благодарю вас! — воскликнул магистр. — Я обязательно внесу ваше уточнение в свой труд.

На этих словах две чёрные фигуры, сидящие в последнем ряду, молча переглянулись. Лиц их, конечно, не было видно, но что они переглянулись, ни у кого сомнения не вызывало.

Болотных пастухов в Ахенбауме боялись и уважали. Никому в голову не могло прийти, что им куда-то запрещено входить, но прежде деревенские чародеи не появлялись на заседаниях Академии. И вот, они явились, сразу двое, и не понять, то ли это мужики-скотоводы, зашедшие из любопытства, то ли колдуны, о которых шёпотом рассказывают.

Теперь можно судить, что, хотя лица гостей скрыты под пастушьими капюшонами, они не просто сидят, а слушают доклады и делают какие-то выводы. Ещё бы знать — какие.

Учёное собрание с удовлетворением восприняло доклад. Именно на таких трудах держится авторитет Академии. Зато следующее выступление обещало быть скандальным, просто потому, что все выступления доктора Брамуса были скандальными.

Брамус вышел на кафедру с видом циркового борца.

— Болваны! — рявкнул он, заставив учёных мужей пригнуться. — Какие, к дьяволу, драконы? Их нет, не было и не будет, если, конечно, вы сами не создадите их. Но тогда — берегитесь: создавший дракона будет пожран им! Создателю, вообразившему, будто он встретил дракона, не поможет ни самое острое копье, ни самые изощрённые заклинания. Уничтожить воображаемое чудовище может лишь тот, кто не имеет отношения к его рождению. «Тебя нет, ты лишь кажешься!» — вот вам простое заклинание, уничтожающее любого, самого ужасного дракона. Уничтожающее сразу и без остатка. А вы, многоучёные дуралеи, занимаетесь здесь абсолютной ерундой. И сокровища, которые вы вытрясете из серебряного дракона, окажутся такими же воображаемыми, как и сам дракон. В лучшем случае вы сумеете сложить серебро в кошель, но вытрясти оттуда сможете только сор и пепел.

Собрание возмущённо загудело, и над этим гулом вознёсся рёв сэра Гелиота:

— Врёшь, мерзавец! Да за такие слова я тебя голыми руками в кашу размажу!

Герой вскочил со своего места и ринулся к трибуне, намереваясь учинить над докладчиком кулачную расправу.

— Убью, тварюгу!

— Попробуй! — Брамус бодро прыгнул с кафедры и принял боксёрскую стойку.

До такого противостояния учёные диспуты ещё не доходили. Профессора и магистры повскакали с покойных кресел, кто-то кричал, воздев руки к потолку, но ни один даже не пытался колдовать; древний запрет вьелся в них намертво.



Сэр Гелиот замедлил свой бросок. Он не ждал сопротивления и полагал, что надаёт хаму пощёчин, а тот будет утираться и плакать, а вот драться на кулачках с мужиковатым волшебником, он был не готов. Но и отступить было нельзя.

Неизвестно, чем бы закончилась безобразная сцена, если бы не пришельцы с солёных болот.

— Стойте! — раздался звонкий голос.

Одна из укутанных в плащ фигур вскочила, столкнув с головы капюшон, под которым обнаружился белый женский платок. Длинные волосы рассыпались по плечам, а платок упал на пол между драчунами.

То было не колдовство, но древний, освящённый бесчисленными веками обычай. Женщина может остановить любую ссору, бросив между противниками платок. Хоть деревенская потасовка, хоть дуэль благородных лордов должна прекратиться в то же мгновение. Ссора немедленно утихла, зато назрел новый, небывалый скандал. Женщина на заседании магической академии! Такого не было во все века!

— Баба! — одновременно выдохнули рыцарь и маг.

— Сударыня! — возгласил председательствующий. — Переодевшись в мужской костюм, вы ввели нас в заблуждение. Кроме того, вы вздумали выдать себя за одного из наших уважаемых гостей. Сударыня, извольте немедленно покинуть зал заседаний!

— Нигде в уставах Академии не написано, что маг не может быть женщиной! — громко выкрикнула самозванка. — Значит, не может быть никакого запрета женщинам входить в этот зал и участвовать в диспутах. Ваше обвинение в переодевании также ложно. Пастушеский плащ с капюшоном — не мужская одежда. Его надевает любой пастух, даже если бы он был ребёнком. Если кто-то сомневается в моём праве носить такой наряд, предлагая ему прямо сейчас пойти со мной на болота и научить меня, как следует пасти овец.

Ответом было растерянное молчание.

— Не расстраивайтесь, — произнесла болотная жительница. — Я ухожу. Продолжайте ваши штудии, господа.

Если бы не всеобщая растерянность, академики могли бы заметить, что пастухи так не говорят, и значит, не всё так просто с самозванкой. Однако на странности никто не обратил внимания, и штудии были продолжены.

Двое в чёрных плащах вышли из ворот, украшенных академическим вензелем. Головы обоих были скрыты капюшонами, голоса звучали глухо.

— Что скажешь, Тала? — спросил мужчина, до того молчавший.

— Трудно что-то сказать. Я не заметила в ратуше никакого древнего заклинания, препятствующего чародейству. Либо оно выдохлось со временем, либо его и не было, а возможно, оно укрыто очень глубоко и проявит себя, только если кто-то вздумает нарушить запрет.

— И что же, там никто не пытался колдовать?

— Никто. Сидели смирно, как цыплята под наседкой.

— А ты?

— И я — тоже. Понимаешь, запрет на колдовство — это чужая традиция. Кто я такая, чтобы её нарушать? Староста заседания правильно сказал: нас пустили на заседание, выказав тем самым уважение. И мы тоже обязаны уважать их. Негоже соваться в чужой монастырь со своим уставом.

— Ох, как всё у вас непросто! И что теперь делать?

— Я думаю, надо пригласить к нам всех троих выступавших. И даже — четверых. Забияка рыцарь тоже может пригодиться. А там посмотрим, кто из них на что годен.

— Думаешь, что-то получится?

— Что-то получается всегда. Хотя обычно получается не так, как задумывалось. Именно поэтому не стоит загадывать, чем дело кончится, на чём сердце успокоится.

Собеседник Талы согласно склонил голову, и двое в чёрном, распугивая прохожих, направились к городским воротам. Там на постоялом дворе ожидал пришедший с болот караван.

Солёные болота — место вовсе не топкое. Это просто низина, куда, если шторм совпадает с приливом, через гряды меловых холмов перехлёстывают океанские волны. Выйти назад морская вода не может, и постепенно она засолила всё пространство по ту сторону прибрежных скал. Место получилось, прямо скажем, унылое. Пересохший камыш, жёсткая, словно жестяная трава, которую овцам и козлам не щипать, а только губы резать. Кое-где — изъеденные ветром известковые останцы в окружении мелкого, по колено, кустарничка. Сколько хватает глаз, нигде нет ни единого стада. Должно быть, отары отогнаны куда-то в более благодатные места. По этой пустыне медленно движется группа путешественников. Быстро здесь не пойдёшь; утонуть на солёных болотах нельзя, но и спешить не получится: при каждом шаге нога проваливается по лодыжку, и потом её приходится с трудом вытаскивать. Волам, запряжённым в повозки, тем более некуда спешить; болото не любит торопливых.

