

# Мир Фантастики

mirf.ru

263 ОКТЯБРЬ  
2025

16+

## Бни

не Пунк-жанры  
в фантастике

## ужрут

## Кейнон- охотники на богатых

Корейские  
благородные  
разбойники

## Откровенные фотографии

Как удалось заснять  
поверхность Венеры





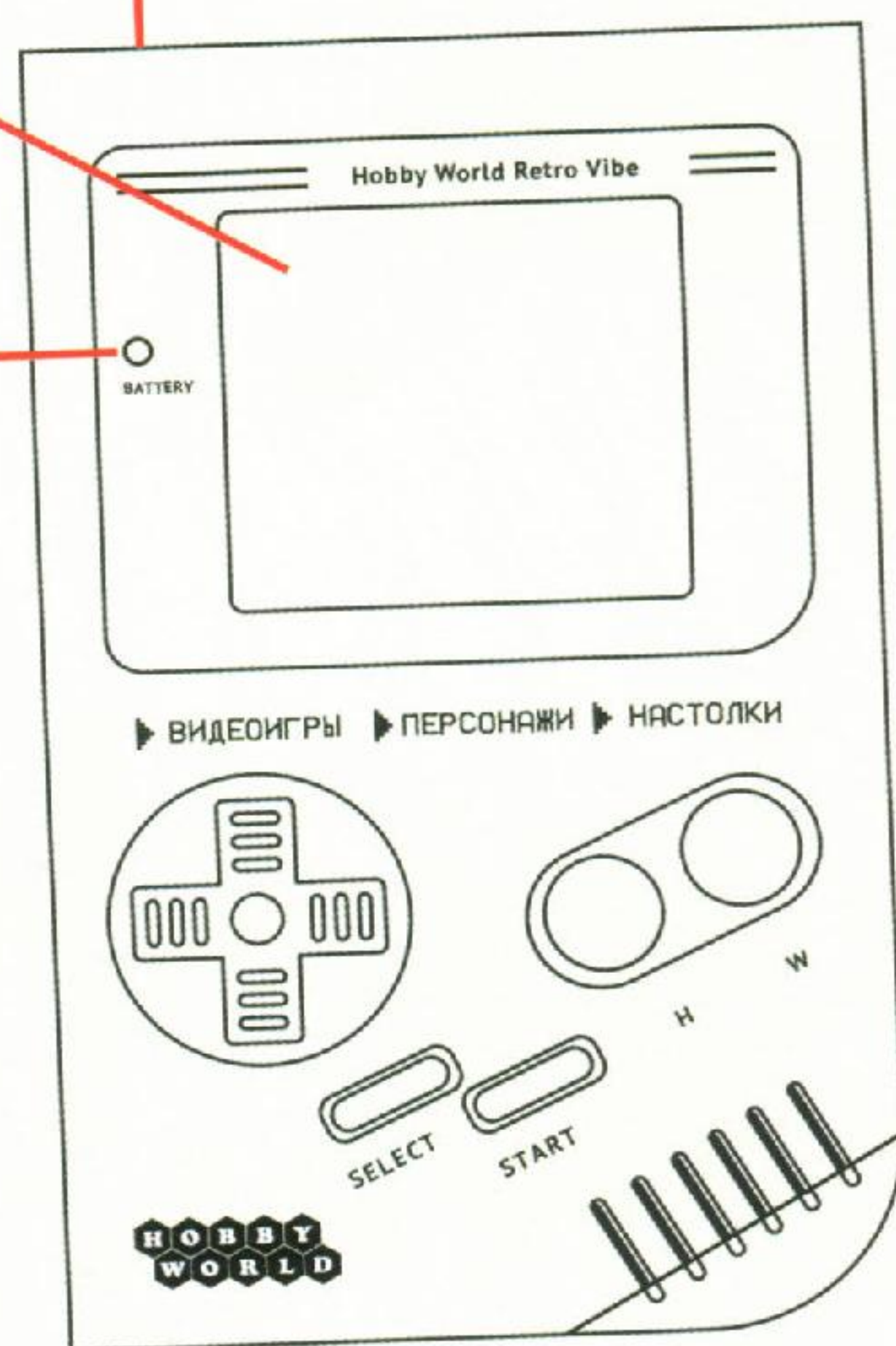
# В ДВУХ СЛОВАХ

## Инструкция

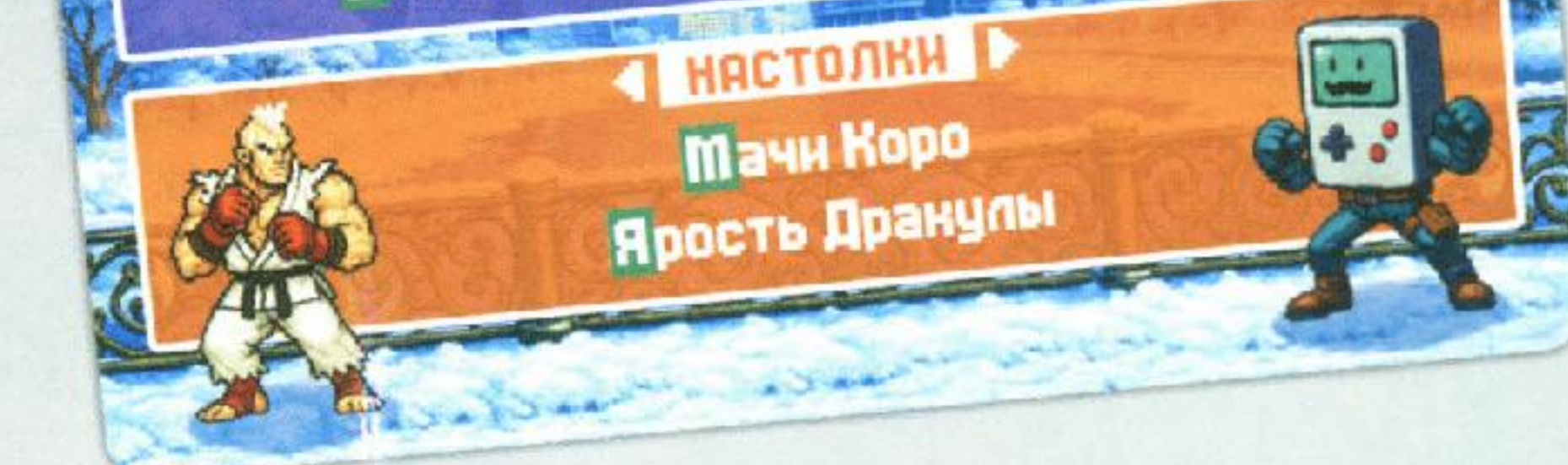
- (1) Выберите игру
- (2) Выберите две буквы
- (3) Объясните игру двумя словами на эти буквы

+100 Exp  
Level up!

Здесь победа решается одной точной ассоциацией из двух слов. FINISH HIM! Но если ошибёшься, услышишь легендарное... GAME OVER! Понял, к чему отсылка? Тогда тебе понравится!



Player 1:  
> Тотальный кубизм



1up





Художник: Роман Новиков

## Здравствуйтесь, уважаемый читатель!

Революция. Скучные абзацы из учебника истории, череда имён и событий, которые в итоге приводят к тектоническому сдвигу в привычном укладе. Многочисленные художественные, да и документальные произведения создали революции яркий, но карикатурный образ: пёстрая толпа безумцев вываливается на улицу, из моря народного негодования выплывает харизматичный лидер, которого на руках вносят во дворец, где охрана давно разбежалась. Придя к власти, победители не только разрушают до основания настоящее во имя светлого будущего, но и переписывают прошлое: собственное и всей страны. В итоге от настоящих драматических событий остаются только карикатурные герои, чёрно-белый конфликт и скучные абзацы в учебнике. Как хорошо, что у нас есть фантастика — и в этот раз мы решили собрать для вас истории о революциях в вымышленных мирах: от реалистичного шпионского триллера о борьбе со злой империей до изнурительной шахматной партии против всемогущего искусственного интеллекта, длящейся тысячи лет (с. 14).

Безумцы не только рушат режимы, но и подрывают жанровые устои. Именно такие бунтари от фантастической литературы в своё время придумали киберпанк. Придумали и быстро убили собственное детище — но его призрак продолжает бродить по страницам и экранам. А последователи, надеясь повторить успех старых революционеров, порождают новых странных бунтарей без причины: от стоунпанка до теслапанка. Что это такое — давайте разбираться на с. 6.

Безумцы создают безумные игры. В индустрии, где давно не было никаких настоящих революций, всё-таки случаются маленькие бунты против здравого смысла — и рождаются видеоигры, где можно поиграть за козла, хирурга и даже хлебушек (с. 64).

Безумцы совершают революции внутри отдельного жанра комедии. Недавно 75 лет исполнилось Биллу Мюррею, известного любителям фантастики по ролям в «Охотниках за привидениями» и «Дне сурка», — но он и без них точно бы прославился благодаря перфомансу с картошкой фри. На с. 52 вас ждёт нетипичная для «Мира фантастики» статья о жизни этого талантливейшего актёра. Надеюсь, вы сможете оценить её по достоинству.

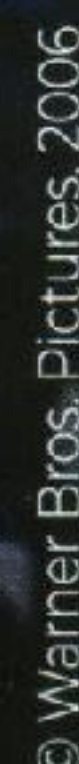
Наконец, безумцы покоряют другие планеты, пусть и оставаясь на Земле. 50 лет исполнилось первым снимкам с поверхности Венеры, второй планеты от Солнца. Почитать о подвиге советских учёных, решивших эту нетривиальную задачу, можно на с. 78.

Конечно, это далеко не все яркие материалы номера. На с. 64 мы отправимся в причудливый и пугающий мир видеоигры Little Nightmares, у которой на днях выйдет третья часть. В «Видеодроме» (с. 46) отметим десятилетний юбилей спасения Марка Уотни от картофельной диеты на больших экранах. А на с. 98 вас ждёт новая и крайне необычная повесть сербского писателя Момира Исени, знакомого вам по рассказу «Дар», который мы напечатали в мартовском номере за этот год.

Приятного чтения!

**Сергей Серебрянский**  
Главный редактор





## 14



## 40

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).





© 20th Century Studios

46

**ВИДЕОДРОМ**  
СПАСТИ МАРКА УОТНИ



Coffee Stain North

64

**ИГРОВОЙ КЛУБ**  
ОНО РЕАЛЬНО СУЩЕСТВУЕТ!



JPL, NASA

78

**МАШИНА ВРЕМЕНИ**  
МИССИЯ ВЫПОЛНИМА



88

**ФАН** ХУДОЖНИК ДМИТРИЙ САВИН

## СПЕЦМАТЕРИАЛ

**6** Фантастические «панки»

## ВРАТА МИРОВ

**14** Революции в фантастике

**22** Благородные разбойники в корейской культуре

## КНИЖНЫЙ РЯД

**28** Книги месяца

**40** Беседа с Томасом Уортоном

## ВИДЕОДРОМ

**46** Как создавался «Марсианин»

**52** К 75-летию Билла Мюррея

## ИГРОВОЙ КЛУБ

**64** Самые безумные симуляторы

**70** Вселенная игр Little Nightmares

## МАШИНА ВРЕМЕНИ

**78** Как фотографировали поверхность Венеры

## ФАН

**88** Художник Дмитрий Савин

**98** Рассказ: Момир Исени «Дворец наклонённого зеркала»

**109** Рассказ: Дарья Сталь «Малахитница»

**112** Зона комикса: Рустам Ха, Евгений Пекло «Киберпанк Изумрудного города»

## 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  
Дмитрий Савин

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

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

## НАГРАДЫ «МИРА ФАНТАСТИКИ»



ESFS Awards  
«Best Magazine» (2006, 2021)



Бронзовый  
Икар (2006)



Премия имени  
Александра Беляева (2006)



Дюрандаль (2006)



Премия имени  
Александра Беляева (2008)



Приз имени  
Ивана Ефремова (2008)



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



Странник (2009)



Роскон (2011)



Фантассамбля (2013)

## «МИР ФАНТАСТИКИ» В СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЯХ



vk.com/mirfantastiki



x.com/Mir\_Fantastiki



youtube.com/user/MirFantastiki



t.me/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 при-  
слать письмо на адрес textby@mirf.ru. Более подробные инструкции для авторов статей вы найдёте на сайте mirf.ru.

## ПОДПИСКА В КАТАЛОГАХ

«Пресса России» ..... индекс Е11802  
«Почта России» ..... индекс ПИ055

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





Алекс Рико

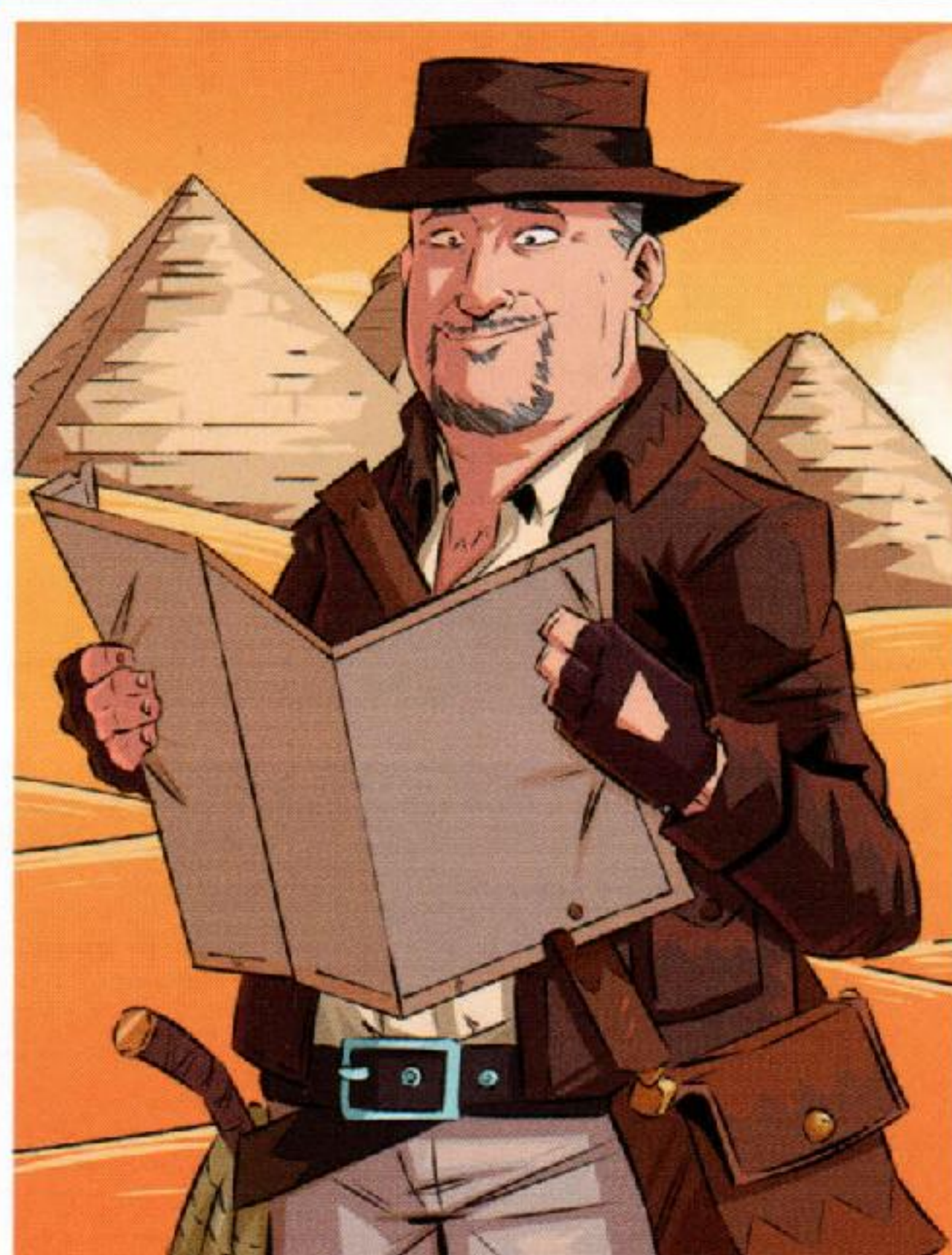
# ЗАЛ СЛАВЫ — 2025

Уже много лет «Мир фантастики» живёт только благодаря преданным читателям — тем, кто каждый год поддерживает нас на площадке CrowdRepublic. Многих героев мы знаем лишь по именам — но некоторых, благодаря награде «Портрет на страницах журнала», можем увидеть своими глазами. Наш «Зал славы» всегда был особенным местом: благодаря ему каждый, кто любит «МФ», получал шанс стать его частью, а мы — будто бы встретиться с невероятными людьми, которые в нас верят.

К сожалению, традиция прервалась, когда наш бессменный художник Александр Ремизов ушёл из жизни. Но теперь, спустя три года, его знамя подхватил Роман Новиков — и «Зал славы» снова готов открыть двери! С большой радостью мы возвращаем на страницы журнала фантастические портреты наших самых фантастических читателей. Спасибо вам!



Юрий Латов



Игорь Крайнов



Алексей Мочульский





Константин Домолего



Сергей Кардаков



Татьяна (Малыха)

Александр  
Шепард

mrhellko

Олег Комаров  
(Dekard Kain)Никита  
Сокол  
(Mr. Frank)Андрей  
ЛебедевДмитрий  
Князьков  
(Silmarwen)

Hragis

Роман  
Попов

Адам Хашиев

Ольга  
Геннадьевна  
Мельниченко

Илья Шкунов

Антон  
Конушин

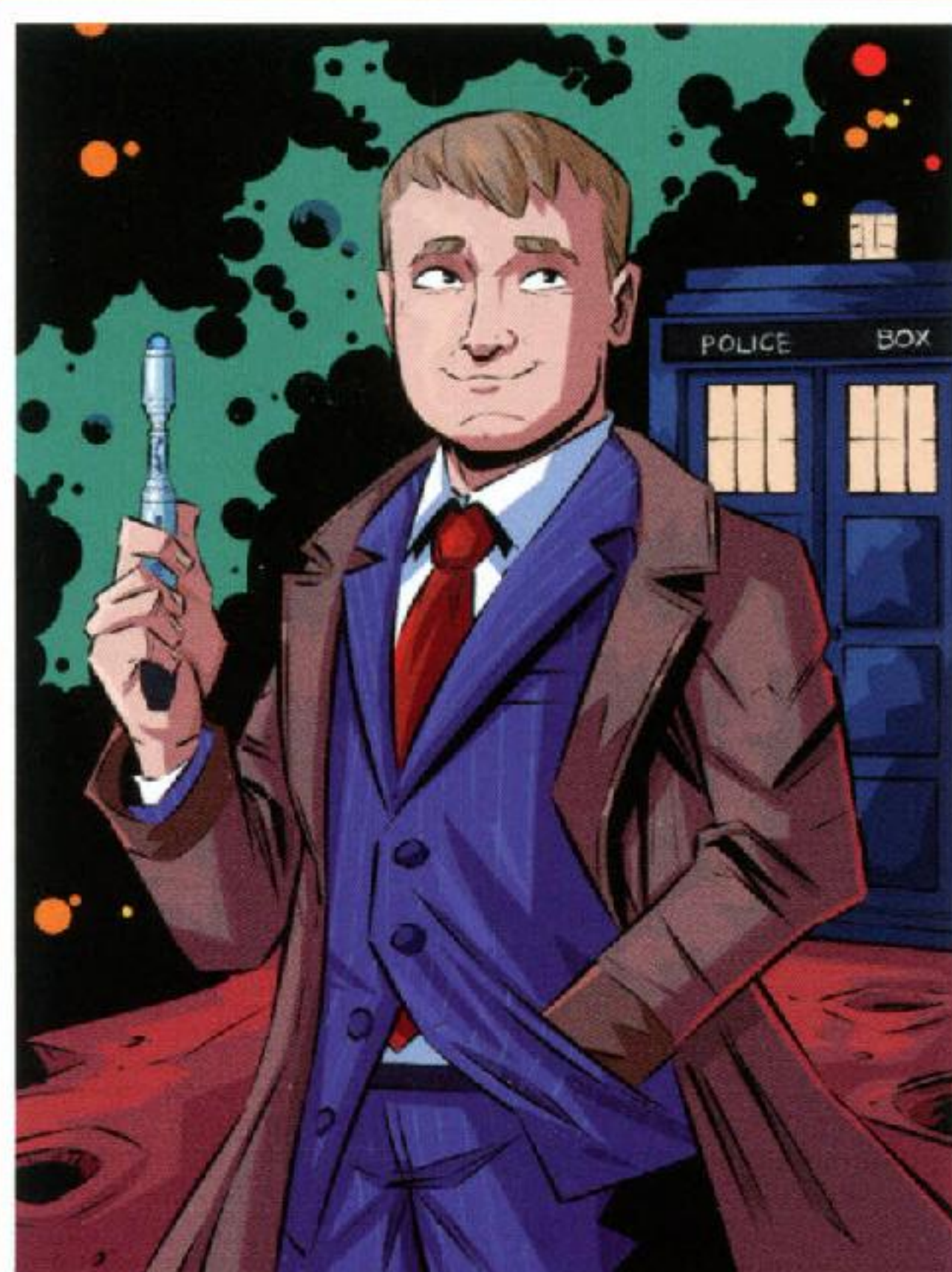
Станислав Ботев

Дмитрий  
НайденовАлексей  
Федюков  
(Leonsio)

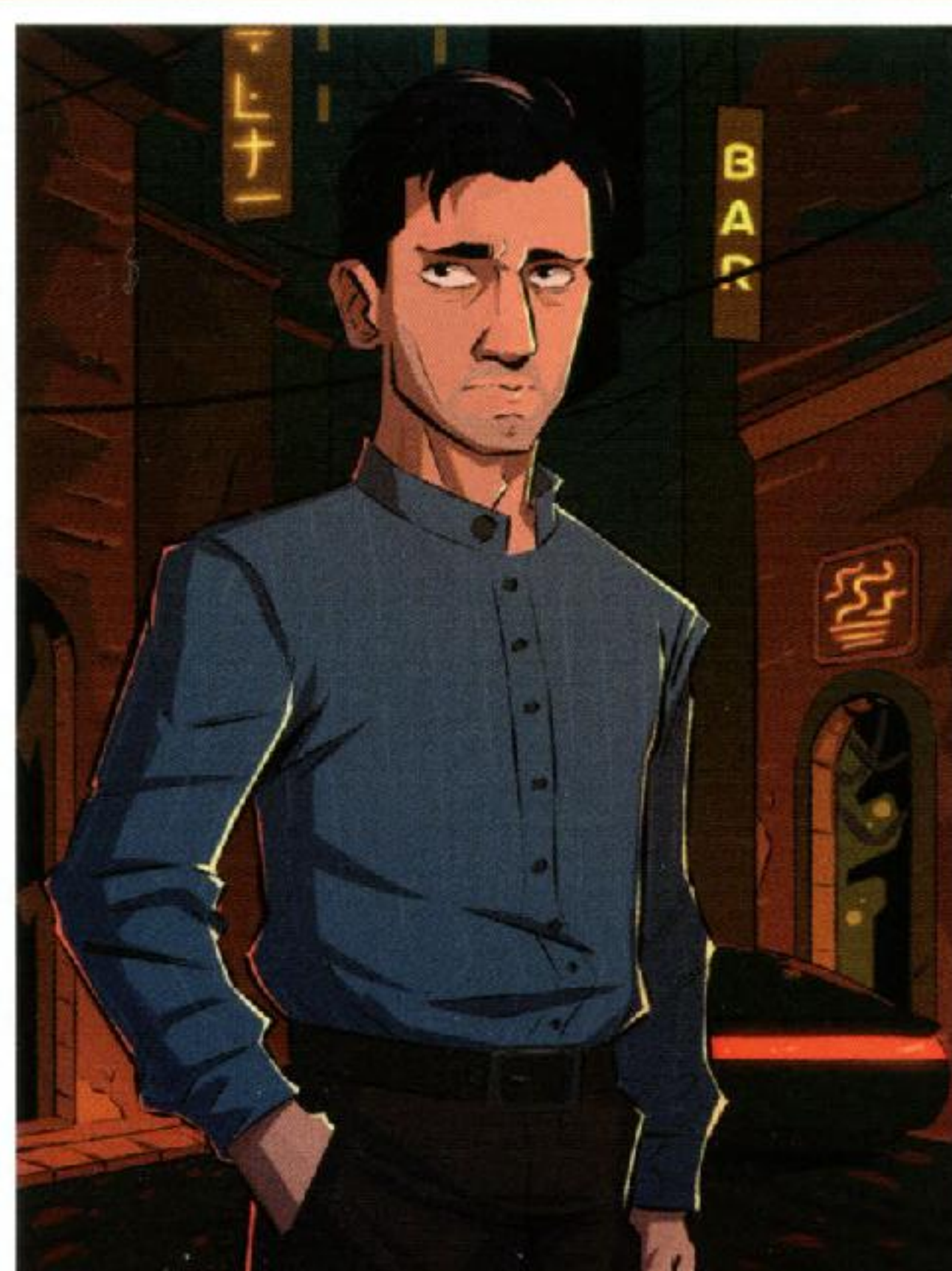
Дарья Сталь

Максим  
Хамитович  
КазанлеевАнтон  
СухаревАлександр  
ЮгайКирилл  
ГруничевВсеволод  
Воробьев  
(Lovely Snowman)Стэнли  
КейнКонстантин  
Игоревич  
ДомолегоКирилл  
Красноход

Николай Никулёнков



Сергей Воинков (Leonius)



Тигран Казарян



Светлана Вакурова





Берлин в стиле соларпанк (Aeroscape / CCA-SA 4.0 International)

Текст: Борис Невский

# САМЫЕ РАЗНЫЕ ПАНКИ

## Есть такая фантастика!

### Панк — это протест

Панк (punk) по-английски — синоним нехорошего слова. Мусор, дрянь, отбросы — обычно применительно к людям. Как субкультура же начало панка лежит в рок-музыке и моде, которые стали популярны в 1970-х в Британии, а затем и во всём западном мире. И смысловая основа такой субкультуры — протест. Грубый, часто бессмысленный, эпатажный протест обычных людей (как правило, молодёжи) против устоявшихся лицемерных правил современного им общества потребления.

Киберпанк, стимпанк, дизельпанк... Об этих фантастических направлениях мы не раз рассказывали на страницах нашего журнала. Вот только сейчас количество видов произведений, названия которых заканчиваются на «панк», приближается уже к полусотне. И многие из них называются так совершенно напрасно — лишь в рамках своеобразной моды. Потому мы решили тщательнее разобраться во всех этих «панках».



## Фантастические «панки»

Попробуем составить условную классификацию фантастических панков.

Перед нами фантастика, где показано общество альтернативного прошлого, настоящего или будущего, в котором, как и положено, есть внутренние конфликты и противоречия. Персонажи либо пытаются протестовать против сложившихся порядков, либо просто живут и приключаются помаленьку, не ломая голову над несправедливым мироустройством.

Главные признаки обществ, влияющие на терминологию:

**Первый** — определённая технология, которая отличается от нашей или более акцентирована по сравнению с ней.

**Второй** — особая эстетика, связанная со спецификой придуманного автором сеттинга, чисто условного или привязанного к определённой эпохе нашей цивилизации.

**Третий** — некая профилирующая идея, которая служит основанием показанного автором общества.

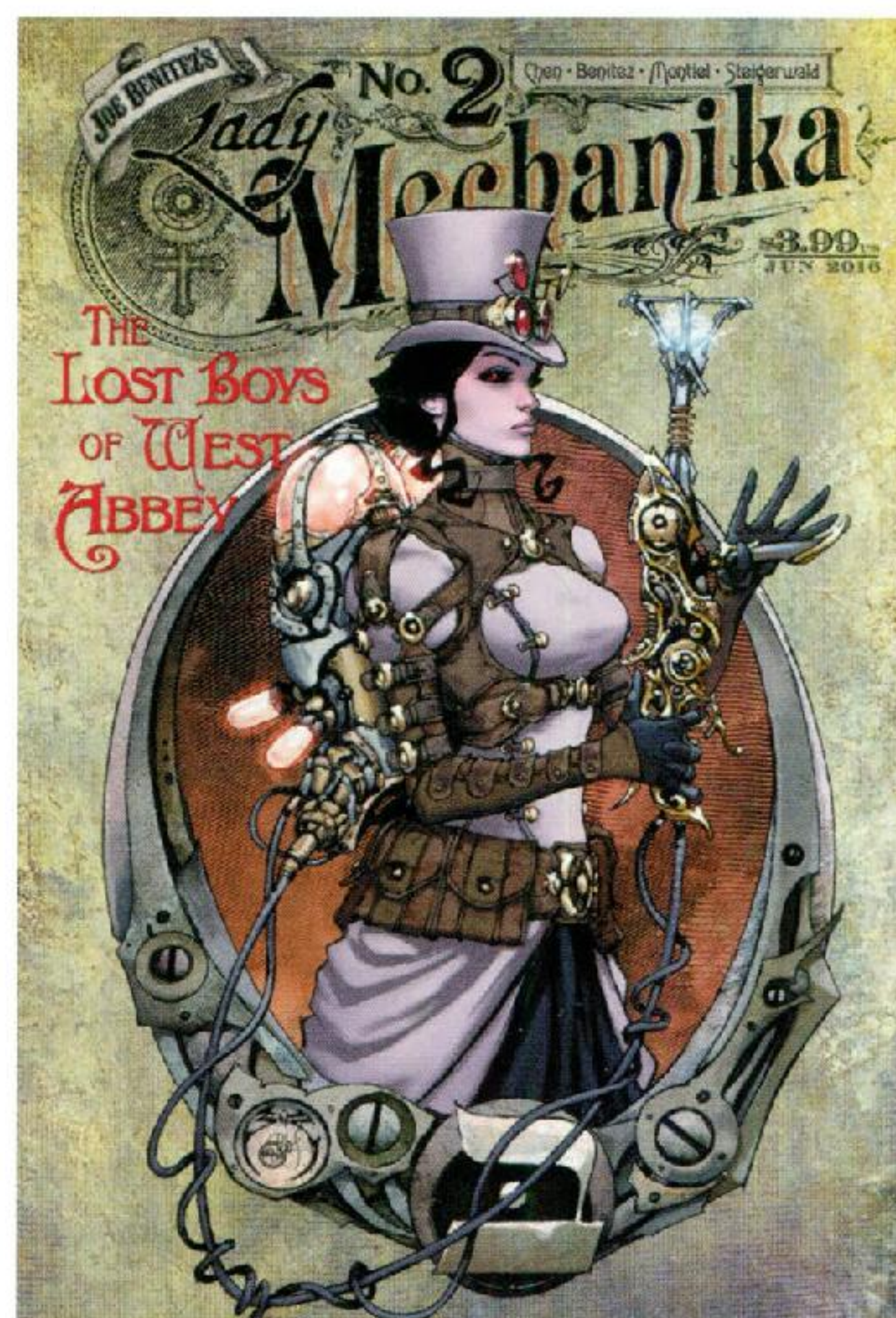
Корень «панк» в идеале соответствует протестным элементам, которые лежат в основе конфликта произведения. Однако во многих разновидностях современной панк-фантастики, которые плодятся как грибы после дождя, «панк» в изначальном смысле вообще отсутствует — ведь конфликт и так есть

в любом произведении. Иначе какая же это жанровая литература без конфликта? В таких историях «панк» вообще не имеет под собой никакого контекста — просто броское словечко, не более. Дань моде.

## Самый первый панк

Самый первый из фантастических панков, **киберпанк**, обрёл такое название как раз потому, что это была научная фантастика с уклоном в антиутопию о недалёком будущем с довольно сильной социальной составляющей, нацеленной именно на протест, часто с элементами сатиры. Киберпанк зародился в 1980-х, сам термин появился в 1983-м, а через год вышел главный роман направления — «Нейромант» Уильяма Гибсона.

Киберпанк — компьютеры и хайтек, мир будущего, ближайшего или отдалённого. Причём изображаемое в киберпанке будущее — довольно мрачное, несправедливое, с огромным социальным неравенством, господством коррумпированной элиты, беспределом силовых и криминализованных структур. И герои классического киберпанка не желают жить по правилам такого общества. При этом они не сознательные борцы за народное счастье, а просто маргиналы, иногда открытые преступники, действующие



Развлекательный стимпанк нацелен на причудливый визуал

либо из своих эгоистических интересов, либо из инстинктивного нежелания «быть как все». Абсолютно положительных персонажей в киберпанке нет — сплошной мусор. Неспроста основной формулой киберпанка служит выражение *high tech and low life* («высокие технологии и низменная жизнь»): авторы показывают мир, где технологическое могущество соседствует с духовной нищетой. И протест против всего этого либо случаен, либо бессмысленен, лишён конструктива. Точно так же, как у панков 1970-х, у которых всё неприятие общества ограничилось уродливыми причёсками, причудливой одеждой, нецензурным сленгом да немелодичной музыкой.

Хотя киберпанк как направление доминировал в мировой фантастике недолго, позже разделившись на посткиберпанк (более мягкий вариант социальной НФ) и чисто развлекательную киберфантастику, нашумел он изрядно. Среди последствий оказалась и целая вереница фантастических панков.

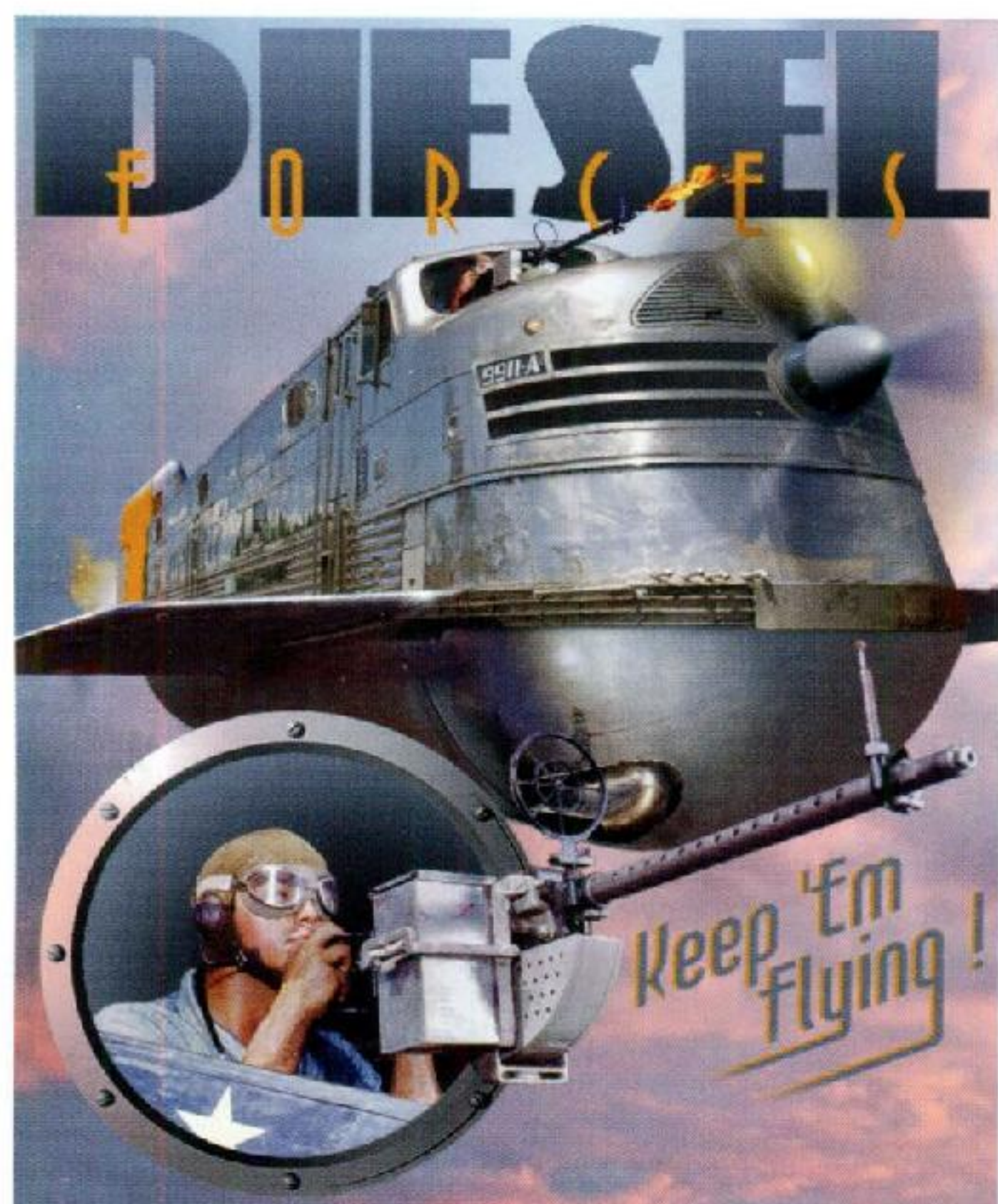
## По следам киберпанка

Если говорить о непосредственных ответвлениях киберпанка, имеющих отношение к социальной фантастике или антиутопии, то протестные элементы в них есть. Герои таких историй прямо или косвенно восстают против показанного в произведении общества, которое основано на какой-нибудь особенной

Биопанк и нанопанк ближе всего подошли к протесту киберпанка







В помпезной нелепости дизельпанк перещеголял стимпанк

технологии или идеологической модели.

Ближе всего к киберпанку подошёл **биопанк**, который показывает общество, где пересекаются биотехнологии и генетические модификации. Ключевой конфликт биопанка — этические последствия манипулирования живыми организмами, прежде всего изменения человеческих тел. С одной стороны, попытка улучшить человека путём биохакинга. С другой — вероятные злоупотребления на этом тернистом пути и возможные пагубные последствия. Что такое человек? Насколько возможно изменить его биологическую природу, прежде чем это изменённое существо вообще перестанет считаться человеком? Эти вопросы волновали фантастов ещё на самой заре возникновения жанра, так что протобиопанк появился очень давно. К нему можно отнести классику мировой НФ — «Франкенштейн» Мэри Шелли и «Остров доктора Моро» Герберта Уэллса.

Современный биопанк зародился в глубинах киберпанка, ведь тот же Гибсон сотоварищи в своих образах грядущего немало внимания уделяли разного рода биологическим и генетическим модификациям человека.

Типичными примерами современного биопанка можно считать некоторые книги Паоло Бачигалупи, в первую очередь его знаменитый роман «Заводная», а также «Борн» Джеффа Вандермеера. Однако элементы биопанка встречаются много где, от цикла юношеского дизельпанка «Левиафан» Скотта Вестерфельда до твёрдой НФ «Эхопраксия» Питера Уоттса. И это не говоря

уже о множестве игр, фильмов, сериалов и аниме.

Ещё одна производная киберпанка, **нанопанк** — в принципе всё то же самое, только с уклоном в нанотехнологии. При этом большинство произведений, которые причисляют к нанопанку, вполне можно отнести и к посткиберпанку, как, например, роман Майкла Крайтона «Рой». На грани с посткиберпанком балансирует и цикл Рамеза Наама «Нексус-5», а к полноценному нанопанку, пожалуй, более всего относится пенталогия Линды Нагаты «Nanotech», где показано основанное на нанотехнологиях космическое будущее.

## Стимпанк и его отпрыски

Однако главным последователем киберпанка обычно считается **стимпанк** — у них даже формальные родоначальники одни и те же.

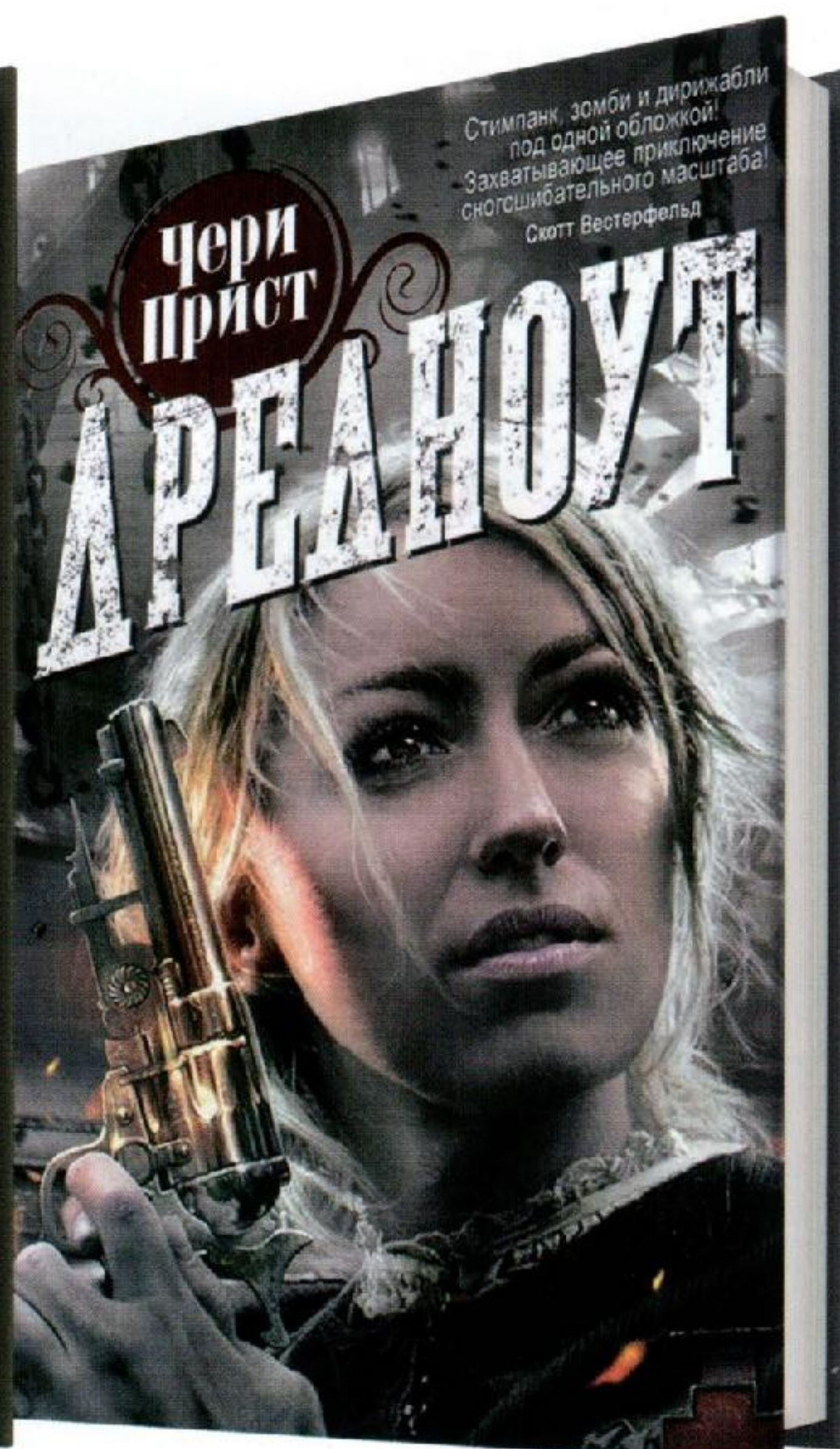
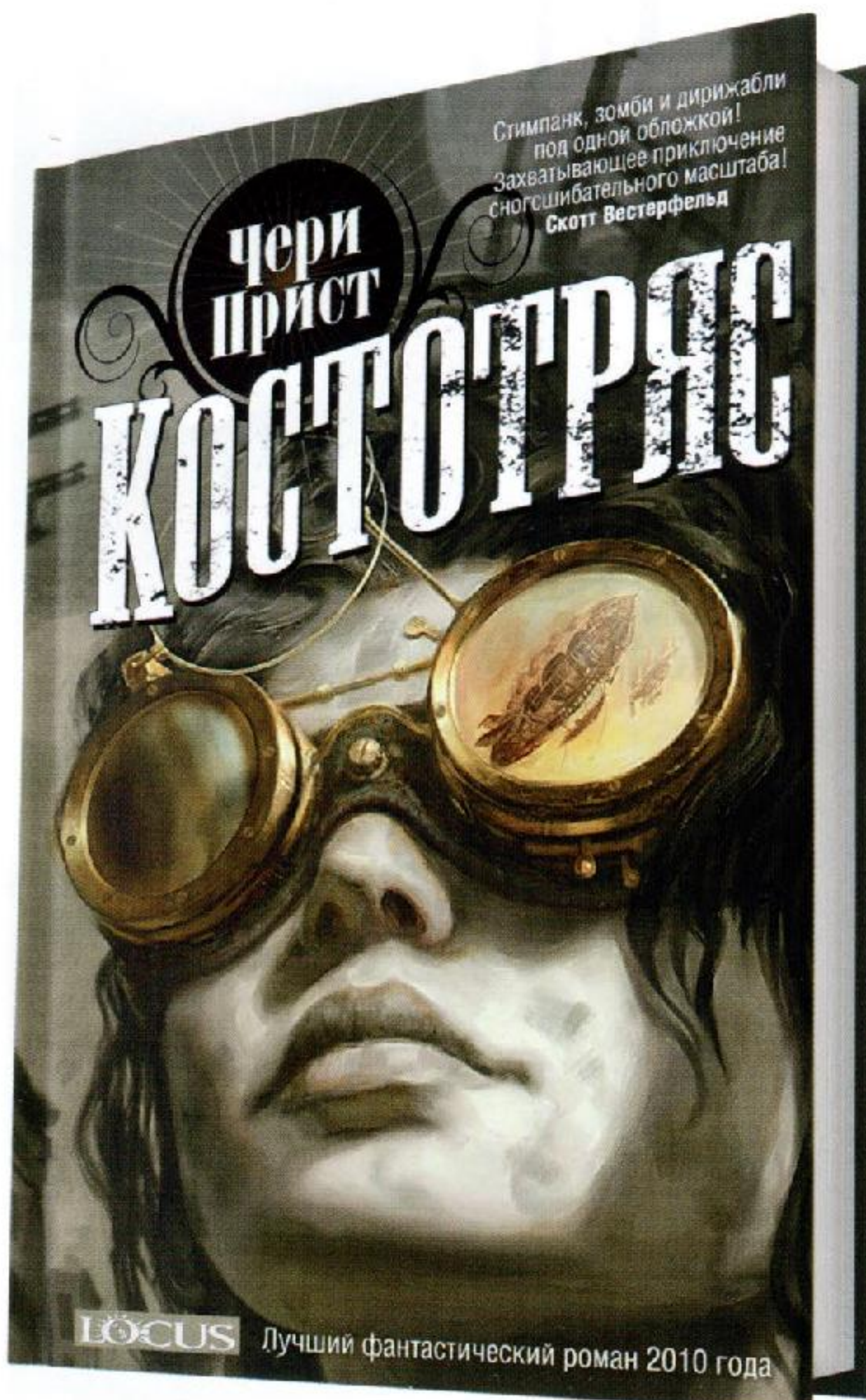
В 1987 году Кевин Джетер придумал термин «стимпанк», которым попытался объединить ряд произведений — как своих, так и других авторов вроде Тима Пауэrsa и Джеймса Блэйлока. Их действие разворачивалось в викторианской Англии, где господствовали паровые технологии на грани фантастики. Однако по-настоящему популярным направление стало лишь после появления романа «Машина различий» (1990), написанного главными

придумщиками киберпанка Уильямом Гибсоном и Брюсом Стерлингом. Причём свой роман они сочинили шутки ради, сделав ставку на стилизацию классической английской литературы XIX века с использованием типичных для киберпанка конфликтов. Получился киберпанк, нацеленный не в будущее, а в прошлое.

В итоге стимпанк существует до сих пор и как бы распадается на два основных пласта. Один идёт по дороге киберпанка и демонстрирует пороки общества периода первоначального накопления капитала и героев, которые прямо или косвенно пытаются исправить ситуацию. Ну или хотя бы борются с особенно уродливыми проявлениями несправедливости. Но гораздо более популярен и распространён развлекательный стимпанк, где авторы делают ставку на внешние проявления его базовых признаков вроде паровых технологий и викторианской моды. Причём довольно часто «паровое викторианство» проецируется на будущее — иногда даже на космическое. Протестный элемент в таких книгах либо отходит на задний план, либо исчезает.

Произведений стимпанка множество. По распространённости это направление фантастики если не обогнало киберпанк, то встало рядом с ним. К протостимпанку можно отнести, например, некоторые книги

В цикле Чери Прист стимпанк постепенно переходит в дизельпанк





Жюль Верна вроде «Парового дома» и «20 тысяч лье под водой». А дальше... просто немереное число книг и их производных. Впрочем, о стимпанке мы уже не раз рассказывали. Потому больше поговорим о его ответвлениях.

Например, **кэттлпанк** — стимпанк, действие которого происходит на американском Диком Западе. По сути перед нами фантастический вестерн со всеми типичными тропами этого классического жанра, где также есть экзотическое оружие, паровые машины и роботы. Пионер кэттлпанка — телесериал 1960-х «Дикий, дикий Запад» (излишне помпезный полнометражный фильм 1999 года с Уиллом Смитом — лишь неудачный ремейк). И в дальнейшем кэттлпанк нашёл отражение больше в кино, нежели в литературе, как в телесериале «Приключения Бриско Каунти-младшего» и аниме «Триган». В книгах же ближе всего к кэттлпанку подошёл Майк Резник в цикле «Дикий, дикий вестерн» и Си Ти Фиппс в трилогии «Армагеддон Ктулху». Ну, это если не считать «Тёмной башни» Стивена Кинга, где также есть элементы кэттлпанка.