Из десяти человек лишь шестеро идут пешим ходом, четверо — чужаки для этих мест, сидят в одном из фургонов, натужно пытаясь понять, как их сюда занесло. Трое магов, ещё недавно читавших доклады на симпозиуме в Академии, и бесстрашный рыцарь сэр Гелиот. Местные, даже погонщики, направляющие волов, идут пешком. Ни один из четырёх добровольцев не отправился в путешествие добровольно. Скорее напротив, они решительно от поездки отказались.

— Значит, вы утверждаете, что на болотных пустошах появился дракон? — спросил пришедшего пастуха профессор Ангерт.

— Да, — коротко ответил посетитель: плотный мужчина с чёрной бородой. Капюшон его был сброшен на плечи, оставив открытым лицо, ибо Ангерт категорически отказался говорить с гостем, пока не взглянет на него в упор.

— Как интересно! Вы лично его видели?

— По счастью, нет. Те, кто выжил, говорят, что спастись от чудовища трудно.

— Но вы утверждаете, что это огнедышащий дракон.

— Вокруг скал, где дракон устроил логово, много выгребей, а солёные болота так просто не горят.

— Что же, логично. И, значит, вы хотите, чтобы я использовал своё искусство, чтобы уничтожить дракона?

— Разумеется, не бесплатно.

— Молодой человек, будь это пятьдесят лет назад, я бы расправился со зверем, не требуя никакого вознаграждения. Но мне скоро исполняется сто двадцать лет. Магические силы никуда не делись, они при мне, но физическая дряхлость не позволяет мне сражаться. Вряд ли я даже дойду до пустоши, где, по вашим словам, прячется чудовище.

— Но вы позволите ещё раз проконсультироваться с вами?

— Всегда буду рад помочь! — сразу воспрянув, отвечал маг.

Тала, не явившаяся под светлые очи профессора, ожидала товарища возле профессорского особняка.

— Что скажешь? — спросил переговорщик, распрощавшись с Ангертом.

— Прежде всего, Ангерт лукавит. Ему вовсе не сто двадцать лет, а значительно меньше. Он явился в Академию



молодым человеком, так что ему приходилось красить бороду и накладывать грим, чтобы состарить себя.

— Но он действительно могучий маг?

— Вот этого — не знаю. Здесь нельзя колдовать, и он не колдует. Но сам себя он считает величайшим из ныне живущих колдунов.

— А как колдуешь ты?

— Так и я не колдую. Я просто смотрю и слушаю. Никакого колдовства здесь нет.

— И что нам теперь делать?

— Для начала идти разговаривать с другими докладчиками.

Магистр Ойянут также с интересом выслушал предложение отправиться на драконью охоту в солёные топи.

— Вы уверены, что это именно серебряный дракон? Их никто не видел больше сотни лет, а другие драконы меня не интересуют.

Пастух, представившийся Николасом, извлёк из недр плаща небольшой свёрток, в котором обнаружилась причудливая пластинка белого металла.

— Это мы добыли в логове зверя. Он покрыт такими чешуями от морды до кончика хвоста.

— Вы проверяли состав? Это серебро?

— Чистейшее.

— Не могли бы вы уступить эту чешуйку мне? Разумеется, я заплачу.

— Нет. Трое наших заплатили за неё жизнью. Эта вещь непродажна. Но, если вы поможете справиться с драконом, у вас будет много подобного серебра.

— Чрезвычайно заманчиво. Но вот беда: я могу сделать так, чтобы серебро осталось серебром, а дракон не сумел улететь. Но кто будет убивать его? Даже в молодости рука у меня была недостаточно тверда для подобных подвигов. Я вижу, что пластина довольно толстая. Мне такую не пробить, даже если бы у меня было копьё.

— Мы могли бы пригласить сэра Гелиота. Уж у него-то копьё имеется.

— Так-то оно так, — с сомнением произнёс мудрец, — но есть у меня подозрение, что прославленный сэр геройствует более на словах, чем на деле. Я не ясновидец, но уверен, что в эту минуту сэр Гелиот сидит в одном из городских трактиров в окружении доверчивых олухов и примеряет на себя услышанное на лекциях, которые он так прилежно посещал. Поверьте, скоро список его подвигов изрядно обогатится.

— На симпозиум приехало немало других героев. Кого из них хотели бы вы видеть у себя в напарниках?

— Ах, оставьте, все остальные ещё хуже. Гелиот хотя бы экипирован как следует.

— Но вы поедете с нами? Хотя бы для того, чтобы лишиться дракона возможности летать.

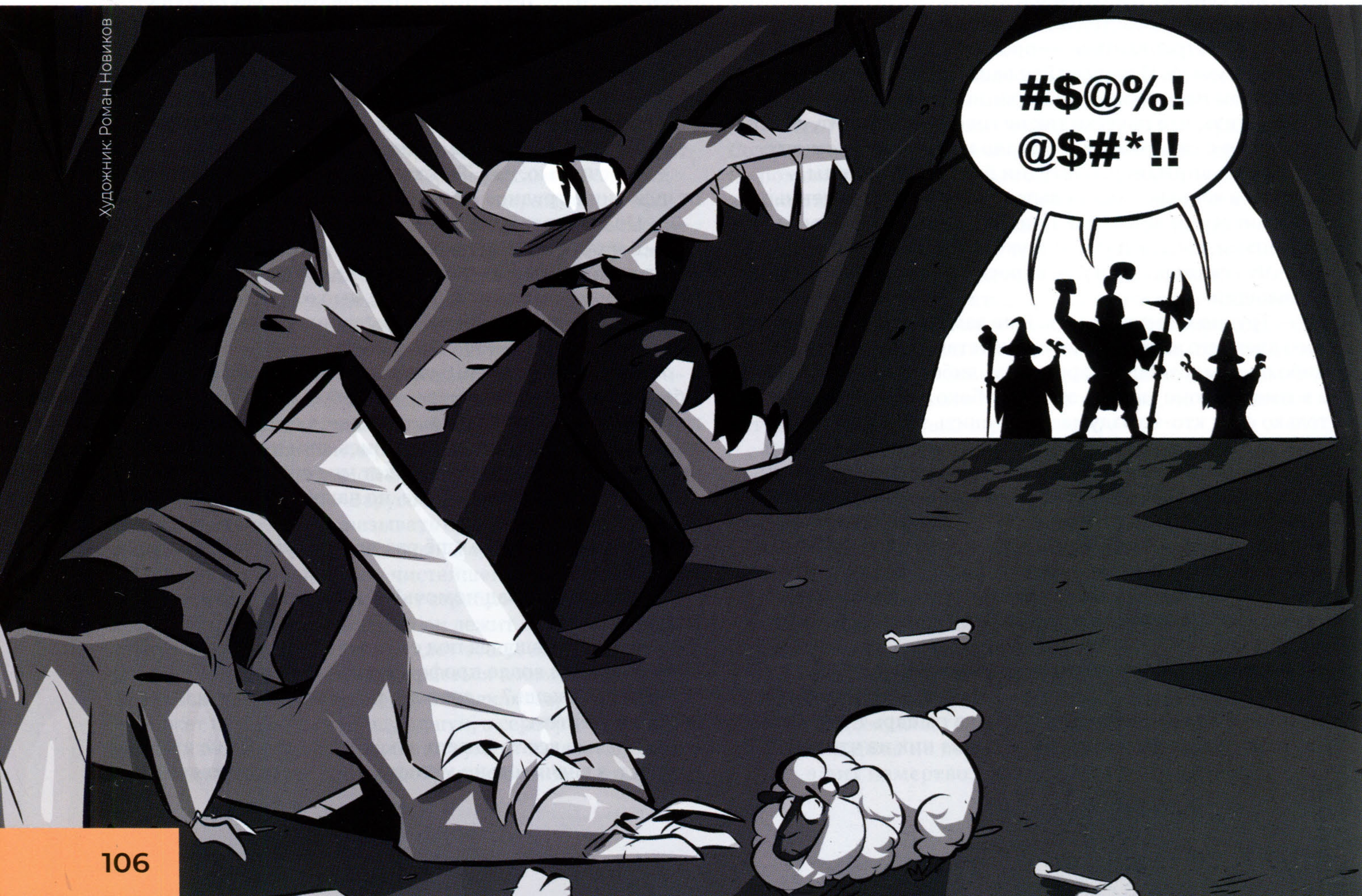
— Нет, что вы, без рыцаря это исключено. Сами подумайте, заколдую я дракона, а через день заклятие ослабеет, и он взлетит. Боюсь, что он отправится искать меня. Драконы мстительны и очень не любят, когда на них накладывают заклятья.

— Как скажете. А ещё раз проконсультироваться с вами возможно?

— С удовольствием помогу вам в этом вопросе!..

Талы не было в этот момент рядом. Что скажет Ойянут, она знала заранее. Сейчас её больше интересовал сэр Гелиот, который и в самом деле сидел в одном из трактиров. Трубный голос великого воина разносился далеко окрест.

— ...на редкость живучая тварь оказалась. Я уже не знал, что делать; копьё завязло у дракона в брюхе, и его не вытащить никакими силами, меч переломлен пополам. У алмазного дракона броня прочней дамаска, пока найдёшь уязвимое место — семь потов сойдёт. Оружейник, скотина, обещал, что меч заговорён лучшим магом и сломаться не может. Как же, не может, сломался, только





осколки брызнули. С этими колдунами связываться, что с фальшивой монетой. Мошенники все до единого. Вот, помню, объявился в наших краях серебряный дракон...

На этом сэр Гелиот обернулся и увидел вошедшую Талу, которая остановилась напротив него и внимательно слушала рассказ.

— Ба! Да это никак баба, что впёрлась в учёное собрание! Теперь, значит, она влезла сюда, где отдыхают приличные люди. А ну, скинь капюшон, сучка!

Гелиот потянулся к капюшону, но получил удар по рукам.

— Лапы убери, кретин!

В бедных предместьях Ахенбаума рождалось немало кретинов, на улицах города их встречали все, и слово это считалось самым страшным оскорблением. Гелиот был приезжим, но суть оскорбления уловил.

— Что?! — взревел он, срывая с перевязи меч, возвращённый владельцу при выходе из залов Академии.

Вывалить меч сэр Гелиот успел, но и только. Приходя в город, пастухи оружия не берут, но пастуший посох в опытных руках будет страшней любого оружия. Замахиваться посохом бессмысленно, на замахе он медленней меча. Посох просто качнулся и ткнул Гелиота в благородный лоб.

Тала поддержала рыцаря, не дав ему упасть, вернула меч на перевязь и усадила безвольного Гелиота на скамью.

— Хозяин! — прохрипела она так, что было не понять, мужчина говорит или женщина. — Большую кружку крахта. Чистого!

Крафт — напиток суровый. Его пьют из маленьких стаканчиков, вчетверо разводя свекольным соком. Но заказ есть заказ, пивная кружка, полная адским зельем, немедленно появилась на столе.

Тала ухватила рыцаря за нос, заставив приоткрыть рот, и влила туда всё содержимое кружки. Удивительным образом Гелиот не заперхал и не подавился, а проглотил предложенное пойло. Глаза, закаченные под лоб, вернулись на своё место, но вряд ли много чего видели.

Тала рывком подняла рыцаря на непослушные ноги, бросила на стол серебряную монету и пошла к выходу. Сэр Гелиот покорно переступал с ней рядом. Никто из присутствующих не попытался вмешаться. Гелиот был здесь чужаком, а за таких не заступаются. К тому же все видели, что ссору начал он. Но главное, он напал на болотного мага, а любой житель Ахенбаума знал, что этого делать не следует.

На улице к Тале и полубесчувственному Гелиоту подъехала крытая повозка, на каких в город доставлялись сыры и мясо, расслабленного рыцаря быстро загрузили внутрь, и повозка укатила.

В это время бородатый напарник Талы уже беседовал с доктором Брамусом. Не дослушав, тот захохотал, хлопая себя по бокам от избытка весёлости:

— Вы что же, вообразили себе дракона и желаете, чтобы кто-нибудь, а верней — я, сразился с ним вам на потеху?

— Не берусь судить о происхождении дракона, — произнёс Николас, — но он очень опасен, так что потешаться нам не над чем.

— Всё верно, порождения человеческой глупости — самое опасное, что только можно представить.

— Мы были бы очень благодарны, если вы придёте и всей силой вашего неверия рассеете чудовище, чтобы на наши... э-э... пажити вернулся мир, покой и благорасствование воздушных.

Николас перевёл дух. Не так просто пастуху разговаривать с учёным магом. Тала справилась бы с этим делом

куда лучше. Чтобы освоить все умные слова, Николас две недели вслух разговаривал со своими баранами, что ничуть не мешало животным нагуливать тело. Но благоприобретённое красноречие не помогло пастуху. Доктор Брамус сморщил нос, став страшно похожим на козла, когда он принюхивается к загулявшей козе.

— То есть вы хотите, чтобы я пришёл и убрал за вами вашу ментальную грязь. Очень мило! Нет уж, сами придумали себе чудовище, сами с ним и разбирайтесь. А если вы настолько перепуганы, что не можете рассеять дракона, то он будет достаточным наказанием трусам. Я сказал, и извольте оставить меня в покое!

— Я понял. Но, может быть, вы проконсультируете тех людей, что попытаются воспользоваться вашим методом...

— Никаких консультаций! Обо всём сказано в моих научных трудах. Я не виноват, если вы не научились читать. А теперь извольте выйти вон!