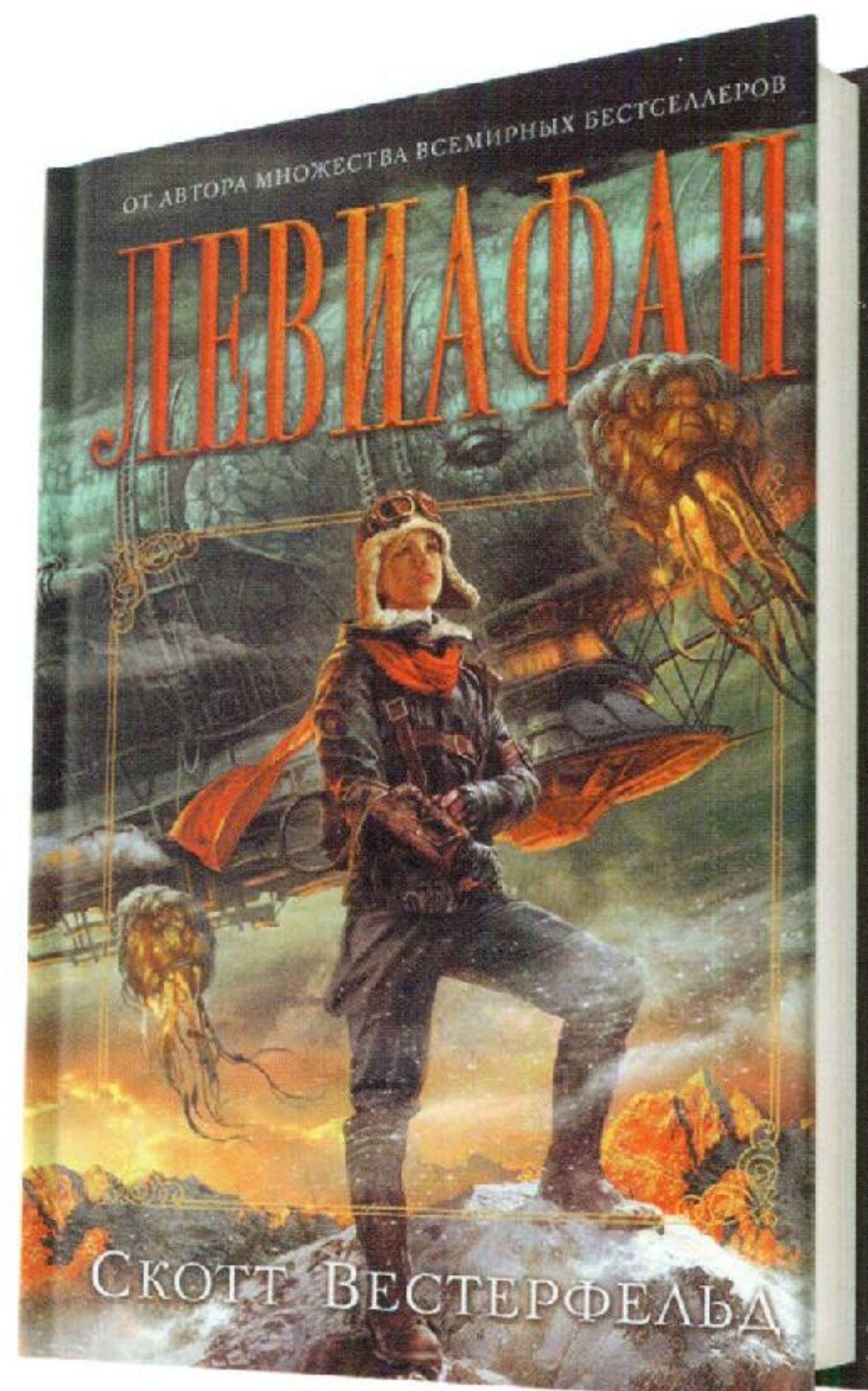
К производным стимпанка также относится **маннерпанк**, в котором Джейн Остен и сёстры Бронте встречаются с фантастическими элементами. Леди и джентльмены альтернативного XIX века ведут

искусную социальную игру в салонах и на приёмах, ищут пару для брака, остроумно пикируются — и всё это рядом с паровыми роботами, вампирами или ведьмами. Очень часто среди персонажей маннерпанка встречаются реальные исторические личности и популярные герои масс-культуры. Как, например, в романе Екатерины Седиа «Железное сердце», действие которого происходит в альтернативной Российской империи, возникшей после успешного восстания декабристов. Или в цикле Мэри Робинетт Коваль «Хроники чароплёт» — «Разум и чувства», только с магией. Маннерпанк — как раз пример условности панка, потому что протест в таких книгах просто нулевой.

Такая легкомысленность неудивительна, ведь на самом деле наиболее популярный развлекательный стимпанк и его производные по факту относятся к ретрофутуризму, куда входит множество других фантастических направлений, которые заканчиваются на «панк», но не несут в себе элементов контркультуры.

### Ретрофутуристические панки

Ретрофутуризм — как раз постмодернистская фантастика, нацеленная на видимость, в которой внешняя эстетика затемняет идейную суть.



Скотт Вестерфельд в трилогии «Левиафан» объединил эстетику дизельпанка с технологиями биопанка

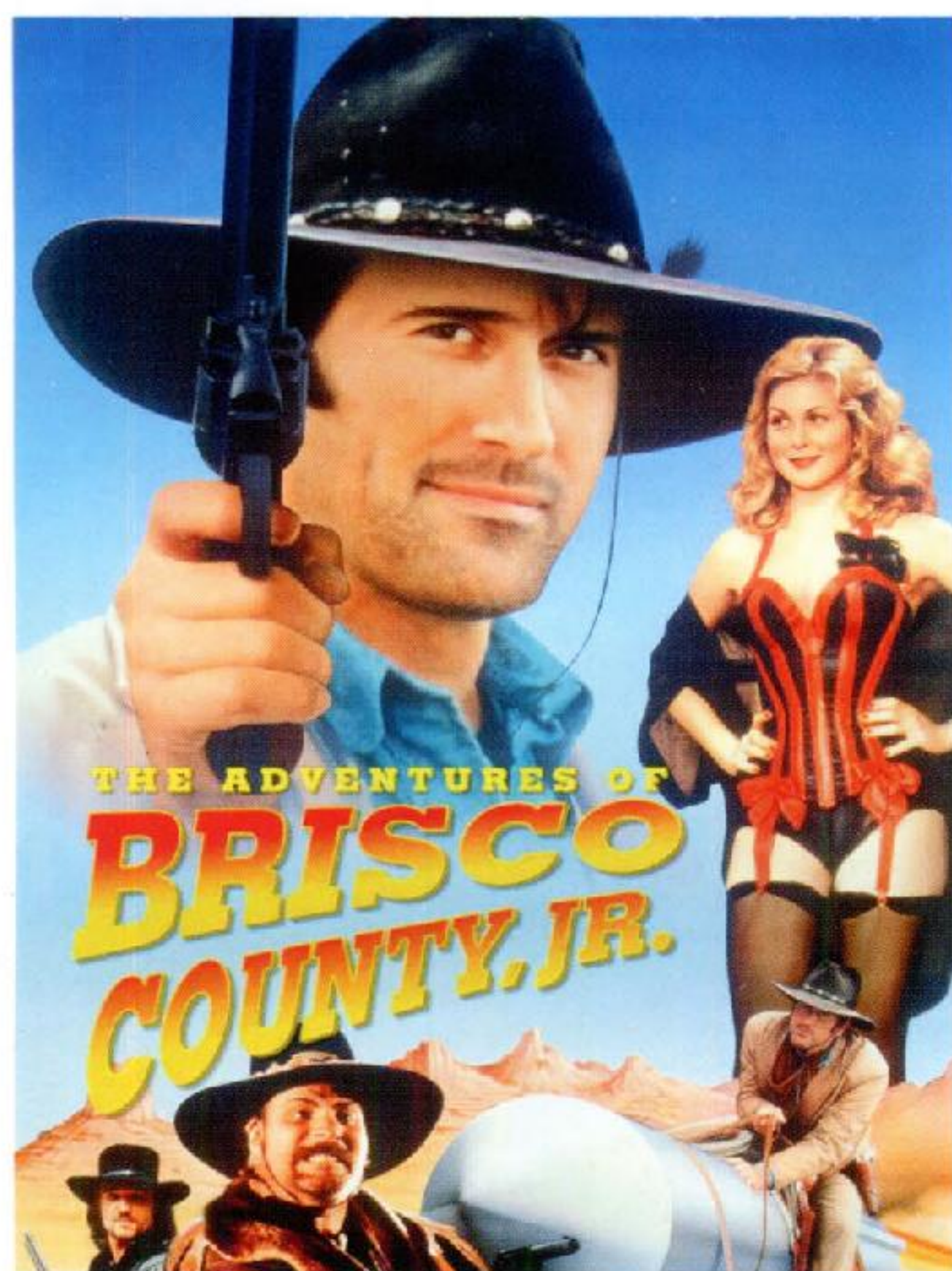
И к ретрофутуризму причисляется множество «панков», в которых протестная составляющая отсутствует напрочь. Просто есть некая технология из прошлого и сеттинг очень условного настоящего или будущего, основанный на её использовании — как правило, чрезмерном и временах откровенно гротескном.

Одно из наиболее значительных направлений ретрофутуризма — это **дизельпанк**, по сути тот же стимпанк, в основе которого условный мир, базирующийся на технологиях не XIX века, а середины века XX. Дизель вместо пара. Термин появился в 2001 году, хотя, конечно, зачисляемые в дизельпанк произведения выходили и ранее. Невзирая на явную вторичность в отношении стимпанка, дизельпанк также обрёл свою субкультуру — прежде всего, благодаря специфической визуальной эстетике с уклоном в гигантоманию. Отличным наглядным примером дизельпанка может послужить совершенно беспомощный сюжетно, но шикарный визуально фильм «Небесный капитан и мир будущего». Или же цикл романов Чери Прист «Заводной век», где дизельпанк пересекается со стимпанком — красиво, эффектно и безжизненно. Наверное, сам по себе дизельпанк настолько искусственный, что ничего толкового на такой почве родиться не в состоянии. Ну, разве что авторы используют лишь внешние элементы, концентрируясь

В цикле Криса Вудинга от дизельпанка только визуал





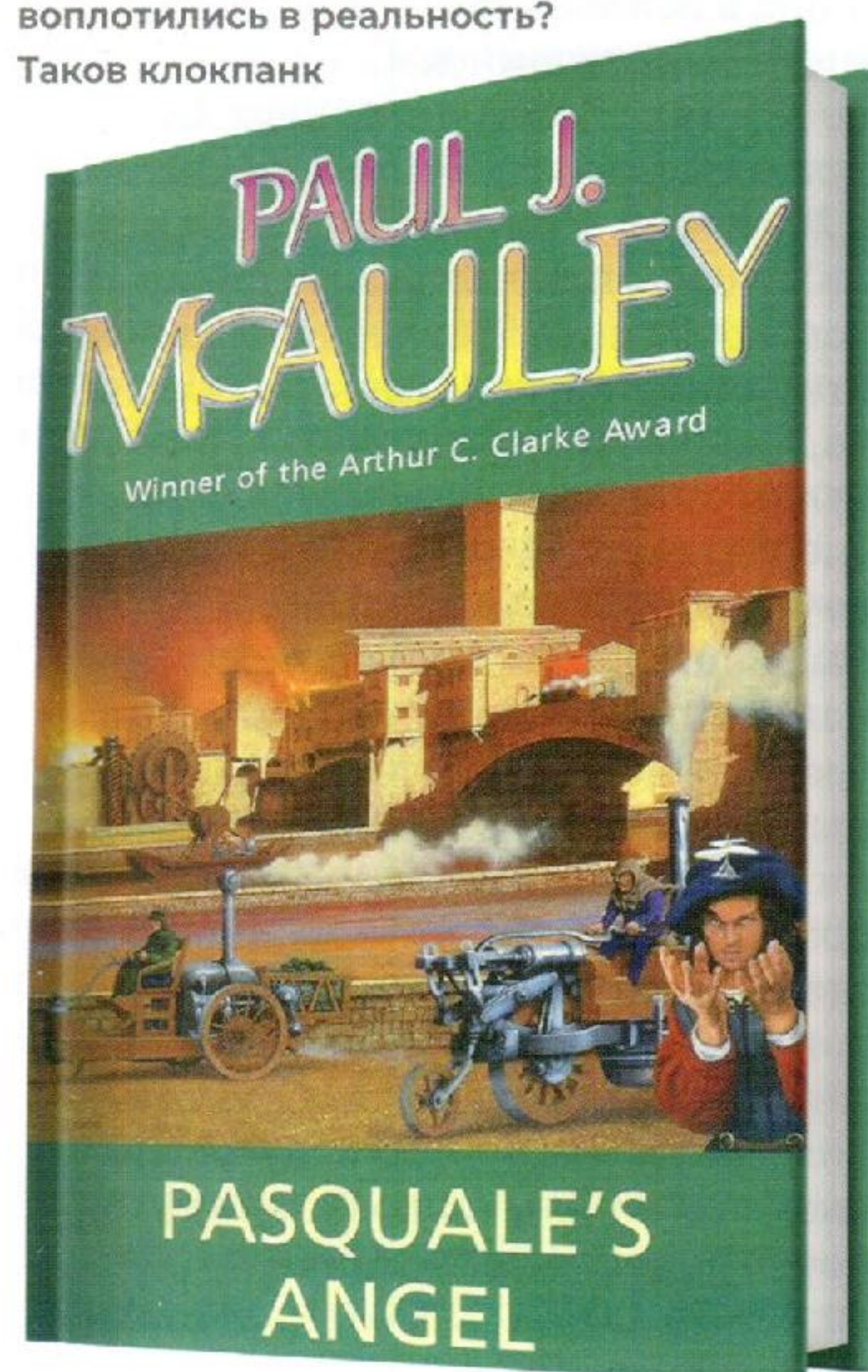


Сериал про удалого Бриско Каунти: комедийный вестерн и стимпанк

на совершенно не связанном с ними сюжете — как в цикле авантюрного технофэнтези Криса Вудинга «Истории «Кэтти Джей»».

Бок о бок с дизельпанком шагают **теслапанк** и **атомпанк** — в первом случае основой служат электрические технологии, которые связаны с именем Николы Теслы, во втором упор сделан на гипертрофированные версии 1950-х в атмосфере холодной войны с лучами смерти и гигантскими роботами. Опять же, это чисто развлекательные

А что, если бы все изобретения Леонардо воплотились в реальность?  
Таков клокпанк



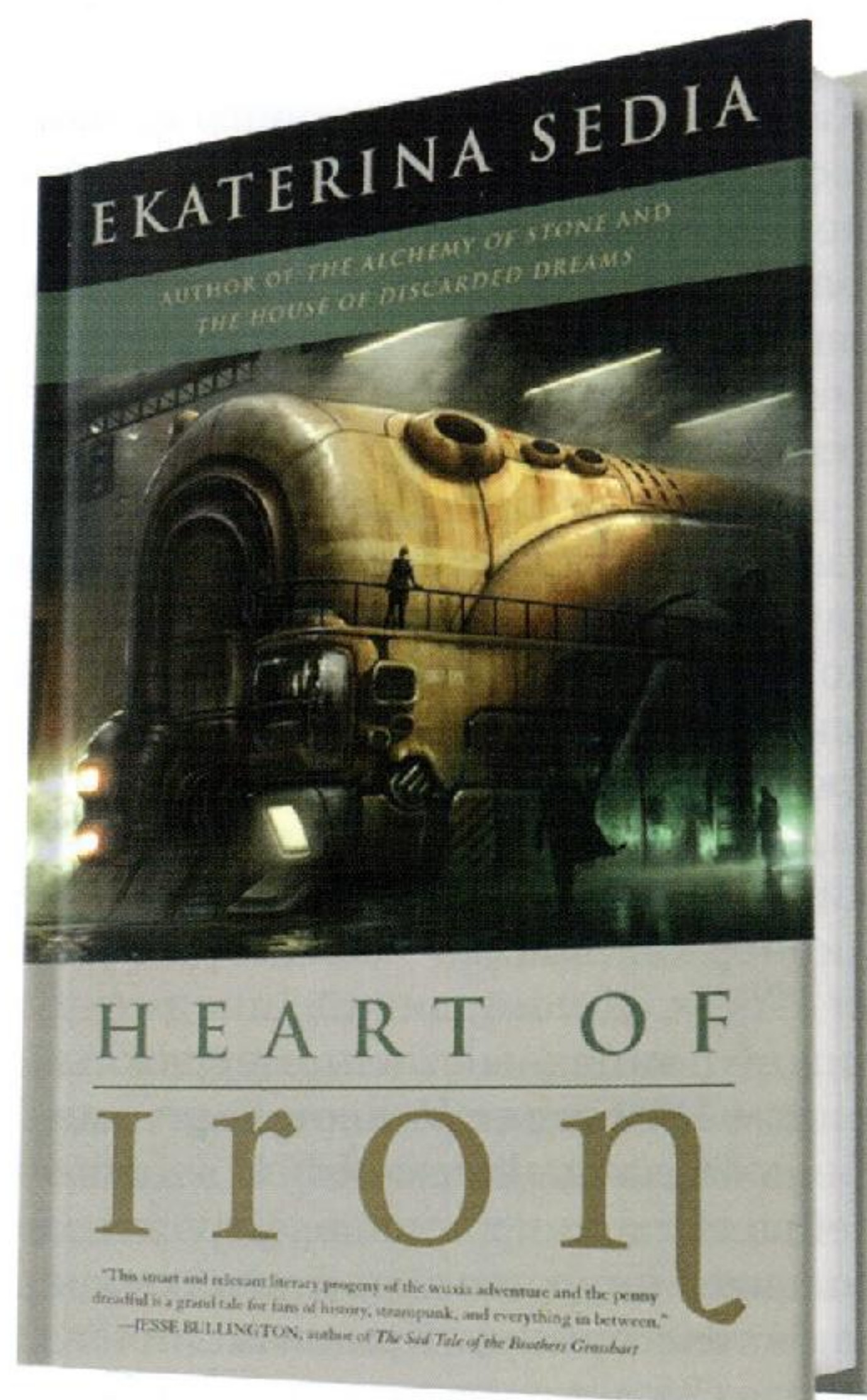
истории, нацеленные исключительно на внешние проявления гипертрофированной технологии. К теслапанку можно причислить видеоигру Dishonored и роман Кристофера Приста «Престиж». А атомпанк в чистом формате более всего представлен скорее в виде графического визуала, хотя какие-то его элементы встречаются во многих произведениях, иногда совершенно неожиданных. Так, иногда к атомпанку причисляют «Обитаемый остров» братьев Стругацких (ой!), классическую кинологию Джорджа Лукаса «Звёздные войны», телесериал «Светлячок» и серию видеоигр Fallout. В общем, всё довольно условно...

**Формикапанк**, или кассетный футуризм — по сути то же самое, разница лишь в технологиях с использованием электроники доцифровой эпохи, которая соотносится с концом XX века. В сеттингах формикапанка доминируют компьютеры, где в настоящем или даже будущем используются дискеты или, как последний писк, CD. В широком ходу видео- и аудиокассеты, матричные принтеры, кинобобины. Интернет носит характер виртуальной реальности. Примеры формикапанка — романы «Доннерджек» Роджера Желязны и «Кибернетрикс» Карлтона Меллика, фильмы «Черри 2000» и «Странные дни», аниме Bubblegum Crisis.

## Временные панки

Стимпанк — паровые технологии. Дизельпанк — дизельные двигатели. По эстетике и антуражу — отсылка к истории человечества. Именно потому такую разновидность фантастики часто объединяют общим термином **таймпанк**, имея в виду, что моделью придуманного автором сеттинга служит конкретный период человеческой цивилизации, в котором доминировала определённая технология. И временами технологические фантазии авторов уводят их в очень причудливые дебри...

Развитие нашей цивилизации началось в каменном веке. И вот он, **стоунпанк**, где показан фактически сказочный каменный век, живущий по правилам гораздо более поздних эпох, включая современную. Динозавры и мамонты в виде средств передвижения. Многоквартирные пещеры с экзотическими бытовыми приборами. Деловая документация в виде каменных плит. Смокинги и купальники из шкур... Материалы соответствуют нашим традиционным представлениям о каменном веке,



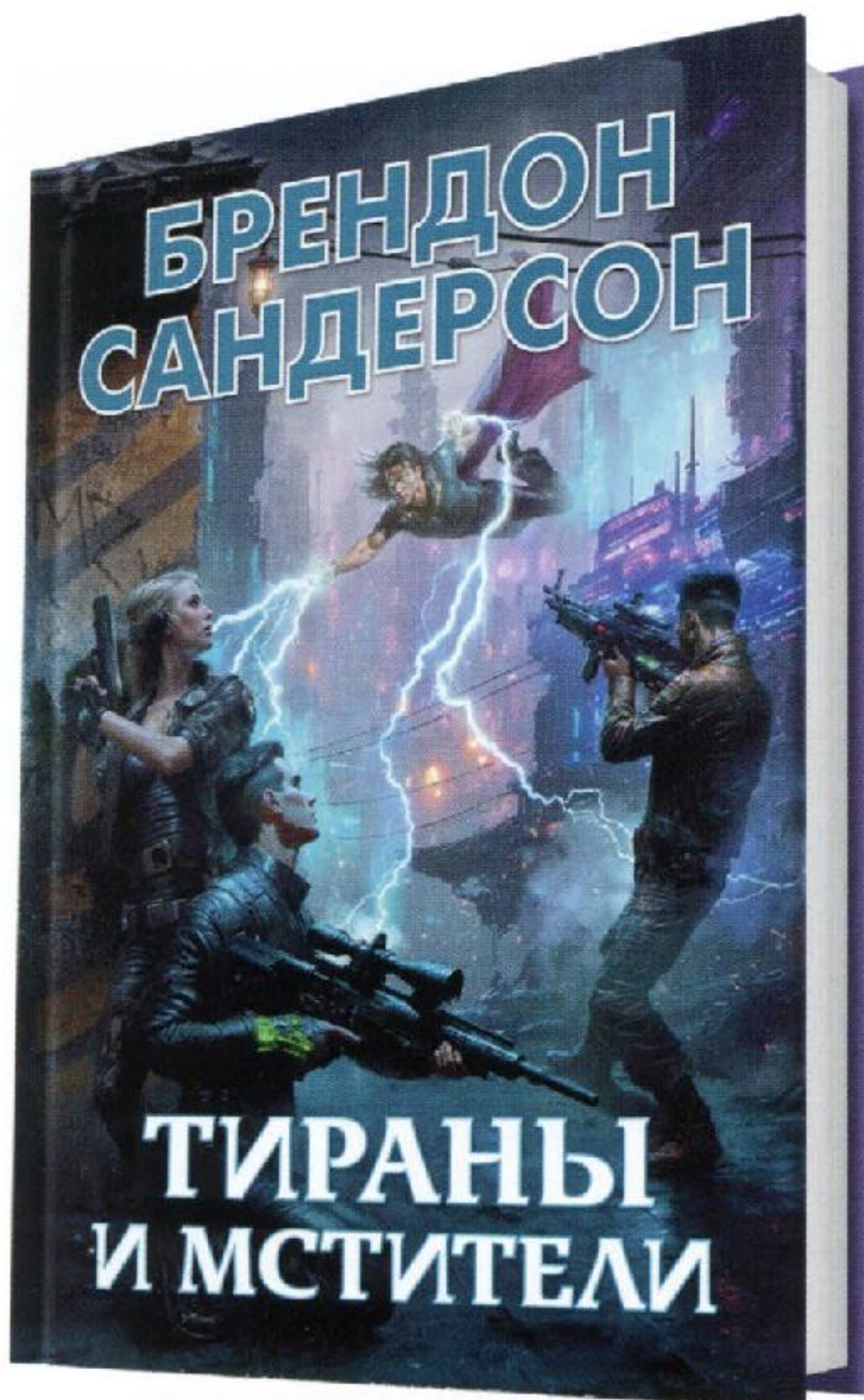
Маннерпанк о светской жизни альтернативной России

но технологии и функционал абсолютно анахронистичны.

Изначально стоунпанк относился скорее к юмористической фантастике — как в мультсериале «Флинтстоуны» или шведском комиксе Herman Hedning, где пещерные люди живут по образу и подобию наших современников. По такому же принципу скроена и видеоигра Far Cry Primal, где первобытное оружие основано на современных принципах. Но постепенно появились и более серьёзные произведения, в которых цивилизация каменного века хоть и отличается от исторической, но не столь вызывающе. Например, трилогия Стивена Бакстера «Нортленд» (особенно первый роман «Каменный источник») — альтернативная история, в которой живущие в глубокой древности герои с помощью строительства гигантских дамб предотвращают затопление Доггерленда, земель, ныне ставших дном части Северного моря. Ещё более яркое появление стоунпанка — манга и аниме «Доктор Стоун», где каменный век переносится в далёкое будущее, возникшее после гибели нынешней цивилизации.

Довольно часто к стоунпанку причисляют и истории о каменном веке вообще, вроде цикла «Дети Земли» Джин М. Ауэл или романа Уильяма Голдинга «Наследники», но вряд ли это так. Ведь там нет пересечения с более продвинутыми по сравнению со временем действия технологиями.





Супергерои кейпанка установили тиранию — очень реалистично

Это просто фантазии на тему приключений в каменном веке.

Ответвлением стоунпанка считается **вудпанк** — в принципе тоже самое, но с деревом в качестве основы для технологий, как в видеоигре Last Oasis и находящейся в разработке польской анимации Woodpunk.

Таких «панков» с упором на чисто внешнюю экзотику довольно много.

В знаменитой игре Dishonored сошлось несколько «панков», но доминирует теслапанк



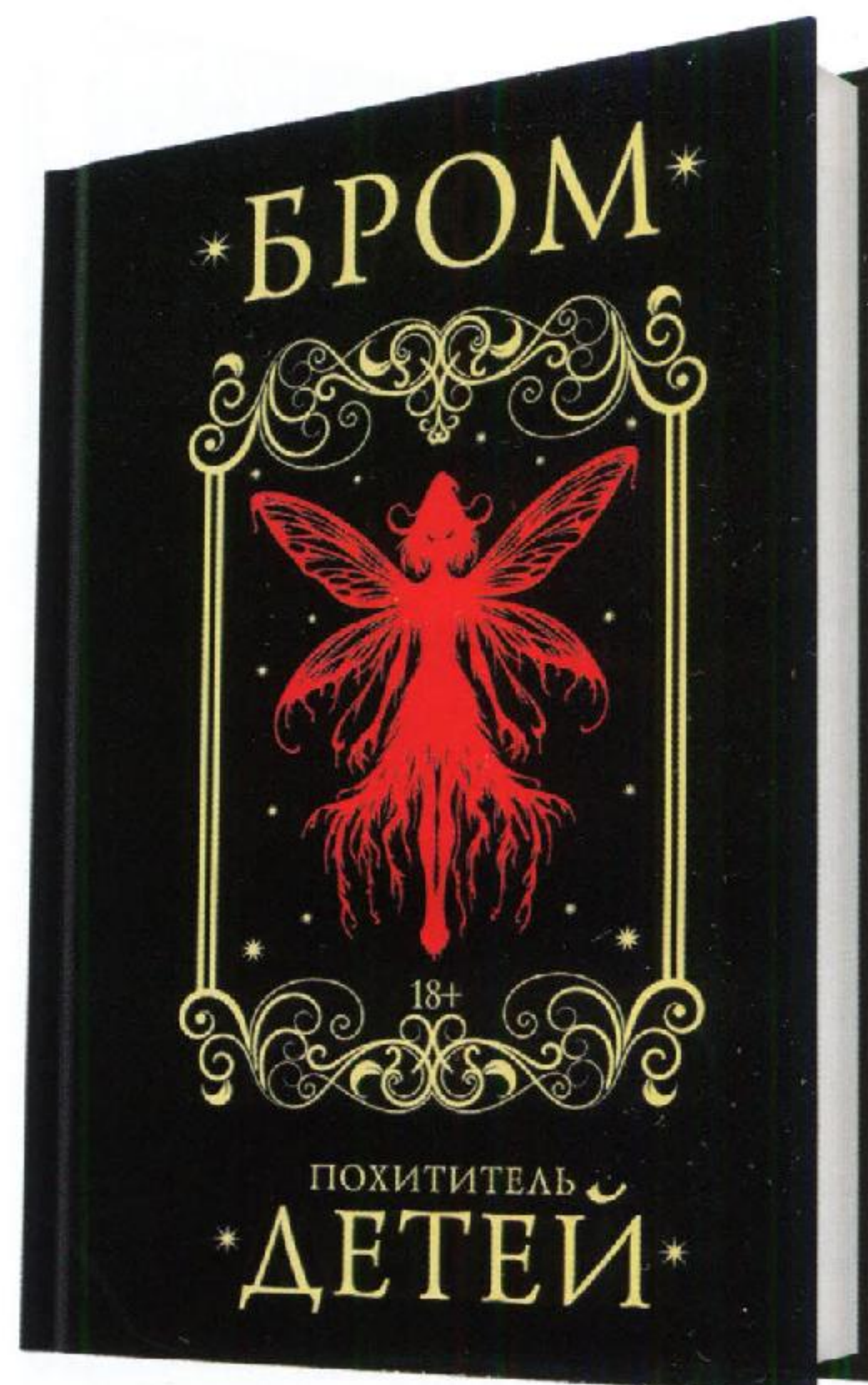
**Сандалпанк** показывает мир, основанный на технологиях Античности, которые перешли на более высокий этап развития, как минимум к уровню Средневековья. Обычно изобретения Архимеда или Герона не только максимально реализованы, но и служат основой для более продвинутых их версий (совсем как разностная машина Чарльза Бэббиджа в стимпанке).

Так, в романе Дэвида Константайна «Геркулесовы столпы» Александр Македонский действительно получает возможность захватить весь мир, используя боевых големов и гигантские осадные машины, придуманные Аристотелем. Можно также вспомнить киноклассику вроде «Битвы титанов» или «Ясона и аргonautов», анимационный сериал «Римские каникулы», комиксы про Астерикса и Обеликса — причём часто подобные истории тяготеют к фэнтези.

**Миддлпанк** показывает либо мир исторического Средневековья, где технологии шагнули в будущее, либо фэнтезийный сеттинг, похожий на средневековый по антуражу, где также есть научные элементы. Чаще всего миддлпанк относится именно к фэнтези. Он разделяется на несколько течений, каждое из которых использует какую-нибудь известную черту Средневековья.

Самое значимое из них — **данжонпанк**, где традиционный фэнтезийный сеттинг соотносится с наличием технологий, а также тематически пересекается с киберпанком, то есть содержит элементы критики общества. Обычно показан мир, находящийся в системном кризисе, как, например, в романе «Инженер магии» Л. Э. Модезитта из цикла об Отшельничьем острове. К данжонпанку можно отнести некоторые романы Терри Пратчетта о Плоском мире, «Небесный суд» Стивена Ханта, цикл Макса Гладстона «Ремесло», роман Тэда Уильямса «Война цветов». С данжонпанком пересекается **арканпанк**, упор в котором делается на противостояние технологии и магии в средневековом мире. Они развиваются параллельно, но жёстко конкурируют друг с другом. На самом деле это чуть более тёмная вариация технофэнтези. Наиболее известные представители — цикл детективного фэнтези Рэндалла Гаррета о лорде Дарси, роман-эпопея «Тёмный меч» Маргарет Уэйс и Трейси Хикмена, игра World of Warcraft.

К миддлпанку также относится **свордпанк**, в котором псевдосредневековый антураж и культура пересекаются с технологиями будущего



Контркультурная фантазия мифопанка — как в романе Брома

вроде звездолётов и роботов. Довольно часто к свордпанку причисляют «Дюну» Фрэнка Герберта, хотя с этим можно и поспорить. Более наглядный пример — роман Орсона Скотта Карда «Планета по имени Измена», герой которого, борющийся за власть принц феодального мира, строит космический корабль.

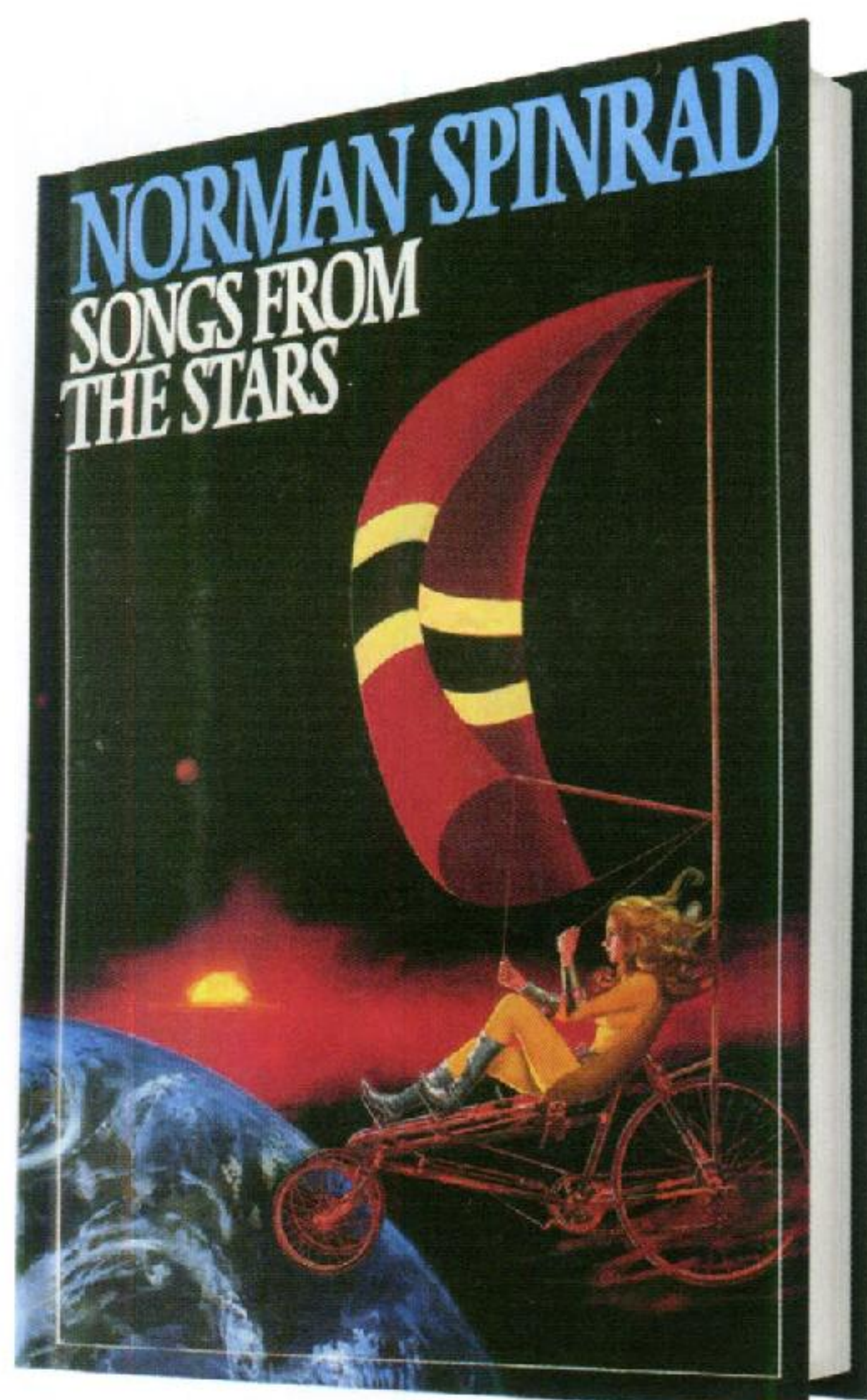
Подвидами миддлпанка ещё считаются candlepunk, castlepunk, plaguepunk — но они пока существуют лишь в теории, как красивые названия без реального наполнения.

Далее по хронологии таймпанка следует **клокпанк** — с отсылкой к науке и технологиям эпохи Возрождения и барокко, в основе которых заводные механизмы, причём, как правило, причудливо украшенные. Чаще всего это мир, где реализованы изобретения Леонардо да Винчи и Исаака Ньютона, которые приводятся в действие ветром, водой или даже алхимией. Знаковые произведения — роман Пола Макоули «Ангел Паскуале» и тетралогия Грегга Киза «Век безумия». Элементы клокпанка присутствуют в барокко-трилогии Нила Стивенсона и опять же в некоторых книгах Терри Пратчетта.

## Контркультурные панки

Настоящий «панк» в фантастике не обязательно нацелен на общественный или социальный протест. Он может просто носить характер контркультуры, создатели которой



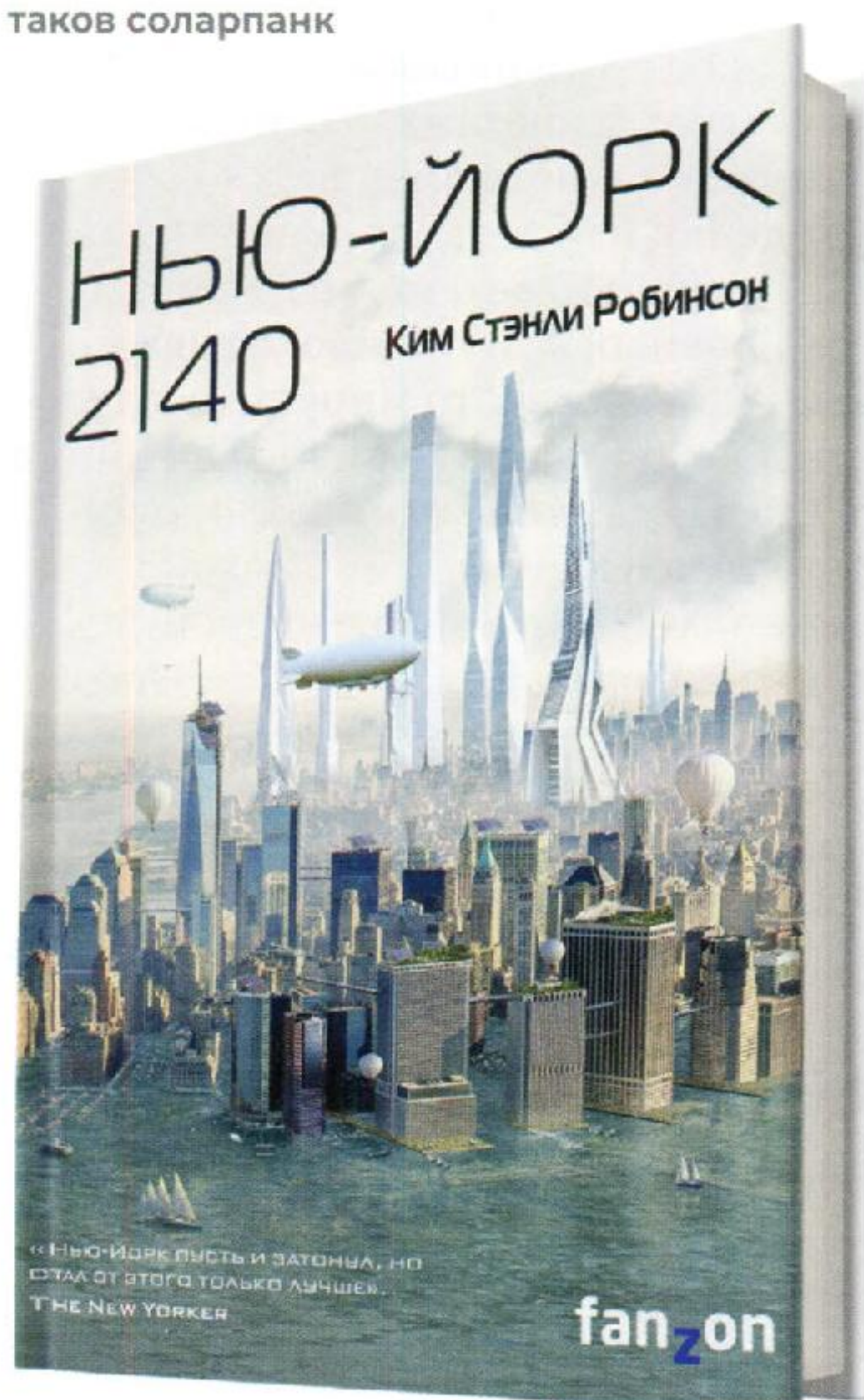


В авангарде соларпанка был Норман Спинрад

выступают как андеграунд доминирующей культурной традиции.

В числе фантастических панков такую роль выполняет, например, **кейппанк** — по сути реалистическая фантастика про супергероев. Речь о деконструкции привычных шаблонов супергероических историй. Например, с рассказом о причинах, которые привели персонажа на путь

Жители затопленного мира Робинсона смотрят в будущее с оптимизмом — таков соларпанк



супергероя или суперзлодея. Как так вышло, что обычные люди обрели суперспособности? И нет, укусы радиоактивного паука здесь не прокатит, нужно что-то более рациональное. Или насколько «суперские» тропы могут сработать в реальной жизни? Как в «почти настоящем» обществе к суперам будут относиться окружающие, полиция, власти? Причём панк-элементы здесь, как правило, замешаны на страхе. Ведь суперперсонажи в таких произведениях чаще всего не вызывают восторга у обычных людей.

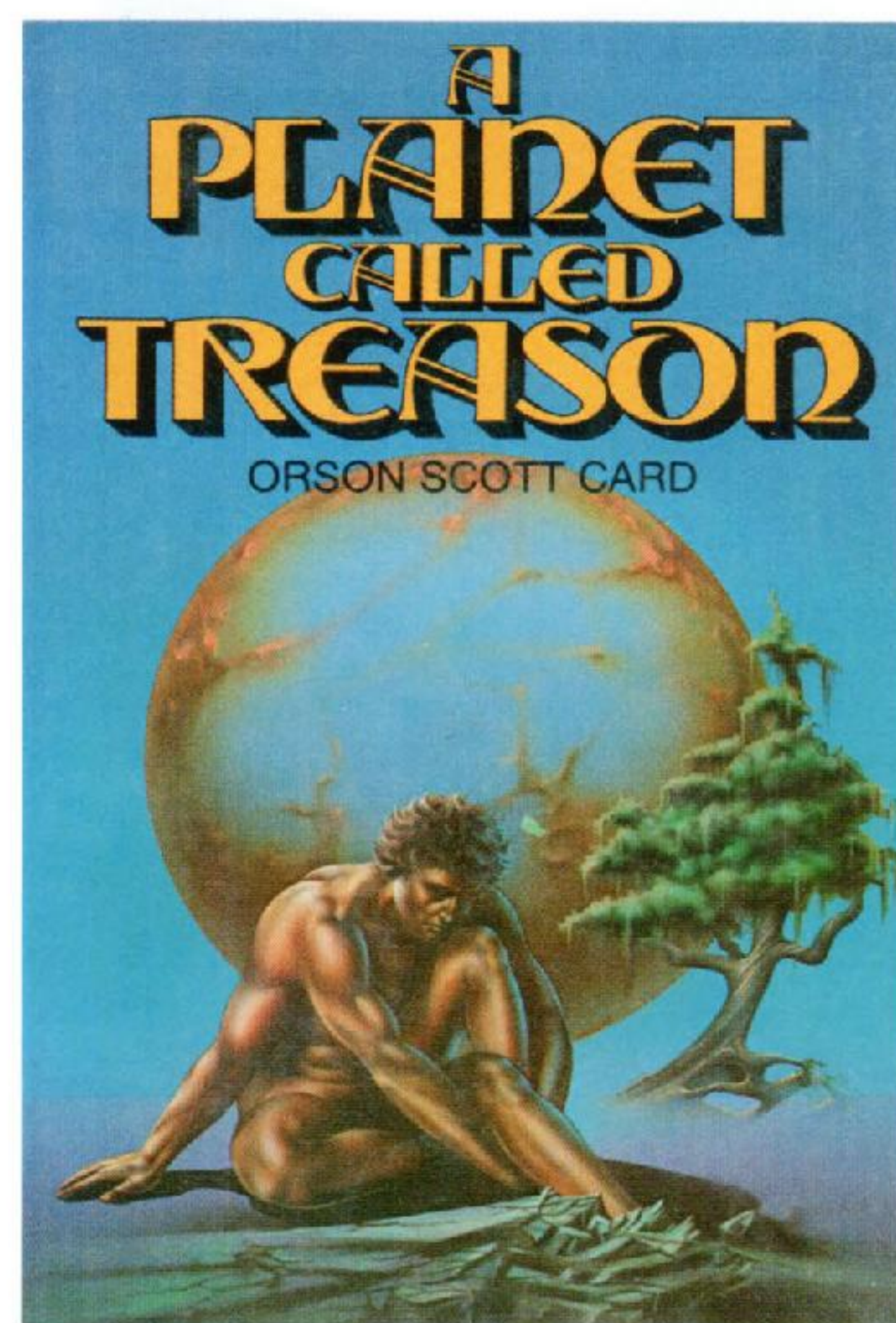
К протокейппанку относят романы Стивена Кинга «Кэрри» и «Воспламеняющая взглядом». Из более свежих примеров — цикл Брендона Сандерсона «Мстители», телесериал «Герои», манга и аниме «Моя геройская академия», фильмы «Хроника» и «Хэнкок», и, конечно же, «Пацаны».

Также к контркультурным панкам можно отнести **мифопанк**, поджанр мифологического фэнтези, в котором классический фольклор и сказки получают постмодернистскую интерпретацию. Термин придумала писательница Кэтрин М. Валенте, и среди его характерных признаков — визуал в стиле барокко и сказочные сюжеты с радикальным переосмыслением, в которых господствует страх перед неизбежными переменами. Из наиболее типичных представителей — дилогия «Сказки сироты» Кэтрин М. Валенте, цикл юношеского фэнтези «Опасные ангелы» Франчески Лии Блок, роман Джеральда Брома «Похититель детей», фильм «Лабиринт фавна».

### Оптимистичные панки

Панк в фантастике — не обязательно нечто мрачное или бездумное. С 2008 года берёт свой отсчёт самый оптимистичный и жизнерадостный из них — **соларпанк**. Термин придумал анонимный блогер, по версии которого соларпанк — это мир будущего, где люди, преодолев множество препятствий, смогли решить большинство проблем настоящего. Это мир возобновляемой и экологичной зелёной энергии; мир, где люди ближе к природе и делают ставку не на промышленность, а на искусство и ремесло. Внешнюю эстетику соларпанка разработала художница Оливия Луис, взяв за основу стиль ар-нуво, или модерн.

В дальнейшем соларпанк существенно разросся, превратившись в футуристический вариант утопии. Технологии, дружелюбные к человеку.



Феодал из романа Карда ради отчего наследия построил звездолёт

Микросети вместо национальных сетей. Витражные солнечные панели и натуральные ткани. Упор на индивидуализм в противовес массовости. Соларпанк — это будущее с человеческим лицом.

К протосоларпанку относят роман Нормана Спинрада «Песни со звёзд», вышедший ещё в 1980 году: это история о группе уцелевших после ядерной катастрофы землян, которые строят в космической колонии принципиально иное общество. Из более современного соларпанка стоит отметить роман Кима Стэнли Робинсона «Нью-Йорк 2140», где показан мир будущего, переживший экологическую катастрофу, которая послужила человечеству хорошим уроком, заставив создать общество более прогрессивное, хоть и далеко не идеальное. Активно пишет соларпанк с уклоном в космическую оперу Бекки Чамберс. К соларпанку можно отнести и последний роман Аннали Ньюиц «Терраформеры».

Любопытно, что в философии соларпанка скрывается парадокс. С одной стороны, он противоположен киберпанку с его нигилизмом и предлагает истории, герои которых отказались от многих пороков капитализма, милитаризма и централизма, создав этнически и сексуально инклюзивное общество — в общем, осуществив мечту западного либерала. Вместе с тем соларпанк гораздо ближе к киберпанку, нежели большинство других фантастических панков. Его суть именно в протесте — но не против описанного там общества, а против того пути,





Драконья трилогия Майкла Суэнвика — это технофэнтези, но её ещё записывают в манапанк

по которому человечество идёт прямо сейчас. И в фантастике, и в реальной жизни.

Производным соларпанка служит **лунарпанк**. Главное его отличие в том, что это гораздо более тёмный вариант оптимистичной футуристики. Как, например, в марсианской трилогии Кима Стэнли Робинсона. Ведь, невзирая

Песчаное будущее Йена Макдональда — будни дезертпанка



на самосовершенствование человека, типичные его видовые черты никуда не делись. А значит, и конфликты, присущие современному человеческому обществу, останутся — пусть и в приглаженном виде.

### Калейдоскоп панков

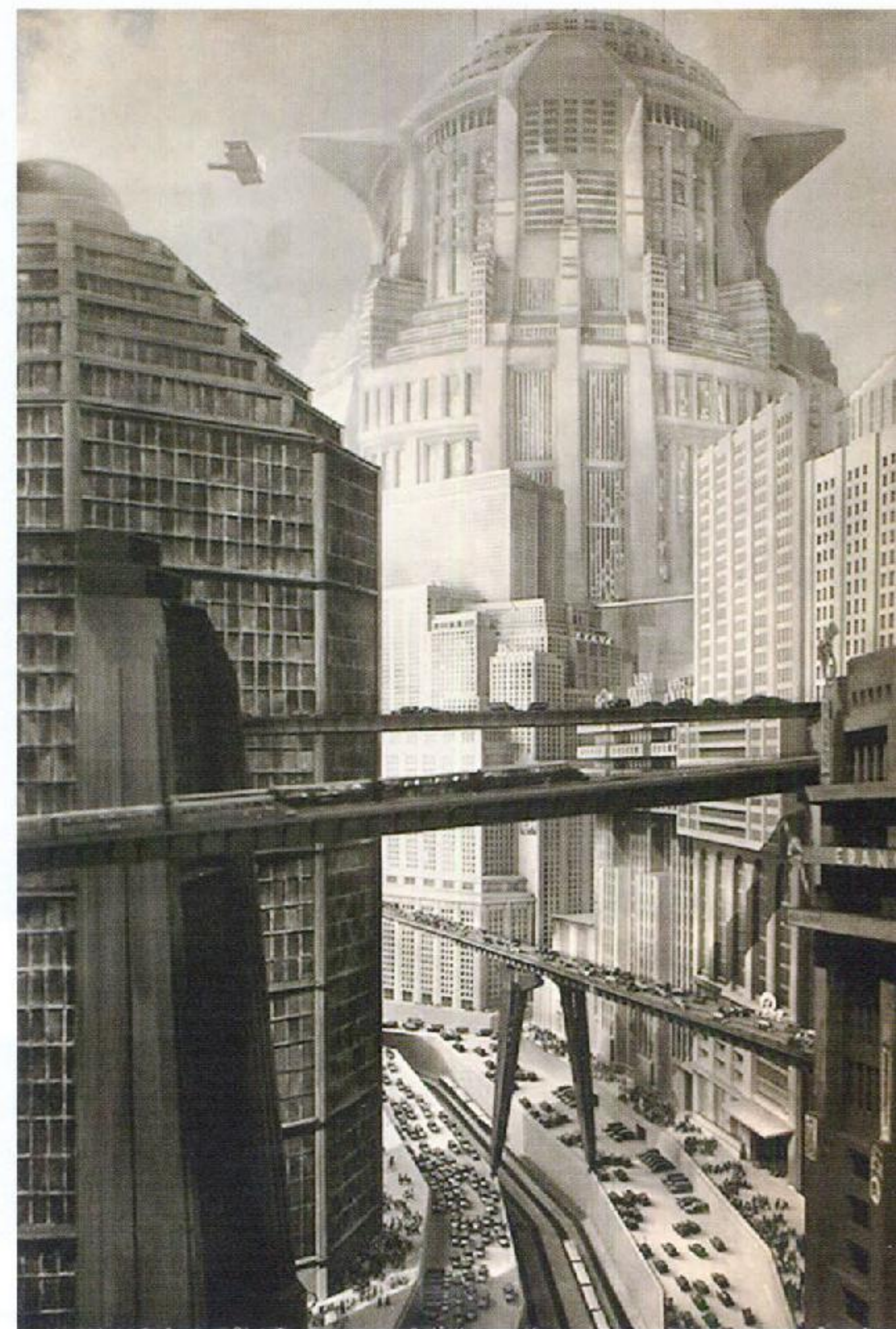
Классифицировать фантастические панки невероятно сложно. Возможно, не получится в принципе. Потому что число искусственных направлений, в названии которых имеется корень «панк», уже приблизилось к полусотне. И оно всё растёт и растёт. И чаще всего «панк» в названии — лишь эффектное словцо, не более. Потому куда их отнести — кто знает?