Вечером Николас, Тала и четверо возчиков, доставивших перекупщику круглые сыры, собрались в нарочно снятом домике на окраине Ахенбаума. Опустевшие повозки стояли во дворе, и выпряженные волю меланхолично пережёвывали сладкое городское сено. Из одной повозки доносился могучий храп сэра Гелиота. По словам Талы, пленник будет спать ещё не меньше суток. И если случайный прохожий услышит этот храп, то не подумает ничего дурного. Ну, спит кто-то. Не иначе — сторож. Болотные чародеи тоже спят.

— Завтра с утра выезжаем? — спросил один из возчиков.

— С утра не получится, — произнесла Тала. — Маги привыкли долго спать и ещё дольше собираться в дорогу. Хорошо, если удастся выехать после обеда.

— Так ведь не доедем за два дня. Придётся лишний раз ночевать посреди болота.

— Верно. Готовьтесь, что придётся вставать на ночлег где-нибудь в поле. Но иначе никак. Если отложить выезд на следующий день, всё закрутится по новой. Не способны они рано вставать. Вот если бы удалось захватить их врасплох, хоть бы даже и вечером. Всё равно получится лишняя ночёвка, но времени сэкономим много.

— Городские... — презрительно процедил Николас. — Жить не умеют.

В дом без стука влетел мальчишка, один из местных, кого Тала подрядила следить за деятелями Академии.

— Доктор Брамус вышел на вечернюю прогулку! — запыхавшись, сообщил он.

Брамус шествовал по бульвару, разбитому на месте бывшей крепостной стены. Плечи его облегал тёплый златошивный халат, вычурный посох мерно ударял в плиты мостовой. С первого взгляда было ясно: идёт маг. Не какой-нибудь деревенский колдунишка, а один из великих магов, а быть может, маг величайший, способный потрясти основы мироздания.

— Приветствую вас, доктор! — произнесла Тала.

— Что?! — вскинулся Брамус. — Я же сказал: никаких консультаций! Тем более — бабе.

— Разумеется, никаких консультаций. Всё как договаривались. Я только хотела напомнить: вы уже собрались?

— Куда?

— Вы же хотели понаблюдать, как ваши... э-э... коллеги станут управляться с серебряным драконом.

— Правда? Я действительно это хотел?

— Несомненно.

— Ну, тогда ладно. Когда выходим?

— Прямо сейчас. Такому специалисту, как вы, долго собираться не нужно.

— Как-то это неожиданно. Но раз так сошлось, то пошли.



Брамус влез в одну из повозок и уселся там, утвердив посох меж колен.

— Теперь хочешь не хочешь, остальных надо дёргать сейчас, — Тала произнесла это на особом пастушьем языке, чтобы не встревожить профессора. Возчики просто молча кивнули, и повозка отправилась к дому магистра Ойянута.

Тала и Николаус прошли мимо растерянного привратника прямоком в семикомнатную келью магистра. Магистр обедал. Вообще-то, обычные люди в это время заканчивают ужинать, но у волшебников всё не как у людей. Ни один из пастухов доселе не видывал тех яств, что стояли на столе. Причём чародей брал куски с блюд не руками, как привыкли есть скотоводы, и не ложкой, как едят в городе, а двумя палочками. Кто увидит такое, сразу поверит, что перед ним чародей. Палками много в рот не напихаешь, но Ойянут громко чавкал, как бы показывая, что ест обильно и с удовольствием.

— Приятного аппетита! — приветствовала магистра Тала.

— А? Кто пустил?

— Мы хотели напомнить, что пора выходить в поход. Серебряный дракон укрылся в своём логове и ждёт.

— Я разве обещал? Я вроде бы, наоборот, говорил...

— Конечно, обещал! Мы подогнали повозку, чтобы вам не пришлось зря трудить ноги. Всё, как вы требовали.

— Н-ну... — было видно, что магистр находится в затруднении.

— Представляю, какие появятся главы в мемуарах мага! — подпела Тала.

— Да-да, — согласился магистр. — Осталось собраться...

— Уже, — краткое это слово решило всё. Ойянут поднялся и, не переодев халата, последовал за пастухами.

Повозка, натужно поскрипывая, направилась к дому профессора Ангерта. Престарелый педагог встретил их приветливо.

— Рад видеть вас, коллега, — обратился он к Тале. — Ведь вы, если мои старые глаза не обманывают меня, та прелестная дама, что так решительно пресекла безобразную сцену в учёном собрании. Скиньте капюшон. Я стар, но лишён предрассудков. Полагаю, что женщина, особенно такая красивая, как вы, также может быть магом и управлять природными силами. Как жаль, что мне сто двадцать лет. Будь я хоть немного моложе, я бы ни за что не отпустил из своего дома такую красавицу.

— Но вы можете ехать вместе со мной. Я была бы счастлива видеть вас среди своих спутников.

— Да, конечно! Именно так я и сделаю!

Профессор Ангерт молодого вскочил, оглядываясь и не зная, что из множества волшебных артефактов следует брать в дорогу. Тала, разрешив все сомнения, взяла профессора под руку, вручила ему посох, и колдун со своей спутницей направились к выходу, где у крыльца ожидала их перегруженная повозка.

Караван заехал на постоялый двор, где останавливался сэр Гелиот. Пастухи забрали из конюшни боевого коня и, оставив в полном недоумении оруженосца, загрузили в повозку латы и тяжёлое копье. Оруженосец, лишившись господина, побрёл куда глаза глядят, то есть в ближайший кабак. А вот с хозяином постоялого двора пришлось расплатиться, поскольку купеческое сословие ни в какой ситуации своей выгоды не упустит.

В скором времени повозки, влекомые медлительными волами, скрипя и проваливаясь по ступицы в грязь, уже двигались по беспутице. Пастухи, привозившие свой товар на рынок, не считали нужным наезжать дорогу в город. Товары на продажу и немногие покупки можно отвезти и так, а чем меньше чужаков будет появляться

на болотах, тем лучше. К тому же наезженная дорога в этих местах неизбежно превратится в канаву, полную воды. И вот сейчас, когда чужаки понадобились, их везли словно бараньи туши и твёрдые солёные сыры, растрясая по кочкам и ухабам.

Профессор Ангерт из всех сил старался приударить за Талой, и она до поры благосклонно принимала его ухаживания. Магистр Ойянут и доктор Брамус пустились в учёный спор, который протекал на удивление мирно, особенно если учесть, что путешественники давно выехали из города, где действовал запрет на колдовство, и уважаемые академики могли испепелять друг друга и обращаться в камень, сколько вздумается.

И никто не задавался вопросом: с чего бы это господа, только что категорически отказывавшиеся от поездки, собрались в пропахшем сыром фургоне и катят неведомо куда, прочь от милой сердцу Академии, в царство кусачих слепней и огнедышащих драконов.

На болотах было бы вовсе невозможно жить, если бы там местами не встречались выщербленные останцы, вокруг которых почва слегка поднималась, так что образовывался сухой островок. Именно там стояли балаганы и располагалось скудное пастушечье хозяйство.