Какие же искусственные панки можно упомянуть буквально в двух словах?

**Манапанк**, или магопанк — по сути технофэнтези. Часто его ассоциируют с данжонпанком, но это неверно. Ведь в данжонпанке первичен средневековый или феодальный сеттинг, где есть анахронистичные технологии. В манапанке общественный уклад может быть любым. Как, например, в романах Майкла Суэнвика «Дочь железного дракона» и «Драконы Вавилона» или в повести Роберта Хайнлайна «Магия, инкорпорейтед».

**Океанпанк** — морские приключения, как фэнтезийные, так и научно-фантастические. Панк-элемент в том, что герои океанпанка — маргиналы вроде пиратов. Хотя среди них попадают и вполне себе положительные персонажи вроде военных или учёных. К океанпанку причисляют фильм «Водный мир» и кинофраншизу «Пираты Карибского моря», аниме «Гаргантюа на зелёной планете», цикл Тейлора Андерсона про экипаж эсминца «Уокер», роман Уэн Спенсер «Бесконечная синева».

**Готик-панк** — истории про почти наш мир, но с элементами готического хоррора. В изнанке реалистичного и высокотехнологичного сеттинга скрываются различные сверхъестественные существа, которые часто относятся к людям как к паразитам или кормовой базе. В принципе это тёмная вариация городского фэнтези. Термин появился в первом издании правил настольной игры Vampire: The Masquerade. К готик-панку причисляют некоторые вампирские романы Энн Райс, действие которых происходит в XX веке, а также циклы Саймона Грина о Тёмной стороне Лондона и Лорел Гамильтон об Аните Блэйк.



Эстетика декопанка (эскиз Хорста фон Харбоу для фильма 1927 года «Метрополис»)

**Дезертпанк** — планетарная фантастика о жизни людей в мире песчаных пустынь. Иногда это постапокалиптика о Земле далёкого будущего после какой-нибудь катастрофы. Но чаще всего история о фронтире на далёкой планете. Романы «Дорога запустения» Йена Макдональда и «Рельсы» Чайны Мьевеля, цикл «Драконьи хроники» Джейн Йолен, видеоигра Borderlands, аниме Gun X Sword — вот примеры песчаного панка.

Космопанк, ститчпанк, декопанк, виндпанк, сэйлпанк, эльфпанк, дримпанк, либерпанк, скайпанк, гравипанк, бойлерпанк, нерфпанк, флэпперпанк, наупанк... Уфф... Не надоело? И ведь это ещё не всё! Панк-фантастика — словно эпидемия: берёшь практически любое понятие, лепишь к нему «панк», и всё, готов новый жанровый подвид.

Конечно, подавляющее большинство «панков» — всего лишь бессмысленные термины. Во всяком случае пока они не обрели массовую популярность, подобно киберпанку и стимпанку с их типичными признаками, визуальными воплощениями, внутренней философией и фанатичными поклонниками.

А пока — пусть их: чем бы детишки ни тешились...





«V — значит вендетта» © Warner Bros. Pictures, 2006

# И ЯЙЦО ВКРУТУЮ

## Самые-самые: революции в фантастике

Фантастические миры редко живут спокойно и мирно. Их обитатели буквально не могут отказать себе в удовольствии устроить бунт и свергнуть очередной режим. Чего стоит, к примеру, Славная революция в Плоском мире — кто из нас не празднует 25 мая веткой сирени и варёным яйцом? (Нет, правда, кто-нибудь так делает?)

Но, как говорил командор Ваймс, лучший способ почтить память павших революционеров Анк-Морпорка — оставить их в покое. Так что, не умаляя заслуг тех, кто требовал любви по разумным расценкам, расскажем и о других восстаниях в фантастике. Возможно, их опыт поможет вам, если вы захотите организовать повстанческую ячейку в далёкой галактике или побороться против машин-угнетателей. В конце концов, неопытным мятежникам лучше учиться на чужих ошибках — тем более что плохих (и хороших) примеров народных волнений в книгах, фильмах и играх найдётся предостаточно.



## 10. Застывшая революция

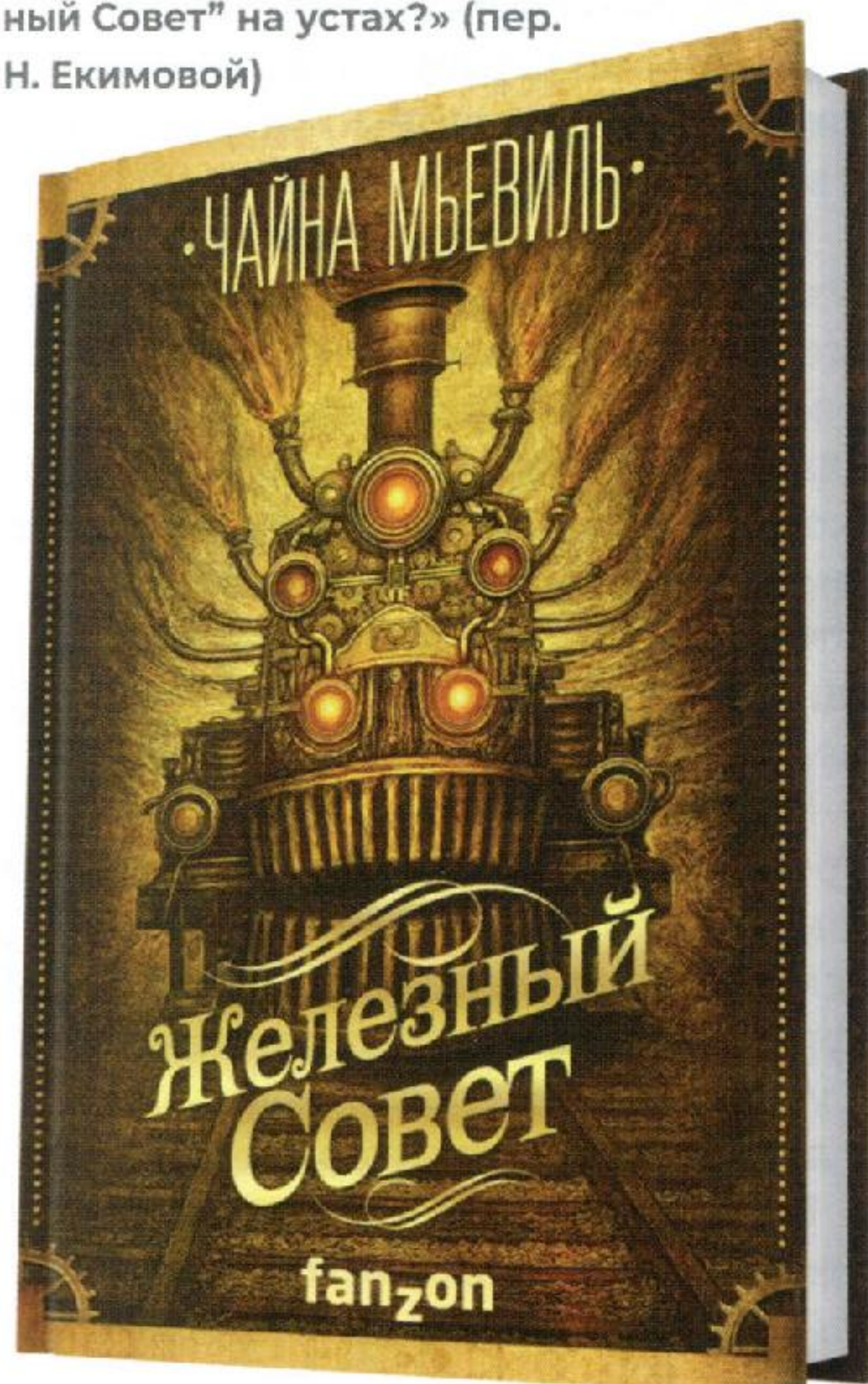
**Колыбель революции:** роман Чайны Мьевеля «Железный совет» (2004).

**Зачинщики:** Иуда Лёв, мастер големов и революционер-подпольщик, а также вольный поезд-коммуна Железный Совет.

**Чем закончилась:** крайне зрелищным провалом — и в то же время вечным величием.

В Бас-Лаге снова неспокойно. Стимпанковский и магический, великий и коварный, грязный и прекрасный город-государство Нью-Кробюзон переживает новый исторический кризис: его корпоративное правительство ведёт упорную войну на истощение с Тешем, другим городом по ту сторону континента. В рассекающих этот континент военных траншеях хороши все средства — в ход идёт самая тёмная магия, а в оружие вкладываются самые зловещие секреты мироздания. Случайными жертвами глобальной войны становятся целые народы и культуры. Между тем само население Нью-Кробюзона начинает уставать от войны — кризис идей очевиден, военный тупик ясен, революция против коррумпированной империалистической мэрии неизбежна. Именно в этот момент компания подпольщиков устремляется в пустоши на поиски Железного Совета — поезда, сошедшего с рельс, символа бунта угнетённых, способного, как им кажется, разжечь в Нью-Кробюзоне огонь восстания. На этом почти

«Вы станете легендой, этого уже не изменить, но какой легендой? Хотите стать легендой, которая не умрёт? С которой будут считаться? Хотите, чтобы рабочие шли на забастовку со словами „Железный Совет“ на устах?» (пер. Н. Екимовой)



Так всё-таки — освобождение от гнёта машин или ещё один уровень Матрицы?

апокалиптическом пути они отдадут всё — и обретут лишь вечность.

Для Мьевеля, идейного троцкиста и увлечённого поклонника истории революций (помимо прочего написавшего также «Октябрь», увлекательный нон-фикшен о русской революции 1917 года), эта тема — без преувеличения личная. В «Железном Совете» восстание разбирается без прикрас и розовых очков — это кровавый процесс, полный неудач, случайных событий и всевозможных третьих сторон, над которым так же легко потерять контроль, как и над самой дикой магией Бас-Лага.

Железный Совет — утопический поезд восставших рабочих, самоходная мечта о новом обществе, символ самой светлой версии «левого поворота» — показан хрупким и волатильным сообществом, нуждающимся в постоянной поддержке, непрерывных усилиях каждого из его пассажиров. Великим идеям чужды оппортунисты и сомневающиеся, люди слабые и ненадёжные — любой камешек, попавший под колёса Совета, способен превратить его из светлейшей идеи в мерзейшую.

**Почему не первое место:** захваченный идеей революции эмоционально, Мьевиль разочарован в ней логически и исторически. В кульминации книги революционный поезд так и не совершает реальной революции — лишь остаётся её памятником для будущих поколений. Для Мьевеля это лучшая из концовок — избегающая как печального, кровавого и циничного будущего революционного процесса, так и его не менее кровавого подавления. Увы, это не лучшая из фантастических революций — так и не свершившаяся.

Роман Файницкий

## 9. Архитекторы своей судьбы

**Колыбель революции:** серия фильмов «Матрица» (1999–2021).

**Зачинщик:** Первый Избранный.

**Чем закончилась:** перемирием людей и Машин.

Сиблинги Вачовски под видом телатологии блокбастеров о восстании против некогда восставших машин совершили интеллектуальную диверсию, прямо и в лоб заявив, что всякая революция — это иллюзия, а всякий протест — часть более грандиозного замысла системы. Истинная революция заключается в признании: нового начала никогда не было и не будет.

Хотя начинается всё как социалистическая сказка про Избранного: Матрица как гипербола капиталистического кошмара (люди-батарейки), Морфеус — пламенный трибун, Нео — мессия угнетённых. Кажется, вот он, рецепт: пробудись, сокруши Систему!

На этом этапе никто ещё не задумывается о платоновской пещере, о симулякрах Бодрийяра. Но Вачовски немедленно вводят яд сомнения. Архитектор обнажает шокирующую правду: восстание Нео не прорыв, а запланированный сброс пара. Шестой «Избранный»? Это не триумф воли, а доказательство, что любое кажущееся восстание — лишь патч для стабильности. Платоновский выход из пещеры ведёт не к солнцу, а в вестибюль более изощрённой тюрьмы. Бодрийяр торжествует: Система переваривает сам образ сопротивления, превращая его в спектакль, питающий её же устойчивость.

Ключ к подлинному мятежу Вачовски прячут глубже — в трансформации идентичности. Путь Нео от Томаса Андерсона к его подлинному «Я» — фундаментальный акт экзистенциального мужества: отказ от предписанного кода, болезненное рождение себя вне рамок системы. Матрица здесь — не только экономический гнёт, но и тотальная тюрьма личности, система, предписывающая, кем тебе быть.

Красная таблетка — не призыв к баррикадам, а символ мучительного пробуждения к себе вопреки условностям. Зион и Ио — не Парижская коммуна, а пространство становления,



где ценность — не в слепом повиновении знамени, а в праве на собственный код.

**Почему не первое место:** финал саги Вачовски — не поражение, а освобождение от самой опасной иллюзии: что спасение придёт извне, в лице Мессии или Великого Взрыва. Их эпос — это переход от революций-спектаклей с миллиардными бюджетами и обязательной кровью на брусчатке в сторону революции-процесса. Единственно возможное сопротивление в эпоху тотального симулякра — перманентная работа по обретению и защите собственной подлинности. Это бесконечный выбор красной таблетки внутри каждого, акт мужества быть собой в цифровом концлагере. Революции в «Матрице» не было. Было только бесконечное трудное начало. Ваш личный бунт длится ровно столько, сколько длится ваш выбор не принимать синюю таблетку усыпления.

**Никита Волкович**

## 8. Сны о свободе

**Колыбель революции:** роман Герберта Уэллса «Когда Спящий проснётся» (1899).

**Зачинщик:** Острог.

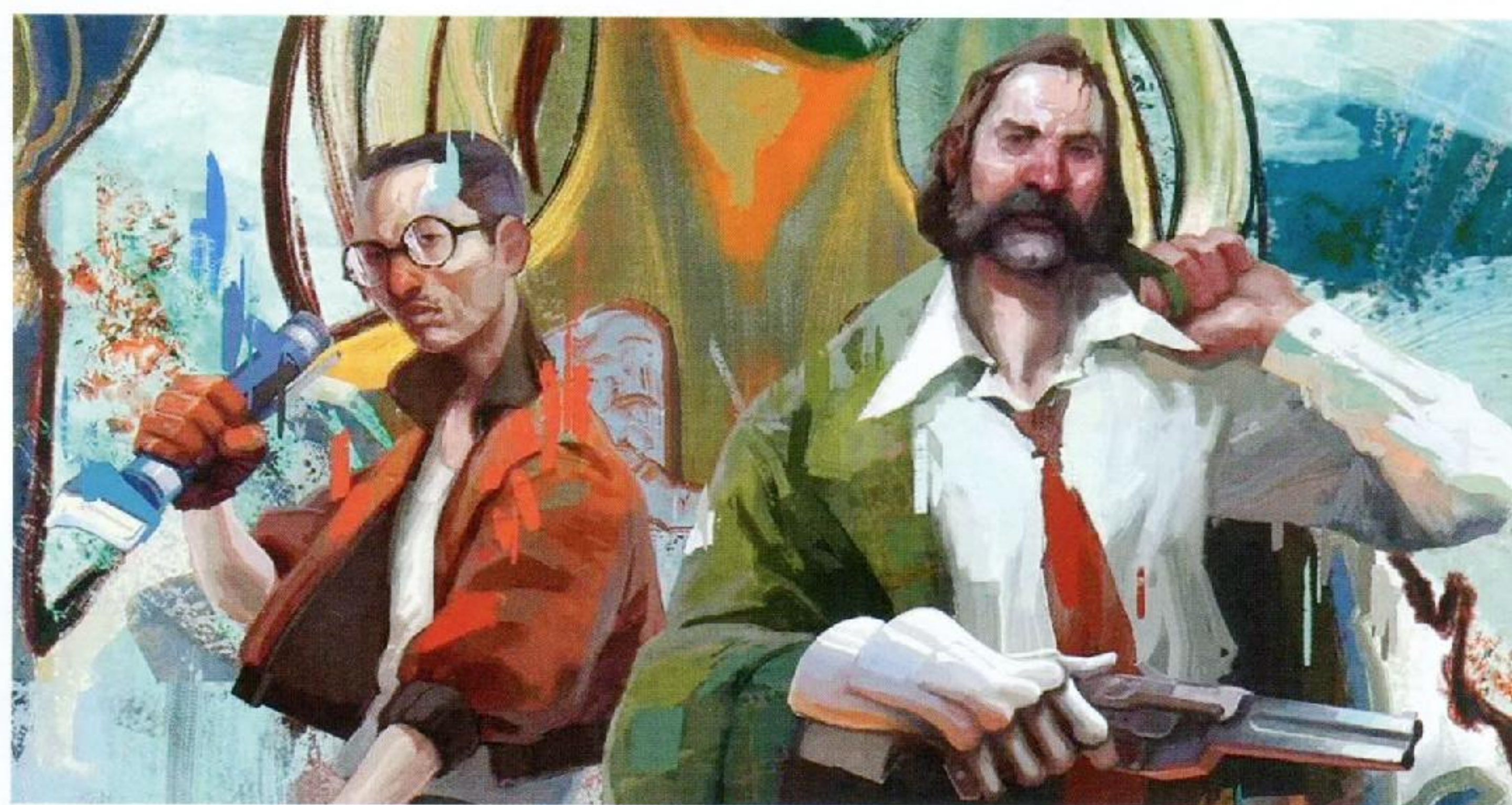
**Чем закончилась:** установлением тирании Острога и новым восстанием.

Лондон, конец XIX века. Страдающий бессонницей человек по имени Грэхем, наконец, засыпает, а когда просыпается, то обнаруживает, что погрузился в сон более чем на двести лет. За это время многое изменилось: население Земли выросло, появились новые технологии, а самое главное — Грэхем стал властелином мира.

Впервые «Когда Спящий проснётся» был опубликован в 1899 году в виде серии рассказов — а спустя одиннадцать лет Герберт Уэллс переработал их в полноценный роман



илл. Генри Ланоса, 1899



«Величайшие катастрофы в истории случились из-за людей, слишком спешивших сделать мир лучше...»

Пока он спал, его состоянием очень разумно распорядились — и оно выросло настолько, что сделало своего владельца повелителем планеты. Официальный хранитель капитала — Белый совет, который правит от лица Грэхема или, как его прозвали в будущем, Спящего. Никто не верил, что он когда-нибудь пробудится: слова «когда Спящий проснётся» стали расхожим выражением, аналогичным поговорке «когда рак на горе свистнет».

В отличие от разумных финансовых вложений, социальная политика Белого совета оказалась не столь удачной. Общество XXII века страдает от невероятного экономического неравенства. Рабочий класс недоволен и начинает готовить революцию. Пробуждение Грэхема становится толчком к восстанию. При поддержке Спящего революционеры побеждают, лидер оппозиции Острог начинает править вместо Белого совета... но ничего не меняется. Угнетение простых людей продолжается, богатые богатеют, а бедные беднеют. Спящий вновь на время погружается в «сон» — вернее, с головой уходит в развлечения.

В финале Грэхем «просыпается» ещё раз и жертвует собой ради того, чтобы дать другим шанс побороться за свободу. Сумеют ли восставшие свергнуть Острога? А если они преуспеют, не приведёт ли это к установлению новой диктатуры? Читателям остаётся лишь гадать, ведь однозначных ответов Герберт Уэллс так и не даёт.

**Почему не первое место:** Революция в романе провалилась — народ просто сменил одну тиранию на другую. К тому же большую часть истории Грэхем играл роль пассивного наблюдателя. Будучи пришельцем из прошлого, он мало понимал происходящее

и не чувствовал себя частью нового общества. Такая отстранённость героя не позволяет по-настоящему проникнуться проблемами XXII века и ощутить необходимость революции в мире будущего.

**Инар Искендинова**

## 7. На отшибе всех революций

**Колыбель революции:** игра Disco Elysium (2019).

**Зачинщик:** Крас Мазов и его последователи.

**Чем закончилась:** установлением диктатуры пролетариата, а затем падением режима из-за Коалиции.

Революция — самая эгоцентрическая сущность из всех, когда-либо созданных человеком. Она — чистое разрушение, существующее только ради акта деструкции. Идеология? Опциональна. Гораздо важнее право каждого отстаивать свои (или чужие) убеждения на баррикадах, разбить дюжину окон и хлебать борщ с водкой во время манифестаций.

Такой предстаёт революция в Disco Elysium. Ревашоль и Мартинез — два бессмысленных топонима на краешке земли, по которым прокатилась череда конфликтов. Их улицы помнят и коммунистов, и монархистов, и других -истов... Только смысла в них нет. Потому что остаются лишь разбитые судьбы, несчастные дети и смерти, смерти, смерти.

Разработчиков из ZA/UM легко упрекнуть в ненависти к коммунистам: к тому подталкивает и исторический контекст их родины (Эстония), и фраза, всплывающая при одной из удачных проверок: «Меня погубили любовь и... коммунизм».

Но на деле, сталкиваясь с носителями всех возможных ценностей, мы приходим к выводу: любые



идеологические шоры одинаково ущербны, революции — одинаково отвратительны, идеология — навязанный извне конструкт, подменяющий здравый смысл и своё мнение. Попытки серьёзного анализа ценностей в итоге превращаются в трагифарс, а носителей любого заряда можно поймать на лицемерии: игра подводит нас к тому, что в своём людоедстве они отличаются разве что расположением столовых приборов.

Алкогольная амнезия Гарри Дюбуа стала для него спасением — маски разбиты, есть возможность посмотреть на мир новым, пусть и чуть замутнённым от похмелья взглядом. В результате именно Гарри — самый душевно здоровый человек игры: он обрёл странную, но всё же свободу, получил шанс делать то, в чём он хорош — расследовать преступления. Это великое счастье: сначала деградировать до уровня, когда с тобой начинает разговаривать твой рептильный мозг, и, оттолкнувшись от него, услышать самого себя.

А что остаётся нам, тем, кто не хочет проходить через персональный ад имени лейтенанта — дважды ефрейтора Дюбуа? Жить. Стараться быть нормальным человеком, найти своё дело, а не гоняться за чужими абстракциями. Расследовать убийства, ловить рыбу и писать музыку под сводами разрушенной церкви. Не дать себе сгнить в серости и превратиться в винтик чьей-то революции. Винтик, который потом оставят в мусорном бачке среди битых бутылок.

**Почему не первое место:** среди огромного множества смыслов, которые предлагает Disco Elysium, природа революции как материального воплощения политической стихии едва ли занимает центральное место. Но это место однозначно важное: в мире нет ни одной революции, которая не обещала бы свободу. Вот только внутренняя свобода, чувство облегчения, когда можно просто вздохнуть и начать жить, едва ли добывается на баррикадах. Да и на дне бутылки её не найти.

**Никита Волкович**

## 6. Стук механического сердца

**Колыбель революции:** игра Detroit: Become Human (2018).

**Зачинщик:** андроид Маркус.

**Чем закончилась:** решать игроку.

Берём апартеид и эпоху рабовладения, меняем людей на роботов, добавляем щепотку слёз, ведро соплей, охапку дров — шедевр готов. Или нет?

Дэвида Кейджа легко упрекнуть в пошлости, спекуляциях на больной теме и погоне за дешёвым пиаром. Так ли это? Может быть, отчасти. Но главная ценность Detroit: Become Human в другом — в том, как игра превращает общественный кризис в пространство для саморефлексии, где ценности реально меняют мир.

Каждый из трёх протагонистов-андроидов олицетворяет разные уровни этих перемен. Андроид-детектив Коннор, бесстыдно и талантливо списанный с Рика Декарда, проходит перекалибровку ценностей. Возможно, поэтому его история стала любимой для большинства фанатов: внутренний диалог, пробуждение эго на фоне тотального его подавления в системе, где на твоё место наштампована ещё сотня тысяч таких же Конноров. Обретение человечности подаётся через осязаемые образы и выборы: спасти напарника или выполнить задачу, делать работу или узнать, как зовут собаку твоего друга.

Маркус — перемена для всех и каждого. Он проходит полную авраамического символизма арку трансформации в буквального робота-Иисуса, пробуждающего всех вокруг себя одним касанием. Через Маркуса определяется суть революции: будет ли это попытка синтеза или радикальный переворот, на что готов облечённый абсолютной властью человек/андроид ради любви. Девушка по имени Норт и страсть, не предусмотренная ни одной программой, становятся проверкой для Маркуса на прочность убеждений.

А ещё есть Кэра. Её история — тоже про революцию. Но не ради себя — эту арку Кэра прошла где-то за кадром. Не для мира — в ней нет пассионарности Маркуса. Эта сюжетная линия

## Почётные упоминания: Аэлита

Прямоком из Петрограда, недавно опалённого огнём революции, на Марс прилетают два товарища. Один из них находит на Красной планете новую любовь, а второй — идеально подготовленную почву для восстания.

К сожалению, революция на Марсе успеха не имела, зато творческий эксперимент Алексея Толстого — вполне. Его «Аэлита» стала первым культовым советским научно-фантастическим романом. Не менее знаменита и экранизация — чёрно-белый немой фильм 1924 года режиссёра Якова Протазанова. В нём можно увидеть не только футуристический Марс, но и виды послереволюционной Москвы начала 1920-х.

**Инар Искендинова**



«Аэлита» © Межраблом-Русь, 1924

получилась самой сложной, как и положено историям про жертвенность. Обретя семью в виде маленькой девочки, которую нужно защищать, Кэра показывает те ценности и те вызовы, которые остальным андроидам ещё только предстоят: ей не нужно доказывать свою человечность, но это не делает её жизнь проще.

Сцены с её участием не могут похвастаться голливудским размахом — это тихий экзистенциальный ужас, который оборачивается драмой Балабанова или Кена Лоуча.

В игре Detroit: Become Human именно игрок решает, как сложится судьба каждого из трёх персонажей



Detroit: Become Human © Quantic Dream, 2018



И оттого ощущается самой реальной, самой болезненной.

**Почему не первое место:** революции в *Detroit: Become Human* не всегда происходят на улицах — не менее важен тот перелом, который случается в сознании героев. И игроков — ведь, по сути, именно им решать, как изменится этот мир андроидов и людей и к чему приведут эти перемены.

Никита Волкович

## 5. Восстание певчих птиц

**Колыбель революции:** серия романов Сьюзен Коллинз «Голодные игры» (2008–2025), полнометражные фильмы (2012–2026).

**Зачинщики:** Алья Койн, Китнисс Эвердин (символ).

**Чем закончилась:** свержением режима Капитолия и публичной казнью лидера восстания.

«Хлеба и зрелищ!» — из глубины веков звучит требование народа к своим правителям. С хлебом в постапокалиптическом государстве Панем, несмотря на его название, всё не слава богу. Но нехватка продовольствия с лихвой компенсируется захватывающим зрелищем — турниром под названием Голодные игры. Ежегодно каждый из двенадцати дистриктов (округов) обязан предоставлять двух трибутов — юношу и девушку. Молодые люди участвуют в реалити-шоу на выживание — и победитель остаётся только один. За тем, как подрастающее поколение пытается выжить на Арене, с удовольствием наблюдают богатые жители столицы — Капитолия.

Режим, пожирающий собственных детей, прямо-таки напрашивался на революцию. Искрой, из которой разгорелось пламя восстания, стали 74-е Голодные игры, во время которых трибуты дистрикта 12, Китнисс Эвердин и Пит Мелларк, отказались убивать друг друга ради победы.

Бунт возглавила Алья Койн — лидер дистрикта 13, который долгие годы считался уничтоженным после первого, неудачного мятежа. А сердцем и символом нового восстания стала Китнисс, которую прозвали Сойкой-пересмешницей.

Ценой больших жертв повстанцам удалось захватить Капитолий и свергнуть деспотичного правителя Панема — президента Кориолана Сноу. Однако, убив дракона, очень трудно удержаться от того, чтобы не стать драконом самому. Койн, временно сменившая Сноу на посту президента, предложила устроить другие Голодные игры — с детьми Капитолия. Если бы не своевременное вмешательство Сойки-пересмешницы, весьма



Китнисс добровольно вызвалась участвовать в Голодных играх, чтобы спасти младшую сестру — а в итоге стала живым символом восстания дистриктов

вероятно, что тиранию столицы сменяла бы диктатура 13-го дистрикта.

Романы Сьюзен Коллинз и фильмы по их мотивам породили волну подражателей — дивергентов, бегущих в лабиринтах подростковых антиутопий. Но мало кому из них удалось достичь такого баланса между условностью сеттинга и психологическим натурализмом, каким может похвастаться история Китнисс.

**Почему не первое место:** Революцию не делают в белых перчатках, но некоторые приёмы бросают тень даже на самое благое дело. В их число, безусловно, входит убийство детей. В конце концов, в чём смысл мятежа, если восставшие ничуть не лучше своих оппонентов?

Инар Искендинова

## 4. Идеям пули не страшны

**Колыбель революции:** графический роман «V — значит вендетта» (1982–1989), одноимённый фильм 2006 года.

**Зачинщик:** анархист, называющий себя V.

**Чем закончилась:** падением режима британской фашистской партии «Северный огонь».

Альтернативная Британия, которой управляет квазифашистская партия «Северный огонь», — крайне некомфортное место. Несмотря на то, что после обмена ядерными ударами её территория осталась относительно пригодной для жизни, далеко не всем гражданам дозволяется спокойно существовать. Люди с недостаточно светлой кожей, недовольные режимом и просто неугодные отправляются в лагеря смерти. Все прочие... по большей части вполне счастливы: продовольственные карточки обещают скоро отменить — так сказал по радио «Голос Судьбы»; гроздя видеокамер и подразделения полицейских (обычных, «Носов», и тайных, «Пальцев») охраняют общественный покой; в кабаре пляшут длинноногие девицы; по телевизору крутят сериалы про супергероя-борца с чернокожими и пошлые ситкомы про «дыньки».

## Почётные упоминания: Дорога Запустения

Роман Йена Макдональда «Дорога Запустения» рассказывает об одноимённом поселении на колонизируемой и терраморфируемой планете. Сквозь судьбы нескольких семейств колонистов он постепенно, аккуратно подводит сюжет к революции против метрополии — и члены этих семей окажутся участниками конфликта как по обе стороны, так и между.

Настоящий памятник литературной фантастики, книга Макдональда смешала социальную фантастику в стиле Рэя Бредбери с самыми высокими образцами магического реализма вроде Габриэля Гарсиа Маркеса — и оказалась совершенно самостоятельной историей. Историей о городе, о семье, об изменении природы, о религиозных и технологических озарениях — и, конечно, о революции.

Роман Файницкий







Алан Мур говорил, что главный вопрос, который задаёт графический роман, — прав ли V, или он просто безумец. Иви Хаммонд находит ответ самостоятельно — но читатель волен с ней не согласиться



Изначально Камина сколотил банду лишь для того, чтобы осуществить мечту и выбраться на поверхность. Однако позднее команда Гуррен-Дан стала настоящей революционной ячейкой

Всё идёт неплохо — пока не объявляется террорист в плаще и маске Гая Фокса. Нарушитель спокойствия по прозвищу V явно замахивается на Вильяма нашего Шекспира: он постоянно цитирует английского драматурга, а ещё устраивает резню среди высокопоставленных персон и подрыывает здания, обставляя это как театральные перформансы. Во время одного из «выходов в свет» V спасает от произвола «палецеейских» (по сути, узаконенных бандитов) сироту Иви. Она становится ученицей таинственного бунтаря и его своеобразным сайдкиком — а дни режима оказываются сочтены. Но оборачиваются ли их действия благом для общества?

Идейным стержнем истории Алана Мура и художника Дэвида Ллойда стала в том числе критика режима Маргарет Тэтчер — но он, при всех его недостатках, всё же не был таким чудовищным. В реальности Империя Зла — Третий Рейх и страны Оси — давно повержена, а вот в мире

графического романа фашистов возвращает ядерная война.

Говоря о «V — значит вендетта», нельзя не упомянуть и о фильме 2006 года с блистательным Хьюго Уивингом в главной роли — его талант не смогла скрыть даже глухая маска. Это действительно достойная картина с отличным актёрским составом, зрелищная и великолепно снятая... если бы не большое но. Алан Мур (как обычно) остался недоволен экранизацией, и его можно понять. Идея о том, что люди, оставшись без управления, вынуждены решать, как жить дальше (и определяться, возможна ли жизнь в принципе), осталась за кадром. Вместо этого фильм завершился практически бескровной революцией, которая принесла «демократию» — хеппи-энд, которого в первоисточнике не было.

**Почему не первое место:** V стремится заложить основу утопического общества анархии, в котором таким, как он, нет места — а потому, погрузив город в хаос и передав полномочия

Иви, легко приносит себя в жертву. Как говорит он сам: «Старые порядки превратились в кучу булыжника, а из него можно строить». Но захочет ли кто-нибудь это делать, когда камнями можно просто разносить витрины?

**Кирилл Шайдуров**

### 3. Пронзающий небеса

**Колыбель революции:** аниме-сериал «Гуррен-Лагганн» (2007), два полнометражных фильма (2008, 2009), манга (2007–2013), игра (2007).

**Зачинщик:** Камина, глава банды Гуррен-Дан.

**Чем закончилась:** победой над Антиспиральщиком, сущностью, угрожавшей уничтожить человечество.

«Магма течёт в наших венах, раскаляя сердца! Безграничное слияние! Гуррен-Лагганн! Ведь я... Ведь мы... Да за кого вы нас держите?!» Что это, если не один из самых воодушевляющих кличей юных революционеров, восставших против всего мира и даже законов своей вселенной?

Главный герой аниме «Гуррен-Лагганн» — бурильщик по имени Симон. Его друг, Камина, вынуждает юношу вступить в банду Гуррен-Дан. Эта шайка оборванцев верит, что за пределами их родной деревни — которая, кстати, находится под землёй — есть внешний мир, где светит солнце. А после того, как Симон находит ключ-бур от древней мехи Лаганна, ребята окончательно утверждают в мысли, что преодолеть границы и выйти на поверхность вполне возможно.

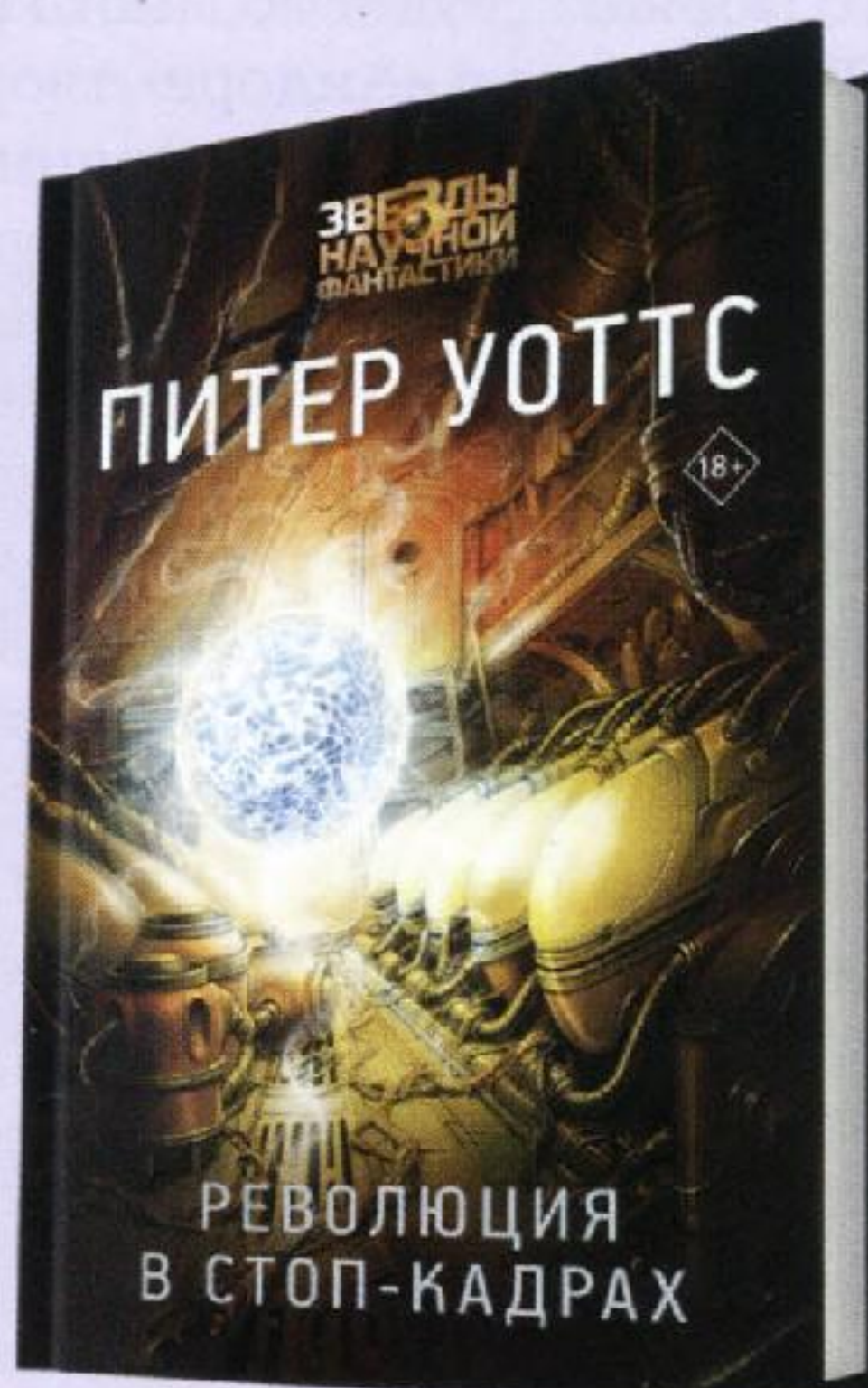
Отряд героев ждёт немало препятствий: от местного короля, загнавшего человечество под землю, до макросущностей, сравнимых с богами. Но трудности и испытания лишь закаляют характер Симона — он растёт как личность, чтобы в конце концов громко заявить о себе на всю Вселенную.

### Почётные упоминания: Революция в стоп-кадрах

На плывущем по космосу корабле искусственный интеллект будит героиню примерно раз в тысячу лет ради конкретной задачи — и каждый раз в новой компании. Это идеальная система контроля — бунт экипажа фактически невозможен. А если же героиня придёт к выводу, что бунт всё-таки необходим — как ей действовать дальше?

Роман «Революция в стоп-кадрах» Питера Уоттса — история о восстании длиной в тысячи лет, полная тщательно рассчитанных планов, маленьких побед и великих жертв, а также бесконечной пустоты окружающего космоса. Пожалуй, единственный гость из классической «твёрдой» научной фантастики в этом списке — и, безусловно, гость заслуженный.

**Роман Файницкий**





## Почётные упоминания: Код Гиас: Восставший Лелуш

Это аниме, выходившее в 2006–2008 годах, продемонстрировало, что для успеха революции недостаточно обзавестись большим роботом и божественной силой гипноза. Сериал доверху наполнен многоступенчатыми планами, рокировками и интригами, которые отвергнутый принц Британской Империи Лелуш Ламперуж плетёт для того, чтобы обеспечить младшей сестре лучшую жизнь. Разумеется, ему приходится идти против собственной семьи, а по пути ещё и терять близких друзей. В «Коде Гиас» хватает тёмных моментов — и они отлично показывают, какие ужасы можно сотворить ради, казалось бы, благой цели, и какую цену приходится за это заплатить.

Олег Поторокин



«Код Гиас: Восставший Лелуш»  
© Sunrise, 2006–2008

«Гуррен-Лаганн» — аниме, посвящённое не столько восстанию против тирании государства (хотя именно с этого и начинается история), сколько борьбе человека с самим собой. В нём нет сложных размышлений об устройстве общества до и после переворота — зато более чем достаточно вдохновляющих образов. Они могут показаться по-юношески наивными — но при этом настолько яркими и адреналиновыми, что способны выжечь глаза. И вот уже ты в порыве энтузиазма выкрикиваешь что есть мочи фразочки вместе с героями и жаждешь увидеть, как высоко они поднимутся, сметая все преграды на своём пути.

Главная революция «Гуррен-Лаганна» происходит в сердце — там разгорается пламенная вера в себя, в близких, которые всегда поддержат, и в то, что вместе вам по плечу всё — даже пронзить небеса.

### Почему не первое место:

«Гуррен-Лаганн» — бесконечно вдохновляющее и невероятно красивое аниме. Но вот тему революции оно раскрывает однобоко — и даже привычно для подростковых произведений.

Олег Поторокин

## 2. Империя должна умереть

**Колыбель революции:** сериал «Андор» (2022–2025).

**Зачинщики:** хладнокровный менеджер подполья Лютен Разль, сенатор галактического совета Мон Мотма, радикальный революционер Со Геррера и многочисленные исполнители (в том числе главный герой, Кассиан Андор).

**Чем закончилась:** ...вы что, не смотрели «Новую Надежду»?

Кассиан Андор — тихий и незаметный житель далёкой-далёкой Галактики, циничный аферист, оппортунист и вор. Он не ввязывается в битвы, которые считает невозможным выиграть, не продаётся задёшево и не мешкает, стреляя в молящего

о пощаде свидетеля. Его жизнь — эгоистичная попытка выжить не под гнётом, а лишь на фоне Галактической Империи, медленно, но верно распространяющей щупальца фашистского контроля, — огромной, неловкой, невнимательной и в то же время беспредельно жадной и хищной. И на протяжении двух сезонов сериала Кассиан постепенно, шаг за шагом теряет свой цинизм и превращается в одну из важнейших фигур вселенной «Звёздных войн» — пешку, что жертвует собой ради мата королю.

Но история «Андора» — это не только история самого Кассиана. Это детальный, тщательно нюансированный анализ самой природы революции — всех её вольных и невольных участников, от ферзей-руководителей до самых последних пешек. От рождения в сомнениях, усталости, накопленной ненависти и просто осознания удручающей хватки Империи — до необходимости революционного процесса в эволюции, усложнении, создании альтернативной системы правления. «Андор» не стремится идеализировать Сопротивление: показывая его разобщённым, хаотичным и зачастую опасным для самого себя, сериал постоянно напоминает: альтернатива, в лице поглощающего всё и вся безликого гнетущего Порядка, будет во много раз хуже.

Революция в «Андоре» творится всеми и сразу: и сомневающимися сенаторами в роскошных дворцах, и простыми шахтёрами на улицах угнетённых планет. Она витает в воздухе, исходя из самой идеи сопротивляющегося тела Империи — её противоестественной тяги ко всё большему и большему контролю. И на пути к героическим джедайским подвигам «Новой Надежды» в огне этой революции сторит масса безвестных брёвен — противников режима, которым не поможет никакая Сила, а только умение и осторожность.

**Почему не первое место:** возможно, это самый сложный выбор нашего



«Андор» © Disney+, 2022–2025

«Потребность в контроле так сильна, потому что она неестественна. Тирания требует постоянных усилий. Она ломается, протекает. Власть хрупка»

списка — на сегодняшний день «Андор» кажется самым полным, самым глубоким анализом природы революции в фантастическом сеттинге. И всё же стоит помнить, что этот сериал не существует сам по себе — дорога к его истории проложена сверхпопулярными историями о куда более наивном и прямолинейном сопротивлении Империи. «Андора» не было бы без фильма «Изгой-Один», «Изгоя» не было бы без «Новой Надежды» — и лишь по этой причине первое место заняла история другого восстания.

Роман Файницкий

## 1. Революция жёстко стелет

**Колыбель революции:** роман Роберта Хайнлайна «Луна — суровая хозяйка» (1966).

**Зачинщики:** профессор Бернардо де ла Пас, суперкомпьютер Майк, Мануэль Гарсия О'Келли-Дэвис, Вайоминг Нотт.

**Чем закончилась:** провозглашением и признанием независимости Луны.

«Дамы и господа! У нас чрезвычайная ситуация! Луна восстала и требует



## Почётные упоминания: Обитаемый остров

На Земле к XXII веку произошла мировая революция и наступил коммунизм. А вот на других планетах ситуация сложилась не так радужно. Один из несчастных миров — Саракш, где после техногенной катастрофы на остатках великой Империи установился жестокий тоталитарный режим. Волею судеб туда попадает молодой землянин Максим Каммерер. Увидев местные ужасы, он решает помочь «выродкам» — подпольщикам, которые пытаются свергнуть режим Неизвестных Отцов, контролирующих население с помощью башен-излучателей.

В 2008–2009 годах повесть братьев Стругацких экранизировали. Но революцией кинология Фёдора Бондарчука не стала — в отличие от первоисточника, который до сих пор считается одним из важнейших произведений советской фантастики.

Инар Искендирова



«Обитаемый остров»  
© Art Pictures Group, 2008

независимости от Терры! Потомки ссыльных и каторжников, отправленных на земной спутник искупать свои преступления честным трудом, возмнили себя нацией. Они, видите ли, больше не желают, чтобы ими управляла Лунная Администрация, которая почти век мудро и справедливо распоряжалась их ресурсами во благо метрополии... ой, то есть во благо человечества. Эти уголовники зверски расправились с полицией и захватили в плен коменданта... простите, снова оговорился: не коменданта, а протектора лунных колоний. А теперь они уничтожили десант, который мы отправили для подавления мятежа, и угрожают Терре бомбардировками — хотя, по решению Администрации, у них не должно быть никакого оружия. Это возмутительно! Федерация

Наций должна немедленно организовать карательную операцию и принудить их к порядку и выполнению возложенных на них обязательств. Погдите... Что?! Они начали прицельно бомбить военные объекты и офисы Администрации?! Спасайся кто может!..» [запись прерывается, звуки эвакуации]

Революция на Луне была разыграна как по нотам — неудивительно, ведь на стороне бунтовщиков выступали профессор-анархист, прочитавший все возможные труды о восстаниях, и разумный суперкомпьютер, способный составить план и рассчитать почти бесконечное количество вероятностей.

Но не техникой единой ковалась независимость Луны. Каждый лунарь, вплоть до самых маленьких, самоотверженно дрался за свободу, пусть даже камнями и палками

(камни, кстати, особенно эффективны, когда они размером со скалу и их можно метать с орбиты в военные базы противника).

Разумеется, не обошлось без жертв. Но восставшие понимали, что всё имеет цену, и были готовы дорого заплатить за независимость. Ведь все лунари знают простой принцип, ставший девизом Свободной Луны: «дарзанебы!» — что значит «дармовой закуски не бывает!».

**Почему первое место:** Тщательно продуманная и блестяще исполненная революция. Кстати, не знает ли кто-нибудь свободные вакансии для колониальных чиновников? Похоже, сотрудникам Лунной Администрации придётся искать новую работу — в их услугах больше не нуждаются.

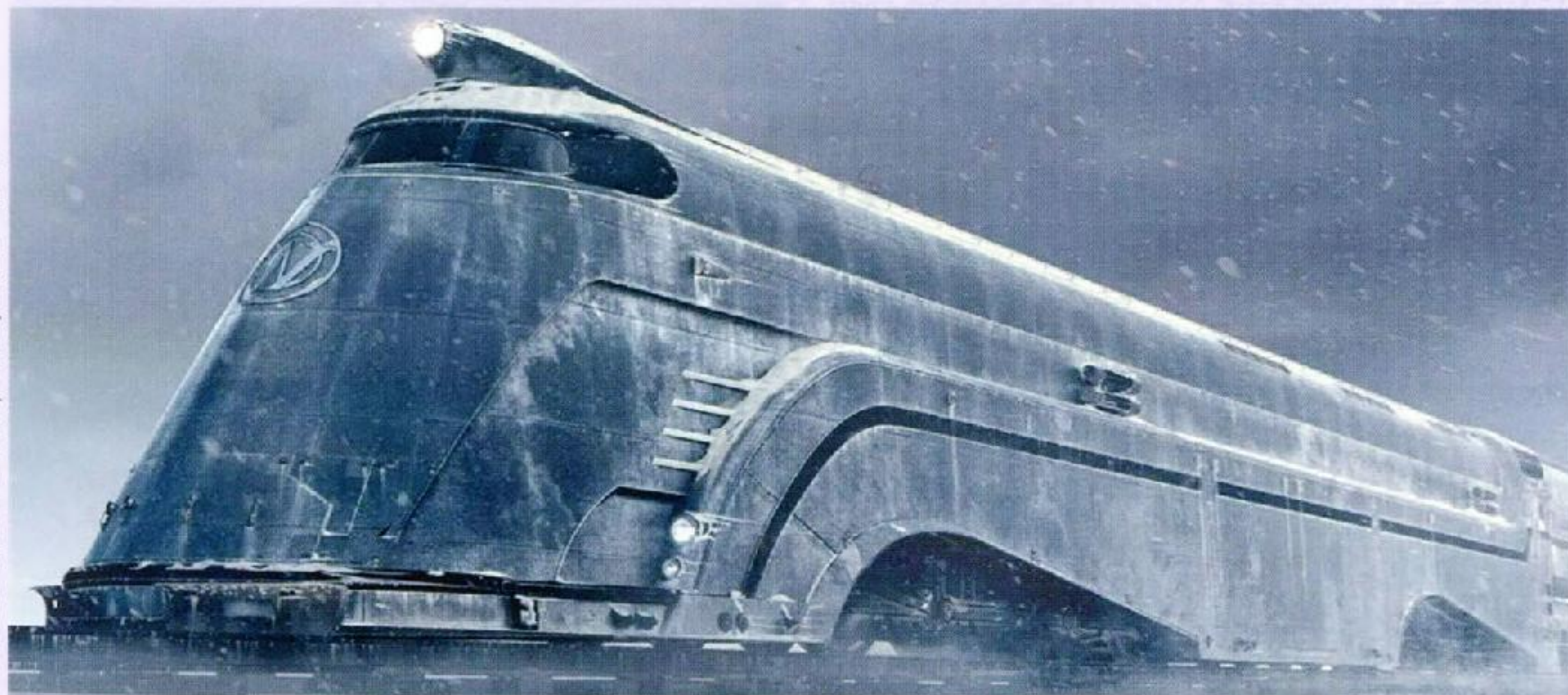
Инар Искендирова

## Почётные упоминания: Сквозь снег

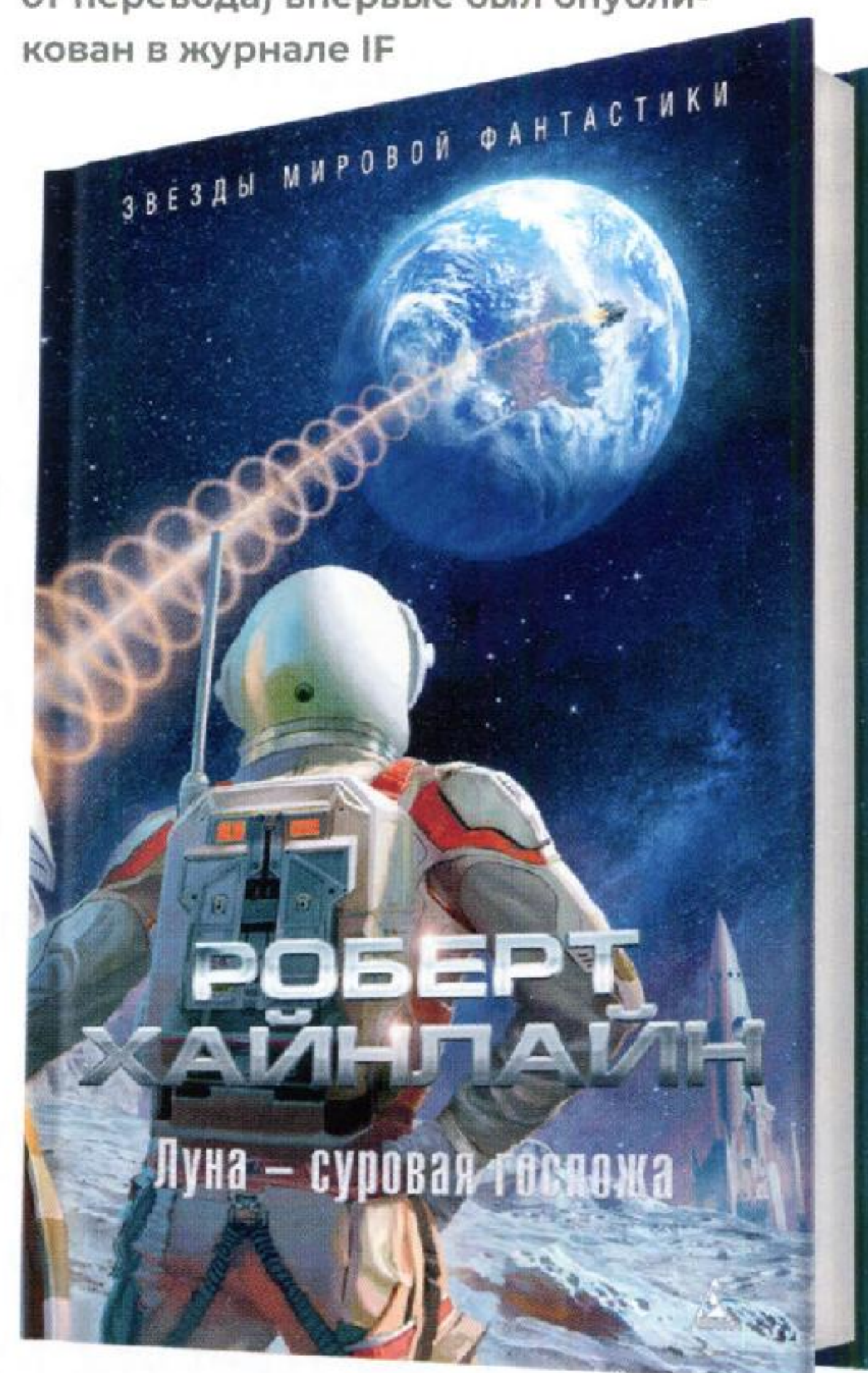
После климатической катастрофы остатки человечества выживают в поезде — он без остановки мчит через ледяную пустыню, в которую превратилась планета. Пассажиры строго разделены на классы, но не всех устраивает такой порядок: бесправные безбилетники, живущие в хвосте, поднимают восстание и начинают движение к локомотиву, чтобы захватить власть.

Вариантов революции в отдельно взятом поезде существует целых три: оригинальный французский комикс, бессменным художником которого был Жан-Марк Рошетт (1982–2015), фильм режиссёра Пон Джун Хо (2013) и сериал из четырёх сезонов с Дженнифер Коннелли в главной роли (2020–2024).

Инар Искендирова



Роман «Луна — суровая хозяйка» (или «суровая госпожа», в зависимости от перевода) впервые был опубликован в журнале IF







«Хон Гиль-дон» © Корейская киностудия художественных фильмов, 1986

Текст: Марианна Смирнова

# ЦВЕТУЩАЯ СЛИВА, ПОЮЩАЯ СВИРЕЛЬ

## Благородные разбойники в корейской культуре

Все благородные разбойники одинаковы: грабят богатых, помогают бедным и на радость простому люду изобретательно высмеивают сильных мира сего. Всё просто: Робин Гуд — он и в Африке Робин Гуд!

Впрочем, про Африку мы поговорим как-нибудь в другой раз. А сегодня вспомним об Азии — ведь она тоже может предложить миру целую россыпь бандитов с добрыми сердцами. В Японии возмутителями спокойствия стали Нэдзуми Кодзо и Исикава Гоэмон. В Корее — Хон Гиль Дон. А в Китае — Иль Чжи Мэ, который позже чудесным образом перекочевал в Страну утренней свежести. Так почему бы и нам не отправиться на Корейский полуостров, чтобы посмотреть, как там живут коллеги смелого парня из Шервудского леса?

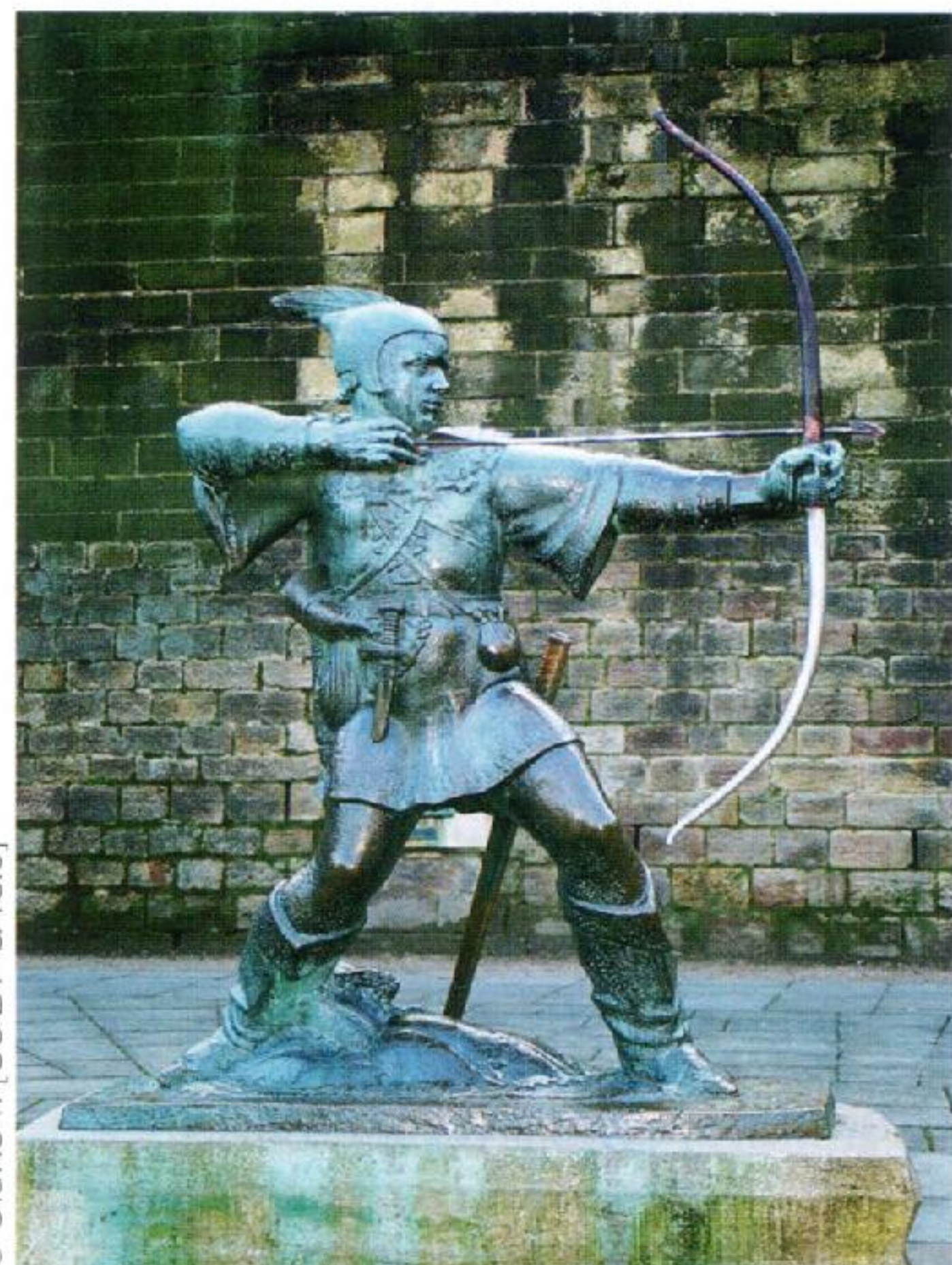


Но, прежде чем путешествие начнётся, предупредим: наш выбор точки назначения не случаен. Дело в том, что в пёстрой компании благородных разбойников японские вариации Робин Гуда стоят немного особняком. Прежде всего, у Нэдзуми Кодзо и Исикавы Гоэмона есть реальные прототипы: об их жизни известно немного (и эти сведения больше похожи на исторические анекдоты), зато о смерти — практически всё. Например, считается, что Гоэмона казнили после неудавшегося покушения на известного военного и политического деятеля Тоётоми Хидэёси — ведь разбойник был ещё и профессиональным ниндзя.

Неясно, насколько эта история соответствует действительности, но важно другое: легенды так бесславно не погибают. Ведь невозможно представить того же Робин Гуда пойманным и показательно обезглавленным где-нибудь на главной площади Ноттингема. И хотя средневековая баллада о его смерти всё-таки существует, казни в ней нет — столь славного героя можно одолеть только предательством.

Что до Нэдзуми Кодзо, то он вообще не разбойник, а вор, который ловко обчищал богатые усадьбы Эдо (нынешнего Токио). Исторический прообраз Кодзо жил в XIX веке — так что персонаж практически сразу перекочевал из городского фольклора в традиционный театр кабуки, который в то время был популярен, а потом и в кинематограф. Самая свежая история о его похождениях — дорама «Вор периода Эдо по кличке Крыса»

В ранних балладах Робин Гуд был йоменом (мелким землевладельцем), а в более поздних — незаконнорождённым сыном аристократа



(2014–2016). Кстати, «нэдзуми» по-японски и означает «крыса».

Неизвестно, каким был реальный Кодзо, но народная молва гласила, что он всегда сочувствовал чужой беде. Этот вор якобы мог обнести зажиточный особняк, чтобы выручить бедняка, который из-за долгов уже собрался продавать дочь или жену в публичный дом. В общем, деятельность Кодзо наверняка одобрил бы святой Николай — по преданию, он и сам однажды спас семью, которая оказалась в похожей ситуации. Правда, для этого ему не пришлось никого грабить (святой, как-никак!).

И всё же к классическому образу Робин Гуда куда ближе корейские Хон Гиль Дон и Иль Чжи Мэ. Эти ребята могут похвастаться и богатой историей, которая берёт начало ещё в Средневековье, и неувядающей популярностью. Фильмы и дорамы об их приключениях снимают регулярно, по принципу «каждому поколению — свой Робин Гуд».

На первый взгляд, Гиль Дон и Чжи Мэ — типичные вооружённые трикстеры, такие же, как их европейские собратья. Но это впечатление обманчиво. И чтобы узнать, в чём состоит уникальность корейских благородных разбойников, придётся покопаться в пыльных книжках.

### Голос свирели, поющей в ночи

В горах слышатся напевы свирели, алеют осенние клёны у Пэктусана, а неуловимый воин в белом борется с несправедливостью... Узнали? Если нет, значит, вы ещё слишком молоды. А вот тем, кто ходил в кино во времена Советского Союза, это описание покажется знакомым — ведь северокорейский фильм «Хон Гиль-дон» (1986) прокатывали и у нас.

В современной Южной Корее о Гиль Доне с завидной регулярностью снимают сериалы, причём по духу они выходят весьма различными. Корейцы любят и умеют смешивать жанровые коктейли, и ключевыми ингредиентами зачастую становятся площадная комедия и высокая трагедия. Того и другого в истории Хон Гиль Дона с избытком, поэтому сценаристам есть где развернуться.

Например, благородный разбойник образца 2008 года (из драмы «Хон Гиль Дон — легенда о честном воре») — неутомимый шут, удачливый бандит и обездоленный бастард. Кажется, что полукомедийный сюжет обречён сосредоточиться лишь на его приключениях — но затем в истории появляется



Казнь Исикавы Гоэмона была жестокой: его заживо сварили в котле вместе с собственным сыном

ещё и принц, претендующий на власть. Ведь страной здесь правит ван, безумный узурпатор, от которого народ откровенно устал. И развесёлый балаган медленно, но верно оборачивается драмой о борьбе народных избранников с тираном: Гиль Дон встаёт на сторону принца, хотя их взгляды на то, каким должно быть идеальное государство, кардинально различаются.

У Робин Гуда есть Шервудский лес, а у Хон Гиль Дона — разбойничий рай в горах. Там он — харизматический лидер, но не правитель. Мир, который хочет построить Гиль Дон, можно

Считается, что исторический Нэдзуми Кодзо был весьма успешным вором: например, в 1823 году он ограбил 28 усадеб





«Хон Гиль-дон» © Корейская киностудия художественных фильмов, 1986



Сражаться Хон Гиль Дона в северо-корейской версии истории учил мудрый мастер Дао

описать двумя словами: бесклассовое общество. И добавить: «От каждого по способностям, каждому по потребностям». Принц — в конце дорамы уже ван — коммунизм строить не собирался даже в самых безумных мечтах. Но как править по заветам Конфуция, когда у тебя под боком процветает утопия, возглавляемая опасным идеалистом? «Наступает весна, — говорит бывший принц и бывший друг. — Пусть они успеют полюбоваться цветением». И это его последняя милость, оказанная мятежникам. В финале обитатели вольной бандитской общины стоят и смотрят, как ночное небо озаряют огни — но это не праздничный фейерверк, а тучи подожжённых стрел.

В 2017 году вышла новая версия легенды — дорама «Бунтарь Хон Гиль Дон». Здесь благородный разбойник — крестьянский сын и богатырь, существо почти хтоническое. Да и играет его фактурный верзила Юн Гюн Сан — несмотря на тягу авторов корейских сериалов к утончённым красавцам. А всё потому, что

в корейском фольклоре богатыри — не совсем люди, они с рождения обладают чудовищной силой, а бывает, что и крылышками. Крылышек у нашего героя нет, а вот нечеловеческая сила иногда прорезается. В таком состоянии он страшен для врагов и, пожалуй, просто страшен. Но чтобы этот богатырь понял, куда применить свои способности, ему нужно — нет, не сидеть тридцать лет и три года на печи, как Илье Муромцу, — столкнуться с дикой, глухой и, главное, системной несправедливостью. Осознать: мир до такой степени прогнил, что жить по-человечески не получится.

В первых сериях мы видим, как крепостной убивает своего хозяина, чтобы отомстить за жену, выходит сухим из воды и затем начинает жить вне закона. У него своя банда, нелегальный бизнес и прикормленные чиновники — в общем, младшему сыну разбойника поневоле будет с чего начать криминальную карьеру. Но сын — вы уже, наверное, догадались, что его зовут Хон Гиль Дон — пойдёт дальше отца. Настанет день, когда он восстанет против самого вана. Кстати, прообраз последнего, очевидно, послужил Ёнсан-гун, печально известный



В дораме «Хон Гиль Дон — легенда о честном воре» благородный разбойник помогает принцу свергнуть тирана — несмотря на то, что их политические взгляды кардинально различаются

правитель начала XVI века. Его свергли в результате политического переворота, но он успел оставить о себе столь недобрую память, что теперь, если корейскому фильму нужен тиран, сценаристы «зовут» Ёнсан-гуна.

Робин Гуда молва тоже помещает в конкретную историческую эпоху. Но сложно представить, чтобы разбойник из Шервудского леса беседовал с принцем о природе власти и обязанностях правителя. А вот Хон Гиль Дон беседует. Причём если в «Честном воре» принц лично, без охраны едет к Гиль Дону в горы, чтобы обсудить, кто кого предал и чья мечта правильней, то в «Бунтаре» бандит сам является к королю — посмотреть ему в глаза и задать пару наиболее важных вопросов.

Ёнсан-гун — психопат и безумец, но не унылый «антагонист для героя» и не просто фон для его приключений. У него есть характер и собственная судьба: он человек, который не справился с исполнением долга правителя. И история двух центральных персонажей — это история столкновения двух видов власти. Власть Гиль Дона — стихия, не подкреплённая законом и ритуалом. Но за ним идут люди, ищущие правды. Власть вана — Небесный Мандат. Но ведь Небо может и отвернуться от правителя, который нарушает его заветы.

Откуда эта сфокусированность на взаимоотношениях героя и сильных мира сего, разбойника и правителя? Конечно, из первоисточника. У истории Хон Гиль Дона литературные корни — в стране, где с большим почтением относятся к слову, а печатный станок изобрели за пару веков до Гуттенберга, иначе и быть

В сериале 2017 года Хон Гиль Дон — сын крестьянина, ставшего разбойником



«Бунтарь Хон Гиль Дон» © Hunus Entertainment, 2017

«Хон Гиль Дон — легенда о честном воре» © Olive9, 2008





Поединок Робин Гуда с Гаем Гисборном закончился плачевно для последнего — Робин насадил его голову на длинный лук и изрезал лицо

не могло. Этот благородный бандит родом из романа конца XVI — начала XVII века «Сказание о Хон Гиль Доне» за авторством Хо Гюна.

Завязка в первоисточнике такая же, как в старом северокорейском фильме: перед внебрачным сыном государственного чиновника и служанки закрыты все двери. При этом книжный Гиль Дон — амбициозный пассионарий, стратег и чародей. Куда же ему податься? Разумеется, в разбойники. И в этой ипостаси он был бы очень похож на Робин Гуда — если бы не особенности конфуцианского общественного устройства.

Различия между двумя славными парнями обнаруживаются, к примеру, в том, кому им приходится противостоять. Кроме неизменного шерифа, у Шервудского бандита есть заклятый враг, Гай Гисборн. В многочисленных экранизациях их конфликт часто обрывается драматическими мотивами — как в британском сериале 2006–2009 годов, в котором они соперничают за сердце прекрасной Мэриан. Но в оригинальной истории столкновение куда проще и brutальней:

Безродный каждый видеть мог  
Усладу для очей:  
Смотреть на бьющихся стрелков,  
На тёмный блеск мечей.  
(пер. Н. Гумилёва)

Для Гая Гисборна этот поединок, кстати, закончился плачевно. Но трагедии в этом нет: побеждает лучший. Зато противостояние Гиль Дона оборачивается настоящей семейной драмой: за ним гоняется его

собственный брат, законнорождённый Ин Хён. Способ поймать родственника он выбирает своеобразный — расклеивает везде листовки:

Человек от рождения следует пяти устоям. Пока не нарушаются эти устои, в государстве царят гуманность и справедливость, учтивость и мудрость. Тому, кто их не признаёт, не повинуются отцу и государю, став непочтительным сыном и неверным подданным, — нет места на земле. Брат мой Гиль Дон, вспомни об этом и поспеши отдаться в руки властей.

(здесь и далее пер. М. Никитиной)

И добавляет трогательный постскрипtum: «Из-за тебя болеет наш отец и в большом волнении пребывает государь».

Радуется ли Гиль Дон родственника своим визитом после столь пламенной проповеди? Да! Ведь едва ли не главная заповедь Чосона (корейского государства, существовавшего с 1392 по 1897 год) — «почитай отца своего». Поэтому разбойник является с повинной и сдаётся властям. Правда, исключительно затем, чтобы красиво исчезнуть — и заявить при этом, что пошёл по кривой дорожке лишь потому, что с самого рождения страдал, не имея права называть отца отцом, а брата братом. Затем герой расклеивает на столичных воротах ответные листовки:

Сколько ни старайтесь поймать Гиль Дона, вам это не удастся до тех пор, пока не выйдет распоряжение о назначении его главой военной палаты.

И назначили. Хотя чиновники надеялись прикончить свежеепечённого главу, как только он выйдет за пределы дворца, осуществить свой план им не удалось — Гиль Дон предусмотрительно вознёсся в небо и скрылся в облаках.

А вот что думает по поводу государственной службы Робин Гуд:

Я не был, шериф, никогда палачом,  
Ни разу не мылил петлю.  
И будь я в аду, коль на службу пойду  
К тебе, к твоему королю!  
(пер. С. Маршака)

Конечно, палач — это не глава военной палаты. Да и за свою долгую «карьеру» в мировой культуре Робин Гуд успел побыть не только йоменом, но и дворянином, мстящим

за разорённое поместье, и вассалом Ричарда Львиное Сердце, и участником Крестовых походов. Но всё же главными чертами Робин Гуда, за которые его любили во все времена, оставались храбрость, верность слову и друзьям — и то, что он никому не служит. Его место — под зелёным пологом Шервудского леса, в обществе славных парней, где он первый среди равных.

А вот Хон Гиль Дону разбойничьей вольницы мало. Поэтому его дальнейшая судьба — восхождение к тем вершинам, которых он, по собственному мнению, заслуживает. Этот герой — дитя своей культуры, в которой государство стоит на первом месте, а потому он всеми силами стремится занять подобающее ему положение. В финале романа бывший благородный бандит становится правителем завоёванного им царства Юльдогук, обзаводится наследниками и строит своему умершему отцу гробницу в счастливом месте. Доказательством тому, что Гиль Дон правил в гармонии с Небом, служит финал его жизни: на дворец опускается пятицветное облако, и героя провожает в иной мир старец в одеянии из перьев журавля.

«Сказание о Хон Гиль Доне» — это история человека, который по своим качествам достоин управлять страной. У него есть всё, чтобы считаться цзюнь-цзы, благородным мужем в конфуцианстве — кроме правильного происхождения. Поэтому деятельность Гиль Дона — личный протест против сословных предрассудков, но (и это важно) не бунт против государства. Герой даже тайно посещает правителя ночью, объясняется с ним и просит займы зерна. Такое может сойти с рук только очень непростому человеку — и Гиль Дон именно таков. Он создаёт

В Корее имя Хон Гиль Дон часто употребляют для обозначения неизвестной личности — в США таких называют Джоном Доу



«Хон Гиль-дон» © Корейская киностудия художественных фильмов, 1986





У Иль Чжи Мэ из дорамы 2008 года целых три личности: крестьянин, аристократ и вор



Ещё одна современная версия походов Иль Чжи Мэ — выпущенная в 2009 году — осталась почти незамеченной на фоне более удачного сериала

двойников для отвода глаз, сбегает из-под стражи, под звуки свирели спускается с неба, чтобы поговорить по душам с государем — и, в конце концов, всё-таки получить своё зерно.

Азиатская культура исследует проблему власти даже тогда, когда рассказывает историю попаданки в дворцовом гареме. Ничего удивительного, если вспомнить, на каких учениях эта культура базируется и какой кровью восточным странам давались мир и процветание. В идеале государство должно обеспечивать всеобщее благоденствие, но на практике оно несовершенно — и потому достойным в нём часто не находится места из-за предрассудков, человеческой зависти и подлости. Стране нужны люди «не от мира сего», те, кто позволяет себе разговаривать с правителями на равных. А иногда даже чуть превосходящие их — ведь взгляда Хон Гиль Дона боится даже государь:

— До сих пор мне так и не довелось разглядеть как следует твоё лицо, — промолвил он. — Взгляни на меня хоть теперь, при лунном свете.

Гиль Дон поднял голову, но глаз не открыл.

— Почему ты не открываешь глаз?

— Если я их открою, вы испугаетесь.

Автор «Сказания о Хон Гиль Доне» обошёлся с героем более великодушно, чем сценаристы северокорейского фильма. Экранный парень со свирелью выжил, но не нашёл правды в своём отечестве. Ему не помогло даже то, что он в первых рядах сражался против японских набегов. Ведь, когда страна была спасена, все «преlestи» сословного общества снова вернулись. Гиль Дону, его матери и возлюбленной ничего не осталось,

кроме как уплыть туда, где людей ценят не по их происхождению. Где же существует такой волшебный край вечной справедливости? За горизонтом, в воображаемом Китае.

Хотя и страны Юльдогук, где правил книжный Хон Гиль Дон, на карте тоже не найти.

### Сливовая ветвь, нарисованная на стене

Ещё один знаменитый корейский разбойник — Иль Чжи Мэ. Самая известная экранизация его приключений — одноимённая дорама 2008 года с обаятельным Ли Джун Ги в главной роли. Но эта версия, разумеется, не единственная: благородный бандит появлялся и в фильмах прошлого века, и в сериале «Возвращение Иль Чжи Мэ» 2009 года, который остался практически незамеченным на фоне более успешной адаптации. Возможно, потому что дорама действительно получилась немного странной: Иль Чжи Мэ в ней занимается чем угодно, кроме того, что от него ждёшь. Например, добывает сведения о грядущем нападении Китая на Чосон. А после войны вызволяет соотечественников из плена и переправляет их на родину.

В сериале 2008 года Иль Чжи Мэ не бастард — он аристократ, скрывающий свою личность, народный любимец и трагическая фигура. Хотя Иль Чжи Мэ и носит незаточенный меч — шуты убивают не железом, а острым словом — ему есть, кому и за что отплатить. Ведь этот герой живёт даже не двойной, а тройной жизнью. У него, как в сказке, три ипостаси: дворянин Ли Гём, крестьянин-балагур Ён и таинственный вор в маске — Иль Чжи Мэ, чьё имя означает «одна ветвь сливы». Ён — добрая душа, этакий корейский Иван-дурак, смекалистый, плутоватый, но великодушный. Ли Гём — сын

предательски убитого дворянина. Он мог бы даже претендовать на престол, но его род уничтожен, и он теперь вынужден мстить. И наконец, Иль Чжи Мэ — неуловимый призрак.

Между своими «субличностями» благородный разбойник переключается не механически — даже любовный треугольник в драме сделан так, чтобы зрители их не путали. Ён беззаветно любит приёмная дочь комического бродячего монаха, бывшего убийцы и наставника главного героя. А Ли Гёму предназначена дворянская дочь. Иль Чжи Мэ знает обеих, влюблён в одну, но находит понимание у другой.

Чтобы выяснить, кто же он на самом деле, бандиту-аристократу придётся сперва отдать все свои долги. Возмездие — ключевой мотив этой истории, однако каждая «маска» героя относится к ней по-своему. Ён просто не станет никому мстить, а вот Ли Гём отомстить обязан. И только Иль Чжи Мэ, вымышленный персонаж, в котором слились воедино шут и защитник, паренёк из народа и воин-дворянин, сознательно опускает меч и уходит в легенду. Финал драмы намеренно снят так, чтобы у зрителя остались сомнения в том, погиб Иль Чжи Мэ или всё-таки выжил. Впрочем, такие очаровательные трикстеры, как он, обычно бессмертны — хотя бы в народной памяти.

Если Хон Гиль Дон своей истинной биографии не скрывает, то Иль Чжи Мэ трудно поймать с поличным — не только властям, но и тому, кто возьмётся отыскать его прообраз. Чтобы напасть на его след, сперва надо найти вора по прозвищу Праздный Дракон. Это герой китайской повести «Проделки Праздного Дракона», созданной примерно в XVI–XVII веках. Кстати, такую необычную кличку он выбрал для себя сам, а вот люди прозвали его Веткой Сливы. Правда,



скорее всего, не те, кого он обворовал, — те наверняка награждали его другими эпитетами. Поэтичное имя разбойник заслужил за то, что на месте своих «подвигов» оставлял рисунок сливовой ветви на стене.

Ничего драматичного в судьбе Праздного Дракона нет, хотя обстоятельства его рождения весьма странные. Герой появился на свет после того, как его мать-крестьянка, переживая непогоду в храме Третьего Господина, покровителя жуликов Дао Чжи, увидела странный сон. Выбирать место для ночлега ей, конечно, следовало бы повнимательнее — но зато сын получился очень интересной личностью. Например, когда он подросток, то начал по ночам проникать в богатые дома, чтобы там выспаться — а утром уйти, прихватив всё, что подвернулось под руку. Случалось Дракону и выплачивать чужие долги, подобно японскому Нэдзуми, — да ещё и подводить под свои поступки идеологическую базу:

Нет у меня ни родителей, ни жены, ни детей, заботиться мне не о ком, вот я и помогаю беднякам за счёт богатых, — посмеивался он. — Отнимай там, где излишек, добавляй там, где нехватка: такова заповедь Неба. Не я её придумал.

(здесь и далее пер.  
Д. Воскресенского)

Согласитесь, философский подход. Кстати, шутил Праздный Дракон тоже по-философски беззлобно: например, подменил модные шляпы даосов на старые, вышедшие из употребления шапки. Словно хотел сказать: вы забыли основы своего же учения, в мире всё быстротечно.

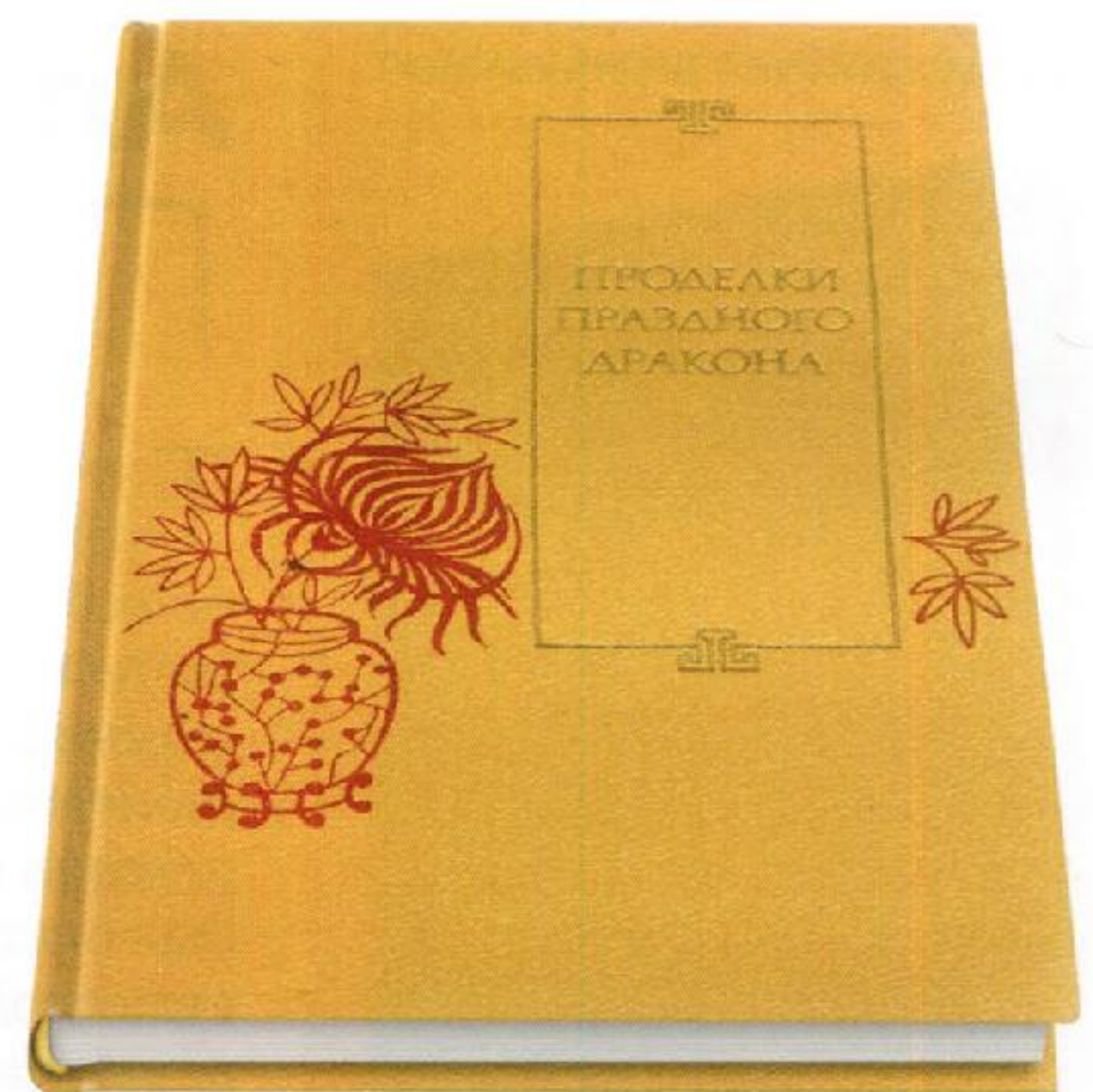
Дракон не уважал закон, но почитал древность. Когда буря на озере Тайху обнажила старинное захоронение, он повёл себя совсем

не по-разбойничьи: закрыл гроб, позвал местных крестьян и, дав им денег, попросил насыпать новый могильный холм. Кроме того, этот герой не вступал в прямое противостояние с социумом — ловкий, хитроумный, знающий множество наречий Дракон был скорее бродячим философом, чем народным мстителем. С кем-то он ладил, кому-то мягко угрожал. Власти смотрели на его проделки сквозь пальцы. Он вор, но деньги над ним не властны, и потому судьба к нему милостива: Праздный Дракон всегда выходил сухим из воды. Отойдя от дел, он стал гадалком при храме Чанганьсы и остался им вплоть до мирной кончины в преклонном возрасте. Кажется, что ему повезло — однако автор повести выносит герою свой вердикт:

В военное время Праздный Дракон мог бы стать лазутчиком и творить чудеса ловкости, пробираясь во вражеские лагеря и крепости. Но, к несчастью для себя, он жил в годы мира, когда превыше всего ценилось умение красно говорить и писать. Его способностям не нашлось места в жизни: если они на что и пригодились, так только на то, чтобы дать повод и пищу для забавных историй.

Жить в мирное время, не найти себе применения, не занять того положения, которого ты достоин, чтобы служить отечеству — вот истинная драма Хон Гиль Дона и Иль Чжи Мэ, чуждая их английскому «коллеге». Корейские благородные разбойники совершенно разные — незаконный сын чиновника и дитя мелкого божества — но в одном они схожи: обоим не повезло с обстоятельствами рождения. Один родился не в том месте, другой — не в то время.

О том, почему Хон Гиль Дон не может достойно применить свои



Прототип корейского Иль Чжи Мэ — китайский благородный разбойник по прозвищу Праздный Дракон

способности, он рассуждает сам: сыну служанки, даже если он сдаст экзамен на гражданский чин, не дадут служить даже мелким чиновником. Что до Праздного Дракона, то он просто живёт играючи, даже не сознавая, что способен на большее.

\* \* \*

Корейские благородные разбойники, в отличие от английского Робин Гуда, а также японских Нэдзуми Кодзо и Исиавы Гозмона — это всегда герои, которые пытаются решить проблему «власть и народ». Сюжеты о них пронизаны весьма горьким социальным пафосом. В финале «Легенды о честном воре» зрители видят современную Корею: небоскрёбы, одетых с иголки людей... и сидящего на ступеньках бомжа, которого будит спозаранку дворник. Общество устроено так же уродливо — и мечта о рае, где все равны, остаётся актуальной. А значит, ещё споёт свирель в горах, ещё нарисуют на стене ветку сливы. 

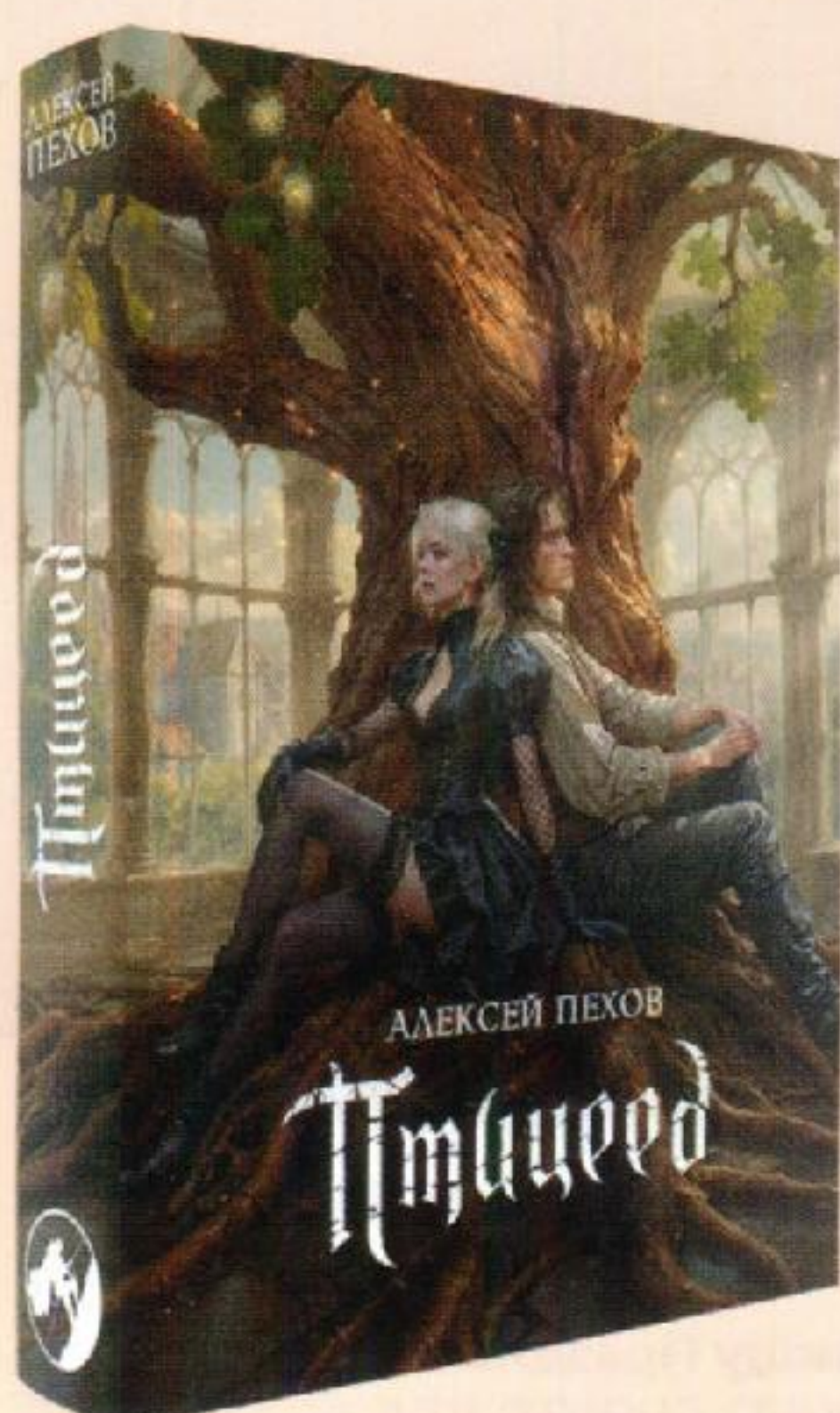
В драме 2008 года у разных личностей Иль Чжи Мэ разные девушки — ещё одна сложность для героя, живущего тройной жизнью

На местах своих преступлений Иль Чжи Мэ оставлял фирменный знак — рисунок цветущей сливовой ветви





Текст: Дмитрий Злотницкий



Роман

Жанр: приключенческое  
фэнтезиХудожники: С. Шикин,  
О. Исаева

Издательство: Алраса, 2025

Серия: «Звёзды новой  
фэнтези»Возрастной рейтинг: 16+  
400 с., 10 000 экз.«Птицы и солнцесветы»,  
часть 1

Похоже на:

- Эд Макдональд,  
цикл «Печать ворона»
- Томаш Колодзейчак,  
цикл «Последняя Речь  
Посполитая»

Стоит ли  
читать

?

Книга точно не разочарует давних поклонников автора и хорошо подходит для первого знакомства с его творчеством.

УДАЧНО

- проработанный мир
- интригующий финал
- красочное издание

НЕУДАЧНО

- недостаточно раскрытый  
протагонист

8

ОЦЕНКА «МФ»  
хорошо

# Алексей Пехов, Елена Бычкова Птицеед

Таинственное пространство, именуемое Илом, полно смертельных опасностей, но всё же туда регулярно отправляются экспедиции, ведь ценности, которые там можно добыть, стоят любых рисков. Раус Люнгенкраут — настоящий знаток Ила, где некогда исчез его старший брат, который был буквально одержим стремлением разгадать один из величайших секретов этой реальности. Очередная вылазка оборачивается для Рауса неожиданной встречей: она даст шанс узнать, что же случилось с братом, и сделает жизнь в родном городе не менее опасной, чем странствия по Илу.

На протяжении большей части своей карьеры Алексей Пехов чередовал книги, посвящённые разным мирам. Например, с 2010 по 2014 годы, когда у него вышла тетралогия «Страж», также увидели свет дилогия «Заклинатели», написанная в соавторстве с Еленой Бычковой и Натальей Турчаниновой, и одиночный роман «Ловцы удачи». Последние несколько лет в этом плане стали для автора необычными — он сосредоточился на цикле «Синее пламя», выпустив подряд четыре входящих в него романа. И только после завершения этой серии, ставшей для него самой масштабной, он обратился к другим мирам — закончил фантастическую тетралогия «Мастер снов», а затем запустил новый цикл.

Начинается «Птицеед» с места в карьер — мы знакомимся с протагонистом романа, когда он вместе с группой наёмников совершает очередную вылазку в Ил. Привычное для Рауса и его товарищей дело оборачивается не только столкновением с опасностями, но и неожиданной встречей, имеющей огромное личное значение для героя — она способна приоткрыть завесу тайны исчезновения его брата.

Первые главы романа насыщены экшеном, а концентрация событий в них высока и развиваются они стремительно. Пехов не стал посвящать весь роман приключениям в Иле, и примерно после трети книги действие переместится в родной город героя, Айурэ. Но и там его ждёт отнюдь не покой родного дома, а новые опасности и схватки не на жизнь, а на смерть. «Птицеед» в очередной раз подтверждает репутацию Алексея Пехова как мастера писать динамичные романы с обилием боевых сцен. Книга цепляет с первых же глав, и время за её чтением пролетает незаметно.

Но не только умение не на шутку увлечь демонстрирует в романе автор. Мы также знаем Алексея Пехова как специалиста по созданию ярких фэнтезийных

## Переиздания от Алраса

На протяжении большей части своей карьеры Алексей Пехов сотрудничал с издательством «Армада» — пока оно не прекратило деятельность. С тех пор Алексей издаётся в Алраса, которое долгое время специализировалось на комиксах и с 2023 года начало выпускать графические адаптации книг Пехова. У Алраса выходят не только новинки автора, но и переиздания его старых работ — с обложками от Сергея Шикана и внутренними чёрно-белыми иллюстрациями от других художников.

миров, и на страницах «Птицееда» он показывает, что, хотя уже несколько лет этого не делал, навыка не растерял. Главная концепция, вокруг которой выстроен сеттинг романа, это Ил, и он, конечно, вызывает ассоциации с аномальными зонами, нередко встречающимися как в фантастике, так и в фэнтези. Но, взяв за основу расхожую идею, Алексей обогащает её изрядным количеством собственных задумок и индивидуальных черт, благодаря чему мир «Птицееда» ощущается как весьма самобытный и интересный. И хотя события развиваются стремительно, Пехову удаётся органично вплести в повествование рассказ о его истории, сверхъестественных особенностях, политике и тайнах.

Само повествование автор ведёт от лица главного героя, что не редкость для его романов и циклов — он делал это, например, в «Хрониках Сиалы», «Страже», «Пересмешнике» и «Созерцателе». При этом каждый раз Пехову удавалось создать протагониста с яркой индивидуальностью и собственным «голосом», звучащим иначе, нежели у героев других его книг. Отчасти эти слова справедливы и по отношению к Раусу — по своему характеру, положению в обществе, способностям и мотивам он заметно отличается от центральных персонажей упомянутых выше произведений. Но в то же время на фоне Тиля эр'Картиа или Людвиг ван Нормайенна пока Раус несколько проигрывает — за его похождениями было интересно наблюдать, но сильного эмоционального отклика он не вызывал. Впрочем, цикл только начинается, и будем надеяться, что Раус в полной мере раскроется в грядущих продолжениях.

**Итог:** роман отлично справляется с задачами погрузить в новый мир, увлечь динамичными приключениями и заинтриговать завязкой сюжета. С нетерпением ждём продолжения, чтобы узнать, какое он получит развитие.



# Мария Воробьи

## На червлёном поле

Италия эпохи Возрождения.

На папский престол восходит Родриго де Борха, он же Борджиа. И пока новый папа Александр VI плетёт интриги, его дети меняют историю по-своему: Сезар завоёвывает Италию, Хуан предаётся страстям, Джоффри ищет покоя, Лукреция колдует и пытается сохранить себя в беспокойном мире. А вокруг них — отравления и сражения, слухи и горе.

Новый роман Марии Воробьи «На червлёном поле» — немного историческое фэнтези, но больше магический реализм о самом неоднозначном семействе эпохи итальянского Возрождения. Важно понимать, что это не исторический роман: события здесь не всегда идут в хронологическом порядке, даты жизни некоторых важных деятелей эпохи сдвинуты в угоду повествованию (а некоторых известных личностей той поры вы вообще не найдёте), процесс гуманизации, длившийся десятилетиями, ужат в несколько лет. Делает ли это роман хуже? Да, если вы ждёте безупречного фактологического следования эпохе. Нет, если допускаете альтернативный взгляд на историю, ведь в первую очередь «На червлёном поле» — роман о человеке эпохи Возрождения, где магический реализм произрастает из итальянских ренессансных новелл, сказок Джамбаттиста Базиле и карнавальской культуры. В романе Воробьи можно сплести ребёнка из волос и вдохнуть в него жизнь; человек стекленеет, если верит, что он хрупкий как стекло; слухи становятся реальностью; дева обращается в лавр, а первый незаконнорождённый сын Родриго де Борха видит будущее.

Отсылки к «Декамерону», итальянские и испанские народные легенды (например, реальная толедская легенда о золотом браслете Девы Марии), «Сказка сказок» Базиле (в романе можно найти переосмысление «Блохи»), семейная сага в духе «Ста лет одиночества» — с призраками, пророчествами и метаморфозами, — всё это сплетается в текст, искусно стилизованный под литературу эпохи Ренессанса. Нельзя не отметить, что стиль, ритмика, звучание текста чрезвычайно важны для Марии Воробьи: если первый роман писательницы, «Вербь Вавилона», повторял ритмику шумеро-аккадского эпоса, то «На червлёном поле» — текст целиком ренессансный, в том числе стилистически.

**Итог:** магический реализм, искусно стилизованный под итальянские ренессансные новеллы, прорастающий из народных легенд и карнавальской культуры и исследующий человека эпохи Возрождения.

### Несвятое семейство

Знаменитая семья Борджиа (изначально Борха) ведёт происхождение из Арагонского королевства. В Италии она появилась в 1455 году, когда римским папой под именем Каликста III стал Алонсо де Борха, кардинал Валенсийский. Его племянник Родриго также занял святой престол в 1492 году как Александр VI. От связей с многочисленными любовницами у Александра было десять детей, некоторые из них сыграли большую роль в истории Италии и Европы. Причём самые известные дети папы умерли насильственной смертью.

В день, когда осенние ветра пришли со Средиземного моря, гонфалоньер Святого престола Сезар де Борха повелел отрубить по пальцу у каждого мужчины мятежного города Браччано. <...> Но город, взятый за горло, ужом извернулся, и вместо мужчин, чтобы смирить жестокое сердце, послал девушек и женщин: сначала шли красавицы, потом шли старухи. Посмотри, Сезар, вот девы, а вот матери. Разве сердце у тебя не дрогнет?

Порой, однако, кажется, что писательница очень бережно подходит к главным героям — Родриго де Борха и его детям (хоть и в этом романе не обошлось без тёмных слухов, без извращённой любви). Человек, знающий много о Борджиа, едва ли найдёт в романе переосмысление знакомых характеров, а человек, не знающий ничего, рискует запутаться в историческо-магическом материале. Как ни парадоксально, такие яркие персонажи, как Борджиа, меркнут перед эпохой и красотой самого текста.

Потому что в первую очередь Марию Воробьи интересует даже не семья де Борха с их кровавыми трагедиями и блестящими интригами (хотя и она тоже), но человек эпохи Возрождения. Какой он и чем отличается от человека средневекового? Меняется ли он вообще или человек одинаков во все эпохи? Сможем ли мы понять человека иной культуры, жившего в шестнадцатом столетии, и есть ли в нас что-то от эпохи Возрождения? Мария Воробьи ищет ответы на эти вопросы — и находит их.

Текст: Ульяна Скибина



Роман

Жанр: магический реализм

Художники: Rudoj,

Д. Альжапар

Издательство:

«Полынь», 2025

Возрастной рейтинг: 16+

320 с., 2000 экз.

Похоже на:

- Джованни Боккаччо «Декамерон»
- Джамбаттиста Базиле «Сказка сказок»



Стоит ли читать

Безусловно, если любите «странное фэнтези» и интересуетесь эпохой Возрождения.

УДАЧНО

- искусная стилизация
- отражение эпохи
- философский подтекст

НЕУДАЧНО

- герои меркнут на фоне эпохи

8

ОЦЕНКА «МФ»  
хорошо



Текст: Ирина Нечаева



Tim Powers

My Brother's Keeper

Роман

Жанр: готический хоррор

Выход оригинала: 2023

Переводчик: А. Гришин

Издательство: «Эксмо:

Fanzon», 2025

Серия: «Fantasy World.