Двое суток фургон волочился мокрой пустыней. Три других фургона отстали, свернув туда, где их ожидали хозяева. С магами оставались лишь Тала и Николаус. Последний раз повозка остановилась на ночёвку в месте, совсем для того не подходящем. Вроде бы невдалеке белели скалы, где росли кусты и можно было развести костёр, но Николаус устроил стоянку хоть и не в самой мокрети, но так, что фургон оказался открыт всем ветрам, а волов и коня не нашлось чем кормить.

За весь последний день обитатели фургона не увидели ни одного стада, хотя до этого пасущиеся овцы встречались довольно часто. Это подсказывало, что цель путешествия близка, хотя ни рыцарь, ни трое магов ни о чём подобном не помышляли, находясь в странном сомнамбулическом состоянии.

Кое-как обустроившись на стоянке, Николаус извлёк на свет кожаную баклагу, полную на этот раз не пресной воды, а вина, что привозилось в Ахенбаум из южных краёв. Сэр Гелиот мог бы опустошить всю баклагу, капли не оставив учёным попутчикам, но Николаус предусмотрительно выставил на стол пузатые стопки, из каких пьют разбавленный крахт, так что вина понемногу досталось всем, кроме профессора Ангерта. Конечно, столетний волокита не упустил бы своё, но именно в этот момент Тала поднялась и вышла из фургона, при этом словно ненароком коснувшись плеча Ангерта. Профессор, сразу забыв о вине и учёной беседе, петушком выскочил следом.

Пара направились по болотистой равнине к утёсам, поднимавшимся невдалеке, словно челюсть небывалого дракона, нашедшего свой конец в этом унылом краю.

— Там, на холме, был мой дом, — задумчиво произнесла Тала. — Должно быть, он стоит и сейчас, хотя скоро год как мне приходится ютиться в повозке, потому что подойти к своему дому я не могу. И от стада, а у меня было лучшее стадо в округе, почти ничего не осталось. Дракон сожрал овец, убил пастухов, а мне пришлось бежать из собственного дома.

— Да как он смел!

— Он дракон, и этим всё сказано. Он делает то, что пожелает, не считаясь с людьми. Мне оставалось либо погибнуть, либо обратиться за помощью к магу, способному совладать с огнедышащим драконом. По счастью, ежегодное заседание Академии было посвящено именно этой теме. Я была там, слушала доклады. Вы трое, судя



по всему, сильнеешие из волшебников, но вы, Ангерт, лучший из троих.

— Да, я понимаю. Я сделаю всё, что смогу. Но мне сто двадцать лет, и мой драконоборческий трактат ещё не закончен.

— Вы закончите его, поставив блестящую точку и скрепив страницы манускрипта когтем сражённого вами дракона! Должны же после взрыва остаться от чудовища хотя бы когти...

— Да, именно так и будет! Я это сделаю. Где прячется тварь?

— Там, в скалах, в ближайшей расщелине. Будьте осторожны! Я стану ждать.

— Ар-Га! — возопил Ангерт, вздев жезл, и направился к известковым зубцам. — Терберим ониакод! Твой огонь — мой огонь, мой огонь — не твой огонь! Ар-Га-а!..

Впереди раздался долгий треск — звук хорошо знакомый жителям гор, но почти не слыханный на болотах. С таким треском сходят по склону камнепады. Над скалами поднялись клубы чёрного дыма. В дыму что-то рушилось, гром и треск не умолкали.

— Ар-р-Га! — голосил профессор Ангерт, упорно продолжая двигаться вперёд. — Твой огонь — мой огонь! Ар-р!..

Пастух Николаус сидел возле повозки и смотрел туда, где над зубцами останцев поднимались клубы дыма. Разобрать что-либо ещё было невозможно. Потом вдалеке показалась одинокая фигура. Тала медленно брела по болоту, опираясь на пастуший посох.

Николаус поспешил навстречу.

— Ну что? — спросил он, хотя ответ был и так ясен.

— Погиб.

— Дракон его сожрал или сжёт?

— Ты видел, как дракон поступает с отарой? Он просто слизывает овец, не затрудняясь тем, чтобы их рвать. Ангерта он также слизнул, как не было. И знаешь, что самое дикое? Профессор даже не пытался защищаться. Я следила за ним. Так вот, у Ангерта не было намёка на магическую силу. Ты лучше колдуешь, чем знаменитый чародей.

— Но как же...

— А вот так. Он сам верил, что способен колдовать, что заклинания, вычитанные в замшелых книгах, будут в его устах иметь невиданную силу. А что у него ничего не получалось до этого, так это из-за того, что в Ахенбауме действует заклинание Хартуса.

— Он мог выехать из города и испытать себя.

— Мог, но не хотел. Верить просто так ему было приятнее. Он выдумывал невесту что и сам верил в свои придумки. Но главное, что остальные тоже верили! Каждый год он приписывал себе два, а то и три года, хотя он вовсе не так древен. Ты слышал, он говорил, что ему сто двадцать лет, то ли уже исполнилось, то ли вот-вот будет, но на самом деле ему не больше семидесяти. А ведь он не лгал, он был уверен, что всё именно так и обстоит. Много лет кряду он красил бороду в белый цвет, в полной уверенности, что она действительно седая. И при этом он не был сумасшедшим! Его уверенность обманула даже меня. Я видела, что кое-где он привирает, но не думала, что его фантазии столь всеобъемлющи. Маг имеет право на причуды. Кроме причуд у Ангерта не оказалось ничего, но он предпочёл погибнуть, чем признаться самому себе, что лгал.

— В таком случае дракон правильно сделал, что сожрал брехуна, — сказал Николаус. — А мы-то с ним возились...

— Всё равно, мне его жалко.

— Что мы будем делать теперь?

— Завтра пошлём на дракона магистра и рыцаря.

— Будет ли толк?

— У нас нет выбора. Мы уже привели их сюда. Отступать поздно. И потом, их двое. Главная моя надежда всё-таки на рыцаря.

— Вот уж на кого я надеялся бы меньше всего. Сколько времени мы едем, а он ни оружие в порядок не привёл, ни о коне не заботился. Спать да жрать — вот и все его дела. Если бы не я, конь бы захирел в этих краях.

— Не стоит его осуждать, он привык полагаться на оруженосцев. И потом, всё равно, другого рыцаря у нас нет.

— А что мы скажем академикам об исчезновении их товарища?

— Ничего не скажем. Они не заметят. Ангерт был их коллегой, но не товарищем. У магов вообще не бывает ни товарищей, ни друзей. Они самодостаточны. Есть кто-то рядом — сгодится для разговоров, нет — и не надо.

— Городские... — проворчал Николаус. — Здесь бы они с такими манерами не выжили. Сгинули бы безо всяких драконов.

— Боюсь, что и эти не выживут. Но это единственная наша надежда, так что будем надеяться.

Рано утром Николаус, взявший на себя роль оруженосца, отправился выводить коня, а Тала принялась за разговоры с драконоборцами.

— Доблестный сэръ, — обратилась она к Гелиоту, всё ещё страдавшему от давнего похмелья, вызванного неподъёмной кружкой крахта, — Мы выследили серебряного дракона, он ждёт вас.