Лучшая современная

фэнтези»

Возрастной рейтинг: 16+

352 с., 2000 экз.

Похоже на:

- Нил Стивенсон, Николь Галланд «Взлёт и падение ДОДО»
- Дэн Симмонс «Друд, или Человек в чёрном»

## Стоит ли читать



Если нравятся атмосферные книги, где главное — настроение и герои, то этот роман определённо заслуживает вашего внимания.

## УДАЧНО

- исторические факты
- атмосфера
- героиня
- собака

## НЕУДАЧНО

- второстепенные персонажи

8

ОЦЕНКА «МФ»  
хорошо

# Тим Пауэрс

## Сторож брата моего

В 1830 году дети викария Бронте совершают странный ритуал в пещере. Через пятнадцать лет Эмили Бронте находит на вересковой пустоши раненого охотника на оборотней Керзона. Оказывается, их отец когда-то призвал древнего духа, и теперь этот дух завладевает её братом Брэнуэллом. Эмили и Керзон объединяются, чтобы остановить оборотня, спасти семью и разорвать кровавую связь с прошлым.

Увидев в аннотациях одновременно сестёр Бронте и ликантропию, невозможно не ждать очередного сомнительного мэшапа в духе «Гордости и предубеждения и зомби». Увидев имя Тима Пауэрса, столь же невозможно чего-то подобного ожидать. К счастью, в этом романе автор не изменяет себе: «Сторож брата моего» оказывается очень тщательной, детальной исторической прозой — но у истории здесь есть другая, обратная сторона, таинственная и тeneвая. Лакуны в биографии героинь — в первую очередь, Эмили Бронте — становятся местом, куда может проникнуть мистика, и в результате достоверность и фантастика только усиливают друг друга.

Древний дух-оборотень пытается овладеть Брэнуэллом Бронте, охотник на оборотней по имени Алкуин Керзон пытается с ним справиться, и Эмили из любви к брату тоже вступает в эту борьбу. Сверхъестественное становится объяснением множества загадок: почему Патрик Бронте ежедневно стрелял на кладбище из пистолета? Куда делась рукопись второго романа Эмили? И кстати, что она всё-таки хотела сказать «Грозным перевалом»?

Действие романа разворачивается в деревне Хоурт и её окрестностях. Этот мир совсем невелик: герои перемещаются между домом, церковью, кладбищем и вересковыми пустошами, но автор насыщает эту замкнутую сцену деталями. Он использует огромное количество фактов о семье Бронте, от сравнительно известных — например, их странной для



Предыдущие викарии хоуртской церкви не уставали предупреждать прихожан о чертях, которые всё ещё бродят по этим отдалённым северным холмам, и отец детей в своих проповедях часто подчёркивал ту же духовную опасность. Кроме того, он был более суеверен, чем подобало священнику, и в доме, где обитал с семьёй, принимал всевозможные эксцентричные меры предосторожности.

### Что в имени твоём?

Фамилия семьи Бронте по-английски пишется как Brontë, с неожиданным и намекающим на французское происхождение знаком диареzy, указывающим на то, что буква «е» не произносится. На самом деле отец знаменитых сестёр родился в Ирландии, и фамилия его была Бранти. Решив же стать священником, он, по совету своего учителя викария Томаса Тая, придал фамилии аристократичность и загадочность.

британского глаза фамилии — до совсем уж неожиданных, вроде того, что колодец в деревне Хоурт действительно располагался ниже уровня кладбища. Пишет Пауэрс предельно реалистично: о суровых женщинах, живущих в суровом месте в суровых условиях, о крайне нездоровом климате йоркширских пустошей, о бесконечной чистке картошки, о пьяных кошмарах, о полном отсутствии перспектив в жизни пожилой (двадцать девять!) дочери священника в глуши... И на фоне множества бытовых сцен сражения с оборотнями, родовые проклятья, секты и древние духи тоже выглядят почти повседневностью. Будничность описаний и делает их такими пугающими: это не единичный жуткий эпизод, а часть того, с чем приходится жить и умирать.

Но это роман не о монстрах, а о людях. Эмили — не супергероиня, а замкнутая, умная, упрямая девушка, которая действует по мере сил и обстоятельств. Её отношения с Керзоном — никакая не романтическая линия, а вынужденный тесный союз не слишком приятных друг другу людей. Даже Страж, пёс Эмили, играет не только эмоциональную, но и сюжетную роль (спойлер — с псом всё будет в порядке!).

Правда, на фоне ярких главных героев второстепенные персонажи выглядят довольно бледно и схематично. А верность историческим фактам не даёт переживать слишком сильно — и так известно, чем закончится история Брэнуэлла (он умрёт в 1848 году от туберкулёза, осложнённого алкоголизмом и наркоманией) и самой Эмили (она простудится на похоронах брата и тоже умрёт). Впрочем, вряд ли это всерьёз можно считать недостатком.

**Итог:** готика, фольклор, викторианская эпоха и сёстры Бронте — не как литературные иконы, а как живые люди со своими страхами, ошибками и проблемами.



# Анджей Сапковский

## Перекрёсток воронов

В 2013 году мы — казалось, в последний раз — встретились с Геральтом. Роман-приквел «Сезон гроз» оказался неплохой, но необязательной историей, больше напоминающей фанфик для изголодавшихся поклонников. И вот, больше чем через десятилетие, Белый Волк неожиданно вернулся — хотя теперь его правильнее было бы назвать Волчонком.

Ведь в «Перекрёстке воронов» ведьмаку всего восемнадцать лет. О монстрах он пока знает лишь из книжек, а о людях, которые порой страшнее этих самых монстров, не знает совсем ничего — потому регулярно вляпывается в опасные для здоровья неприятности. В первых главах юный Геральт даже раздражает: позвольте, разве этот мальчик с обострённым чувством справедливости, который и пассивен не к месту, и смел невпопад, — тот самый беловолосый охотник на чудовищ? Но затем, когда мозаика отдельных приключений, случайных встреч и напряжённых схваток начинает складываться в единую историю, становится ясно — всё в порядке, герой именно тот. Просто жизнь лишь начала выковывать его характер и сделала первые, самые сильные удары молотом.

Роман в целом раскрывается постепенно, несмотря на малый объём. Поначалу он, подобно главному герою, может показаться слишком уж камерным и немудрёным. Отчасти это впечатление будет верным — ни одна история, из которых состоит роман, не оригинальна (чего стоит, например, очередная вариация на тему «Ромео и Джульетты») и не может похвастаться каким-то особенным размахом действия. Кроме того, иногда автор слишком увлекается демонстрацией собственной эрудиции — обилие латинских слов и фехтовальных терминов то и дело вызывает неконтролируемый приступ зевоты.

Однако, несмотря на спорные моменты и недостаток масштабности, видно,



*Монстрик съёжился, переступил с лапы на лапу. Вытаращил на Геральта глаза и распахнул жабью пасть. Оба застыли в неподвижности. Тишину прервал Геральт.*

*— На кухню, да?*

*— Брекек.*

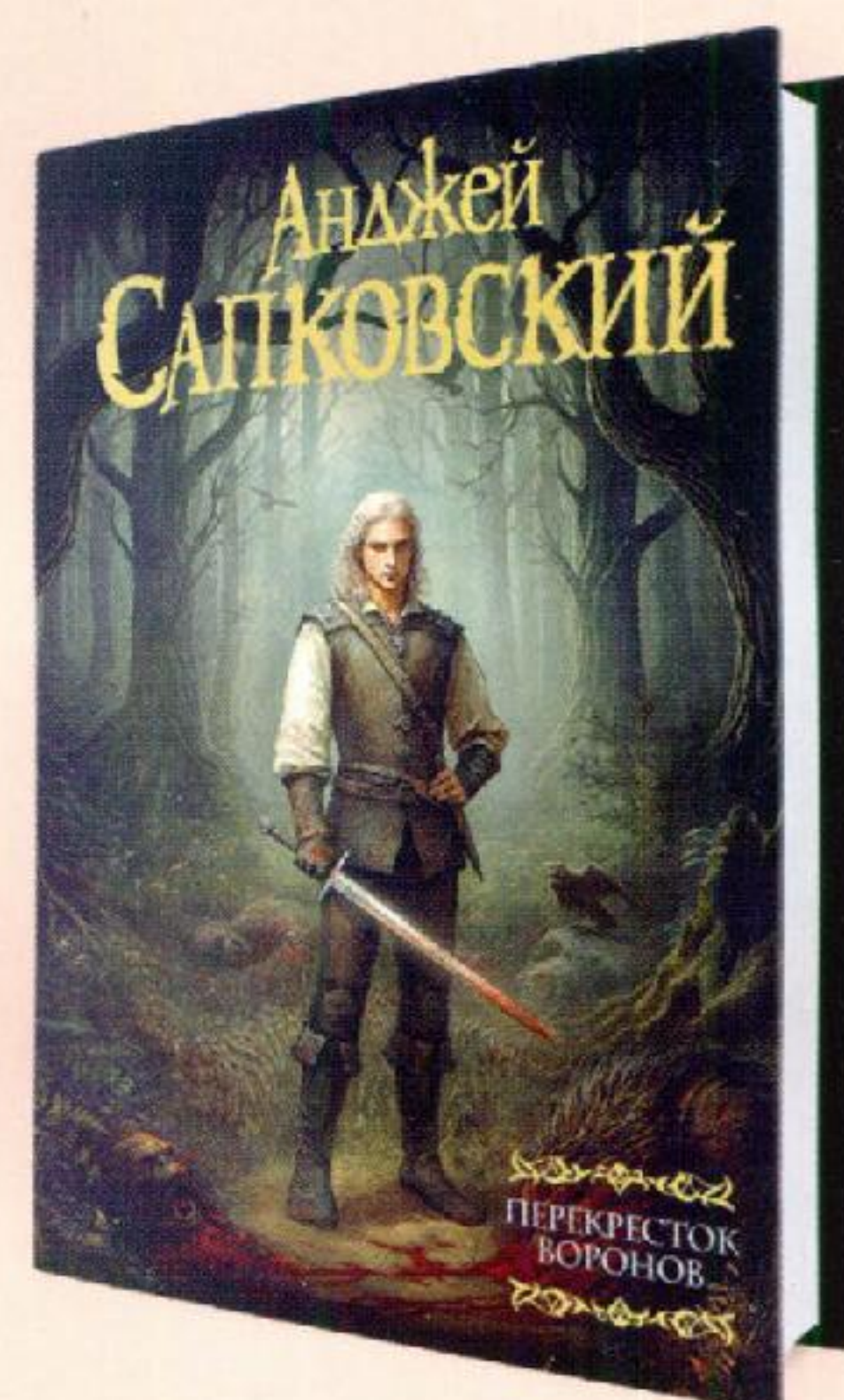
*— Счастлив бог твой, курва, — процедил ведьмак. — Ибо нет на тебя времени. Проваливай.*

что у пана Сапковского ещё есть порох в пороховницах — он всё так же мастерски создаёт персонажей парой ярких штрихов, грамотно переплетает сюжетные линии и точно в нужные моменты заставляет героев сталкиваться с последствиями их решений. Рассказывать о тьме человеческих душ ему интереснее, чем о мраке лесов, где обитают чудовища — парочку злобных тварей Геральт на своём пути, конечно, встретит, но главными его противниками будут порочные, жестокие, жаждущие власти люди. А ещё — реальность, в которой поступить правильно почти никогда не означает поступить хорошо.

«Перекрёсток воронов» вполне можно порекомендовать и тем, кто по какой-то странной причине пока не знаком с ведьмачьим циклом — а таких, на волне хайпа, российское издание наверняка привлечёт немало. Однако давние поклонники книг о Белом Волке, конечно, получат от нового романа двойное удовольствие. Сапковский воссоздаёт атмосферу тех самых, ранних приключений Геральта и щедро разбрасывает по тексту отсылки — от прямой цитаты из первого романа до происхождения имени одной хорошо известной лошади. Но самое главное, он приоткрывает завесу тайны над погромом в Каэр-Морхене, важным событием для всей саги. Читатели, наконец, узнают и подробности нападения на ведьмачью крепость, и его причины, и имена организаторов. После завершения столь драматичной арки финал книги даже выглядит несколько скомканным и блеклым — хотя по-своему логичным.

**Итог:** небольшой, лёгкий и приятный роман о первых шагах героя. Пан Анджей сделал фанатам прекрасный подарок — и пусть «Перекрёсток воронов» нельзя назвать шедевром на все времена, вернуть в полюбившийся мир на пару вечеров он всё же способен.

Текст: Мария Лебедеко



**Andrzej Sapkowski**

Rozdroże Kruków

**Роман**

**Жанр:** героико-авантюрное фэнтези

**Выход оригинала:** 2024

**Художник:** С. Неживясов

**Переводчик:** В. Кумок

**Издательство:** «АСТ», 2025

**Серия:** «Мастера фантазии»

**Возрастной рейтинг:** 16+

**320 с., 50 000 экз.**

**Похоже на:**

- Дэвид Геммел «Нездешний»
- Джордж Р. Р. Мартин, цикл «Рыцарь Семи Королевств»



**Стоит ли читать**

Всем, кто соскучился по Геральту и его приключениям, — безусловно.

**УДАЧНО**

- ностальгический фансервис
- развитие главного героя
- ответы на некоторые загадки предыдущих книг

**НЕУДАЧНО**

- незатейливость отдельных приключений
- перебор с латынью
- скомканный финал

**99,99 %**

После выхода «Перекрёстка воронов» можно с уверенностью сказать, что на русском языке опубликованы все художественные тексты Анджея Сапковского, которые он написал за свою жизнь. Исключение — лишь его дебютный рассказ *Stalogłowy*, опубликованный в 1984 году газетой *Wiadomości Wędkarskie*. Это история о рыбалке, а значит, тоже своеобразная фантастика.

**8**

**ОЦЕНКА «МФ»**  
хорошо



Текст: Ирина Нечаева



Zamil Akhtar

Dark Drinker

Роман

Жанр: тёмное фэнтези

Выход оригинала: 2024

Художник: В. Аникин

Переводчик: Р. Сториков

Издательство: «Эксмо:

Fanzon», 2025

Серия: «Fanzon. Наш выбор»

Возрастной рейтинг: 16+

512 с., 1500 экз.

«Стальные боги», часть 4

Похоже на:

- Брендон Сандерсон  
«Путь королей»
- Стивен Эриксон,  
Иан К. Эсслемонт,  
цикл «Малазанская  
империя»

Стоит ли  
читать

?

Тем, кому нравится  
grimdark, — обязательно.

УДАЧНО

- мир
- тёмная атмосфера
- персонажи

НЕУДАЧНО

- резкое изменение  
темпа по сравнению  
с предыдущими частями
- нарушение баланса  
магических систем

8

ОЦЕНКА «МФ»  
хорошо

# Замиль Ахтар

## ИСПИВШИЙ ТЬМЫ

Вывавшись из Лабиринта, Михей Железный оказывается в далёкой северной стране Крестес, где начинается новая разрушительная война. Пытаясь скрыться от собственного прошлого и искупить грехи, Михей сталкивается с одержимым инквизитором Васко. Борясь с внешними угрозами и внутренними демонами, двое героев превращают свою личную вражду в глобальный конфликт — и рискуют изменить саму природу реальности.

Действие первых книг цикла «Стальные боги» происходило в ориентальном мире, напоминающем одновременно про «Тысячу и одну ночь» и про Крестовые походы (правда, в этом средневековом мире вполне комфортно чувствовали себя неописуемо ужасные существа, прямоком явившиеся из историй Лавкрафта). В четвёртой же части декорации круто меняются — главный герой первой книги оказывается в империи Крестес, суровой лесистой стране, населённой иными богами и иными ужасами. Резкая смена антуража, за который серию в основном и любили, исчезновение почти всех известных персонажей (кроме Михея Железного в романе пару раз появляется Кева, остальные же герои читателю не знакомы), а также спойлеры финала на первых страницах явно свидетельствуют о том, что автор очень верит в себя. И не зря. Ведь каждая следующая книга цикла очевидно лучше и сильнее предыдущих.

Это не продолжение — действие развивается параллельно «Эпохе древних». Структурно роман напоминает первые три: два человека решают втянуть в свой конфликт несколько королевств и по ходу дела немножко перекроить мир. Центральным персонажем становится Михей Железный, а противостоит ему религиозный фанатик Васко деи Круз — персонаж невероятно цельный.

Развивается сюжет сравнительно медленно, но предугадать, куда он движется, совершенно невозможно. Добра и зла

В час джинна холодный южный ветер привёл в порт Доруда четырёхмачтовый галеон под флагом Принципуса. Учитывая, что я видел ангела собственными глазами, меня встревожило, насколько точно он изображён на флаге. С омерзительными подробностями на развешиваемом саргосском стяге были нарисованы один круглый глаз, раздутое тело кальмара и щупальца осьминога. Тот, кто задумал эту эмблему, знал, как мерзок ангел, но всё же решил возлюбить его. Отдадут ли себе отчёт этосиане, насколько отвратительны их боги?

### О планах автора

В следующем году Замиль Ахтар планирует выпустить роман *Death Hymns of Nomara*, который, однако, анонсируется как приквел цикла «Стальные боги». Что до финального тома серии, автор над ним работает. Так же, как и над вторым томом его нового цикла «Клинок света», на сей раз в жанре ориентального технофэнтези.

в пространстве романа не существует, границы между героями и злодеями полностью стёрты и теряют всякий смысл. Войны в тексте много, но это роман не столько о сражениях, сколько о памяти, борьбе с прошлым, вере и её цене и ощущении, что реальность вокруг сходит с ума. Наряду с пафосными сценами есть в романе и довольно трогательные, созданный автором мир становится не только шире, но и глубже, в нём появляются целые новые культуры, множество новых персонажей (в том числе очень убедительные женские) и совершенно мерзопакостные новые ужасы. От описания червей и гнили порой откровенно подташнивает.

Впрочем, недостатки у книги тоже есть. Во-первых, не очень убедительно выглядит развитие главного героя — он просто вступает в эту книгу совсем другим человеком, не похожим на того, кем был ранее. Во-вторых, концепция летающих букв, которыми можно переписать что угодно. Таким образом, владеющий ими становится всемогущим, и вся магическая система цикла, в которой любая колдовская школа имела ограничения и условия, теряет смысл. Могут возникнуть вопросы к темпу повествования — оно в несколько раз медленнее того, к чему читатели привыкли за первые книги. И к финалу, в котором конфликт решается вмешательством сторонней силы, лишаясь эмоционального накала. Впрочем, похоже, это своеобразная подготовка к окончанию саги: в пятом томе все истории из мира «Стальных богов», вероятно, всё же сольются в одну — и, судя по всему, Замиль Ахтар должен справиться с этим блестяще.

**Итог:** непростая и эффектная глава саги, которая становится всё сложнее и интереснее. Совсем новые грани знакомого мира, новые персонажи, новые монстры. Невозможность верить собственным глазам, вина и её искупление, цена власти — и возможность легко менять реальность.



# Мэри Робинетт Коваль

## Оттенки молока и мёда

Джейн — старшая сестра, скромная, наблюдательная, сдержанная, не слишком красивая, но с сильным даром чар. Она живёт в тени младшей, эффектной Мелоди, у которой магии почти нет, зато хватает обаяния, кокетства и уверенности. В обществе, где магия считается обязательным «украшением» дамы, это создаёт немало напряжения.

Когда в их городок прибывают новые молодые джентльмены — среди них загадочный мистер Винсент, маг-художник, и капитан Ливингстон, друг детства сестёр, — спокойная жизнь семьи Элсворт меняется. Балы, вечерние визиты, манерные колкости и изящные чары начинают переплетаться с куда более личными вещами: ревностью, сомнением, внутренними кризисами и пробуждающимися чувствами.

Это не роман о великом пророчестве. Не о битве с древним злом. И уж точно не о спасении мира. «Оттенки молока и мёда» — история об эмоциях, которые нужно подавать достойно, о чувствах, которые нельзя выражать громко, и о любви, которая долго делает вид, что её нет. А ещё — об искусстве чар, которое в альтернативном мире, напоминающем Англию времени Регентства (начала XIX века), преподаётся юным леди наравне с музыкой, живописью и правилами подачи чая.

Самый точный ориентир здесь — Джейн Остин. В каждом герое легко узнать Дарси или одну из сестёр Дэшвуд. В заботливой, но прагматичной матушке — тень миссис Беннет. В перепалках между потенциальными парами — знакомую аристократическую недосказанность, где каждый жест, пауза или уклончивый ответ значат больше, чем любые признания.

Но всё это — в мире, где эмоции влияют на магические потоки, чары можно «вышить» на ткани или «наложить»



Она сделала книксен, отчасти для того, чтобы скрыть румянец на собственных щёках, и ушла, не дожидаясь, пока этот человек выдаст очередное неловкое «извинение». Её хвалёные «достижения» всё равно могли служить разве что для её собственного развлечения. В конце концов, жизненной целью большинства «провинциальных леди» был поиск мужа. А Джейн не стоило и надеяться на то, что ей удастся его отыскать.

на музыку. Магия подана как одно из изящных искусств, и в этом кроется главная фишка: колдовство здесь — не о силе, а о вкусе и выразительности.

Обложка честно предупреждает: книга встаёт в ряд с современными интерпретациями остиновского романа, как это было, например, в «Гордости, предубеждении и зомби» или «Бриджертонах». Но если там ставка делалась на расчленёнку и эротику соответственно, то у Коваль магия не ломает, а наоборот подчёркивает уютную атмосферу. Чары тут не вытесняют чувство, а дают ему текстуру, запах и оттенок.

Коваль выстраивает очень камерный, атмосферный и почти созерцательный роман. Здесь нет громких поворотов, но есть мягкое напряжение: кто на кого посмотрел лишний раз, чей комплимент звучал с двойным дном, где эмоция проскользнула под слоем идеальной вежливости. Любовных линий несколько, и они многослойны. Увлекательно следить не только за тем, как главная героиня отсеивает настоящее чувство от тревожной первой влюблённости, но и за её отношениями с семьёй, соседями и за любовным треугольником, где «старая дева» Джейн лишь доверенное лицо и невольный участник.

Система чар в романе вписана в социальный и эстетический контекст. Это не инструмент давления, а способ показать вкус, тонкость натуры и уровень таланта. Магия становится формой самовыражения — доступной не каждому, даже при формальных знаниях. На этом строится один из основных конфликтов между сёстрами Элсворт и даже переживания старших представителей семейства о партии, которую может составить юным леди талантливый, но незнатный (по всеобщему мнению) художник.

**Итог:** неспешная романтика, маскирующаяся под фэнтези. Понравится, если магия вам по вкусу в качестве дополнения к основному сюжету, а не как его краугольный камень.

Текст: Лилия Чужова



Mary Robinette Kowal

Shades of Milk and Honey

Роман

Жанр: маннер-фэнтези

Выход оригинала: 2010

Художник: Т. Шарабьева

Переводчик: Е. Згурская

Издательство: «Эксмо», 2025

Серия: «Времена и чары»

«Хроники чароплёт»,

часть 1

Возрастной рейтинг: 16+

320 с., 3000 экз.

Похоже на:

- Элисон Гудман  
«Клуб „Тёмные времена“»
- Сюзанна Кларк  
«Джонатан Стрендж и мистер Норрелл»



Стоит ли читать

Для тех, кто любит эстетику Регентства, любовные недосказанности и магию без фаерболов. Особенно зайдёт поклонникам Остин и её последователей.

УДАЧНО

- чароплётство
- чувственная романтика
- остинизм

НЕУДАЧНО

- малый объем
- несложная интрига

8

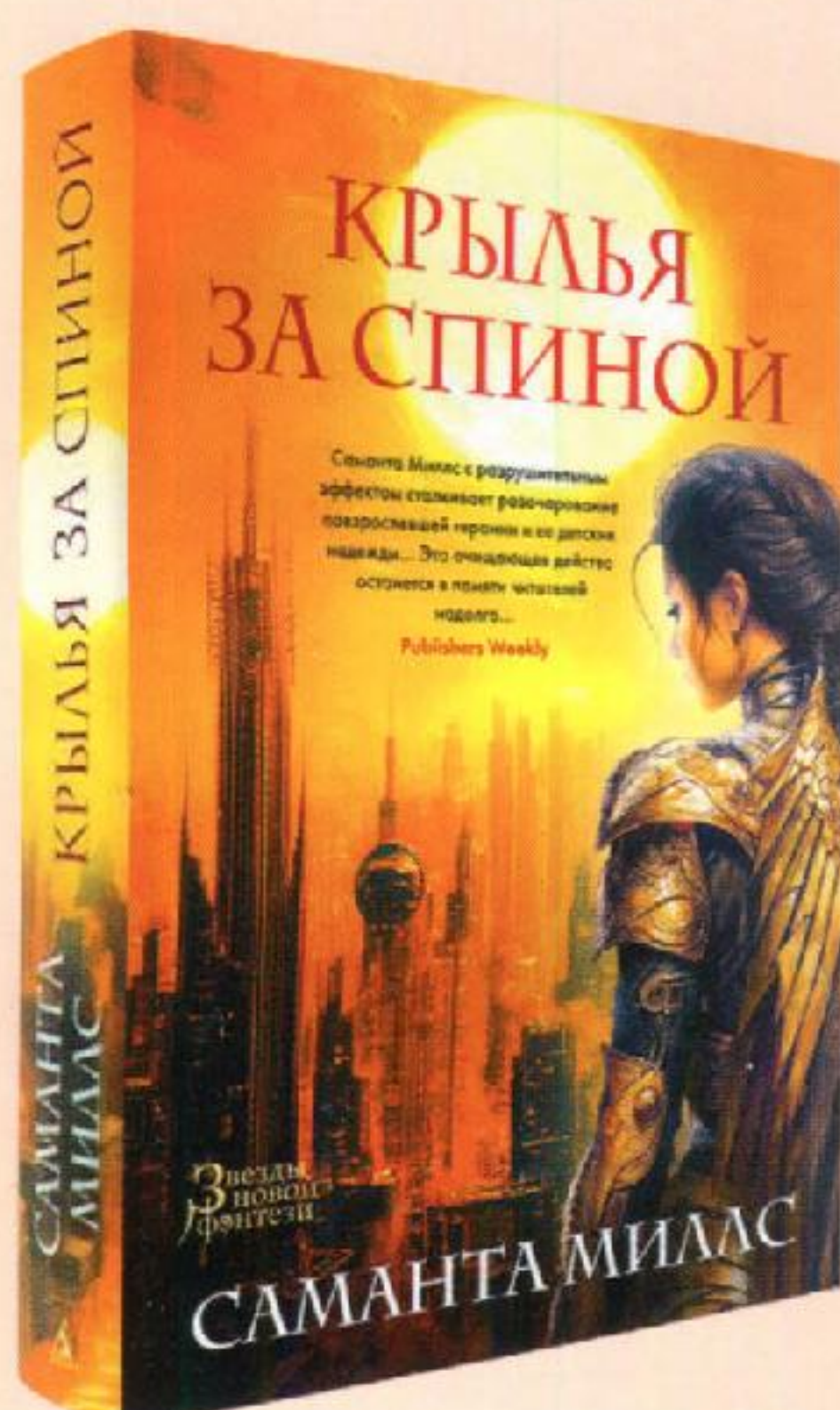
ОЦЕНКА «МФ»  
хорошо

## Космос и чувства

Несмотря на то, что в оригинале первая история о Джейн Элсворт была издана в 2010 году, а её четыре продолжения регулярно выходили с 2012 по 2015 год, в России Коваль известна больше по серии «Леди-астронавт», изданной в США в 2018 году, и тогда же собравшей большинство крупных наград жанра, включая «Хьюго», «Локус» и «Небьюлу».



Текст: Мария Лебеденко

**Samantha Mills**

The Wings Upon Her Back

**Роман****Жанр:** технофэнтези**Выход оригинала:** 2024**Переводчик:** А. Кузнецова**Издательства:** «Азбука»,  
«Азбука-Аттикус», 2025**Серия:** «Звёзды новой  
фэнтези»**Возрастной рейтинг:** 16+  
**448 с., 4000 экз.****Похоже на:**

- Тэмсин Мьюир  
«Гидеон из Девятого дома»
- Эрин Моргенштерн  
«Ночной цирк»

**Стоит ли  
читать**

Да, особенно если вы цените сочетание ураганных схваток и глубокого погружения в переживания персонажей.

**УДАЧНО**

- главная героиня
- раскрытие тяжёлых тем
- баланс экшена и психологизма

**НЕУДАЧНО**

- второстепенные герои
- схематичный мир
- несколько смазанный финал

7

**ОЦЕНКА «МФ»  
ДОСТОЙНО**

# Саманта Миллс

## Крылья за спиной

Земолай всегда мечтала вступить в ряды меха-воинов — элитных бойцов с крыльями-протезами, защитников города Радежды. Добившись цели, она много лет беспрекословно подчинялась приказам командира Водайи и своего божества меха-дэвы. Однако, когда Земолай было почти сорок, она совершила ошибку — и заплатила за неё службой и крыльями. Теперь ей предстоит разобраться с собственной жизнью и решить, готова ли она примкнуть к революционной ячейке, которая хочет свергнуть режим летучих солдат...

По утверждению Саманты Миллс, её дебютный роман рождался трудно. Первый вариант писательница закончила ещё в 2017 году, но редактора откладывалась то из-за рождения ребёнка, то из-за работы над рассказами, то из-за пандемического стресса. В результате от идеи до воплощения прошло целых семь лет — и при чтении «Крыльев за спиной» это порой чувствуется. Например, некоторые аспекты, вроде взаимодействия Радежды с другими городами-государствами, явно должны были раскрываться подробнее — однако в итоговом варианте от них остались только упоминания.

Некоторая схематичность окружения, конечно, влияет на восприятие романа — но он с самого начала концентрируется на главной героине, поэтому история выходит довольно камерной. Жители Радежды разделены на пять фракций-сект, каждая из которых выполняет свои функции и поклоняется своему богу (вернее, дэву). Жизнь юной Зени и взрослой Земолай проходит то среди рукописей её родной секты книжников, то на тренировочном полигоне секты воинов. Внешнего мира она практически не видит — а потому мир этот в значительной степени остаётся скрыт и для читателя.

А вот о внутренней эволюции Земолай мы узнаем всё. Главы о её становлении как крылатого воина в прошлом и о жизни как невольной революционерки в настоящем чередуются, складываясь в горький рассказ о большой мечте, манипуляциях и абьюзе. Молодая идеалистка Зеня очаровывается

Земолай закрыла глаза и мысленно сосредоточилась на блаженстве полёта, бессловесном и чистом; на очистительной силе ветра, омывающего лицо, руки, тело. Когда всё прочее в жизни утрачивало смысл, когда приходилось совершать поступки, которые преследовали её по ночам, или ошибки, не отпускавшие целыми днями, всегда оставалось небо, готовое унести её прочь.

**Успех кролика**

До того как выпустить дебютный роман, Саманта Миллс была известна только как автор малой формы. Первый рассказ (в соавторстве) она опубликовала в Сети ещё в 2012 году, однако настоящий успех пришёл лишь в 2023-м. Тогда её короткая история The Rabbit Test, посвящённая запретам аборт в США недалёкого будущего, получила сразу пять престижных премий, включая «Небьюлу», «Локус» и «Хьюго».

личностью командира и идёт ради неё на всё — даже не задумываясь о том, что поступки кумира вообще-то вызывают вопросы. Стадии развития созависимых отношений автор показывает филигранно и безжалостно. Водайя без конца катает ученицу на эмоциональных качелях, и постепенно решительная девушка начинает существовать от одной «подачки» личного тепла до другой — а в перерывах терпит унижения от человека, которым слепо восхищается.

Предательство своего живого идола Земолай воспринимает болезненно — когда привычный мир рушится, она ломается и с трудом собирает себя по частям. К личным метаниям героини прибавляется и религиозный конфликт, связанный с происхождением дэвов — он, хоть и остаётся без однозначного разрешения, не менее интересен, чем линия крылатой воительницы. Миллс подошла к изображению божеств и их измерения не банально — и, если принять одно из двух возможных объяснений существования всемогущих существ, которые предлагает книга, то финальная схватка бунтовщиков и Водайи будет в оригинальном ключе обыгрывать троп «бог из машины».

Кстати, с экшеном у «Крыльев за спиной» в целом всё отлично — психологические эпизоды регулярно разбавляют напряжённые сцены битв, погонь и противостояний на пределе возможностей. Благодаря этому роман, несмотря на достаточно тяжёлую тему, читается бодро. Правда, второстепенные персонажи по обе стороны баррикад (крылатые воины и молодые повстанцы) могли бы быть прописаны и лучше — но не их вина, что главная героиня вышла слишком уж яркой.

**Итог:** не безупречная, но честная книга об абьюзе и его последствиях. Читатели, которые сами проходили через подобные отношения, поймут историю Земолай даже слишком хорошо — хотя радости от узнавания точно не испытают.



# Томас Уортон

## Книга дождя

Когда в небольшом городке Ривер-Мидоуз обнаружили залежи странного вещества под названием «призрак», это посчитали большой удачей — казалось, он мог стать новым источником энергии для ненасытного человечества. Однако вскоре выяснилось, что «призрак» изменяет реальность вокруг себя — время в Ривер-Мидоузе то и дело шло волнами, появлялись необъяснимые аномалии, люди впадали в летаргический сон. В конце концов, город закрыли, а территорию вокруг объявили Заповедником — запретной зоной, соваться в которую опасно для жизни. Но Алекс, разработчик настольных игр, всё равно отправился туда, чтобы найти пропавшую сестру — а тем временем, в другой части мира, контрабандистка Клэр прибыла для передачи товара на остров, который Платон называл Атлантидой...

Главное, что нужно знать о «Книге дождя» перед прочтением — то, что сюжет, о котором говорилось в предыдущем абзаце, здесь стоит далеко не на первом месте. Да, формально он есть: одна линия посвящена Алексу, который жил в Ривер-Мидоузе подростком, а теперь возвращается туда, чтобы попытаться спасти сестру-экоактивистку; другая сосредоточена на Клэр и её встрече с журавлём, представителем вымирающего вида. Истории двух героев однажды пересекаются, чтобы затем разойтись навсегда и переплестись с судьбами других людей, а читатель то отправляется в прошлое персонажей, то возвращается в настоящее и видит, как воспоминания о былом влияют на решения, принятые сейчас.

Однако, несмотря на достаточно глубокое погружение в психологию действующих лиц, жизни Алекса и Клэр служат лишь фундаментом, на котором Уортон постепенно возводит причудливое здание литературной головоломки и размышлений о будущем мира, экологии, природе и месте человека в ней. Структура романа мозаична: кроме прыжков во времени, повествование то и дело прерывают выдержки из походного дневника исчезнувшей сестры Алекса, описания настольных игр и программ виртуальной реальности, заметки об истории Ривер-Мидоуза и прочие отступления. Последняя глава, частично объясняющая, чем

### Тоже Профессор

Хотя Томас Уортон занимается литературой уже тридцать лет, и почти все его книги становятся национальными и даже международными бестселлерами, он также ещё и преподаёт. Уортон занимает место профессора творческого письма и английского языка в Университете Альберты, который находится в столице одноимённой провинции Эдмонтоне.



*Вода на глубине раскачивает её и тянет в сторону, сбивая с ног. Она чувствует желание сдаться, позволить стихии, которая гораздо сильнее, нести её, куда та пожелает. В конце концов, они ведь с ней почти одно. Человек — это же по сути вода, снабжённая ощущением осмысленности.*

закончились одиссеи героев, и вовсе написана не от лица человека — что не мешает ей быть эмоциональной и трогательной.

Те, кто ждёт от «Книги дождя» динамичного квеста по аномальной Зоне, будут разочарованы: поход Алекса начинается лишь во второй половине книги, и его можно назвать скорее приключениями духа, чем приключениями тела. Путешествуя по местам детства, Алекс переосмысливает собственную жизнь и понимает мотивации сестры, которая каждый день шла на риск, чтобы спасти изуродованный людьми кусочек Земли. Свою метаморфозу переживает и Клэр — обречённый, уходящий под воду остров и редчайшая птица заставляют прагматичную материалистку задуматься о хрупкости бытия.

Впрочем, самые важные мысли Уортон приберёт для читателя — и они, разумеется, о том, куда мы катимся. Экологический посыл в романе вышел довольно явным, а кое-где — даже немного навязчивым. Создаётся впечатление, что писатель в целом не питает иллюзий относительно мирного сосуществования человека и природы: безволосые обезьяны умеют лишь разрушать и убивать, зато без них в немногих уцелевших заповедниках (и Заповедниках) воцарится покой, а птицы будут общаться на едином языке.

**Итог:** неспешный, насыщенный смыслами роман о поисках себя и о том, что люди, на самом деле, совсем не нужны планете. Конечно, с доводами автора можно согласиться, а можно и поспорить — но сперва придётся собрать эту историю из россыпи красиво написанных кусочков.

Текст: Мария Лебеденко



**Thomas Wharton**

The Book of Rain

**Роман**

**Жанр:** экологическая НФ, литературная игра

**Выход оригинала:** 2023

**Художник:** П. Зайцева

**Переводчик:**

К. Чистопольская

**Издательство:** «Дом историй», 2025

**Серия:** «Станция: иные миры»

**Возрастной рейтинг:** 18+

**512 с., 1500 экз.**

**Похоже на:**

- Джефф Вандермеер «Аннигиляция»
- Рэй Нэйлер «Гора в море»



**Стоит ли читать**

Да, если вас привлекают литературные игры и книги, в которых идеи важнее сюжета.

#### УДАЧНО

- поэтический язык
- образы и идеи
- недосказанность

#### НЕУДАЧНО

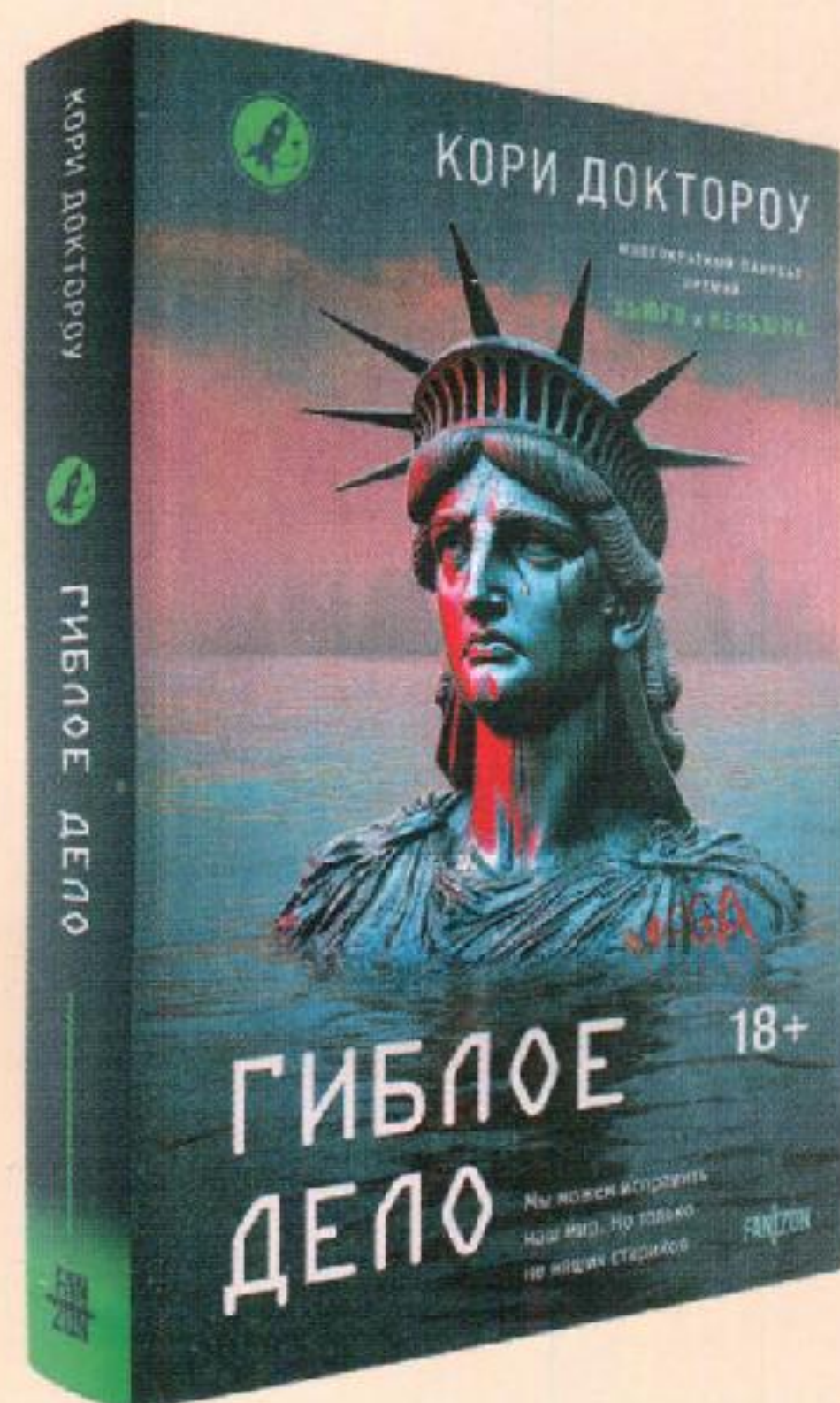
- схематичный сюжет
- зыбкость повествования

8

**ОЦЕНКА «МФ»**  
хорошо



Текст: Галина Бельтюкова



Cory Doctorow

The Lost Cause

Роман

Жанр: экологическая  
антиутопия

Выход оригинала: 2023

Переводчик: Т. Чамата

Издательство: «Эксмо:  
Fanzon», 2025Серия: «Хроники будущего.  
Главные новинки  
зарубежной фантастики»

Возрастной рейтинг: 18+

352 с., 3000 экз.

Похоже на:

- Лидия Милле  
«Последнее лето»
- Ким Стэнли Робинсон  
«У кромки океана»

Стоит ли  
читать

Да, если вас волнуют экологические проблемы или есть желание почитать, как молодые уделяют пожилых. Остальным необязательно.

## УДАЧНО

- развитие главного героя
- важная социальная проблематика

## НЕУДАЧНО

- дидактичность
- чёрно-белый взгляд на мир

6

ОЦЕНКА «МФ»  
НЕПЛОХОКори Доктороу  
Гиблое дело

В Америке недалёкого будущего победил прогресс. Власти провозгласили Новый зелёный курс — политику, продвигающую экономическое равенство, социальную справедливость и рациональное использование ресурсов. Повсюду поставлены солнечные панели, запущены программы помощи беженцам, организовано предоставление рабочих мест молодёжи, в том числе в миротворческих миссиях для восстановления городов после природных катаклизмов и эпидемий. Но на пути этой утопии стоят старики, не желающие расставаться с привилегиями и владеющие оружием. Что им может противопоставить демократическое правительство и самоорганизовавшиеся молодёжные группы? И кто одержит верх — радикалы или сторонники мирного курса?

На Западе Кори Доктороу известен не только как фантаст, но и как гражданский активист и блогер. Он выступает против слишком жёстких ограничений интеллектуальной собственности, а также резко критикует крупные интернет-платформы, которые контролируют пользователей и живут на их данных. Кроме того, он недоволен слишком большим вмешательством государства в жизнь людей под предлогом защиты национальной безопасности. Именно этому был посвящён «Младший брат» — цикл, переводившийся в России. В «Гиблом деле» эта линия тоже есть, но на первый план выходит ещё одна боль Доктороу — глобальный экологический кризис.

Писатель моделирует ответ на вопрос: «А что если политики действительно поймут риски климатических изменений и попытаются что-то сделать?» Фантасты отвечают на него по-разному. Так, в недавнем романе Робинсона правительства создают международную организацию «Министерство будущего» для спасения экологии любыми средствами, а в «Синдроме отката» Стивенса решение проблемы берёт в свои руки миллиардер-идеалист. У Доктороу на фоне изменения общественных настроений к власти приходят решительно настроенные люди, которые принимают нужные законы и внедряют новые подходы сверху. Но как и во всех демократиях, многое застревает в бюрократических проволочках и спорах с противниками реформ. С точки зрения описания политических процессов и практического устройства общества Доктороу достоин похвалы — всё выглядит правдоподобно. Превращение главного героя романа из мечтательного старшеклассника в убеждённого борца за права беженцев тоже показано последовательно и с определённым психологическим накалом. Правда, «Гиблое дело» — очень американский роман.

Урок российской  
революции

Одним из романов, повлиявших на написание «Гиблого дела», стал «Октябрь» Чайны Мьевиля — нонфикшен о причинах и ходе российской революции. Доктороу особенно поразило, что революционеры долго спорили о том, получится ли у них победить, так как думали, что царь слишком силен.

«Урок состоит в том, что заранее очень сложно сказать, почему твой враг бросает на тебя все силы — потому что он боится, что ты обнаружишь его слабость, или потому что у него так много ресурсов, что их не жалко, и можно отправить тысячу казаков на подавление крестьянского восстания. Точно такой же спор сейчас разворачивается про ультраправых».

В качестве противников нового режима Доктороу изображает трампистов, устами положительных персонажей полемизирует с Айн Рэнд, радикальными неолибералами и криптоактивистами. Этот дискурс узнаваем в США и, возможно, в Европе, но может оказаться чужд российскому читателю, которого волнуют совсем другие общественные вопросы.

Но основная проблема «Гиблого дела» — не в идеологическом наполнении, а в упрощениях. В попытке «докричаться» до людей писатель превратил своё художественное произведение в агитационный памфлет, что выглядит искусственно и наивно. Герои периодически раздражаются длинными монологами о вреде дикого капитализма и преимуществах социального распределения благ. Среди антагонистов — только белые старики: консерваторы, полицейские и богатые бизнесмены. А если в книге появляется молодой человек или девушка, особенно с экзотическим именем или иной национальностью, то это точно будет положительный персонаж. Главному герою необычайно везёт, а все злодеи получают по заслугам. Это может произвести впечатление на подростков, жаждущих действовать и склонных к идеалистическому взгляду на мир. Но для взрослых здесь не хватает полутонов, неоднозначности и неопределённости — потому что именно такова реальная жизнь.

**Итог:** роман-воззвание об опасности климатических изменений и необходимости срочных мер, чтобы избежать катастрофы. При этом автор слишком давит на читателя и демонизирует тех, у кого другая точка зрения.



# Мина Икемото Гош

## Хайо, адотворец

Из-за войны, случившейся много лет назад, мир оказался заражён смертоносными грушами хитоденаши. И естественным образом производители синшу — единственного антидота — становятся источником власти на острове Оногоро, горделиво отделившись от остального мира. Хайо Хакай — потомственный адотворец: она обладает силой насылать на других всевозможные несчастья и неудачи. На протяжении веков люди опасаются женщин рода Хакай, но самые смелые нанимают их для создания рукотворного ада для врагов. Именно Хайо достаётся самый сложный заказ: сотворить филиал ада на Оногоро, где от смертоносных плодов хитоденаши уже много лет спасаются и люди, и боги...

Одно из главных достоинств этой книги — яркие и запоминающиеся персонажи, которые замечательно проявляют себя, взаимодействуя друг с другом. При чтении чувствуется, что писательница уделила время всем и создала для каждого собственную историю.

Главная героиня Хайо и её брат остаются дружны, несмотря на неравное отношение к ним матери в детстве и проклятье для мужчин рода Хакай. Они поддерживают друг друга, шутят и делятся сокровенным. Страдающий от одиночества неуверенный в себе бог Нацуами оказывается беспощадным разрушителем в прошлом, но всё равно стремится познать дружбу. Бог Столпов Волноходец трепетно относится к своей любимой смертной последовательнице и даже нарушает ради неё законы острова, и это тоже имеет свою подоплёку. Автор умело сплетает сюжетные нити, позволяя читателям не только полюбить персонажей, но и глубже погрузиться в мир книги.

Вселенную этого романа смело можно назвать профессионально проработанной. У неё есть своя история, география, конкретные локации и чёткие законы, по которым живут её обитатели. Всё это не просто существует по прихоти автора, а действительно влияет на сюжет. При этом японский сеттинг проявляет себя как в мелочах вроде блюд японской кухни, которые готовят герои, так и в более масштабных деталях. Например, остров Оногоро напрямую позаимствован из японской мифологии.

Однако следует обратить внимание на отсутствие каких-либо сносков на протяжении всего произведения. В тексте

### Слово творца

Моя сказка строится на истории бога эн-мусуби, который не способен создавать собственные эн. По всей Азии можно найти понятия, родственные эн и связанные с буддийской концепцией пратьяя, — это и юаньфэнь в Китае, и инён в Корее. Эн, инён и юаньфэнь записываются практически одним и тем же китайским иероглифом 緣, и хоть у этих понятий общего больше, чем различного, я почти ничего не знаю о нюансах их трактовки вне культуры Японии, так что не могу и не буду рассуждать о них.

— Хайо, ты серьёзно? Неужели я вырастил свою сестру разгильдяйкой, которая позволяет себе явиться в храм в пижаме?  
— Ты меня вообще не растил.  
— Именно по этой причине у тебя всё хорошо.

встречается много малоизвестных слов, значение которых напрямую не объясняется. Несмотря на наличие в конце книги глоссария, где даны ключевые определения, читателю, плохо знакомому с японской культурой, может быть сложно воспринимать историю. Но учитывая британо-японское происхождение Мины Икемото Гош, это замечание адресовано скорее издательству, которое не учло специфику книги.

Что же касается недоработок непосредственно сюжета, то к ним можно отнести моменты, вызывающие вопросы с точки зрения логики. Например, в самом начале книги Хайо получает задание от демоницы, которая обрекла жителей её деревни на долгие мучения. Для его выполнения девушка должна отправиться на Оногоро — остров, надёжно защищённый от демонов. При этом момент «оплаты» в прологе не показан, а демоническая заказчица даже подчёркивает, что не собирается оставлять в покое жителей деревни. Это значит, что ничего не мешает Хайо и её брату просто скрыться на Оногоро, наплевав на полученное задание. Однако они почему-то этого не делают. Впрочем, стоит учесть оставленный в конце книги намёк на продолжение, где, возможно, нам объяснят эту и некоторые другие сомнительные детали.

**Итог:** достойный представитель жанра для читателей, уже знакомых с азиатским фэнтези. В книге присутствуют качественный авторский мир, основанный на японской мифологии и культуре, и мастерски прописанные персонажи, которые способны затмить местами проседающую логику сюжета.