— Какой, к дьяволу, дракон? Дракон обязан жить среди величественных гор или на крайний случай в непроходимом лесу. А в этой гнилой болотине разве что гидра заведётся или вонючая виверна. Не понимаю, зачем вы меня сюда пригласили.

— Тем не менее, — произнесла Тала, — в ближайших скалах поселилась не гидра и не виверна, а серебряный дракон. Именно о таком шла речь на заседании Академии. Возможно, это последний серебряный дракон, который скрывается здесь от охотников. Можете посмотреть, вот его чешуя.

Сэр Гелиот взял серебряную пластину, придирчиво её осмотрел, хмыкнул, всем видом выказывая недоверие, потом попробовал серебро на зуб, словно меняла, опасаясь, что ему сунули фальшивую монету. Хмыкнул ещё раз и преспокойно засунул чешуйку за пазуху.

Тала молча ждала.

— Хорошо, я погляжу, что там за металлическая ящерица. Но что делать, если она улетит у меня из-под носа?

— С вами пойдёт магистр Ойянут. Он обещал, что лишит дракона возможности летать.

— Грош цена его обещаниям, — проворчал рыцарь. — Все колдунишки — жалкие мошенники.

— Можно не брать его с собой, а рискнуть просто так, — предложила Тала.

— Нет уж, вызвался, пусть идёт и колдует, что он обещал.

Через полчаса новый отряд вышел навстречу дракону. Впереди брёл тщедушный Ойянут, которому явно не хотелось быть на острие атаки, чуть позади возвышался на коне облачённый в доспехи Гелиот, а у его стремени двигалась Тала, зорко следившая, чтобы никто не вздумал удрать, прежде чем дракон выползет из своей норы. Выждав мгновение, она крикнула:

— Магистр, логово дракона перед вами!

Ойянут, путаясь в жёсткой траве, старческой побужкой двигался к скалам. Трудно сказать, чего он боялся больше: дракона, прячущегося впереди, или злого рыцаря, что



подгонял его сзади. Но дракона ещё, может быть, и нет, а рыцарь — вот он, и уж от него точно не уйти.

Услыхав крик Талы, магистр остановился и затаил горловым речитативом:

— Га-а-Ар-р! Суть к сути, замри и будь, как сказано от века! Га-Ар-р!..

«Покойный Ангерт кричал „Ар-Га“, магистр заклиняет почти так же, но задом наперёд. Должно быть, они черпали из одного источника...» — Мысли Талы текли неспешно, как всегда в минуты напряжения. Она уже видела, что в старом магистре нет и тени колдовской силы, но, в отличие от Ангерта, который обманывал сам себя, Ойянут прекрасно сознавал своё ничтожество. Теперь ему оставалось сохранять лицо, изображая могучего колдуна и надеясь на мужество Гелиота, на то, что дракон не взлетит, и особенно — на то, что никакого дракона в болоте нет.

— Га-а-Ар-р!

— Сэр! — скомандовала Тала. — Видите металлический проблеск в расщелине? Там дракон! Атакуйте, пока он в растерянности!

Сэр Гелиот тоже был в растерянности. Мало ли что там может блеснуть... а рисковать головой впустую не хотелось.

Мгновение неопределённости тянулось бы неопределённо долго, если бы не вмешательство коня. Застоявшийся конь, почуяв команду Талы, не стал дожидаться шенкелей, а взял с места в галоп. Доблестному Гелиоту оставалось только крепче держать копьё.

Из расщелины, где поблёскивало неясно что, донёсся гул и скрежет, а затем там показался дракон. Он и впрямь был серебряный, весь целиком, и даже известковая пыль не могла скрыть блеска драгоценного металла. Разве что зубы в приоткрытой пасти искрились белой костью; каждый зуб с локоть длиной. Что касается туловища, то дракон был вдесятеро больше самого огромного быка.

И это, по словам специалистов, самый мелкий из всех драконов. Гелиот никак не предполагал встретить такого.

— А-а!.. — заорал он и попытался развернуть коня, но боевой конь видел цель и не желал слушаться слабой руки.

Дракон с громовым лязгом расправил крылья, каждое из которых могло покрыть десяток всадников. Крылья, как и весь дракон, были серебряными и бряцали при любом движении, словно римский легион, идущий в бой. Но дракон не собирался взлетать. Он просто красовался перед миром и самим собой.

Человечек на лошади не представлял для дракона никакой опасности, и потому внимание чудовища привлёк восточный маг. Магистр Ойянут, уже не заботясь о сохранении лица и забыв о книжных заклинаниях, отползал на четвереньках, стараясь стать как можно незаметнее.

Первым надо бить того, кто бежит, чтобы он не успел удрать.

Жуткая пасть раззявилась, испустив клубы дыма, меж клыков показался длинный и гибкий язык. Он был тёмно-синего, почти фиолетового цвета. Заморские путешественники рассказывают, что такого же цвета язык отличается южного зверя жирафа, что рождается от соития гиены, леопарда и антилопы. Но, как бы ни был велик жираф, язык его не может идти в сравнение с языком дракона.

Магистра Ойянута дракон слизнул, словно хамелеон неосторожную муху.

За это время верный конь принёс сэра Гелиота вплотную к драконьему боку.

Когда дюжий кузнец тяжёлым молотом проковывает раскалённую крицу, слышится звук, подобный тому, что раздался от встречи крепкого наконечника копья

с серебряной бронёй. Оружейная сталь прочней мягкого серебра, но наложенные внахлёст чешуи копьё пробить не сумело. Древко переломилось, сэр Гелиот вылетел из седла, конь упал на колени, а дракон, кажется, и не заметил удара.

Сбитый с ног конь поднялся и той же рысью промчал прочь. Гелиот, чья нога зацепилась за стремя, волочился следом, разбрызгивая грязь.

Дракон удивлённо повернул голову, дохнул пламенем. Не достал, но догонять не захотел, а, сложив крылья, скрылся в своей расщелине.

Гелиот очнулся в фургоне. Во всём его теле не нашлось места, которое бы не болело. Обе руки были забинтованы по локти и едко пахли незнакомой мазью. Левая нога, зажатая лангетками, была задрана к потолку.

Доктор Брамус придирчиво разглядывал раненого, наклоня голову то к одному, то к другому плечу.

— Великая вещь — воображение! — поставил он диагноз. — Достаточно придумать, что у тебя сломана нога — и кость хрустнет.

— погоди, вот поднимусь, так тебе две сломанных ноги придумаю.

Особо смеяться было не над чем, поэтому доктор Брамус промолчал.

В фургончик вошла Тала, погремела какой-то посудой, принялась поить раненого отваром болотной травы. Гелиот не сопротивлялся, видать, вспомнил события минувшего дня. Хотя что он мог видеть сквозь заляпанную прорезь шлема? И вряд ли Гелиот был в сознании, когда девушка единым движением посоха остановила бешено мчащегося коня. А ведь рыцарский конь — это не стадо баранов, послушное движению хозяйской палки. Тем не менее конь остановился и стоял, крупно вздрагивая и кося глазом, пока Тала, ругаясь сквозь зубы на тайном пастушьем языке, освобождала нелепо вывернутую ногу рыцаря, сдирала неподъёмные доспехи, а потом, взвалив бесчувственное тело на закорки, пёрла его к фургону. Наверное, можно было довести Гелиота, погрузив на его собственного коня, но тот, почувствовав себя свободным, отбежал подальше от места сражения, так что ловить его пришлось Николаусу на следующий день.