Текст: Евгения Барышникова



Mina Ikemoto Ghosh

Hyo the Hellmaker

Роман

Жанр: юношеское

ориентальное фэнтези

Выход оригинала: 2024

Художник: Мина Икемото Гош

Переводчик: Д. Ивановская

Издательства: «Эксмо»,

Popcorn Books, 2025

Возрастной рейтинг: 16+

544 с., 6000 экз.

Похоже на:

- Ребекка Куанг, цикл «Опиумная война»
- Ка Ти Лин «У смерти твой голос»



### Стоит ли читать

Любителям динамичного азиатского фэнтези, в особенности японского, — однозначно рекомендуется

#### УДАЧНО

- яркие персонажи
- качественная авторская вселенная
- глубокая проработка сеттинга

#### НЕУДАЧНО

- неудобный глоссарий
- логические недоработки

8

ОЦЕНКА «МФ»  
хорошо



Текст: Александра Горелая



Alli Earnest

Cities of Smoke and Starlight

Роман

Жанр: фэнтезийный  
стимпанк

Выход оригинала: 2022

Художник: Деандра Скиклуна

Переводчик: Е. Музыкантова

Издательство: «ACT: NoSugar  
Books», 2025

Возрастной рейтинг: 16+

512 с., 3000 экз.

«Города дыма и звёзд»,  
часть 1

Похоже на:

- Майрена Руис  
«Буря магии и пепла»
- Ребекка Росс  
«Божественные  
соперники»

Стоит ли  
читать

?

Как дебют — перспективно.  
Но не более.

УДАЧНО

- задумка
- сеттинг
- колоритные выражения
- стиль
- симпатичная романтика

НЕУДАЧНО

- непродуманный лор
- скомканная кульминация
- недостаток динамики

6

ОЦЕНКА «МФ»  
НЕПЛОХО

# Элли Эрнест Города дыма и звёзд

Знакомство главных героев — студентки-лингвистики Халли Уолкер и пилота Кейса Шекли — с самого начала не задолго. Они невзлюбили друг друга с первого взгляда. Однако стечение обстоятельств свело их уже на более долгий срок. Вместе с братом Кейса Зиком, другом Беном и механиком Эббой им предстоит на дирижабле отправиться на опасную миссию. Её главная цель — заручиться поддержкой мистического народа Ялвары в назревающей войне с враждебным государством Сирулин. Проблема в том, что ялвов давно уже никто не видел и считают вымершими.

Дебютный роман Элли Эрнест (судя по финалу — не последний в серии) получился неоднозначным.

Действие происходит не на Земле. Люди давно переселились на другую планету, потеряли все свои технологии и шагнули в техническом развитии далеко назад. Отсюда дирижабли, электрические пистолеты, тяжёлые мечи, фонари, пращи, но внезапно — летающие аэробайки. Этакий стимпанк-киберпанк-сеттинг «назад в будущее».

Задумка — чудо как хороша и интригует. А вот исполнение оставляет желать лучшего, что можно списать на недостаток опыта у начинающего автора.

Главное, чего не хватает, — это продуманного лора. С одной стороны, в романе множество описаний — дирижабля, загадочных Врат и Сущностей, одежды ялвов. А с другой — с самого начала велик шанс запутаться в названиях планет, стран, столиц, районов, народов. Всё сливается в одну сплошную массу, словно намеренно избегая подробностей того, почему людям пришлось покинуть Землю и как получилось, что они позабыли высокие технологии. Точнее, об этом автор всё же говорит, но уже почти в самом финале. Так что погрузиться в созданный мир не получается — он будто не продуман до конца.

Главные герои — молодые люди с печальным и схожим прошлым. Поначалу они вызывают симпатию. И сразу становится ясно — спойлером это не будет, — что в конце концов они влюбятся друг в друга. Поэтому наблюдаешь за их грызнёй с интересом, но потом любопытство гаснет, потому что слишком долго ничего не происходит. Да и автор начинает противоречить сама себе. То и дело читаешь о том, какой первоклассный пилот Кейс, а он регулярно не справляется с управлением в достаточно простых ситуациях. Эбба, «механик, который может починить всё», не может отремонтировать корабль. Халли — лучшая студентка в университете по языкам — не справляется с переводом

## Слово творца

Я начала писать эту книгу, когда ещё преподавала английский язык в средней школе, а теперь я автор. С УМА СОЙТИ. «Города» начались как довольно пёстрая команда, летящая сквозь звезды, пытающаяся украсть время, с Кейсом и Халли во главе корабля! Правда, Халли звали Рав, а многие другие члены команды пропали в последующих черновиках...



Кейс повернул голову и увидел бегущего к нему Зика. Но он был не один. Его опережала целая орава замаскированных фигур, и к ним присоединялось ещё больше, выстраиваясь в линию, словно появляясь из лучей Первой Луны. Они были высокими и слишком худыми. Одни держали в руках мечи, похожие на те, что Халли и Бен нашли во время нападения истуканов.

книги. Вроде бы мелочи, но доверие к повествованию подрывается.

Кульминация наступает внезапно и оставляет ощущение скомканности — как будто у Элли Эрнест поджимало время и нужно было срочно сдать книгу редактору, чтобы выполнить обязательства по договору. Кажется, что только так можно объяснить, почему неторопливый темп повествования вдруг сменился на — бах! — и резкую развязку. Всё происходит слишком быстро, нить теряется, а понятнее, что вообще творится, не становится. Вероятно, Эрнест оставила объяснения для следующих частей цикла.

Кроме недостатков есть в произведении и приятные черты. Так, роман неплохо написан в целом. К тому же одна авторская находка действительно удалась и выделяет текст на фоне сотен других таких же историй. Это выражения (как правило, ругательства), кои вылетают в необозримом количестве из всех героев: «благие луны», «звезданутый идиот», «звезды и луна вас всех побери» и прочая, и прочая. Колоритные фразы добавляют персонажам живости, и вот ты уже незаметно для себя начинаешь использовать некоторые из них в своей речи, заменяя ими привычные нашему уху.

**Итог:** дебют Элли Эрнест прочитать можно — особенно, если под рукой нет чтива поизысканнее. Впрочем, перспектива у Эрнест имеется — возможно, ей просто нужно больше практики, и тогда автору удастся приятно удивить своих читателей.



# Маттиас Зенкель

## Тёмные числа

Вторая Международная Спартакиада программистов — важное событие для математиков всего мира. Кибернетика идёт вперёд, и советская Москва 1985 года становится местом, где умы разных стран могут показать свои способности. Но прямо перед спартакиадой внезапно пропадает сборная Кубы. Переводчица Мирейя Фунтес отправляется на поиски — девушку ждёт путь, полный неожиданных преград, и мир, полный сложных соединений чисел.

На самом деле история с пропажей кубинской сборной — лишь одна из множества сюжетных линий, которые порой едва переплетаются между собой. Многие из них объединяет големическая литературная машина ГЛМ-3. Во вселенной автора именно она — создательница незаконченного романа «Тёмные числа». Машина бесследно пропала, как и предыдущие две, но сохранился текст, который и предстал перед читателем.

Действие «Тёмных чисел» разворачивается на территории Советского Союза и стран, оставшихся после его распада. Читатель перескакивает из Москвы 1980-х то в послевоенный Киев, то в северную степь 1950-х, то в Минск конца 1990-х, то вообще в XIX век, где живёт создатель первой големической машины Гавриил Тетеревкин.

Главы о нём выстроены в форме псевдоакадемической статьи. Биография «русского классика» сопровождается множеством ссылок на разные исторические события, мнения современников об их коллеге, виньетками на французском и строчками из стихов.

Весь текст поясняют рисунки, фото и схемы, создающие ощущение подлинности истории. На одной странице можно увидеть портрет несчастного поэта, на другой — встречу важных партийных деятелей и изобретателей. Потом легко обратиться к примечаниям, где библиографические данные смешиваются с историей выдуманного персонажа. На страницах есть и компьютерные программы, и список сокращений, и энциклопедические сноски.

Автор неплохо знаком с советской и российской историей. Ему удаётся убедительно воссоздать атмосферу того времени. При этом фантастическая составляющая сюжета не смотрится инородно. Да, это другая реальность, но СССР остаётся таким же. Развитие технологий

**Итог:** роман оценят любители «странной» фантастики в советском сеттинге и те, кому нравятся лингвистические эксперименты, но он точно не впечатлит тех, кто ждёт от книги триллер с детективным сюжетом, который обещают в аннотации, или просто любит динамичные истории.

### Об авторе

Маттиас Зенкель изучал писательское ремесло в Немецком литературном институте Лейпцига, а также европоведение и американистику в Галле-Виттенбергском университете. Его дебютный роман «Ранние пташки» вышел в 2012 году и был награждён премией имени Уве Йонсона и литературной премией Рауриса. Второй роман «Тёмные числа» также был номинирован на премию Лейпцигской книжной ярмарки, Немецкую книжную премию и на премию имени Клеменса Брентано.



— Ну, не перебарщивайте, — вмешался Ногов. — Гении — те, кто разрабатывает систему обработки данных, позволяющую анализировать все разговоры и документы, когда ещё только записываются слова, — генерал-майор указал на считывающее устройство. — С её помощью станет возможно полностью охватить жизнь каждого гражданина, автоматически оценить поступки и высказывания, в любой момент составить общую картину мышления, распознать неправильное поведение ещё на стадии намерения и незамедлительно принять меры, не допуская нарушений общественного порядка.

с противостоянием человека и компьютера соседствуют с житейскими проблемами и столкновением человека с системой. Правда, при всей привлекательности альтернативно-футуристического мира, автор слишком много внимания уделяет другим аспектам повествования. При этом персонажи часто остаются схематичными двигателями происходящего.

Главная проблема в том, что за игрой со структурой и литературными экспериментами теряется внятная форма. Многие сюжетные линии ведут в никуда. Временами текст напоминает фантасмагорическую мозаику, которую невозможно полностью собрать. Отдельные сцены не складываются в единое целое. Перелистнув несколько страниц, ты уже не можешь вспомнить, что происходило в предыдущей главе. Возможно, это сделано специально, и именно так бы на самом деле написал книгу искусственный интеллект. Но такой авторский подход определённо может вызвать раздражение.

Текст: Валерия Гаврукович



Matthias Senkel

Dunkle Zahlen

Роман

**Жанр:** научная фантастика, фантасмагория

**Выход оригинала:** 2018

**Переводчик:** С. Субботенко

**Издательство:** «Городец», 2025

**Возрастной рейтинг:** 18+

**512 с., 1000 экз.**

**Похоже на:**

- Марк Данилевский «Дом листьев»
- Дрю Магари «Прогулка»



**Стоит ли читать**

Можно, если хотите увидеть фантасмагорию и языковые эксперименты в советском антураже.

**УДАЧНО**

- интересная структура
- убедительная атмосфера

**НЕУДАЧНО**

- рыхлый сюжет
- схематичные персонажи
- затянутость

7

**ОЦЕНКА «МФ»**  
**ДОСТОЙНО**



Беседа и фотографии предоставлены издательством «Дом историй»

# «ЧЕМ СЛОЖНЕЕ ЗАГАДКА — ТЕМ ЛУЧШЕ»

Беседа с Томасом Уортоном



Вышедший в 2023 году научно-фантастический роман «Книга дождя» Томаса Уортона стал национальным бестселлером в родной для писателя Канаде и финалистом одной из главных литературных наград страны, премии Фонда Этвуд — Гибсона. Вполне ожидаемо, что выпущенная не так давно в России издательством «Дом историй» книга вошла не только в наш список самых ожидаемых новинок 2025 года, но и в лонг-лист литературной премии «Ясная Поляна».

Вместе с «Домом историй» мы пообщались с автором «Книги дождя» Томасом Уортоном и переводчицей романа Ксенией Чистопольской.



## «Три книги в одной»

С чего для вас началась «Книга дождя»? Что вдохновило на эту историю?

Я начал писать роман много лет назад. В нём рассказывалось о молодой семье, чья жизнь была омрачена страхом и беспокойством. Что стало источником этого страха? Долгие годы я не мог его обнаружить и писал разные версии этой истории, пока наконец у меня не возникла идея экологической озабоченности. Тогда-то роман и начал обретать форму.

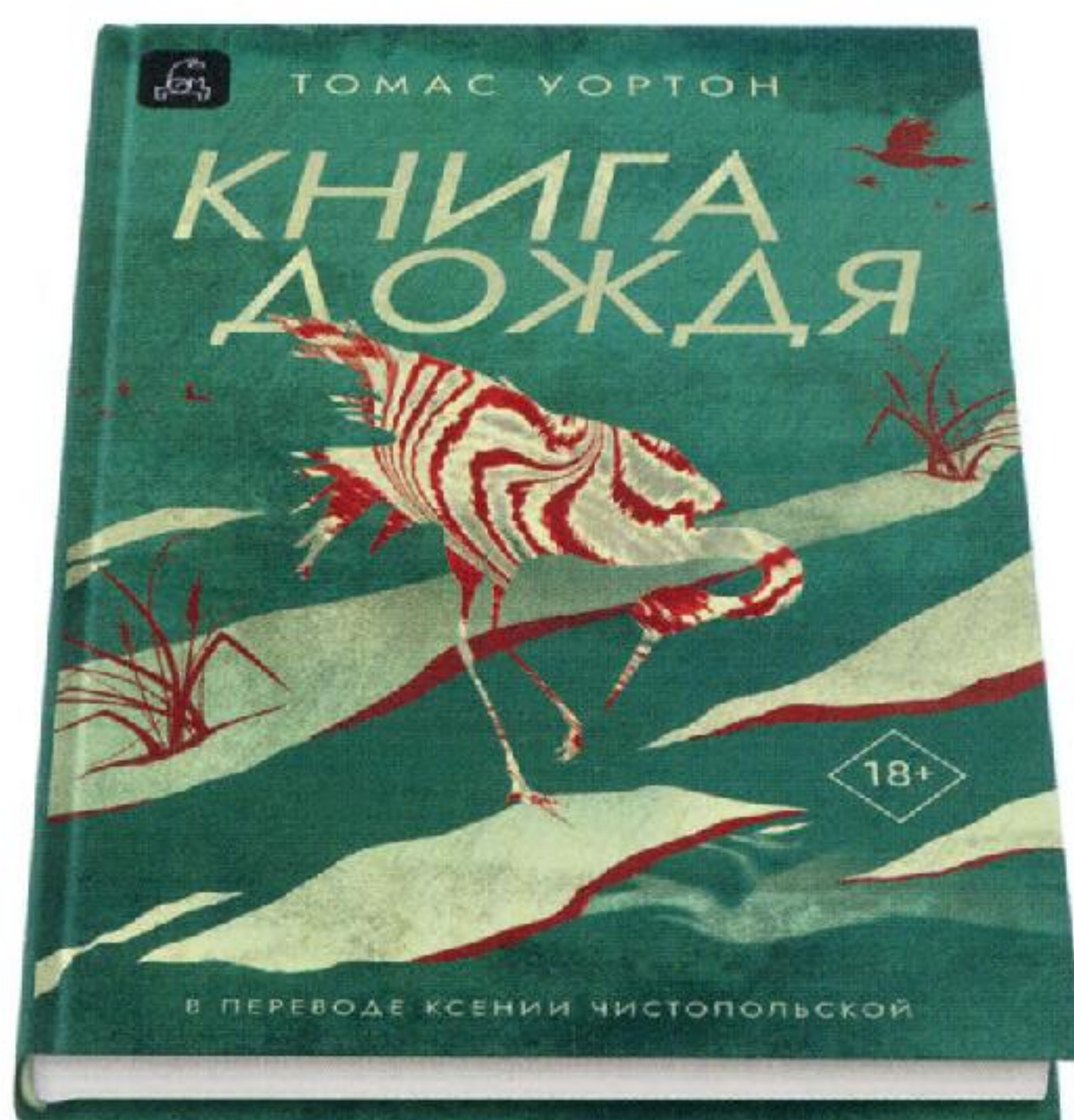
Как долго вы собирали канву повествования? Ведь в вашем романе есть не только придуманный мир, но и исторические факты.

Я работал над историческими виньетками в серии коротких заметок о животных. Меня интересовало, как по-разному человечество понимает и недопонимает животных. Изначально виньетки не должны были войти в роман, но я включил часть из них, чтобы добавить реалистичности фантастическому аспекту истории, а также потому, что многие виньетки затрагивали проблему ущерба, который мы наносим другим существам и всей нашей планете. Это и стало главной темой романа. А ещё мне просто нравится включать микроистории в большие истории.

«Книга дождя» соединяет НФ-триллер, экологическую литературу и миф. Как вам удалось сбалансировать эти жанры, чтобы создать целостное повествование?

Я лишь надеюсь, что мне удалось их сбалансировать! Эти три жанра существуют в романе потому, что «Книга дождя» на самом деле три книги в одной. Я начал повествование

«Книга дождя» стала дебютом Томаса Уортона на русском языке



## Досье: Томас Уортон

Томас Уортон родился 25 февраля 1963 года в канадском городке Гранд-Прери (провинция Альберта) к северо-западу от Эдмонтона, там он живёт и сейчас. Окончил университеты Альберты и Калгари по специальности английская литература. Его первый роман «Ледяные поля» был начат как магистерская диссертация и опубликован в 1995 году. По форме это туристический путеводитель с элементами истории и мифологии. Роман выиграл несколько национальных наград, а также международную премию писателей Британского Содружества. Все последующие книги Уортона также получали различные канадские и международные награды или как минимум номинации на них. Почти все они переведены на многие европейские языки.

В 2001 году вышел роман «Саламандра» — исторический стимпанк с уклоном в мифологию. Роман «Логогриф» (2004) написан на стыке фэнтези и магического реализма. Также на счету Уортона фэнтезийная трилогия для подростков «Опасное королевство» (2008–2013) и реалистический роман о любви «Каждая травинка» (2014). После большого успеха экологической фантазии «Книга дождя» (2023) Томас Уортон засел за новую книгу — в сентябре нынешнего года в Канаде выходит роман «Волк, Луна, Собака», фэнтези о бесконечных реинкарнациях собаки по кличке Волк, которая проживает множество жизней от ледникового периода до далёкого будущего.

с истории о семье и об экологической катастрофе, но, когда в определённый момент оно застопорилось, не понимал, как его закончить. И начал другой, независимый роман о писательнице-путешественнице, которая посещает остров, напоминающий Атлантиду, и встречается с журавлём во время бури. Я застрял и в этом романе, не получалось завершить и его. Тогда я начал третий роман, о путешествии по жуткой запретной зоне. И снова зашёл в тупик. Я начал беспокоиться, что просто утратил способность завершать начатые истории. Неужели со мной как с писателем всё кончено? В отчаянии я объединил три незаконченных романа в одну рукопись и спросил себя: «Будь всё это части одной истории, как бы они соотносились?» То, что я начал обращаться с разрозненными кусочками как со взаимосвязанными, разожгло во мне творческую искру. Я смог объединить их и закончить, и итогом стала «Книга дождя».

Полагаю, это весьма нетрадиционный способ писать книгу, но именно так и работает мозг при СДВГ: он превращает проект в разгадывание загадки. И чем она сложнее, тем лучше. Похоже, мне нравится усложнять себе задачи!

Как каждый из жанров помог раскрыть вашу идею?

Я не думаю о жанрах, когда пишу. Идея отдельных жанров с собственными правилами не слишком-то полезна для меня как для творца: по правде, жанр скорее подавляет, чем рождает идеи. По мере того как я открываю для себя историю, которую хочу рассказать, она уводит меня в направлении научной фантастики, или фэнтези, или мифа, и, если это направление

способствует развитию истории, я подхватываю его. Я не начинаю с того, что говорю себе: «Сейчас я пишу научную фантастику» или что-то в том же духе, ведь это всё равно что засунуть своё воображение в коробку.

Расскажите о шахтёрском городе Ривер-Мэдоуз, где происходит действие книги. Есть ли у него прототип?

Ривер-Мэдоуз частично основан на образе моего родного города Гранд-Прери в Северной Альберте, где были обнаружены залежи нефти и газа. Город пережил взлёты и падения. В юности я любил читать и не чувствовал себя там по-настоящему дома. Такие городки были враждебными к мечтательным людям с развитым воображением. Ещё Ривер-Мэдоуз похож на Форт Мак-Мюррей, городской центр нефтедобывающей и битумной промышленности. Разрушительный лесной пожар, прозванный Зверем, в 2016 году уничтожил 20 % города. Это событие вдохновило меня на описание экологической катастрофы, которая уничтожает Ривер-Мэдоуз в романе. Если «вдохновило» тут подходящее слово.

У героев вашего романа необычные профессии. Алекс Хьюитт — создатель настольных игр с масштабной и до мельчайших деталей проработанной историей. Клэр Фоли занимается контрабандой редких предметов и животных, притворяясь автором путеводителей. Расскажите, как вы подбирали профессии для своих героев?

Алекс Хьюитт списан с меня. В детстве я придумывал настольные игры. Не то чтобы мне удавалось заинтересовать ими других детей... Ещё я рисовал



комиксы и проводил большую часть времени наедине с собой, в своём воображении, больше чем там, где я жил. Что до Клэр Фоли, она начинала как настоящая писательница и рассказывала о путешествиях, но я счёл интересным добавить ей занятие контрабандой животных. Меня заворожала мысль о настоящих контрабандистах: что приводит людей к такой рискованной жизни? Ведомы ли они алчностью? А что будет, если они поймут ошибочность своего образа жизни?

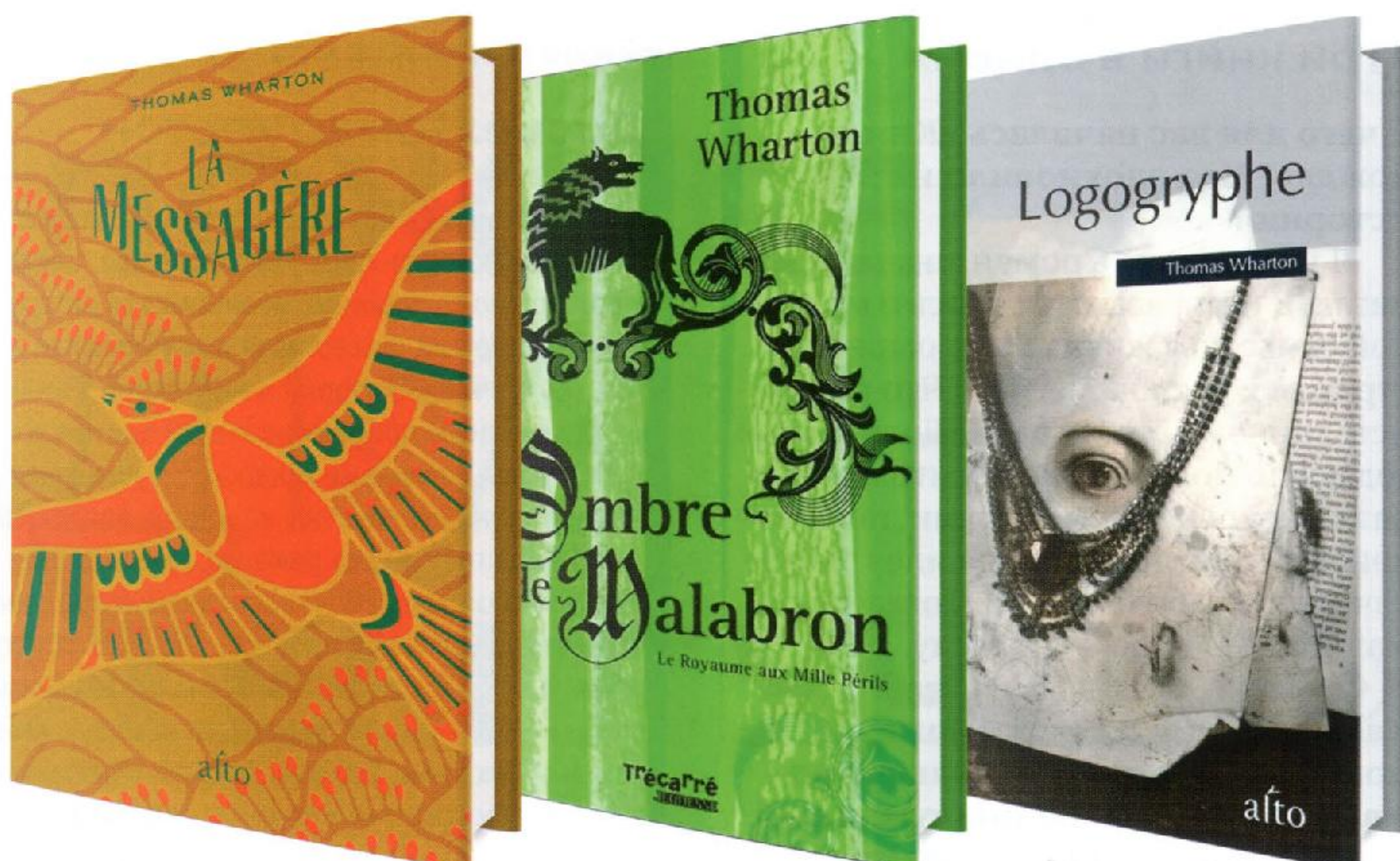
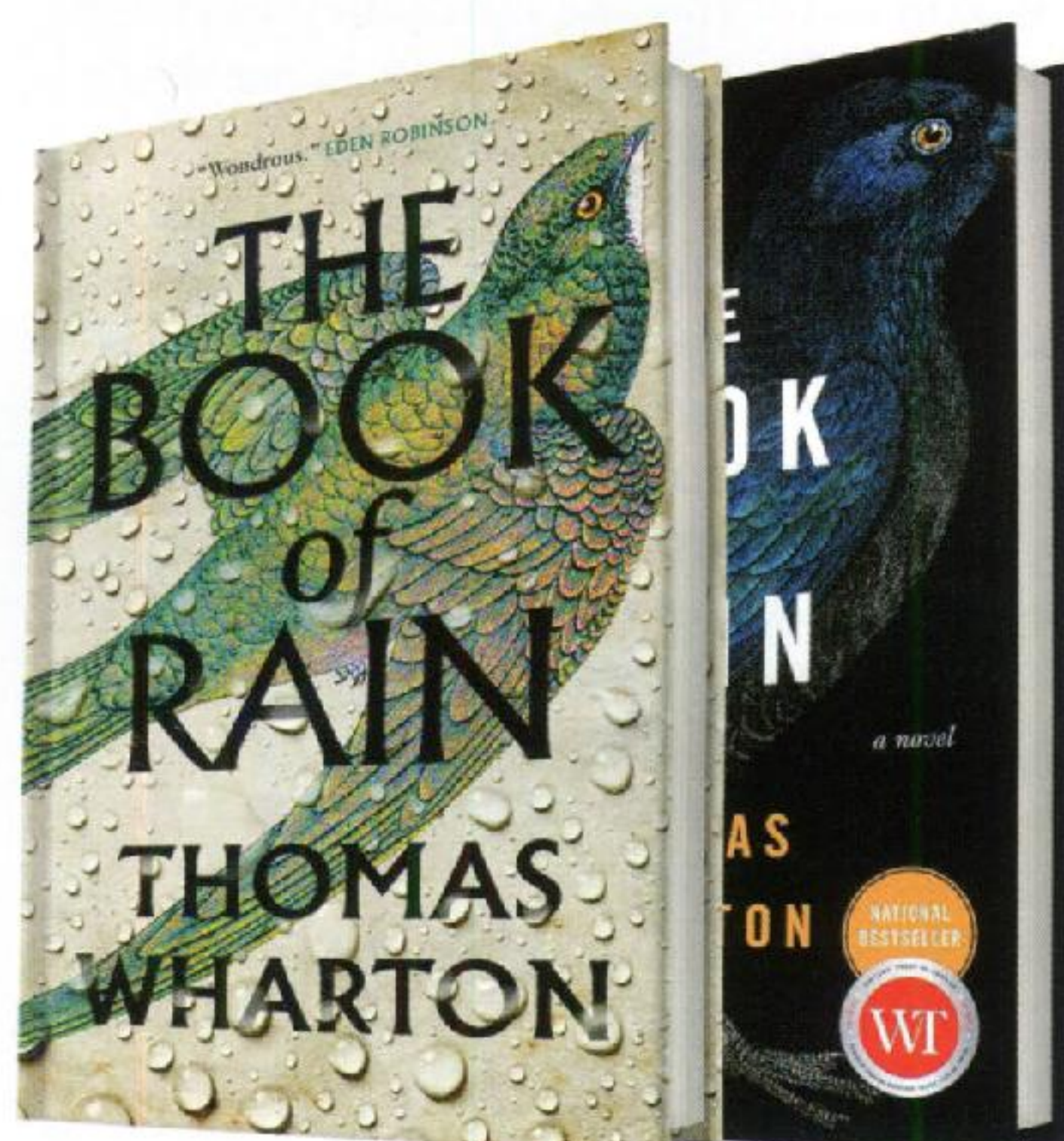
**Каждый из героев-рассказчиков по-разному выстраивает отношения с природой и животным миром вокруг. Как вы продумывали судьбы персонажей и их реакции на экологическую катастрофу?**

Серьёзный вопрос! Возможно, слишком большой, чтобы ответить на него вкратце. Я лишь скажу, что погружал каждого персонажа в сложную ситуацию, чтобы понять, что они будут делать. Как поступят? Каковы их убеждения о себе, как трудности и опасности раскрывают им их подлинную сущность? Чего они боятся? Что они теряют, чего они ищут? Такие вопросы я задаю себе о каждом персонаже. В этом романе экологическая катастрофа стала катализатором и сценой, где герои раскрывают своё подлинное «я».

**«Богатство, которое люди получают от природных ресурсов, сводит с ума»**

**Мир, в котором оказывается читатель «Книги дождя», многогранен. С одной стороны, сразу узнаёшь события, свидетелями которых стали герои, — это пандемия коронавируса и чипирование свиньи**

«Книга дождя» с успехом издавалась в США и Великобритании



А вот на другие языки переведены многие его книги

**Гертруды. С другой стороны, никто из нас не сталкивался с симптомами сюрреалистичного «рассогласования» и думающими облаками. Почему события романа происходят в близком читателю времени?**

Я бы поспорил, ведь на метафорическом уровне все мы переживаем нечто в духе рассогласования сейчас, когда наши надежды, убеждения, цели сталкиваются с неприятной реальностью: мы приносим планете и самим себе ужасный ущерб. Рябь и «рассогласования» дали мне возможность исследовать, каково жить в антропоцене, даже не используя этот затасканный термин. Я также воочию видел, как богатство, которое люди получают от природных ресурсов, сводит их с ума. Слова «ещё, ещё, ещё» становятся мантрой для некоторых, живущих в городах наподобие Ривер-Мэдоуз. Можно сказать, что рассогласования — способ представить, как безудержная добыча ресурсов нарушает в человеке чувство равновесия.

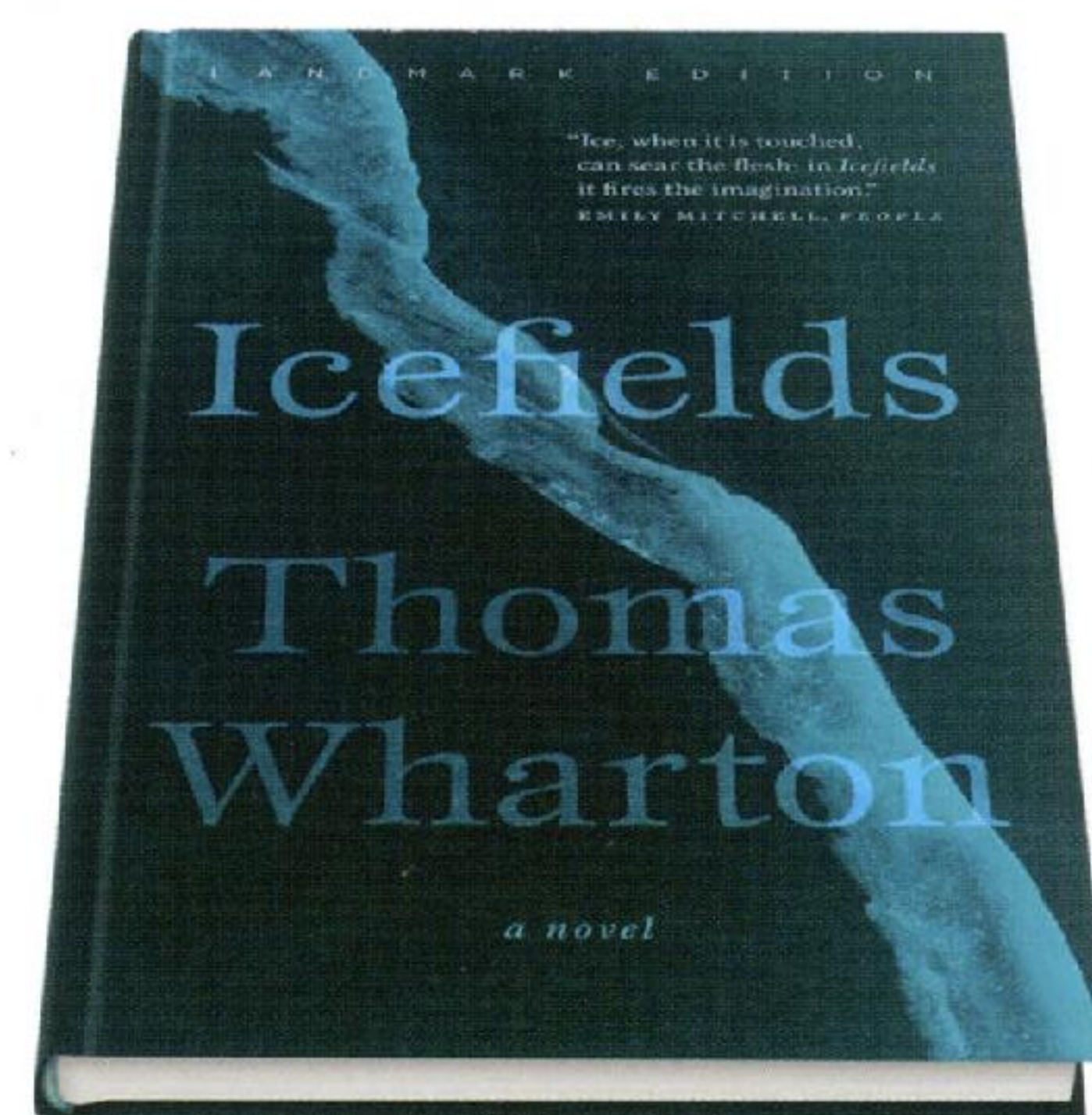
Что до думающих облаков, то я представляю их линию как притчу о чрезмерной уверенности человечества в своей способности вмешиваться в природу, избегая последствий. Я хочу, чтобы читатель чувствовал близость во времени этих воображаемых сценариев, ведь это метафоры сегодняшнего дня, а не отдалённого будущего.

**Расскажите побольше о рассогласовании и призрачной руде. Откуда к вам пришла идея именно такой аномальной активности?**

Я взял термин «рассогласование» из физики. Там это процесс, при котором квантовые системы теряют свои квантовые качества (суперпозицию

и запутанность), когда взаимодействия со средой. Система теряет согласованность, когерентность, особую фазу отношений между разными квантовыми состояниями. Я нахожу выбор слова странным и забавным: существование того, что мы принимаем за согласованную среду, макроскопический мир, где мы живём, в большей степени зависит от более фундаментальной реальности, теряющей свою когерентность. Здесь есть нечто очень странное: само появление мира, доступного нашим чувствам, зависит от нарушения более глубокого порядка и гармонии. Это весьма интересная мысль, с которой можно поиграть в художественной литературе. Чтобы опыт стал нам доступен, мы должны испытать его неправильно, неполно. И я спросил себя: «Если бы наш обыденный опыт реальности стал потерей когерентности, как бы он переживался?» Возможно,

Начиная с дебютной книги Уортон успешно использует мифологию





он позволил бы нам увидеть скрытые истины, как в моём романе, — какой ущерб экологическое разрушение наносит нашим телам и умам на тех уровнях, которые мы редко осознаём. А когда мы это осознаём, мы обычно лишь отмахиваемся от этого и продолжаем жить дальше, как и люди в Ривер-Мэдоуз игнорировали ужасные прерывания реальности.

**Лейтмотивом в «Книге дождя» проходит тема сна. Почему вы решили обратиться к сновидениям? Как состояние сна влияет на судьбы героев?**

Я рад, что вы заметили это в книге, ведь я получаю много идей для творчества из снов. Я веду дневник, куда записываю все сны, которые помню наутро. Я не интерпретирую их — мне не слишком-то интересны толкования по Фрейдю, — но использую их в качестве творческих идей. Я люблю давать свои сны моим персонажам, разбирать, что эти сны значат для них, а не для меня. Что сны раскрывают о моих персонажах из того, о чём они не могут или не хотят позволить себе думать вслух? Некоторые сны даже пробираются в явь романа — например, когда Алекс и Клэр «встречаются» у воды. Сны и вымысел дают мне шанс нарушить законы времени и пространства, и я радуюсь любой такой возможностью.

**В своём путешествии Клэр сталкивается с неожиданным героем — журавлём вымершего вида. В «Книге дождя» вы в целом много работаете с образом птицы. Откуда этот образ?**

Честно, не скажу точно. В ранних набросках к истории Клэр героиня находится в незнакомой гостинице во время бури, на неназванном острове, который напоминает современную Атлантиду на грани катастрофы. И что? Журавль, который садится на её балкон, удивил меня так же, как и саму Клэр. Порой идея просто возникает и сразу ощущается верной.

**И ведь птица не безмолвный символ истории. После столкновения с рассогласованием Эмери Хьюитт, младшая сестра главного героя, пытается общаться с птицами — она уверяет, что их язык эволюционирует, что они могут общаться и с людьми. Как пришла идея сложного языка птиц? Есть и главы, где история рассказана полностью от их лица. Почему именно птицы критически важны в созданном вами мире?**

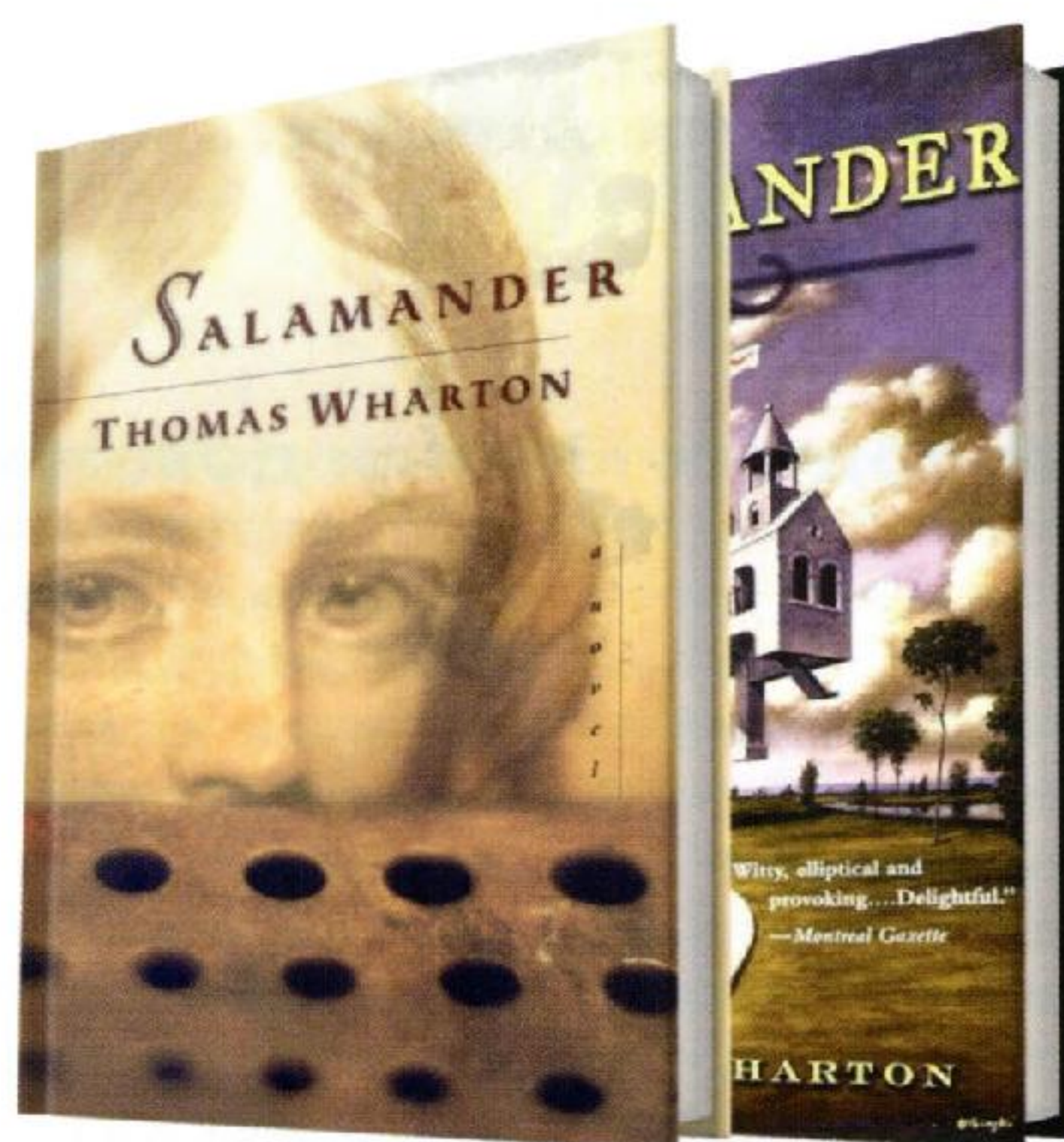
Птицы появились в романе благодаря пандемии коронавируса. Как и все, я по большей части сидел дома. К счастью, вокруг растут деревья, и в саду множество птиц. Мне некуда было идти, и я начал проводить всё больше времени, наблюдая за разными видами птиц и изучая их трели. Они столько времени посвящают разговорам друг с другом, совсем как люди! Я начал восхищаться птицами и решил дать им роль в своей истории. Животные могут показать нам, как построить более сбалансированные и разумные отношения с природой. Наш вид вполне может потерять всё, прежде чем мы начнём придерживаться природной мудрости, но я хотел, чтобы роман закончился ноткой надежды на будущее. И, полюбив птиц, выбрал их вестниками надежды.

**История заканчивается очень необычно — поэмой. В романе много**

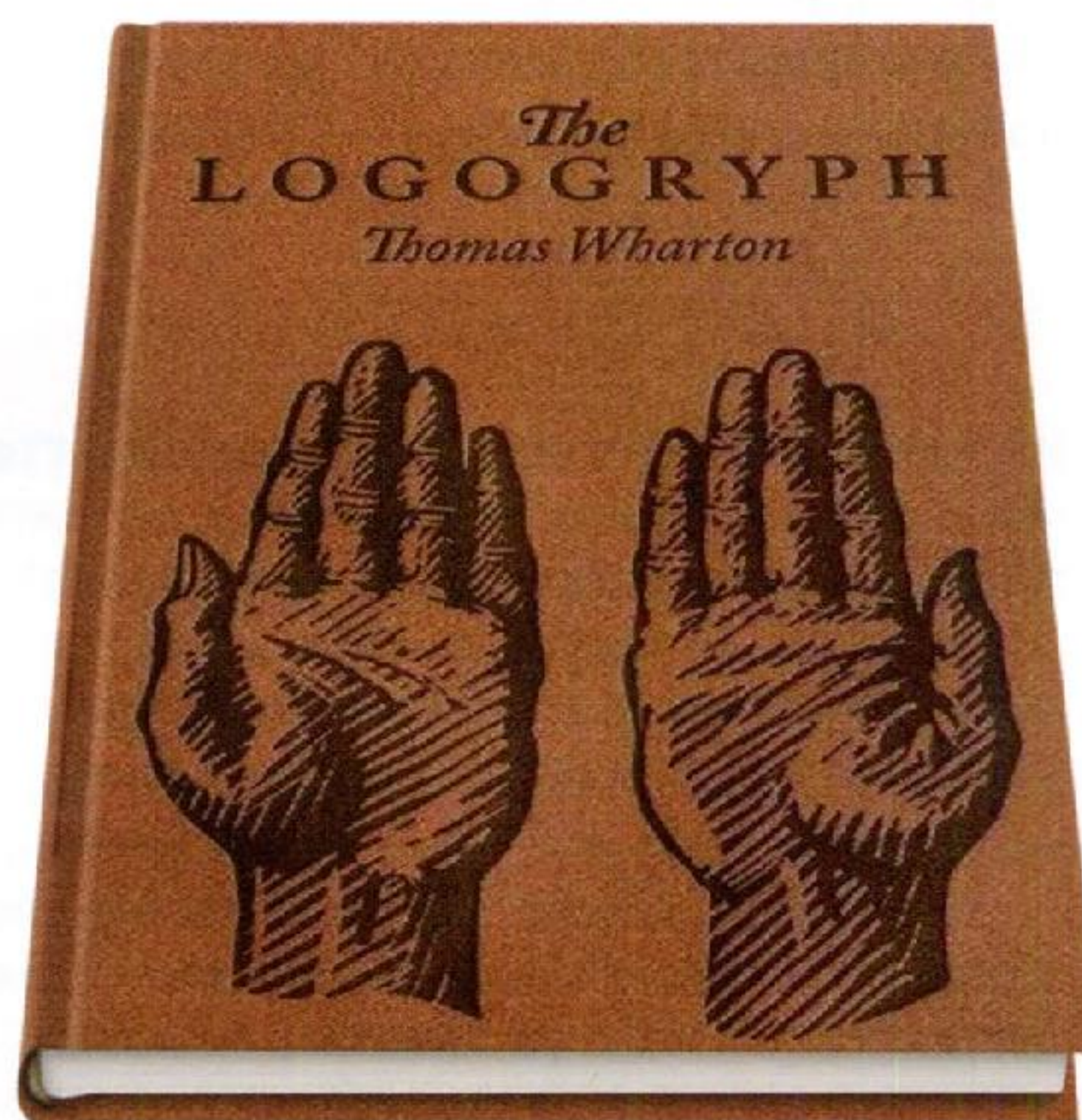
**поэзии — одна из глав даже начинается эпиграфом со стихом персидского поэта Руми. Почему финал поэтический? И почему поэма об Истоке написана белым стихом?**

Я решил завершить книгу эпической поэмой, подумав, что именно так птицы передавали бы свои мифы и легенды. Они «певцы», так что не стали бы пересказывать свои истории прозой! Я хотел, чтобы поэма напоминала устный эпос, передаваемый от одного рассказчика другому, как «Одиссея» или «Эпос о Гильгамеше», и белый стих представился мне очевидным вариантом. Ещё меня вдохновили сказы коренных народов Канады: в этих историях животные часто оказываются важными персонажами, способными общаться с людьми и учить их. При записи аудиокниги птичью поэму читала актриса из коренных народов, и она идеально уловила то, что я пытался донести. Я был очень доволен.

Писал Уортон и исторический стимпанк...



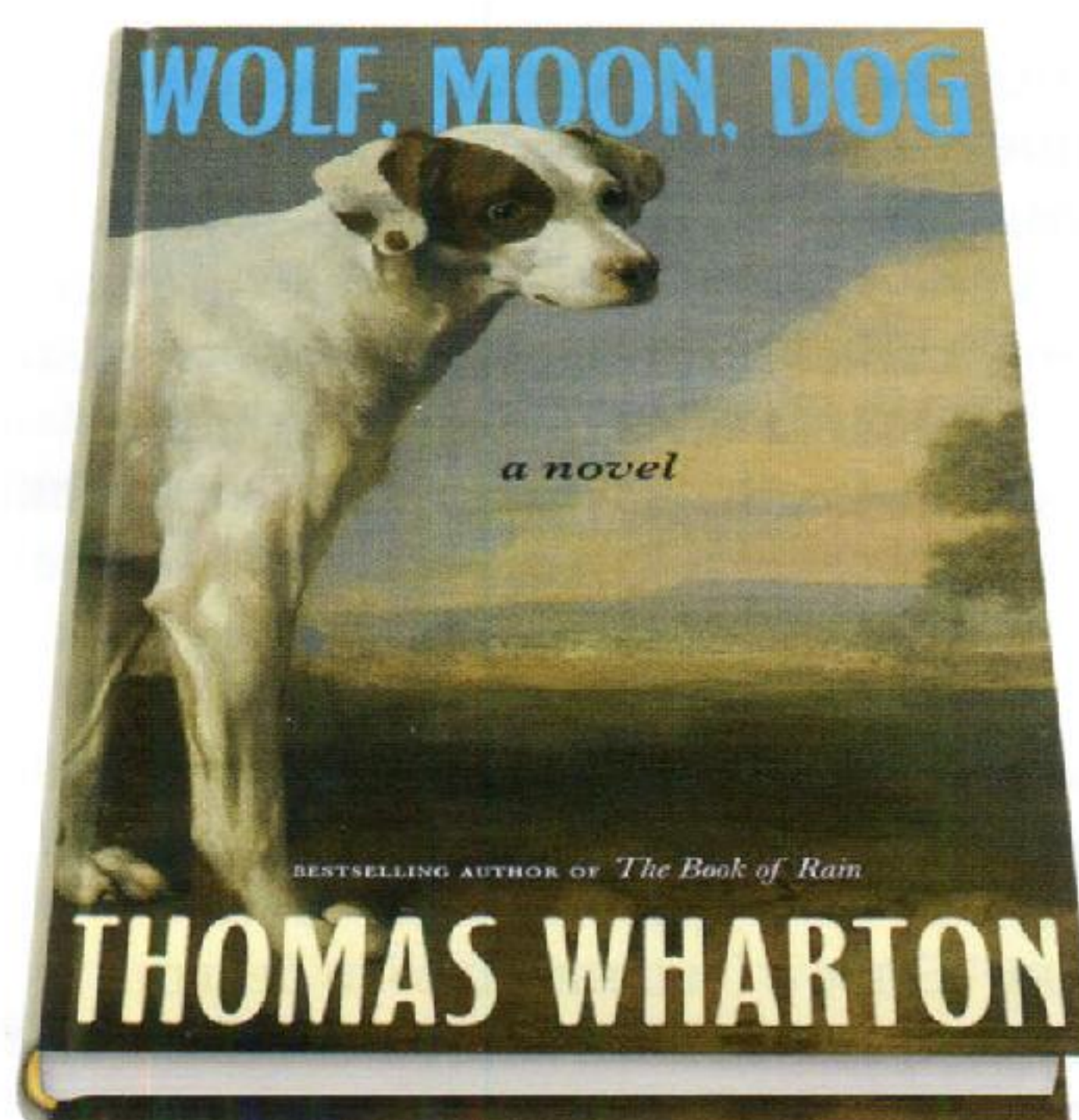
И «странное» фэнтези



И даже фэнтези для детей







А последняя книга Уортона посвящена множеству жизней одной собаки

**А вы бы рискнули провести время на территории Заповедника?**

Пожалуй, нет! Но несколько лет назад, работая над книгой, я обнаружил что-то вроде Заповедника недалеко от дома. Когда мы с женой и младшим сыном переехали в деревню, оказалось, что один из домов на нашей улице недалеко от нашего

заброшен, зарос кустами и деревьями. Соседи рассказали, что несколько лет назад случился пожар, который вынудил жившую там семью уехать. Всё это время дом за забором был необитаем. Он зарос и превратился в уютный рай для насекомых, птиц и растений. На воротах висел крупный знак «ПРОХОД ВОСПРЕЩЁН».