— Боже, какой он огромный! — выдохнул Гелиот. — Он сюда не зайвится?

— Нет, — ответила Тала. — Он не любит болота. От гнилой воды серебро может почернеть. Он выходит из своей норы только в случае крайней нужды. А вы, сэр, достойно сражались, и не ваша вина, что дракон уцелел. А это — ваш трофей, — Тала протянула рыцарю порытый окалиной наконечник копья, на самом острие которого висела пробитая и искореженная пластина серебра. — Мастерский удар! Немногие смогли бы пробить чешую дракона. Свою чешуйку, которую вы одолжили перед битвой в качестве амулета, я вернула себе, а эта чешуя с груди дракона, несомненно, ваша.

Речь эта содержала лишь одну неточность: чешуя была не с груди, а с бока дракона. Выйти на чудовище грудью в грудь Гелиот не решился бы ни при каких условиях.

— Значит, я таки сумел его ранить! — воскликнул рыцарь, принимая дар, и тут же охнул от боли в помятых рёбрах.

— Да, несомненно, хотя, скорее всего, рана уже затянулась и на этом месте образовалась новая чешуя. Драконы удивительно быстро регенерируют.

— Великолепная идея! — подал голос доктор Брамус. — Придумать такого дракона, как этот, но только ручного, и ежедневно обдирать с него кучу серебра. То-то можно обогатиться!



Гелиот подавился рыком, вызвав новый приступ боли, а Тала повернулась к Брамусу и мягко произнесла:

— Доктор, я вам советую подготовиться к походу.

Сегодня ваша очередь сразиться с драконом.

— Как? Мы о таком не договаривались!

— А это не обязательно. Приехали сюда, извольте сражаться с драконом.

Доктор выскочил из повозки. Слышно было, как он кричит:

— Эй, как там тебя? Погонщик! Живо запрягай своих коров, и возвращаемся в город! Пошевеливайся, я тебе говорю!

— Разве так можно разговаривать с человеком? — заметила Тала. — Особенно когда вокруг солёные пастбища. Доктор дождётся, что Николаус намнёт ему бока. Никакой иностранный бокс тогда не поможет,

— Придёт срок, я сам намну ему бока, — пообещал Гелиот.

— Вряд ли это получится. Учёный доктор сейчас пойдёт развеивать дракона, и я не возьмусь судить, чем закончится их встреча. Смотрите, это наконечник вашего копья, а древко полностью сгорело, когда дракон полыхнул пламенем. Можно прикинуть, что в таком случае останется от доктора.

— Постой, как же ты стащила наконечник из-под носа у дракона?

— Я маленькая, к тому же я не собиралась на дракона нападать, вот он меня и не заметил. Но простите, сэр, я пойду вдохновлять на бой доктора, а то он надорвётся, оравши на Николауса.

Николаус не собирался как-либо реагировать на вопли доктора. Он спокойно смазывал лечебной мазью бабки коня, который страдал от солёной воды. А вот Брамус бесновался и в бешенстве топал ногами так, что весь был забрызган грязью. Однако привлечь к себе внимание он не мог.

— Вот что, сударыня, — объявил он, увидав Талу. — Мы немедленно отправляемся в Ахенбаум.

— Доктор, по-моему, вы что-то не поняли. Вас троих отобрали, потому что вы, по мнению учёного совета Академии, достигли наилучших результатов в борьбе с драконами, причём вы единственный можете уничтожить не только огнедышащего или серебряного дракона, но и вообще любого. Двое ваших коллег погибли, не сумев справиться со здешним драконом. Теперь ваша очередь показать своё искусство.

— Но я не давал позволения!

— А это уже никого не интересует. Не надо было выступать на симпозиуме и привлекать к себе внимание. А если вы не хотите сражаться с драконом, то у вас есть иной выход. Вы же великий маг, а здесь нет никаких ограничений для колдовства. Я заставляю вас воевать, так превратите меня в пиявку, испепелите молнией, принудьте хотя бы упасть на колени. В крайнем случае сделайте так, чтобы я вас отпустила. А я, простая деревенская ведьма, сейчас отправлю вас к дракону. Ну что, попытаем силу?

— Не надо! — простонал Брамус. — Честно признаюсь, я не волшебник, никакие силы мне не подвластны. Много лет я изображал мага, и мне верили. Если хотите, можете меня разоблачить и выставить на посмешище, но не надо убивать, тем более так страшно!

— Поздно, доктор, вы уже здесь. Сознаться надо было раньше.

— Но ведь это жестоко! Вы же человек, женщина, а я никому не принёс вреда своим обманом. За что?

— Хорошо, я объясню, хотя могла бы просто приказать и вы бы с песнями отправились в драконью утробу. Вы видите, как живём мы. Не самый весёлый край,

но мы привыкли жить тут и любим его. Однако в древние времена всё было иначе: рыбакам принадлежало море, нам — берег. Потом пришли господа и согнали нас в болота. Где были пастбища, выросла крепость, город, порт. Спустя сотню лет всё отдали Академии, и никто не вспомнил, что когда-то эти места принадлежали нам. Скажите, доктор, нам есть за что любить вашу Академию? Но мы привыкли и жили мирно, полагая, что в случае несчастья у нас будет магическая защита. И вот на болотах появился дракон. Я знаю, что никто из магов Академии не причастен к его появлению, тем не менее он появился именно здесь. Мы пытались справиться с ним своими силами: убить его или прогнать. Но он убивал и прогонял нас. Тогда мы решили прибегнуть к вашей помощи, для начала напугать его тем, что совсем рядом находится цитадель великих магов.

— И как же вы это ему сообщили? То, что вы говорите, такое же враньё, как и мои рассказы!

— Доктор, вы же знаток. Неужели в ваших книгах не написано, что драконы умеют разговаривать? В ответ на наши угрозы дракон рассмеялся и сказал, что оставит нас в покое, если мы приведём трёх величайших магов, которые постараются справиться с ним. Пока он уничтожил двух магов. Вы — третий.

— Но я не маг, я лишь притворялся магом!

— Вы слишком хорошо притворялись. Кто в этом виноват? Дракон тоже хочет жить, к тому же он не только разумен, но и никого не обманывает. И вы не возражаете, когда его пытаются убить. Почему для вас я должна делать исключение? Мы на болотах, здесь пасутся отары, о которых мы заботимся, но осенью, когда скот начинают резать, бараны тысячами идут под нож. На этом держится благосостояние края. Поживёте несколько лет в этих местах, и вы не станете загружать голову такими глупостями, как человеколюбие. Мы привыкли легко относиться к смерти: своей, бараньей, драконьей, вашей. Маг-обманщик ничем не лучше откормленного барана. По большому счёту барану надо отдать предпочтение, он всегда сгодится на мясо, а вы, как видим, не сгодились ни на что.

— Вы говорите страшные вещи! — Брамус упал на колени. — Вдумайтесь, вы, молодая красивая женщина, ничем не отличаетесь от дракона. Он убивает, не думая ни о ком и никого не жалея. И вы поступаете так же!

— Вы правы, доктор. Я защищаю свой дом, свои стада, свой народ. До остальных мне дела нет, как и дракону нет дела до нас. Поэтому я с лёгким сердцем посылаю вас в бой, хотя и понимаю, что скорей всего вас попросту съедят.

— Я не хочу! Я не пойду!

— Доктор Брамус, дракон ждёт вас! Постарайтесь всё же применить ваши магические методы. Чего только не происходит в этом мире: вдруг вам удастся рассеять дракона, да ещё так, чтобы серебро осталось целым. Обещаю, что оно будет вашим. Разговор окончен. Идите.

Брамус поднялся с колен. Спотыкаясь на каждом шагу, он направился к скалам.

— Я не верю, — бормотал он. — Тебя нет. Я не верю...

Тала проводила доктора до опасной границы и видела, чем всё кончилось. Потом развернулась и побрела обратно. Николаус встретил её у самой повозки.

— Что дракон? — спросил он. Судьба Брамуса была ему ясна.

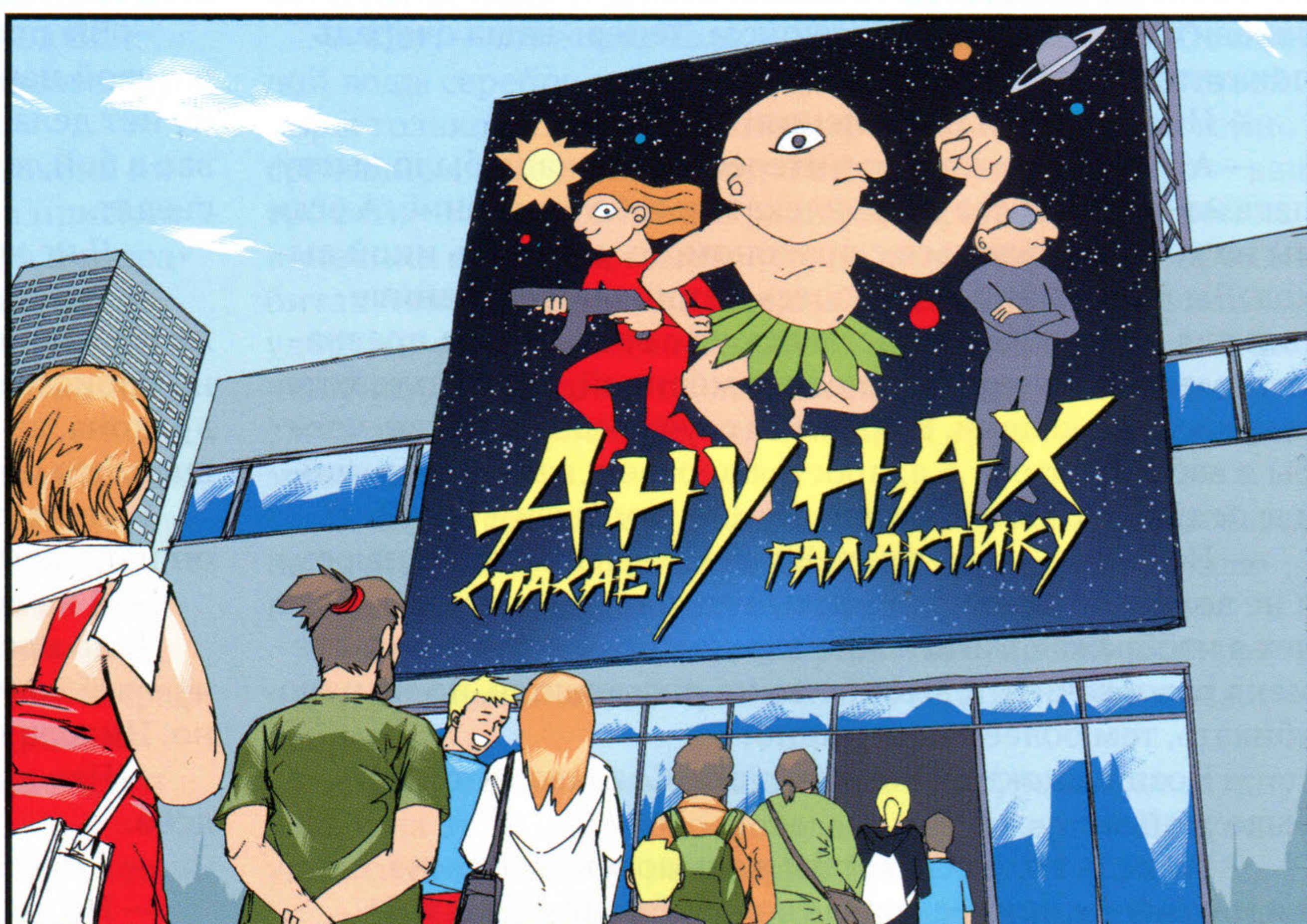
— Смеётся, — ответила Тала.

— Но он пообещал оставить нас в покое? Ведь мы, как он и требовал, скормили ему трёх колдунов.

— Обещал. Во всяком случае, до тех пор, пока снова не проголодается. ♣



# ДРЕВНЕЙШИЙ КОМИКС



ЛЮБЫЕ СОВПАДЕНИЯ С ЧЕМ БЫ ТО НИ БЫЛО СЛУЧАЙНЫ.  
СЮЖЕТ: АЛЕКСАНДР ГАГИНСКИЙ  
ХУДОЖНИК: РУСТАМ ХА



Регулярно  
выходит  
с 2020 года

Теперь  
и еженедельные  
новости

Актуальные  
и вечные  
темы

Доступно  
на всех  
ключевых  
подкаст-  
платформах!

Возможность  
услышать  
голоса любимых  
авторов  
и редакторов

Более  
60  
выпусков

ФАНТАСТИЧЕСКИЙ  
**ПОДКАСТ**



Не только читай, но и слушай!



Спецвыпуск № 1 (новое издание)

# 116 главных фантастических книг

## Что почитать из фантастики?

- Сотня книг в десяти направлениях: от Джона Толкина и Терри Пратчетта до Айзека Азимова и Дэна Симмонса.
- Книги для всех и каждого: мистика и юношеская фантастика, отечественные и зарубежные авторы, золотая классика и поражающие воображение новинки.
- Предтечи фантастики: как на жанр повлияли «Алиса в Стране чудес», «Дракула», «Путешествия Гулливера» и другие классические произведения.
- Форма неважна: от длинных фэнтезийных эпосов Мартина и Джордана до коротких пронзительных рассказов Шекли и Брэдбери.

УЖЕ В ПРОДАЖЕ