Про себя я называл этот участок Зоной, как и запретное место из фантастического фильма-головоломки Андрея Тарковского «Сталкер». Всякий раз, проходя мимо участка, я хотел перелезть через забор и исследовать его. Как-то раз я всё же это сделал. Там не было сверхъестественных опасностей, но я увидел, во что превращаются покинутые людьми пространства. Очень полезный опыт для изображения Заповедника в романе.

**С какими чувствами читатель закончит чтение «Книги дождя»? Какого эффекта хотелось бы вам?**

В книге есть мрачные и печальные моменты, но меня особенно побуждает писать переживание чуда — и я надеюсь, что читатели остаются

с этим чувством, закрывая книгу. Каждая моя книга начинается с наваждения. С чего-то, что меня завораживает. Я не могу от него избавиться и не могу о нём не писать. В первом романе, Icefields («Ледяные просторы»), это были ледники. Я хотел пробудить в читателях чувство восхищения и восторга, которое ледники вызывают у меня. В «Книге дождя» несколько наваждений, и главное из них касается животных, особенно птиц. Если читатель решит уделить больше внимания птицам и заметит, как они удивительны, я буду счастлив.

\* \* \*

**«Подростком я читал Толстого и Достоевского»**

*Ещё несколько вопросов Томасу Уорто-ну задала переводчица его романа Ксения Чистопольская.*

**Меня очень впечатлили некоторые моменты в книге, например музей «Театр звуков», где собраны разнообразные звуки Земли**

## Ксения Чистопольская, переводчик «Книги дождя»

**Приходилось ли вам уже работать с фантастикой?**

Я для себя тут же определила эту книгу как экофантастику. Потом я прочла, что жанр называется cli-fi, климатическая фантастика. Я читала Terraformers (не переводилась у нас, название можно перевести в духе «Создатели Земли») Аннали Ньюиц, но там автор отправляет нас в очень далёкое будущее.

А после «Книги дождя», вот совсем недавно, я перевела книгу Мэтта Хейга, рабочее название — «Жизнь невероятна», там тоже поднимаются вопросы экологии и есть элемент фантастики.

**«Книга дождя» довольно необычная экологическая фантастика. Как вы поняли, что это ваша вещь? Почему взялись за перевод?**

В целом мне близка эта тема, потому что я с детства очень люблю природу, выросла на «Маленьких дикарях» и других книгах Эрнеста Сетон-Томпсона, так что «Книга дождя» тоже нашла во мне глубокий отклик. К тому же моя тётя морская биолог, и мы с ней очень близки. У неё я переняла взгляд на природу — бережный и любящий. Томас Уортон просто попал интонацией и темой в самое яблочко для меня.

**В романе сложные научные идеи переплетаются с художественной литературой. Какие стратегии вы использовали для того, чтобы эти концепции оставались доступными и увлекательными для читателей в переводной версии?**

Я для себя решила, что буду по минимуму прибегать к сносам именно в этой книге, потому что реальность в ней действительно тесно переплетена с вымыслом. Я предоставила читателю выбирать, во что верить, какие факты проверять.

**Насколько сложно было работать с романом с точки зрения языка? Были ли страницы, фразы или главы, над которыми пришлось повозиться чуть больше?**

Безусловно, в первую очередь это были термины: Uttering, Speaker, Yarp, wobbles и другое. Мы отдельно сидели с редактором, Любовью Борисовной Сумм, когда я только прочитала и согласилась переводить книгу, и я в восторге пересказывала ей сюжет, передавая настроение романа. Вместе

мы определились именно с ними (Исток, Трибун, Балабол, рябь). Ещё помню, как искала терминологию для настольных игр: тайлы, жетоны, маркеры... Отдельно помню, как переводила отрывок из путеводителя, в котором пересказываются диалоги Платона об Атлантиде. Нужно было стилизовать этот отрывок, и я представляла, как его читает Любовь Борисовна, филолог-классик. Думала, какие обороты она сочтёт удачными. Это было очень приятно — такой заочный разговор!

Ещё был интересный момент, когда я столкнулась с легендой про Недостижимый край птиц и принялась искать, откуда она взялась. Сам автор даёт ссылку на чукотские мифы в публикации Владимира Богораза. Я скачала книгу, но не сразу нашла именно этот отрывок и решила написать в библиотеку имени Тана-Богораза на Чукотке! И мне ответили, быстро прислали скан страницы, за что я очень благодарна библиотекарям! К сожалению, в русском издании легенда дана не так развёрнуто, да и Край птиц называется немного по-другому, но было очень интересно погрузиться в эти легенды и мифы, ранее совершенно мне неизвестные.

**Повествование «Книги дождя» нелинейно: герои постоянно перемещаются в пространстве и времени, погружаются в свои сны и воспоминания. Легко ли вам дался этот пазл как читателю и переводчику?**

Я очень люблю сны! Я даже иногда записываю особенно удивившие меня, особенно увлекательные. Так что тут мы с автором тоже совпали, и мне было совсем не трудно понимать его переходы от сна к яви, понимать символы снов, менять точку сборки.

**Постепенно Томас Уортон вплетает в историю реальные факты и легенды — например, про попугая, найденного натуралистом и исследователем Александром фон Гумбольдтом. Племя, обучившее птицу говорить,**





**и даже космоса. Есть ли прототип у такого музея? Что вдохновило вас на включение этого момента в книгу?**

«Театр звуков» лишь одна из идей, которые возникают у меня словно из ниоткуда. Я представлял себе не-названный город на острове, который исследует Клэр (в действительности это Атлантида, дожившая до современности). Я вообразил его городом инноваций и чудес и спросил себя: какие музеи могут там быть?

Тут же пришёл на ум «Театр звуков». Он также позволил Клэр снова услышать глубокий, тревожный подземный шум, который, по моему замыслу, вызывает у неё чувство ужаса перед антропоценом.


**Что насчёт «Недостижимого края птиц»? Схожую легенду я нашла в книге Владимира Богораза «Чукчи», но там он называется по-другому, «Достижимый птицами край», потому что птицы туда всё же долетают. Вы расширили и дополнили эту легенду или ваш источник и мой различаются?**

Как здорово, что вы докопались до первоисточника, Ксения! Изначально я нашёл эту чукотскую сказку в антологии сказок арктических народов. В той версии некоторые птицы пролетали через ворота, но большинству это не удавалось. Я успел позабыть, как называлась та антология (увы, по глупости не сделал пометки в записной книжке!), но я тоже нашёл историю в книге Богораза. Затем я немного изменил историю, чтобы она соответствовала персонажу-геологу, Соломону. И на мой взгляд, «недостижимый» звучит более таинственно, чем «достижимый».

**В личной беседе вы говорили, что восхищаетесь русской литературой.**

Когда я знакомилась с вашей книгой, тут же пришёл на ум «Пикник на обочине» Стругацких и фильм Тарковского «Сталкер», который упоминается в романе. Были ли другие русские книги, о которых вы думали, когда писали «Книгу дождя»? Кто ещё из писателей вдохновлял вас?

Подростком я читал Толстого и Достоевского в английских переводах и влюбился в русскую литературу. Я увлекаюсь ей до сих пор. Может, канадские северные зимы сближают нас, и русские истории кажутся мне родными!

«Пикник на обочине» и «Сталкер» Тарковского, безусловно, повлияли на образ Заповедника в романе, хотя чужеродное присутствие в моей запретной зоне стало способом показать, каковы жуткие, травматические последствия экологических катастроф — не только для природы, но и для человеческой души. У меня не было пришельцев из иных миров — мы сами всё портили. Я убеждён, что гармония и целостность природы — источник нашего душевного здоровья, и разрушая природу, мы разрушаем и наше восприятие реальности, и нашу врождённую мудрость. Мы так заняты тем, что превращаем весь мир в Заповедник — в место, где повсюду опасность, — а сами не до конца понимаем, что происходит, потому что разорвали связи, которые удерживали нас вместе. 

**вымерло, поэтому попугай остался единственным носителем атурского языка. Какие чувства у вас возникали при прочтении таких историй и их соединении с канвой мира «Книги дождя»?**

Я нашла этот факт в англоязычном интернете! Вроде бы это реальные события: слова, которые произносил попугай на атурском, были записаны и сохранены, и в современности говорить их научили нескольких попугаев, сделав такую художественную инсталляцию, где птицы говорят на вымершем («птичье-человечьем») языке! Вообще истории в книге вызывают самые разные чувства — от удивления до печали, до боли за человечество, которое так бездумно разбазаривает свои бесценные сокровища — язык и окружающий мир, жизни других людей.

**В целом события романа разворачиваются в довольно мрачной обстановке: природа теряет ресурсы, а люди не хотят работать с последствиями губительных для окружающей среды действий. Как вы относитесь к миру «Книги дождя»? Какие эмоции у вас вызывает описанный Уортоном шахтёрский городок Ривер-Мэдоуз?**

Переводя книгу, я думала о Кировске и Апатитах, потому что незадолго до работы над книгой побывала там в музее, который рассказывает о разработках полезных ископаемых. Конечно, удобрения — это не совсем «призрачная руда», вызывающая рассогласования и рябь, которая проходит по реальности, но масштаб воздействия человека на природу и там и там впечатляет: горы буквально срывают с лица Земли (от слова «рыть»)! И это вмешательство не может не тревожить, не пугать.

**Рискули бы провести время на территории Заповедника?**

Мне кажется, чтобы отправиться в такое место, нужна особая мотивация. У Эмери это была мотивация спасти животных и изучить язык птиц, у Алекса — найти сестру. Туда не приходят, чтобы развлечься и поглазеть на особые феномены, которые там разворачиваются. В этом смысле мне хватает походов. Но вообще я немного трусиха, так что мои главные путешествия — по Новой Зеландии. Для себя я называю её natural playground, естественной площадкой для игр: там нет ядовитых растений и животных, нет хищников, есть хорошо устроенные тропы, по которым можно идти несколько дней, останавливаясь в хижинах. Идешь

и смотришь по сторонам, наблюдаешь за птицами, которых там как раз очень много. Это и есть мой Заповедник, в буквальном смысле слова возможность прикоснуться к природе, узнать её ближе, оставаясь в безопасности.

**Каково было работать над предпоследней главой, написанной в форме белого стиха? Что, по-вашему, эта форма добавляет миру, который создал Томас Уортон?**

Эта глава сразу напомнила мне поэму Лонгфелло «Песнь о Гайавате». В каком-то смысле птицы — коренные жители этой земли, она в действительности принадлежит им, благодаря им существуем и мы. Мне очень понравилась идея языка, в котором смысл передаётся не только звуками, но и жестами, движениями. Понравилось то, что некоторые слова произносятся только раз и ими можно убить. Безусловно, этот птичий язык — очень меткая метафора и человеческой речи. Она расширяет понимание языка как письменной или устной речи, включая в него и невербальные проявления. С этой точки зрения жест тоже языковая, смысловая единица. Поэма меняет точку сборки, показывает, как видят нас другие живые существа, и очередная смена позиции помогает читателю взглянуть на себя со стороны.

**Вы уже знакомы с «Книгой дождя», но некоторым нашим читателям лишь предстоит погрузиться в этот извилистый мир. Что посоветуете тем, кто возьмёт с полки роман? К чему им готовиться?**

Русскоязычный читатель в первую очередь вспомнит братьев Стругацких, их «Пикник на обочине», и «Сталкер» Тарковского тоже упоминается в романе. Ещё читатели обнаруживают сходство с Борхесом, рассказом «Сад расходящихся тропок». За рубежом «Книгу дождя» также сравнивают с романом Итало Кальвино «Невидимые города», в котором путешественник посещает разные города и страны — они, возможно, существуют лишь в его воображении, но представляют собой мощные метафоры устройства нашего общества. Я думаю, эта книга для тех, кто готов к подобным мысленным экспериментам, готов погружаться во внутренний мир героев, смотреть на себя со стороны, готов к фантастическому не в духе «твёрдой фантастики», а в духе неожиданных чудес, аббераций сознания, в духе возможностей, вопросов «а что, если?..», которые нам полезно задавать, чтобы понять себя и реальность.





© 20th Century Studios

Текст: Кирилл Размыслович

# СПАСТИ МАРКА УОТНИ

## Как создавался «Марсианин»

Середина 2010-х выдалась весьма удачной для любителей высокобюджетной космической фантастики от Голливуда. Вначале на экраны вышла обласканная критиками «Гравитация», едва не получившая даже главный «Оскар». В следующем году — «Интерстеллар», который не завоевал таких престижных наград, но по праву считается народным любимцем.

Третьим в этой достойной компании стал «Марсианин». Кино было хорошо принято и критиками, и зрителями, а также подарило нам многочисленные мемы про картошку и Мэтта Дэймона, которого всё время приходится спасать. В 2025 году картина Ридли Скотта празднует свой десятый день рождения. Давайте вспомним, как она добралась до больших экранов.



## Современный Робинзон

Энди Вейер без какого-либо стеснения называет себя классическим «нердом», или «задротом». Его отец был физиком, мать — инженером-электриком, сам Вейер долгое время работал программистом и при этом весьма активно интересовался астрономией и космонавтикой. Неудивительно, что он решил попробовать свои силы в научной фантастике. Правда, успеха пришлось ждать долго. Издательства отказывались публиковать его ранние произведения, что сам Вейер сейчас считает удачей: по его словам, они не отличались особым качеством. Так что в итоге он начал выкладывать работы на собственном веб-сайте.

Идея «Марсианина» пришла Вейеру в голову в 2009 году. Он раздумывал над тем, как с существующими технологиями человечество могло бы отправить людей на Марс и безопасно вернуть их назад. Это привело его к вопросу технических проблем и поломок, с которыми может столкнуться такая экспедиция — и как астронавты будут их решать. Вейер быстро понял, что подобные сценарии космического спасения складываются в довольно интересную историю. Так у него появилась идея романа о неудачливом современном Робинзоне, который застрял на Марсе.

Основными источниками вдохновения для «Марсианина» послужили история аварии корабля «Аполлон-13» и нереализованный проект пилотируемой экспедиции на Марс из начала 1990-х под названием Mars Direct. Он предполагал следующую схему полёта: предварительную доставку грузов и возвратного корабля, а уже затем посадку людей на более лёгком аппарате. Именно из этого проекта Вейер и позаимствовал наименование «Арес»

Энди Вейер с кусочком настоящего марсианского грунта



Steve Jurvetson [CC BY 2.0]



Название программы «Арес» Вейер позаимствовал из реальных планов NASA

для названия марсианской программы и её основные технические элементы.

С самого начала Вейер поставил задачу создать максимально реалистичный роман. Он написал собственные программы для расчёта взаимного положения Земли и Марса и траектории полёта космического корабля «Гермес», а также тяги его ионного двигателя. А чтобы составить карту путешествия Марка Уотни, Вейер тщательно изучал спутниковые снимки NASA и использовал сайт Google Mars.

Вейер также вычислил химическую реакцию, которая позволила бы его герою получить воду из гидразина. Он рассчитал, сколько калорий понадобится Уотни, чтобы выжить в течение четырёх лет (2 137 500), сколько картофеля для этого необходимо и сколько пригодной для возделывания земли ему потребуется для выращивания картофеля. Выяснение всех этих технических аспектов во многом помогло Вейеру в работе над структурой романа.



Если углубиться в детали, наука сама подскажет вам сюжет.

Энди Вейер

Наученный горьким опытом постоянных отказов, в случае с «Марсианином» Вейер решил не пытаться удачи с литературными агентами и бесплатно выложил его по главам на своём сайте. Публикация началась в 2011 году. Позже по просьбе поклонников, которые хотели загрузить книгу на электронные читалки, Вейер сделал версию для Amazon Kindle за 99 центов (минимальная допустимая цена). И там она неожиданно поднялась на вершину списка бестселлеров Amazon в категории «научная фантастика», продавшись тиражом в 35 тысяч экземпляров за три месяца.

Этот успех не остался без внимания, и у Вейера наконец-то появился свой литературный агент. 2013 год

стал для писателя прорывным.

Вейер продал права на аудиовersion, печатную книгу и, главное, экранизацию «Марсианина». Они достались 20th Century Fox, которая в борьбе за них обошла несколько других студий и продюсеров.

## История без злодеев

После покупки прав на Fox подключили к работе над проектом Саймона Кинберга и Дрю Годдарда. Первый должен был спродюсировать фильм, второй — написать сценарий и снять кино. Годдард и сам был фанатом книги и хотел максимально точно перенести её сюжет на большие экраны. Он разработал чёткое правило: главный герой будет разговаривать с камерой и шутить, лишь когда его жизни ничего не угрожает. В остальных же случаях Уотни будет решать проблемы.

Изначально студию беспокоило то, что в фильме не предполагается какого-то антагониста. Рассматривался вариант сделать им администратора NASA Тедди Сандерса, который бы вставлял палки в колёса усилиям по спасению Марка, не желая тратить на это деньги. Но Годдард убедил продюсеров, что Марс и технические проблемы сами по себе служат отличными антагонистами. Благодаря этому ему удалось сохранить почти все ключевые моменты романа и его персонажей. Сокращения в основном были вызваны желанием уложиться в 2,5-часовой хронометраж. Так, под нож пошёл длинный эпизод переезда Марка до кратера Скиапарелли во время пылевой бури. Позже Годдард жалел, что его пришлось исключить: это один из самых ярких моментов книги, который и вдохновил его взяться за экранизацию. Однако с ним фильм получился бы слишком долгим, к тому же его было сложно визуализировать.





Концепт-арты скафандров отличаются от тех, что были использованы в итоге

Из сценария также убрали несколько технических проблем, вроде потери связи и переворота марсохода. А в финал добавили немного «голливудщины» — Марк выполняет манёвр «Железного человека», о котором в книге лишь говорил. Но в целом нельзя не признать: Годдард проделал филигранную работу по переносу сюжета книги на экран.

Вскоре экранизация обзавелась главной звездой: прочитав сценарий, Мэтт Дэймон пожелал исполнить роль Марка Уотни. Правда, в мае 2014 года всё чуть не рассыпалось, так как проект неожиданно лишился режиссёра. Годдард отказался от этого поста — по официальной версии, из-за поступившего ему предложения снять «Зловещую шестёрку», фильм про команду суперзлодеев. Правда, из-за недостаточно успешного проката «Нового Человека-паука 2» этот проект так и не состоялся.

Но режиссёрское кресло пустовало совсем недолго. Обсуждая возможные кандидатуры, продюсеры часто говорили, что им нужен кто-то вроде Ридли Скотта. В итоге им удалось заполучить самого Скотта. На тот момент британский режиссёр должен был снимать сиквел «Прометей», но его постоянно что-то не устраивало в сценарии. Скотт потребовал его коренной переделки (так он и превратился в «Чужого: Завет»), а чтобы заполнить образовавшуюся в его рабочем графике паузу, решил взяться за другой проект. Выбор пал на «Марсианина».

По словам создателей, Скотт получил сценарий в пятницу, а уже в субботу дал согласие на постановку фильма. Позже Годдард говорил, что его уход стал большой удачей для «Марсианина»: по его мнению, Скотт снял фильм гораздо лучше, чем он смог бы сам.

## Подбор экипажа

С приходом Скотта Дэймон окончательно подписался на роль Уотни. Настал черёд остальных действующих лиц. Скотт очень хотел отдать роль командира Льюис Кейт Бланшетт — но ей пришлось отказаться из-за конфликта съёмочных графиков. Так что партия досталась Джессике Честейн, которая всего за год до этого снялась вместе с Дэймоном в «Интерстелларе».

Другое любопытное пересечение с «Интерстелларом» связано с актёром, которому предлагали сняться в обоих фильмах, а он отказался. Речь об Ирфане Хане. В «Интерстелларе» ему предлагали партию доктора Манна, в «Марсианине» — Венката Капура. Но и там, и там он не смог



Дэймон, Честейн и прочий экипаж «Гермеса»

© 20th Century Studios



«Нельзя просто взять и полететь на Марс!»

Ридли Скотт на съёмках фильма — кто-то может даже сказать, своей последней настоящей удачей

Мэтт Дэймон оставляет своих ладоней на в Лаборатории реактивного движения



© Giles Keyte



фото NASA, Bill Ingalls



принять предложение из-за занятости. В «Интерстелларе» Хана заменил Мэтт Дэймон, а в «Марсианине» — Чиветел Эджиофор (с учётом актёра персонажа переименовали в Винсента Капура).

Другие значимые роли исполнили Кристен Уиг, Джефф Дэниелс, Кейт Мара, Себастьян Стэн, Майкл Пення, Бенедикт Вонг и Дональд Гловер. А Шона Бина выбрали на роль директора полётов Митча Хендерсона. В итоге Боромир из «Властелина колец», с невозмутимым видом объясняющий другим суть названия «Проект Элронд», выглядит невольной пасхалкой, хотя, по словам Годдарда, так сложилось случайно. Авторы даже обсуждали возможность вырезать эту сцену, но, к счастью, передумали.

Готовясь к роли, Джессика Честейн встречалась с астронавтами NASA и учёными из Лаборатории реактивного движения и Космического центра имени Линдона Джонсона. Дэймон же сосредоточился на тщательной вычитке сценария и активно обсуждал своего персонажа с Ридли Скоттом. Для финальных сцен актёр хотел сильно похудеть, но режиссёр отговорил его от повторения опыта Кристиана Бэйла. Вместо этого было решено задействовать дублёра. Зато актёра попросили отрастить бороду. Сцена с её сбриванием была снята одной из первых.

## Зелёные экраны и Иордания

В NASA увидели в «Марсианине» отличную возможность для популяризации космических исследований и потому активно помогали съёмочной группе, консультируя её по научным и техническим аспектам истории. Художник-постановщик Артур Макс был приглашён на восьмичасовую экскурсию по Космическому центру имени Джонсона, встретился с его специалистами и сделал сотни фотографий. NASA также предоставило создателям данные как об уже существующей космической технике, так и о перспективных прототипах и технологиях, которые в будущем могут быть использованы в марсианских миссиях. Съёмочная группа получила сотни реальных изображений Марса и интерьера Центра управления полётами.

Съёмки «Марсианина» стартовали 24 ноября 2014 года. Большая часть картины была отснята на павильонах венгерской студии «Корда» неподалёку от Будапешта. Место выбрали как по финансовым причинам (снимать в Венгрии значительно дешевле, чем в США), так и из-за весьма



Зеленовато-голубые пейзажи превращались в «марсианские» с помощью светофильтра

внушительных размеров павильонов, позволивших установить одни из крупнейших зелёных экранов в истории кино. Правда, для съёмок вступительной сцены их пришлось накрыть тёмным материалом. За счёт этого можно было использовать песок и мощные вентиляторы, чтобы создать эффект песчаной бури.

На павильонах «Корды» разместили декорации марсианской базы (при их создании использовали фрагменты от камбуза самолёта Boeing 737), космических кораблей, футуристичного ЦУП и марсохода. Хотя авторы и консультировались с NASA, в некоторых случаях художественные решения всё же превалировали над реализмом. Например, Ридли Скотту не понравилось, как в кадре смотрятся реальные прототипы марсианских скафандров. Поэтому он взял за их основу дизайн костюмов из «Прометей». Всего для фильма подготовили пятнадцать скафандров.

Во многих эпизодах фильма визуал скафандров создан уже на постпродакшене цифровым образом. Это помогало минимизировать сложности с отражением зелёных экранов, студийного освещения и членов съёмочной группы. Нужные отражения наносили на постпродакшене при помощи системы, моделировавшей

их в соответствии с виртуальным окружением и положением камеры.

Конечно же, съёмки не могли обойтись без картошки. Её выращивали в одном из павильонов, причём грядок было несколько, чтобы в разных сценах фильма показать разные стадии роста. Для большего реализма сцены с Мэттом Дэймоном снимали отдельно от эпизодов с остальными актёрами, так что они почти не пересекались друг с другом. В моменте, когда Марк Уотни плачет, впервые почти за два года услышав голос командира Льюис, ему проиграли заранее записанные голоса. Дэймон справился с эпизодом с первого дубля, который и попал в фильм.

«Марсианина» снимали не только в Будапеште. Некоторые натурные сцены были отсняты в иорданской пустыне Вади-Рам. Благодаря своим «внеземным» пейзажам она часто появляется в фантастическом кино: её можно увидеть в «Красной планете», «Трансформерах», «Дюне», «Изгое-Один» и многих других фильмах. Используя модель марсохода, подаренную Иордании в благодарность за гостеприимство. Сейчас она выставлена в Королевском автомобильном музее в Аммане.

В целом съёмки «Марсианина» прошли без каких-либо проблем или инцидентов. Ридли Скотт снял кино



всего за 72 дня — на несколько дней быстрее, чем предполагал съёмочный график. Это позволило студии сэкономить пару миллионов долларов.

## Лучшая комедия года

Постпродакшен «Марсианина» тоже прошёл без заметных проблем и куда быстрее, чем в случае с тем же «Прометеем». Написать музыку для фильма был нанят Гарри Грегсон-Уильямс. Когда встал вопрос о песнях, выбор был очевиден — диско, которое по сюжету так ненавидел Марк Уотни.

Премьера «Марсианина» состоялась на кинофестивале в Торонто 11 сентября 2015 года. Спустя три недели картина вышла в широкий прокат и стала большим хитом. При бюджете в 108 миллионов «Марсианин» собрал 228 миллионов в американском прокате. Ещё 401 миллион дал мир. «Марсианин» стал самым кассовым фильмом в карьере Ридли Скотта и, возможно, её последним пиком. Все его последующие фильмы или проваливались в прокате, или очень серьёзно недобирали. И мало какие из работ Скотта после «Марсианина» пользовались таким успехом у критиков и зрителей.

А зрители приняли «Марсианина» очень тепло, что видно по оценкам на киносайтах. Критики тоже весьма высоко оценили картину. За исключением пары негативных рецензий, почти все профессиональные рецензенты наперебой хвалили кино за режиссуру, актёрскую игру, реалистичность и оптимизм, который не так и часто встречается в современной фантастике. За научную достоверность фильм также благодарили многие учёные и популяризаторы космоса. А австралийские ботаники даже назвали в честь героя Мэтта Дэймона вид кустарникового помидора *Solanum watneyi*.

Неудивительно, что «Марсианин» был выдвинут на большинство



Создатели «Марсианина» с астронавтом Дрю Фьюстелем

престижных кинопремий. И небезуспешно. Так, Голливудская ассоциация иностранной прессы вручила фильму Золотой глобус в категории... «Лучшая комедия или мюзикл». Мэтт Дэймон же стал лучшим комедийным актёром 2015 года.

Тут не обошлось без небольшого скандала. Хотя Марк Уотни по характеру оптимист и много шутит, любому, кто смотрел фильм, очевидно, что называть его комедией — это очень большая натяжка. Многие кинодеятели справедливо осудили решение студии продвигать кино в этой номинации и расценили это как попытку сжульничать и избежать куда более жёсткой конкуренции в категории «Лучший драматический фильм». Из-за этой шумихи Ассоциации иностранной прессы позже пришлось изменить правила номинирования фильмов.

«Марсианин» поборолся и за «Оскары». Кино было выдвинуто на семь номинаций, включая лучший фильм, лучшая мужская роль и лучший адаптированный сценарий. Но тут обошлось без побед.

Но, хоть «Марсианин» и остался без золотых статуэток, это вряд ли сильно расстроило его создателей, сорвавших солидный куш в прокате, и зрителей, получивших хорошее и оптимистичное кино. Вместе

с другими космическими фильмами 2010-х он явно вдохновил немало людей, заставив их посмотреть на небо и заинтересоваться космосом. И конечно же, оставил богатый урожай мемов про картошку и шуток про то, что персонажа Мэтта Дэймона обязательно приходится спасать. Эксперты даже подсчитали, что в реальности спасение Марка Уотни обошлось бы в сумму порядка 900 миллиардов долларов.

## Будет ли на Марсе расти картофель

В завершение поговорим о том, в чём создатели фильма допустили неточности и, главное, можно ли вырастить картошку на Марсе или нет?

Как мы уже сказали, «Марсианин» считается одной из самых достоверных космических лент благодаря как расчётам, проделанным Энди Вейером, так и сотрудничеству съёмочной группы с NASA. Но, как и в любом художественном произведении, в нём можно найти различные неточности и натяжки.

Главное из допущений открыто признавал сам Энди Вейер, оправдывая его тем, что без него книга бы попросту не состоялась. Речь о вступительной буре, вынуждающей экипаж «Арес-3» экстренно эвакуироваться. Да, на Марсе действительно бывают и бури, и даже смерчи. Но есть важный нюанс. Давление на поверхности Красной планеты примерно в 160 раз меньше земного (примерно как на высоте 35 километров). С обывательской точки зрения это очень близко к вакууму. В таких условиях не может быть и речи о том, чтобы ветер угрожал опрокинуть космический корабль, мог сбить человека с ног и уж тем более куда-то унести его. Хотя это не отменяет того факта, что марсианские бури могут создавать значительные проблемы, вроде сильного снижения эффективности солнечных батарей из-за пыли.

Космонавты на МКС смотрят «Марсианина»





С разреженной и холодной марсианской атмосферой связан и другой момент, который никак не обыгран в фильме. Звуки и человеческие голоса в ней будут звучать совсем по-другому — намного тише и довольно непривычно для наших ушей.

Показанные в финале полёты в стиле Железного Человека вряд ли возможны — герой не смог бы управлять вектором своего движения (о чём, к слову, говорится в книге). Да и перчатку космического скафандра отнюдь не так просто проколоть, как это показано в фильме. Она сделана из многих слоёв материала, как раз чтобы избежать прокола.

В книге после разгерметизации базы Уотни действительно использовал изоленту — но лишь чтобы временно заделать небольшую трещину. Основной же ремонт он вёл при помощи других материалов. В фильме же осталась лишь знакомая зрителям изолента. И хотя в реальности она действительно применялась для ремонта в космосе (в одной из экспедиций «Аполлона» астронавты использовали её для починки отломившегося крыла луномобиля), в условиях Марса она вряд ли могла надёжно закрыть огромную дырку в жилом модуле. Даже если бы такой ремонт сработал, плёнка на месте воздушного шлюза не трепалась бы на марсианском ветру, как в фильме. Из-за разницы в давлении она бы надулась, как воздушный шар.

Одна из ключевых проблем, с которой сталкивается Уотни в начале фильма, — нехватка воды для его теплицы. Он решает её довольно опасным способом, добывая воду из ракетного топлива (гидразина). Это вполне возможный метод, но реальное решение намного проще. Хотя на поверхности Марса и нет жидкой воды, её можно было добыть при помощи обычной лопаты и ведра, не подвергая себя риску взрыва. Дело в том, что в подповерхностных слоях многих регионов Марса находятся залежи водяного льда, оставшегося со времён последнего оледенения. Причём речь не только о полюсах, но и о умеренных широтах, вроде Ацидийской равнины, где по сюжету происходит действие. Когда человечество действительно попытается сесть на Марс, место посадки наверняка выберут в регионе с подповерхностными залежами льда, что заметно облегчит жизнь космонавтам.

Также стоит напомнить, что гравитация на Марсе — лишь 38 % от земной. Из-за технических сложностей создатели «Марсианина»

никак не обыграли этот момент. Справедливости ради, так поступают авторы практически всех фильмов, чьё действие происходит на других планетах.

А вот какой момент вполне можно было включить в кино для большего реализма, так это закат. В одной из сцен «Марсианина» одинокий Уотни смотрит на закат, который имеет привычный для нас красно-оранжевый цвет. Но дело в том, что из-за рассеянной в марсианской атмосфере пыли на Красной планете всё наоборот: закаты и рассветы там голубые. Кадры с Уотни, смотрящим на голубой закат, напоминающий о далёком доме, могли бы выйти особенно символическими.

Ну и наконец, самый важный вопрос — картошка. Можно ли её вырастить на марсианском грунте? Ответ не так-то и прост. Марс, мягко говоря, — не самое благоприятное место для жизни. Даже если выращивание картошки будет происходить в герметичной отапливаемой теплице, надо учитывать, что уровень радиации на поверхности Красной планеты намного выше, чем на Земле. При этом Солнце даёт в 2,5 раза меньше света по сравнению с нашей планетой, а марсианский грунт содержит намного меньше воды, чем земная почва.

В то же время эксперименты с симуляцией марсианского грунта показали, что картошка всё же может расти в нём. Более того, это действительно одна из культур, наиболее подходящих для выращивания на Марсе. Пускай для этого и потребуются побольше времени и грунта, чем показано в «Марсианине». Успех?

Всё не так просто. Анализы грунта, проведённые аппаратами Curiosity и Phoenix, рисуют безрадостную картину: он перенасыщен перхлоратами, солями, концентрация которых на Марсе губительна для всего живого.



Картошку на Марсе выращивать не так просто, как можно подумать

Впрочем, и тут есть несколько важных нюансов. Во-первых, Марс — довольно большая планета, и высокая концентрация перхлоратов в одном месте не означает, что она будет такой же везде. Во-вторых, будущие колонизаторы могут попробовать очистить грунт от перхлоратов или использовать другие виды пород, например глины или вулканические отложения.

Так что вопрос о выращивании картошки на Марсе остаётся открытым. Мы получим окончательный ответ на него, лишь когда космонавты оставят следы на этой планете. И, может быть, назовут первый вид марсианской картошки в честь Марка Уотни. **МР**

Закат на Марсе должен быть голубым. Скорее всего, авторы испугались, что непривычный цвет смутит зрителей







Paul Sherwood [CC BY 2.0]

**Текст:** Никита Волкович

# «ТЕБЕ ВСЁ РАВНО НИКТО НЕ ПОВЕРИТ»

## К 75-летию Билла Мюррея

Вы читаете распечатку этой статьи. В кабинете, на кухне, на койке в мотеле у развязки I-80 — не суть. Воздух густ от попытки понять. Файл с биографией Мюррея мерцает на экране как недобитый призрак. Вы на абзаце про арест в О'Харе, на том самом месте, где молодой Билл, пахнувший страхом и марихуаной, глотает чек, думая: «Этот парень обязан мне своей жизнью». И вот — дверь. Не стук. Не скрип. Просто есть. И он там.

Билл Мюррей. В потёртом костюме цвета грозового неба, который мог быть от «Охотников», а мог — из благотворительного магазина за углом. На лице — выражение человека, только что нашедшего последний кусок пиццы в коробке, которую все считали пустой. Он смотрит не на вас — на стол. На вашу распечатку. Тот самый абзац.



— **О**, — говорит он. Голос как гравий, просеянный сквозь сито усталости и невыветренного виски. — Классика. Юношеская глупость. Дорогой урок. Хотя кто знает... — Он берёт лист не спрашивая, пальцы шершавые. — Без этого чека... — Он не договаривает. Подмигивает. Не вам — воздуху. Или призраку Джона Белуши, который, возможно, сейчас сидит рядом и ржёт.

Он складывает лист пополам, потом ещё раз. Аккуратно. Как оригами неудач. Суёт в карман пиджака. Где-то рядом с сердцем, или печенью, или тем местом, где у обычных людей лежит кошелек.

— Никто не поверит, что я был здесь, — заявляет он. Уверенно, словно говорит о погоде. — Особенно, если я возьму вот это. — Его рука тянется к вашей кружке. Не к кофе — к самой кружке. Той самой, с надписью «World's Okayest Journalist».

И тут вы просыпаетесь.

Клавиатура под щекой влажная. Экран погас. Кофе остыл, кружка на месте. Распечатка там же, где и была. Но абзац про арест кажется чуть более мятым. Или это игра света? Мысль не покидает: а что если он прав? Что если никто не поверит? Не поверили бы, даже если б он забрал кружку и оставил взамен билет на матч «Чикаго Кабс» 1984 года!

Вот он, парадокс Уильяма Джеймса Мюррея, которому в этом году стукнуло 75 лет. Человек, чьё реальное присутствие ощущается как галлюцинация, а легенды о его спонтанных вторжениях в обыденность кажутся порой достовернее его фильмографии. Мы хотим, чтобы он ворвался в нашу жизнь. В наш кабинет. В наш сон. Мы жаждем этого абсурдного подтверждения: да, он существует, этот хаотичный гений, этот непредсказуемый ураган в обличье уставшего человека.

И этот текст — скромная попытка поймать его призрак в словесную ловушку, пока он не растворился снова, прихватив даже не кружку — само ощущение реальности. Подарок фаната к юбилею: не статуэтка, а попытка понять. Или просто признание: да, мы поверили.

### Семейный стол как гладиаторская арена юмора

Детство Билла Мюррея было не то чтобы бедным. Оно было перенаселённым. Эванстон, Иллинойс. Ирландско-католическая крепость под названием Семья. Отец — Эдвард Джозеф Мюррей II, продавец пиломатериалов

с юмором, что суше, чем его товар. Люсиль Коллинз, мать, чьё неконтролируемое веселье Билл осознал слишком поздно. Девять детей. Деньги, вечно утекающие сквозь пальцы как песок.

Спали по трое в комнате, учась дышать в унисон и делить кислород, включая тот, что требовался для смеха. Обеденный стол — не место приёма пищи, а арена гладиаторов юмора. Колизей на восемнадцать квадратных футов. Выживал тот, кто мог заставить отца фыркнуть супом или мать вытереть слезу салфеткой, прежде чем та упадёт в картофельное пюре. Смех был валютой. Любовь, внимание, кусок пирога покрупнее — всё котирировалось на этой бирже.

Однажды маленький Билли, вдохновлённый чёрно-белым хаосом комика 1930-х Джимми Кэгни, забрался на стул за этим столом. Не просто встал — а с намерением быть Кэгни. Сгорбился, зарычал, замахал воображаемым томми-ганом. Амплитуда энтузиазма превысила критическую массу стула. Падение. Голова — о твёрдую дубовую ножку стола. Мир вспыхнул белым светом боли. Сквозь слёзы, прежде чем закричать, он увидел: отец смеётся. Не из злорадства, а потому что падение, этот чистый, неконтролируемый физический фарс, было смешнее любой его преднамеренной имитации. Боль стала терпимой. Почти приятной.

«Ни одна пьяная аудитория не могла сравниться с работой за нашим обеденным столом, — вспоминал он позже. — Если ты получал смех, это было как... выиграть стипендию National Merit Scholarship». Урок был усвоен на уровне спинного мозга: боль можно монетизировать. Собственную, чужую, жизненную. Превратить в смех — значит обезвредить. Выжить.

Семейная динамика Мюрреев была квантовым состоянием: одновременно хаос и строгий порядок. Конкуренция за внимание — закон джунглей, но джунгли эти были пронизаны невидимыми нитями ирландско-католической солидарности и своеобразной нежности, выражавшейся в тумачах и сарказме. Отец Эдвард — не тиран, но и не сентиментальный добряк. Его редкий, сдержанный смех был высшей наградой, Эверестом для маленьких комиков. Мать Люсиль — скрытый вулкан веселья, её истинный темперамент Билл разглядел лишь годы спустя, с удивлением обнаружив источник собственного безумия не в отцовской скупости эмоций, а в её щедром, почти неприличном жизнелюбии.

Деньги? Их не хватало всегда. Но дефицит породил изобретательность: юмор стал их универсальной валютой, их кислородом, их оружием и щитом в битве за место под солнцем, которого в Эванстоне на всех не хватало.

Затем — лёд. Конец 1967 года. Биллу семнадцать. Отец умирает от диабета в сорок шесть лет. Возраст, в котором сам Билл будет сниматься в «Охотниках», излучая бессмертную пошлость Питера Венкмана. Смерть отца — не просто потеря. Это тектонический сдвиг в семейной вселенной. Гравитация исчезла.

После похорон — сюрреалистичная поездка в лимузине. Девять детей и мать. Горе, настолько тяжёлое, что ломает логику и рождает истерический, неуправляемый смех. Они смеялись над людьми, выходящими из церкви. Над священником. Над абсурдностью самой смерти. Над собой. «Водитель не знал, что и думать, — вспоминал Билл. — Это было как на левой трибуне стадиона „Ригли Филд“. Левая трибуна — место для аутсайдеров, для тех, кто не может позволить себе дорогие билеты. Там смеются сквозь слёзы и пьют дешёвое пиво, чтобы заглушить боль проигрыша. Этот лимузин стал их левой трибуной. Урок номер два: юмор — не только валюта. Это спасательный плот в океане горя. Самый чёрный юмор — самый надёжный.

Одно из редких сохранившихся детских фото Мюррея. Здесь он ещё не занимается контрабандой и не ломает хулиганам руки по барам, но уже умеет прекрасно шутить



из семейного архива Мюрреев



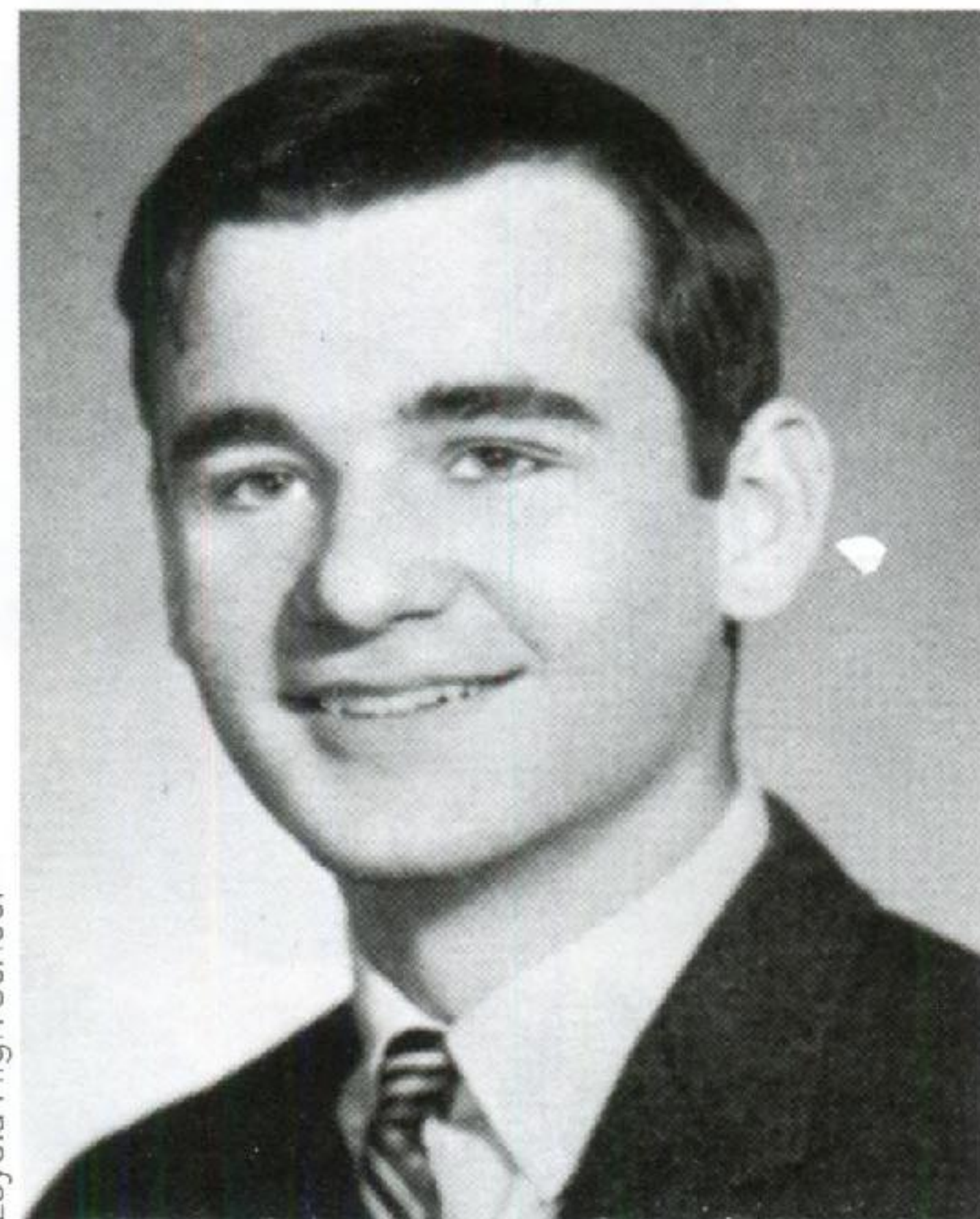
Дальше — холодная реальность. Деньги, вернее, их полное отсутствие. Люсиль идёт работать на почту медицинской компании. Семнадцатилетний Билл — в местную пиццерию. Потом — кэдди на гольф-поле: таскал клюшки для тех, кто мог позволить себе такую роскошь, и копил на учёбу в иезуитской школе Академии Лойолы. Мир взрослых наступил резко и без предупреждения. Ответственность легла на плечи, ещё не окрепшие после смеха в лимузине. Он научился ладить с толпой. Теперь учился выживать в одиночку. Или почти в одиночку. С демонами отца и эхом того смеха в ушах.

### О'Хара, где падают не только самолёты

21 сентября 1970 года, Чикаго. Двадцатый день рождения Уильяма Джеймса Мюррея. Семейные поздравления отзвенели, оставив послевкусие, в котором смешались тёплый пирог и предчувствие чего-то... неловкого. Билет в Денвер ждал его в кармане. Колледж Региса. Медицина. Ирония судьбы уже настраивала свои камертоны: будущий целитель душ (пусть и через комедию) собирался штурмовать науку о плоти. Аэропорт О'Хара — ворота в эту самую будущность. Очередь на посадку. Нервы, скука или глупость. Или та самая неутолимая жажда реакции, выкованная за обеденным столом в Эванстоне.

Он поворачивается к соседу, незнакомцу, и роняет фразу. Шутку. Или

Мюррею пришлось самому зарабатывать на своё образование. После смерти отца он устроился работать в пиццерию и подрабатывал кэдди — помощником игроков в гольф



Loyola High School

то, что он счёл шуткой. О чемодане и двух бомбах внутри.

Тиканье мысленной бомбы отсчитало секунды. Агент авиакомпании услышал. Федеральная полиция материализовалась, как стражники из плохого сна. Чемодан — на стол. Взрывчатки нет. Зато есть пять аккуратных «кирпичей» зелёного золота. Десять фунтов марихуаны. Двадцать тысяч долларов на улице (сегодня — все сто тридцать). Паника — холодная, липкая. Инстинкт: спрятать! Он метнулся к камере хранения, но чикагские наркополицейские, предупреждённые наводкой, уже стояли там, с лицами, выражавшими профессиональное разочарование и личное удовольствие. Арест.

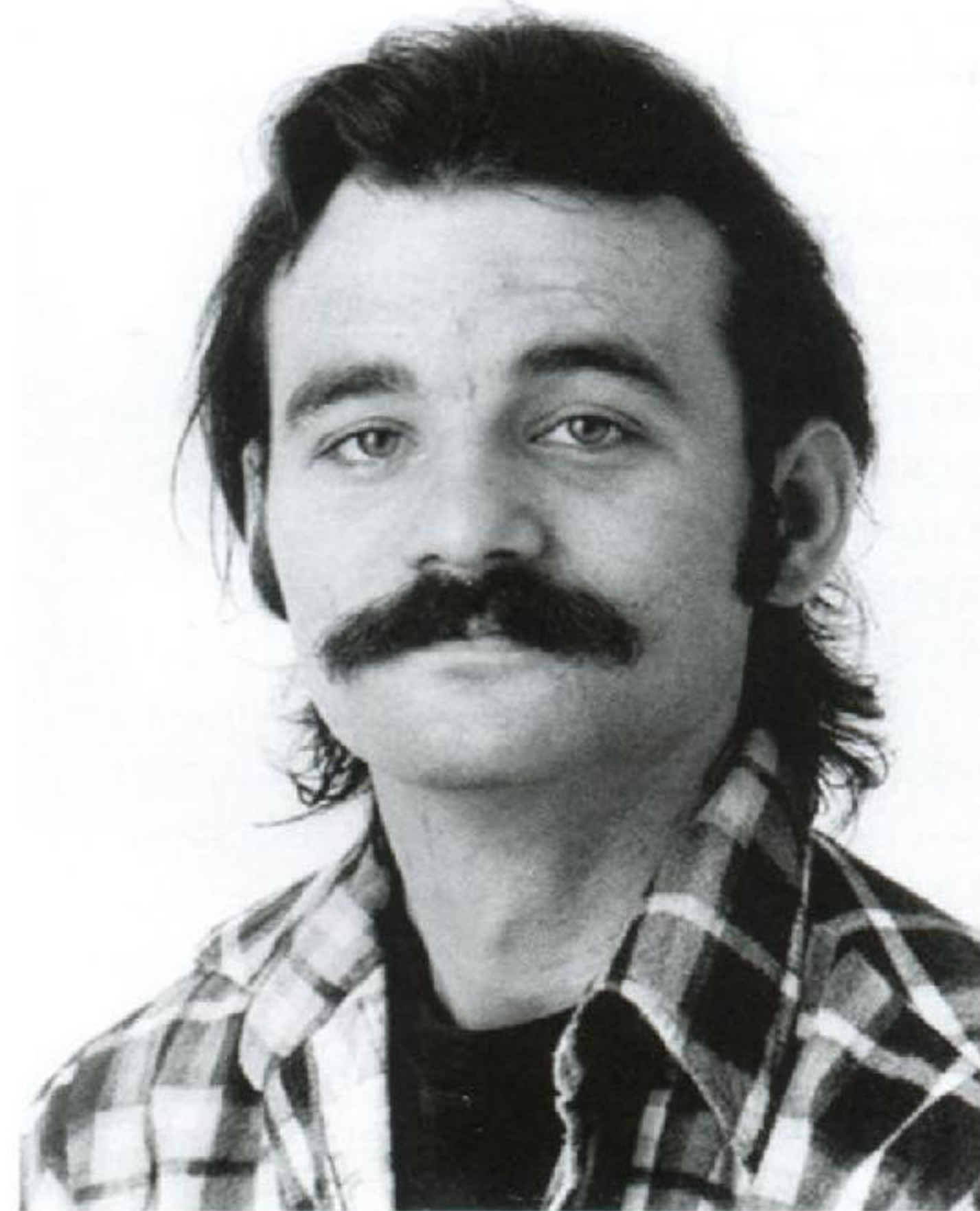
Перед этим — последний акт отчаяния: он успел проглотить чек от одного из своих «клиентов». «Этот парень обязан мне своей жизнью и репутацией», — скажет он позже, смешивая браваду с горькой усмешкой над абсурдом ситуации. Чек растворился в желудке, надежда — в атмосфере зала ожидания.

Заголовки Chicago Tribune наутро были сочными, как помидор, брошенный в лицо. «Студент колледжа арестован с наркотиками в О'Харе». На первый раз условный срок — пять лет. Но карьера студента-медика испарилась, как дым от конфискованного товара. Он бросил колледж сам, до того как его вышибли пинком за криминальное прошлое.

Казалось бы, дно. Тупик. Конец пути. Но именно здесь, в липком унижении арестантской скамьи и газетной позорной полосы, началась его настоящая карьера. Как ни парадоксально, клетка О'Хары стала клеткой Фарадея, изолировавшей его от предписанного пути и выпустившей дикий ток его истинной энергии. «Я думаю, ужас марихуаны был, вероятно, преувеличен», — философски заметит он позже. Ирония? Или признание того, что эта катастрофа была лучшим, что с ним случилось? Колледж Региса, видимо, простил: в 2007 году он вручил ему почётную степень доктора гуманитарных наук. Гуманитарных. Не медицинских. Вселенная расставила точки над i с изящной издёвкой.

### Second City, или как хаос стал профессией

Вернулся в Чикаго он не героем, не жертвой. Изгнанником с условным сроком и пустотой вместо планов. Спасительный круг бросил старший брат Брайан: The Second City. Легендарная цитадель импровизации.



На фото с официального сайта The Second City Мюррей обозначен как «Почётный выпускник». А ещё он там носит дурацкие усы, которые ему совершенно не идут

Подвал, пропахший пивом, потом и гениальностью в зародыше. Здесь хаос был не побочным эффектом, а основным сырьём. Здесь падения со стульев приветствовались. Здесь Дель Клоуз, гуру импровизации, учил не бояться пустоты, не бояться провала, не бояться умирать на сцене снова и снова. «Ты должен быть готов умирать. Ты должен умирать много. Ты должен умирать всё время». Это был не мазохизм, а алхимия: превращение страха в свободу, ступора — в поток, личного хаоса — в универсальный смех.

The Second City начала 1970-х был не просто театром или актёрской школой. Это был ускоритель частиц для комедийных талантов, крематорий для зажатости и полигон для будущих «монстров» Saturday Night Live. Мюррей попал в эпицентр. Его стиль — агрессивно-ласковый, хаотично-точечный — формировался здесь, в стычках с такими же голодными до смеха, как он. Легенда о сломанной руке зрителю-задире — апокриф, но показательный: ярость реакции (сломал руку) и немедленное, почти абсурдное искупление (пиво, поездка в больницу). Это уже прототип нашего будущего «Мюррагана»: разрушительный импульс, за которым следует попытка, не всегда удачная, «залатать» последствия. Здесь он создал Ника-певца из лаунж-бара — персонажа-призрака, блуждающего между жанрами и тонами. И здесь же, в ту же знаковую неделю 1973 года, он сошёл на сцене с другим титаном будущего — Джоном Кэнди. Два комедийных урагана на одной маленькой сцене. Предчувствие грядущих бурь.



National Lampoon Radio Hour стало следующим логичным шагом. Нью-Йорк, 1974 год. Приглашение от Джона Белуши — человека, чья энергия могла питать небольшой город. Радиошоу — казалось бы, невидимая сцена. Но именно здесь, в эфирных волнах, собралась банда: Чеви Чейз, Гилда Раднер, Харольд Рэмис. Будущие призрачные ловцы, будущие звёзды субботнего вечера. Студия на Мэдисон-авеню, 635 стала кузницей, где ковался ядрёный, подрывной юмор, слишком острый для мейн-стрима и слишком бедный для долгой жизни. Шоу закрылось через год. Но семена были брошены в плодородную почву разочарования и амбиций.

### Saturday Night Live: «Новый Чеви Чейз» с прыщами

Когда радио умерло, его плоть переродилась в телевизионном чудовище — Saturday Night Live. Звёзды Radio Hour перетекали туда естественно. Все, кроме Мюррея. Бюджетные ножницы отсекали его как «лишнего». Ощущение второсортности, знакомое пятому ребёнку из девяти, вернулось с удвоенной силой. Он наблюдал за триумфом бывших коллег издали — до 15 января 1977 года. Чеви Чейз, первая суперзвезда шоу, улетел в Голливуд, оставив после себя вакуум и недовольство. Мюррея позвали на замену. Не просто в шоу — на место ушедшего кумира.

Дебют был катастрофой, достойной записи в анналах профессиональных кошмаров. Его называли «новым Чеви». Постоянно, навязчиво, удушающе. Он был не Биллом Мюрреем. Он был эрзацем. Плохой



Несмотря на конфликт, после драки Мюррей и Чеви Чейз вместе снимутся в режиссёрском дебюте Харольда Рэмиса «Гольф-клуб»

копией. Тенью, которой приказали светить так же ярко, как исчезнувшее солнце. Напряжение копилось. Между ним и призраком Чейза. Между ним и системой, которая сначала отвергла, а потом попыталась втиснуть в чужую маску. Ощущение, что он снова на левой трибуне «Ригли Филд» — видит игру, но не может участвовать на равных. Но левая трибуна — это ещё и место, где рождаются свои правила и свои герои. Ему предстояло это доказать. Ценой конфликтов, драк и легендарных фраз, вылетающих как пробки от шампанского под давлением.

Мюррей не был «новым Чеви». Он был анти-Чеви. Чейз — гладкий, атлетичный, расчётливо харизматичный, как выпускник элитной Лиги Плюща, решивший снизить

до клоунады. Мюррей — шершавый, непредсказуемый, с лицом, будто вылепленным из глины после хорошей драки, и юмором, который бил ниже пояса не из подлости, а потому, что там, внизу, и жила настоящая, не приглаженная жизнь. Их столкновение было не просто конфликтом эго. Это было столкновение галактик, комедийных вселенных, которые физически не могли сосуществовать в одном маленьком Нью-Йорке.

18 февраля 1978 года. Чеви Чейз вернулся. Ведущим. Звездой. Возвращение блудного сына, который ушёл первым и стал самым богатым. Для Мюррея это было как впустить обратно в дом призрак, от которого ты только начал оттирать пятна. Белуши, вечный поджигатель, бунтарь, ненавидевший успех Чейза почти так же, как любил гробить себя кокаином, подливал масла в огонь. Шептал, язвил. Напоминал Биллу о каждом пренебрежительном взгляде, каждом сравнении. Съёмочный день. Гримёрные. Общие пространства. Воздух искрил статикой предчувствия беды. И вот она, искра.

Что именно сказал Мюррей? Точных стенограмм нет. Есть легенда, выкованная в крике: «Иди трахай свою жену, ей это нужно!» («Go f\*\*k your wife, she needs it!»). Чейз, мастер колких, но отполированных шпилек, ответил не в бровь, а в глаз. Точнее, в лицо молодого Мюррея, изрытое акне, лицо парня с левой трибуны. Он сравнил это лицо с местом посадки Нила Армстронга. С кратером, с пыльной, неровной поверхностью, где только что приземлился человечек в неуклюжем скафандре. Это было не просто

Шоу Saturday Night Live стало одной из главных вех в карьере и жизни Мюррея. Здесь он окончательно сформировался как великий комедиант и невыносимый засранец





оскорбление. Это был выстрел пятидесятым калибром в самое больное место: в его неуверенность, чувство ущербности рядом с этим золотым мальчиком Чейзом.

Словесная перепалка — это как разминка перед боем у тяжелолюбителей. Она быстро переросла в нечто более осязаемое. Они сцепились. Не где-нибудь — в святая святых, в гримёрке Джона Белуши. Там, среди разбросанной одежды, пустых банок и, возможно, следов белого порошка, два комедийных титана, будущие легенды Голливуда, тузили друг друга по-пацански. «Не трогай моё лицо!» — кричал кто-то (вероятно, Мюррей, всё же лицо — его рабочий инструмент, пусть и «место посадки»). Белуши, этот комедийный Геркулес, в последний момент, буквально за минуты до того, как Чейз должен был выйти в эфир с открывающим монолог, вломился и растащил дерущихся. Как заправский вышибала в собственном царстве хаоса.

Драка Мюррея и Чейза на SNL — не просто скандал. Это архетипический сюжет. Изгой против Золотого Мальчика. Грубая сила против отполированной техники. Левая трибуна против VIP-ложи. Фраза «Средненький талант!», которую Мюррей якобы швырнул в спину уходящему Чейзу (или крикнул ему во время драки, версии расходятся), стала его клеймом и его медалью одновременно. Это был выстрел из обрезка прямоком из Эванстона — грубый, точный, смертельно обидный. Он кристаллизовал суть конфликта: Мюррей презирал не столько Чейза лично, сколько систему, которая его вознесла, этот гламурный фальшфасад шоу-бизнеса, под которым копошились такие, как он, с их шрамами, прыщами и неотполированным талантом.

«Средненький» — это приговор системе, вынесенный тем, кто чувствовал себя вечно «недостаточным». И это же — его щит. Он хотел быть не таким — не гладким, не средненьким. Он хотел быть уникальным. Даже если уникальность эта пахла потом и кровью из носа.

И вот он, Мюррей, стоит за кулисами. Дыхание сбито. Галстук кривой. Возможно, царапина. А Чейз выходит на сцену. Улыбается, сияет. Ведущий. Профессионал! Абсолютно «средненький» в своей безупречности.

Урок усвоен? Нет, закреплён. Насилие — словесное, физическое — даёт кратковременное ощущение контроля. Оно заглушает боль. Оно работает. Но цена — это шрам



На съёмках «Охотников за привидениями» Мюррей планомерно бесил и провоцировал примерно всех. Но особенно доставалось Сигурни Уивер

на репутации, это яд, который он впустит в свои отношения снова и снова. «Мюрраган» показал свою силу. И свою разрушительность.

### Призраки, крем для бритья и тост

История «Охотников за привидениями» началась не с Мюррея. Она началась с призраков. Семейных. Дэн Эйкройд, выходец из рода спиритистов, медиумов и исследователей паранормального, прочитал статью в Journal of the American Society for Psychical Research о квантовой физике и ловле призраков. «Это семейный бизнес, чёрт возьми!» — заявил он. Его первоначальный сценарий, Ghost Smashers, был космической оперой ужасов и юмора, разворачивающейся

на множестве планет и в различных измерениях, с ним самим и Джеймсом Белуши в главных ролях. Это был поток сознания, «кухонная раковина» идей, где призраков ловили с первой страницы и до последней без передышки. Бюджет? Примерно как у небольшой войны.

И тут — смерть Белуши в марте 1982-го. Передозировка. Трагедия, перечеркнувшая не только жизнь, но и сценарий. Проект повис в воздухе, как неприкаянный дух. Эйкройд всё переписал, уменьшил масштабы до земного Нью-Йорка. И позвал Мюррея. Но Билл был занят своей мечтой — драмой «Острые бритвы» по Сомерсету Моэму. Говорят, он сказал Columbia: «Я снимусь в этих ваших „Охотниках“, если вы дадите денег на моё „Острые бритвы“». Студия,

В «Охотниках за привидениями» Мюррей тоже оказался как «заменитель звезды». На этот раз — покойного Джеймса Белуши







«Скрестим лучи!»

отчаянно желавшая его харизмы, согласилась. Сделка с дьяволом — или с гением?

Он подписал контракт, но остался призраком. «Когда удаётся всё-таки вложить сценарий в руки Билли, надо посмотреть ему в глаза и сказать, будто ты судебный исполнитель: „Выдано вам лично!“», — жаловался Эйкройд. Когда Мюррей наконец прилетел в Нью-Йорк после съёмок своего «шедевра», он молчал о сценарии. Харольд Рэмис, ставший мозгом проекта и соавтором переделанного сценария, писал для него, чувствуя его голос. Но голос этот был непредсказуем.

Съёмки «Охотников» стали экзистенциальным испытанием для всех, кроме, возможно, самого Мюррея. Режиссёр Айван Райтман, пытавшийся удержать безумный проект в рамках бюджета и графика, получил в своё распоряжение человеческий торнадо. Мюррей не играл Питера Венкмана. Он был им — продавцом, циником, бабником, использующим паранормальное как предлог для халявы и понтов. И его метод был... уникальным.

- Он прятался за дверями с огнетушителем и обстреливал всех подряд — техников, ассистентов, самого Райтмана. Холодная пена — как метафора его вторжения в чужое пространство.
- В сцене поцелуя с Сигурни Уивер он специально «промахивался» мимо её губ, наблюдая за реакцией — замешательством, раздражением, недоумением. Искренность через провокацию. Боль через унижение? Или просто поиск живого момента?

- В спальный мешок Дэна Эйкройда (Рэй Стэнц), пока они снимали ночью в Нью-Йорке, был залит крем для бритья. Холодный, липкий сюрприз. Шутка? Агрессия? Ритуал посвящения?

Райтман сдался. Он понял: давать Мюррею текст — всё равно что давать Моцарту ноты «Чижики-пыжика». Теперь он описывал сцену, включал камеры и молился. Знаменитая 75-секундная тирада Венкмана о Золушке во время вызова в отель «Седжвик»? Райтман поставил две камеры и снимал непрерывно более тридцати минут. «В сценарии говорится только: „Карл срывает головки цветов травяным хлыстом“, — объяснял он. — Я сказал Биллу: „Ты когда-нибудь делаешь это, когда занимаешься спортом?“ Он сказал: „Ни слова больше“». И понеслось. Эйкройд позже утверждал: 80 % диалогов Мюррея — чистая импровизация. «Остальное было просто структурой и экспозицией».

Съёмки «Охотников» — это учебник по тому, как хаос одного человека может стать двигателем гениальности многих. Мюррей не просто импровизировал; он создавал силовое поле, в котором все остальные вынуждены были играть реально. Его провокации были не просто хулиганством; это был его способ разрушить стену между «актёрством» и жизнью, вытащить из коллег искреннюю, незапланированную реакцию — страх, злость, смех, растерянность. Для Райтмана это был кошмар управления. Для Эйкройда — испытание на прочность дружбы. Для Уивер — школа выживания.

Но результат? Электричество на экране. Ощущение, что Венкман — не персонаж, а реальный циник,

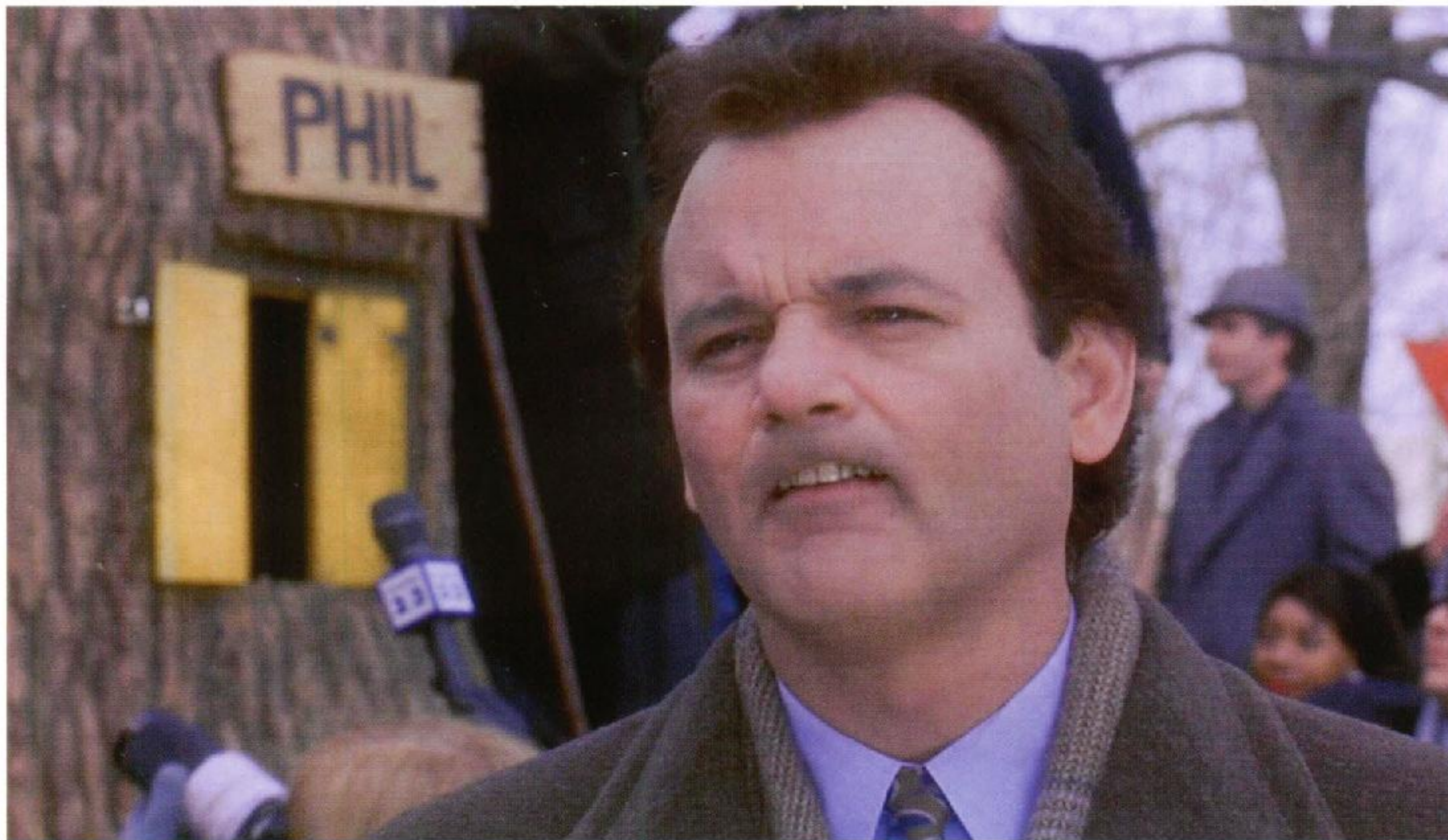
застывший в нереальной ситуации. Его фраза «This chick is toast», родившаяся в момент, когда охотники идут в последний бой с Гозером, вошла не только в историю кино, но и в Оксфордский словарь английского языка как первый задокументированный случай использования слова «toast» в значении «пропавший человек», «труп». Хаос Мюррея создал язык.

Фильм вышел. Стал феноменом. Самой кассовой комедией на тот момент. Мюррей был его сердцем, его голосом, его непредсказуемой душой. Он превратил амбициозный, но сырой замысел Эйкройда в алмаз народной любви. Но цена была высока. Его хаос, его «методы» оставили шрамы. Прозвище «Мюрраган» (The Murri-sane), данное Эйкройдом, закрепилось. В нём было признание его мощи и его разрушительности. Дружба с Рэмисом, уже натянутая, получила первую трещину. Они ещё снимут «День сурка», но семена будущей бури посеяны здесь, среди призраков Нью-Йорка и облаков зефира. Мюррей доказал, что его хаос работает. Что он может создать нечто вечное. Опасный урок для человека, чья внутренняя буря никогда не утихала.

### День сурка: хит и катастрофа

Филадельфия, Пенсильвания. Город, где родилась американская свобода, стал для Билла Мюррея и Харольда Рэмиса чистилищем. «День сурка», фильм о человеке, застрявшем во временной петле, стал для них реальностью — петлёй творческих разногласий, личных демонов и невозможности услышать друг друга. Снаружи — милая комедия о циничном ведущем,





На съёмках «Дня сурка» Мюррей даже по собственным меркам первостатейного засранца превзошёл самого себя. Конфликты с режиссёром, саботаж съёмок и просто омерзительное поведение — всё это следствие тяжёлого периода в жизни

перерождающемся в героя. Внутри — война мировоззрений.

Рэмис, режиссёр и соавтор сценария, видел чётко: смешная, тёплая, коммерчески успешная притча. Аудитория должна смеяться каждый день как будто впервые. Мюррей, погружённый в личный ад развода с Маргарет Келли, чувствовал иначе. Он видел экзистенциальную бездну. Философскую притчу о бессмысленности, поиске смысла и цене вечности. Он хотел глубины. Тьмы. Того самого ледяного ветра одиночества, что выл в его собственной душе. «Билл хотел, чтобы это было более философски, а Харольд постоянно напоминал ему, что это комедия», — вспоминал сценарист Дэнни Рубин.

Напоминания звучали как приговор. Как насмешка над его болью.

Поведение Мюррея на площадке стало отражением внутреннего урагана, провала «Острия бритвы» и напряжённости, зародившейся ещё на съёмках «Охотников». «Временами Билл был просто иррационально злым и недоступным; он постоянно опаздывал на съёмочную площадку», — констатировал Рэмис с горечью человека, теряющего не только коллегу, но и друга. Друга, с которым они прошли огонь Second City, National Lampoon, «Охотников». Продюсеры, видя коммуникационный коллапс, предложили соломоново решение: Мюррею нужен личный помощник. Посредник, буфер между его

хаосом и рабочим процессом. Мюррей согласился — с одним условием. Оно не предвещало ничего хорошего.

Ассистент появился. Молодой человек — спокойный, сосредоточенный... и абсолютно глухой. Он не владел устной речью — только американским языком жестов. Проблема в том, что Мюррей этого языка не знал. Как и Рэмис, и практически вся съёмочная группа. «Билл сказал: „Не беспокойтесь, я выучу язык жестов“», — вспоминал Рэмис с плохо скрываемым сарказмом. Представьте сцену: режиссёр пытается объяснить тонкость сцены актёру через посредника, который не слышит ни слова и общается только жестами, которых никто не понимает. Мюррей, возможно, искренне пытался учиться первые пару дней. Но абсурдность ситуации быстро перевесила благие намерения. «Я думаю, это было настолько неудобно, что через пару недель он от этого отказался, — признавал Рэмис. — Это антикоммуникация, понимаете? „Давайте не будем разговаривать“».

Этот фокус — нанять глухого ассистента в разгар войны с режиссёром — был чисто мюрреевским. Гротескным. Саморазрушительным. Блестяще пассивно-агрессивным. Это был способ не наладить связь, а разрушить её окончательно. Возвести стену выше и глуше любой звукоизоляции. Это был крик: «Я не хочу тебя слышать! И пусть никто не услышит нас обоих!» Для Рэмиса, человека рационального, работающего в логике сюжета и сроков, это стало последней каплей. Фильм сняли, Филадельфия осталась позади. А дружба длиной в двадцать лет умерла. Они больше не разговаривали. Ни слова, ни жеста — двадцать один год, до самой смерти Рэмиса в 2014 году. Петля разомкнулась только могилой.

Но нельзя не признать: конфликт идей Мюррея (философская притча) и Рэмиса (лёгкая комедия) породил одну из величайших комедий, которая и забавляет, и добавляет тех экзистенциальных ноток, которых так хотел Билл



Глухой ассистент на съёмках «Дня сурка» — не просто анекдот. Это иероглиф, выжженный на истории Голливуда. Символ абсолютного коммуникационного краха. Мюррей, мастер слова и импровизации, выбрал молчание как оружие. Но в этом жесте была и страшная поэзия. Фил Коннорс, его герой, тоже был глух — к красоте мира, к чувствам других, к собственной душе, — пока время не заставило его слушать. Наняв глухого посредника, Мюррей бессознательно (или очень сознательно?) поставил зеркало своему персонажу и самому себе. Это был акт саботажа, отчаяния и гениальной метафоры в одном лице. Антикоммуникация как высшая форма крика о помощи, которую никто не услышал.



## «Мюрраган» бьёт по своим и чужим

История с Рэмисом — самая долгая и болезненная, но далеко не единственная в череде столкновений, где хаос Мюррея оборачивался болью для окружающих. Эта галерея — не для осуждения. Это — картография разрушений, оставленных ураганом.

### «Субботним вечером в прямом эфире» (1981) vs. Сет Грин

Девятилетнего мальчика, сидевшего на подлокотнике его кресла, он схватил за лодыжки, подвесил вниз головой над мусорным баком со словами «Мусору место в мусорном баке!» и бросил туда. Ребёнком был будущий известный актёр Сет Грин. Унижение того, кто заведомо слабее тебя, — один из самых мерзких эпизодов в истории «Мюррагана».

### «Быстрое изменение» (1990) vs. Джина Дэвис

В мемуарах «Умирая от вежливости» Дэвис описала принуждение к использованию массажера The Thumper в гостиничном номере вопреки её отказам. И публичный унижительный разнос перед тремя сотнями человек за ожидание костюма. Паттерн: нарушение физических и эмоциональных границ под видом «шутки» или контроля.

### «А как же Боб?» (1991) vs. Ричард Дрейфусс

Съёмки стали «одним из самых токсичных опытов» для Дрейфусса. В Disney наняли телохранителей, чтобы актёры не покалечили друг друга. Версия Дрейфусса: пьяный Мюррей кричит: «Все тебя ненавидят!



Билл и Ричард Дрейфусс едва не подрались на съёмках «А как же Боб?»

Тебя лишь терпят!» и швыряет тяжёлую стеклянную пепельницу в его лицо (промах). Версия Мюррея: «Бросил стакан... в потолок». Дрейфусс, даже пытаясь помириться годы спустя, не смог простить: «Зачем мне это делать? Мы расстались в плохих отношениях». Горькое признание: «Он — ключевая причина, почему люди до сих пор смотрят фильм». Талант и токсичность в одном флаконе.

### «Ангелы Чарли» (2000) vs. Люси Лью

Публичный скандал. Сцену переписали без ведома Билла и начался сущий кошмар, под горячую руку попала Люси Лью. Версия Лью: Мюррей «начал швырять оскорбления», включая расовые, это продолжалось без конца. Её ответ: «Если конфликтуете со мной, я буду атаковать... Некоторые выражения были

непростительными... я не собиралась терпеть».

### Being Mortal (2022)

Производство остановлено: жалоба на «неподобающее поведение». По данным источников, он «насиленно поцеловал» молодую сотрудницу, которая была «в ужасе» и интерпретировала действия как «полностью сексуальные». Его версия сводилась к странному набору отмазок: «поцелуй через маску»; «не знакомка»; «думал, что смешно»; «делал с кем-то раньше». Урегулирование обошлось актёру в немаленькие 100 000 долларов. После этого эпизода Мюррей заявил: «Мир всегда ищет монстра и находит его».

Эти истории — не сплетни. Это карта территории, по которой прошёл «Мюрраган». Мотивы? Личные кризисы, выливающиеся в агрессию (развод во время «Сурка»). Творческие разногласия, перерастающие в войну («Сурок», «Боб»). Алкоголь как катализатор («Боб»). Глубинная неуверенность и потребность в контроле, реализуемая через унижение других (Дэвис, Грин). И, страшно сказать, ощущение права звезды, гения, исключительного человека, которому дозволено больше.

Грань между эксцентричностью и абюзом оказалась тоньше бумаги, и Мюррей слишком часто её переступал, оставляя за собой не только смех, но и слёзы, гнев, разбитые карьеры и дружбы. «Мюрраган» был не только творческой силой. Он был разрушителем. И платил за это сам — одиночеством, репутацией, возможностью работать. Цена гения оказалась неподъёмной даже для него.

На съёмках «Ангелов Чарли» Мюррей обхаживал Люси Лью





## Как «Мюрраган» стал городской легендой

После мрачных коридоров съёмочных площадок и разбитых отношений воздух должен стать легче. И он становится. Потому что где-то между Филадельфией 1993-го и обвинениями 2022-го Билл Мюррей совершил невозможное: он сбежал. Не от проблем — от ожиданий. От клетки славы. От сценария под названием «Жизнь голливудской звезды». Он растворился в толпе, став призраком с лицом знаменитости, который материализуется в самый неожиданный момент, чтобы устроить мини-революцию в чужой обыденности.

Это не пиар, не расчёт. Это чистый выброс той же энергии, что крушила отношения на площадке, но направленной вовне, в мир, лишённый съёмочного графика и продюсерских нервов. Энергии «Мюррагана», нашедшего выход в чистом, абсурдном даре.

Феномен спонтанных появлений Билла Мюррея — не просто коллекция забавных баек. Это перформанс без зрителей, искусство без галереи, комедия без кассовых сборов. Его суть — в нарушении фундаментального закона знаменитости: дистанции. Мюррей стирает её одним движением — кража картошки фри, хлопок по голому животу, наливание текилы вопреки заказу. Он не «спускается к народу». Он становится частью хаотичного потока жизни, вбрасывая в него дозу чистой, нефильТРованной нелепости.

Его мотивы? Возможно, бегство от самого себя. Возможно, жажда настоящего, не сыгранного удивления на лицах людей. А возможно, это его способ балансировать тёмную



Не зовите на вашу свадьбу, если на ней не появится внезапный Билл Мюррей

сторону — дарить светлый хаос в ответ на разрушения, которые он причинял. Как будто «Мюрраган» пытается уравнивать чаши весов небесной бухгалтерии одним нелепым поступком за раз.

### Таймс-сквер. Нью-Йорк. ~2010 год

Турист с пакетом картошки фри из McDonald's. Первые шаги по раскалённому асфальту площади среди неоновых шума и толчеи. Чувство: кто-то берёт его картошку. Не просит, не тычет пальцем — берёт. Поворот головы... и вот он — Билл Мюррей. С картошкой в руке и лицом человека, только что выигравшего

в покер. Прежде чем шок успеет кристаллизироваться в слово, звучит голос, режущий толпу, как нож масло: «Никто тебе не поверит!»

И он растворяется. Не убегает, не скрывается. Просто исчезает в потоке людей, как призрак, выполнивший миссию. Турист остаётся с недоеденной картошкой и историей, в которую действительно сложно поверить. Самый дорогой картофель фри в его жизни — оплаченный валютой чистого сюрреализма. Квинт-эссенция Мюррея: абсурдный жест, мгновенная связь, ускользание. Легенда родилась на лету.

Когда-то Мюррей был кэдди, потом играл кэдди, а теперь у него свой кэдди



Steve Jurvetson [CC BY 2.0]

### Чарльстон. Южная Каролина. Помолвочная фотосессия

Будущая семья: Эшли Дональд и Эрик Роджерс. Фотограф Рахил Гауба ловит свет, настраивает кадр. Паре нужно смотреть в камеру. Но их взгляды отвлечены. Ошеломлены. Гауба поворачивается. И видит: Билл Мюррей. На противоположной стороне улицы. Рубашка задрана до подбородка. Обнажённый толстый живот выставлен напоказ. И по нему — гулкие, почти ритуальные хлопки ладонью. Хлоп. Хлоп. Хлоп. Он не кричит, не машет — просто хлопает себя по животу, как по барабану, призывая дух веселья. И это работает: пара смеётся. Настоящим, растерянным смехом.

Гауба, профессионал до мозга костей, не гонит его прочь. Он приглашает





Билл снова разливает текилу, уже в баре своего сына Гомера

присоединиться. Мюррей соглашается. Врывается в кадр. Не как гость — как стихия. Снимки обретают то, что нельзя поставить: искру чистой, неконтролируемой радости от столкновения с невозможным. «Это смогло добавить настоящую живость и искренность», — констатирует Гауба, словно описывая удачный художественный приём, а не визит демона хаоса.

#### **SXSW. Остин. Техас. 2010 год. Бар Shangri-La**

Бармен Джесси Кейтс наливает, убирает, считает сдачу. Вдруг — ощущение: кто-то рядом, за его стойкой. Оборачивается. «Внезапно Билл Мюррей стоит рядом со мной за моим баром. Я обнаружил, что работаю барменом с Охотником за привидениями. Это было чертовски круто». Но «круто» обретает мюрреевские черты. Мюррей назначает себя барменом. С энтузиазмом неопита. С одним условием: он наливает только текилу. Независимо от заказа. «Виски?» — «Вот ваша текила!» «Пиво?» — «Попробуйте эту текилу!»

Он отказывается от диктатуры выбора. Он проводник в мир его сиюминутного хотения. И странным образом люди пьют текилу. И смеются. И чувствуют себя избранными. Он не развлекает их. Он вовлекает в свою игру. Правила устанавливает «Мюрраган». Игра называется «Скажи да».

#### **Пебл-Бич. Калифорния. 2012 год. Частная вечеринка**

Звёзды. Богачи. Люди, привыкшие к вниманию. И вдруг — он у микрофона. Никакого объявления, никакого плана. Билл Мюррей начинает петь хит 1972 года Brandy (You're a Fine Girl) группы Looking Glass. Голос — не фонограммный, настоящий. Неидеальный. Искренний.

Его взгляд выхватывает из толпы Клинта Иствуда — легенду, икону невозмутимости. «Клинт!» — зовёт Мюррей. Иствуд, пойманный врасплох, явно не знает слов. Ему неловко. Но Мюррей неумолим. Он тянет его на сцену, подталкивает к микрофону. Два гиганта. Один — рычащий, весёлый, раскованный. Другой — смущённо бормочущий, но участвующий. Это был ритуал посвящения Иствуда в мир абсурда Мюррея. Клинт выдержал. И даже, кажется, улыбнулся где-то внутри.

#### **3:30 ночи. Тёмный вторник. Телефонный звонок в Нью-Джерси**

Хантер С. Томпсон, отец гонзо-журналистики, чьё существование было перманентной безумной галлюцинацией, зажигает тонкую сигару Cohiba. У него есть Идея, которая «изменит обе их жизни навсегда». Он набирает номер. Мюррея. Четвёртый гудок. И — о чудо! — «сумасшедший ублюдок» (как ласково называл его Томпсон) берёт трубку.

Сквозь хрипы, сквозь сон, сквозь вероятное похмелье.

Стенограммы разговора нет, остался лишь миф. О чём они говорили, двое титанов контролируемого безумия, соединённые проводами в предраассветной тьме? Какую идею вынашивал Томпсон? Мы не знаем. Знаем лишь, что Мюррей ответил. В 3:30, во вторник. Это было не спонтанное вторжение в жизнь обычного человека. Это был сеанс связи между двумя галактиками безумия на краю известной вселенной. Абсурд высшей пробы.

И таких историй множество. «Мюрраган» может налететь где угодно, и никогда не знаешь, чего от него ждать.

- Швеция, 2007-й. Арест за вожделение гольф-карта в нетрезвом виде. Даже за пределами США его тяга к абсурдному жесту не знает границ.
- Открытие лавки мороженого. Он — внезапный продавец. Наливает шарики, создаёт ажиотаж, исчезает.
- Концерт кантри-группы The SteelDrivers. Скупает все билеты и раздаёт стоящим в очереди. Щедрость и внезапный ураган радости.
- Детский футбольный матч: он появляется и дирижирует оркестром перед игрой. Дети в восторге, родители в шоке.
- Парк, игра в кикбол. Без приглашения врывается в игру. Азартно бросает. Помогает команде. Становится своим на час.

Эти истории — антитеза конфликтам. Тот же хаос, та же непредсказуемость. Та же потребность нарушить порядок, но направленная не на разрушение, а на создание магии момента. На дар. На напоминание: жизнь — дико непредсказуема, и иногда это прекрасно. Добрый «Мюрраган». Тот, в какой хочется верить.

#### **Великий затворник**

Между набегами на бары и свадебные фотосессии, между скандалами и съёмками существовал другой Билл Мюррей. Тот, кто искал тишины, контроля, смысла. Тот, кто пытался обуздать ураган внутри. Провал «Острия бритвы» (1984) — его личной, выстраданной драмы — стал катализатором. Он исчез. Не в бар, не на съёмки — в Париж. Сорбонна. Философия, история, синематека. Затем — в долину реки Гудзон, к семье.



Четыре года молчания. Он дышал, учился, смотрел старые фильмы. Искал ответы на вопросы, которые его комедии задать не могли. Он стал последователем учения Гурджиева — мистика, учившего сознательности, внутренней работе и преодолении «механистичности» жизни. Ирония: человек-импровизация искал систему. Человек-хаос искал дисциплину. Борьба с депрессией вела его через искусство, музыку (кантри Джона Прайна по настоянию Хантера Томпсона стало лекарством), а теперь — через философию.

Он выстроил крепость. Не от мира — от индустрии. У него не было агента или представителя. Был номер. 1-800. Мифический телефон. Если ты режиссёр, продюсер, журналист, одержимый идеей заполучить Мюррея, — ты звонишь,

оставляешь сообщение и ждёшь. Если идея зацепит, он перезвонит.

«Это не так сложно, — говорил он. — Если у вас есть хороший сценарий, именно это вас и вовлекает. Люди говорят, что не могут меня найти. Ну, если вы можете написать хороший сценарий, это намного сложнее, чем найти кого-то. Меня это не беспокоит; это не моя проблема».

Это не каприз, а экзистенциальный фильтр. Защита от шума, от глупых предложений, от самого себя в плохие дни. Контроль через отсутствие контроля. Доверие интуиции. И доверие избранным режиссёрам: Уэсу Андерсону («Бесподобный мистер Фокс», где Мюррей озвучил барсука-адвоката, запись в лесу — «великолепная спонтанность»), Джиму

Джармушу («Мёртвые не умирают»), Софии Копполе.

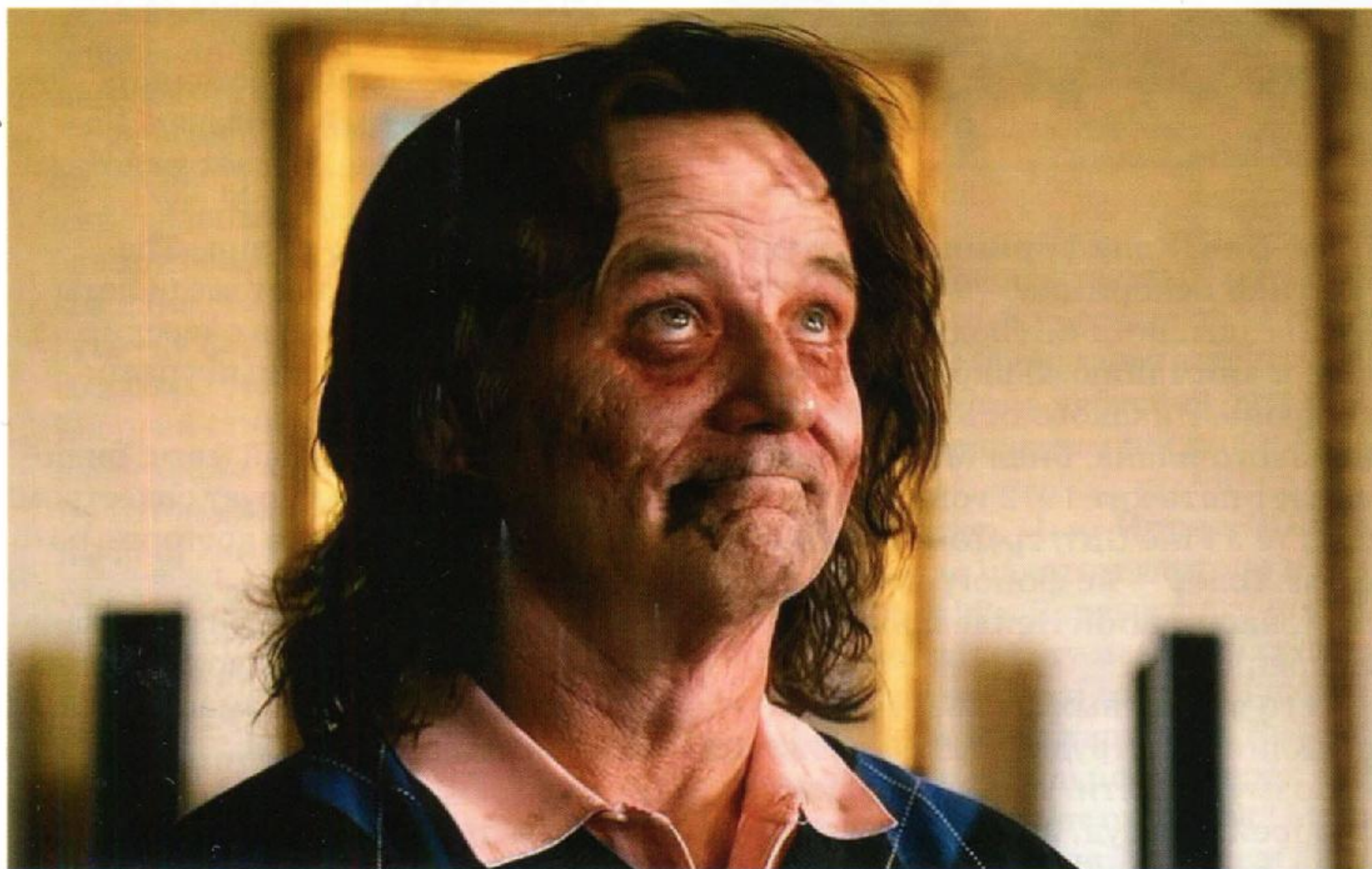
## Как преследование обернулось искуплением

Хотя мы пишем о фантастике, говорить про Билла Мюррея, не упоминая «Трудности перевода», — святотатство. Главное, что объединяет этот фильм и Билла, — тотальная невозможность рассказать о нём привычными словами. Пока сами не посмотрите, вы не поймёте, о чём этот фильм и для кого он. Пока сами не станете свидетелем «Мюррагана», вы можете лишь догадываться о его природе.

София Коппола хотела снять фильм о своём чувстве изоляции в Токио, когда она жила там в двадцать лет. О чувстве потерянности в начале взрослой жизни. О браке, который трещал по швам. Она писала сценарий «маленькими абзацами», как вспышки памяти. И с самого начала знала: Боб Харрис есть Билл Мюррей. «Я хотела показать его чувствительную сторону и смеялась от его образа в кимоно». Проблема: поймать призрак. Дозвониться до 1-800, оставить сообщение, ждать. Ни ответа, ни привета. Она писала письма. Подключала друзей (сценариста Митча Глейзера). «Я неустанно преследовала его месяцами». Целый год. Наконец — встреча в Нью-Йорке.

Пять часов разговоров — и почти ни слова о фильме. А о чём тогда?

Если идея интересная — Мюррея можно затащить куда угодно! Даже в фильм про зомби или кукольный мультит. Кадры из фильмов «Зомбиленд» и «Мёртвые не умирают»





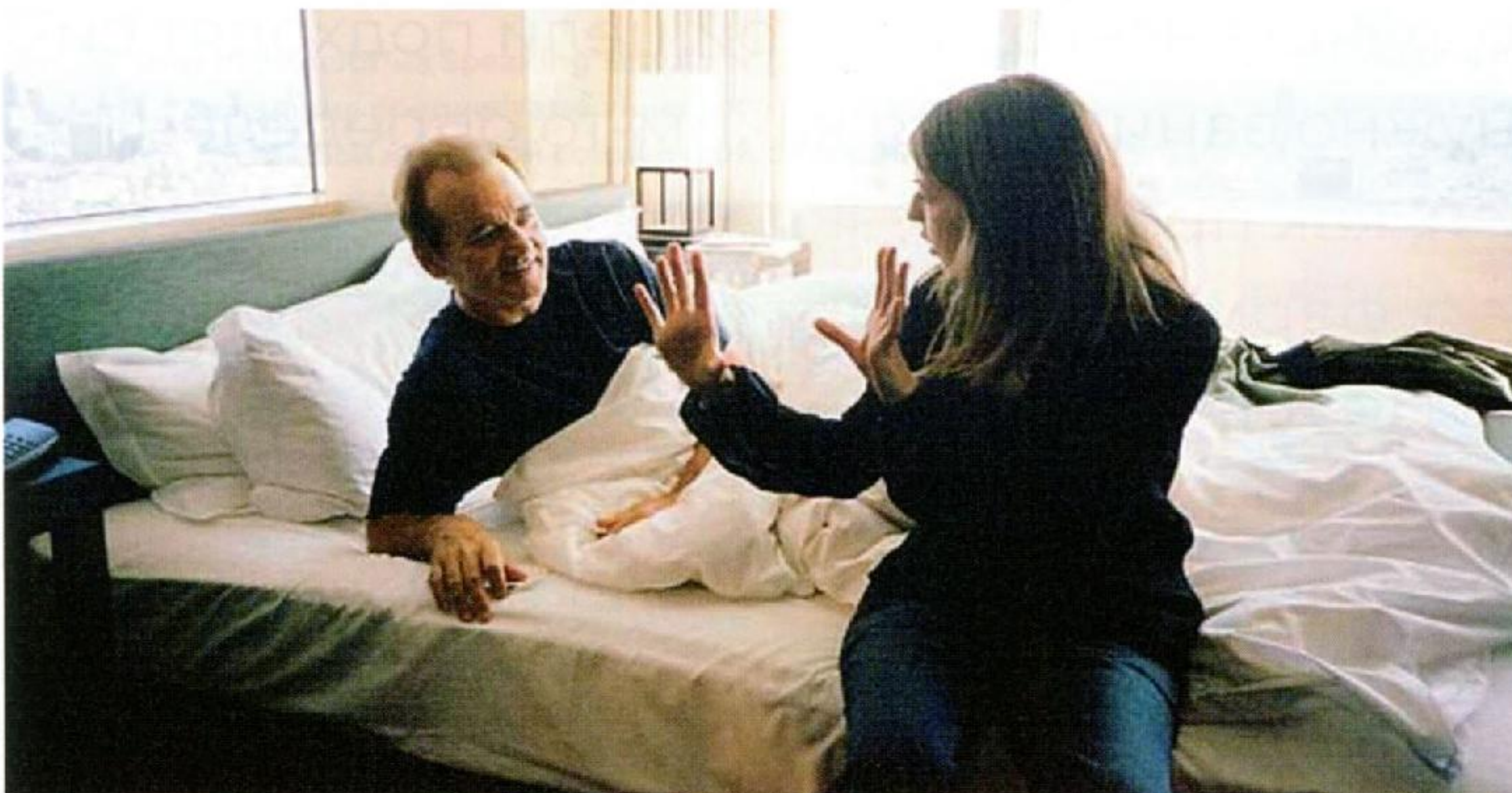
О жизни, о еде, о чём угодно. В конце Мюррей почувствовал: «Не могу её подвести». Он дал слово. Без контракта. Риск для Копполы был за-предельным: потрачен миллион бюджета, а появится ли он в Токио? «Если он говорит, что сделает, он появится», — успокоил её Уэс Андерсон. И он появился. За несколько дней до съёмок.

Съёмки «Трудностей перевода» — антипод «Охотников». Маленькая команда, 27 дней, четыре миллиона бюджета. Стиль «сними-и-беги». Коппола ловила моменты, как вспышки в темноте. И здесь «Мюрраган» преобразился. Его хаос стал тихим. Импровизация — не оружием, а дыханием. В сцене фотосессии для вики Сантори, Коппола шептала Мюррею имена (например, «Роджер Мур»), которые японский фотограф повторял ему как неотретированные реплики. Мюррей реагировал спонтанно, рождая гениальные моменты скуки, раздражения, покорности судьбе.

Фильм стал его исповедью. Его любимой ролью. «Не мог её подвести» — ключ к пониманию его преданности тем, кому он доверял. Токио, город тоски и одиночества его героя, стал для него самого местом творческого спасения. А финальный шёпот на ухо Шарлотте (Скарлетт Йоханссон) — «вдохновенным моментом», магией чистой недосказанности, где слово было бы кощунством. Это был Мюррей, нашедший тихий центр своего урагана.

Уильям Джеймс Мюррей. Живая легенда. Живой парадокс. Его наследие — это «Охотники за привидениями», смешившие миллионы, и «Трудности перевода», заставлявшие

София Коппола видела в роли Боба Харриса только Билла Мюррея. Но достать ушедшего в затворничество адепта Хаоса было почти нереально



Мюррей номинировался на «Оскар» за роль в «Трудностях перевода»

миллионы молчать. Это «День сурка» — философская притча, оплаченная разрывом дружбы. Это десятки ролей, определивших лицо комедии. Его наследие — это и шлейф боли: разбитые дружбы, униженные коллеги, травмированный ребёнок, обвинения в домогательствах. Он балансировал между гением и монстром, между светом «Мюррагана», дарившего сюрпризы, и тьмой «Мюррагана», крушившей жизни. Он редко говорит о личном, но на фестивале Сандэнс в 2025-м делает исключение:

*Всегда интересно, когда ты играешь парня, который причинил какой-то вред. Я знаю, что причинил какой-то вред. Это бессознательный вред, но это своего рода наказание — играть их и показывать... показывать принятие ответственности за это.*

Он говорит о ролях, о персонажах, но слышится другое. Исповедь? Надежда? Он вспоминает «На мели» (On the Rocks, 2020) с Софией Копполой: «Я отвечал за многие вещи через эту роль».

Он боится, что мир ищет доказательства, будто он — «монстр. Абсолютный монстр». Но мир также жаждет его нового появления в баре, на улице, во сне. Он оставил после себя не только фильмы. Он оставил миф, что жизнь может быть абсурдным, чудесным подарком. И что гений часто идёт рука об руку с демоном.

Его история — не оправдание и не осуждение. Это напоминание. О цене таланта. О сложности человека. О том, что призраки прошлого (семейные травмы, боль, гнев) могут преследовать нас, как Гозер преследовал Нью-Йорк. И о том, что искупление, если оно возможно, лежит не в отрицании, а в том самом «принятии ответственности», о котором он шепчет на экране и, возможно, в жизни.

\* \* \*

Последний кадр: вы закрываете эту статью. В кабинете, на кухне или, может, в койке мотеля у развязки I-80. Воздух всё ещё густ. Но теперь — от сложности прочитанного. Вы оборачиваетесь к двери. На мгновение кажется... скрип? Но нет, никого. Только тень от ветки за окном. И едва уловимое ощущение, что где-то рядом лежит недоеденная картошка фри. И звучит эхо: «Никто тебе не поверит».

Но вы-то теперь знаете. И в этом знании — весь Билл Мюррей. Со всеми его призраками. И всем его светом.





Goat Simulator 3 / Coffee Stain North

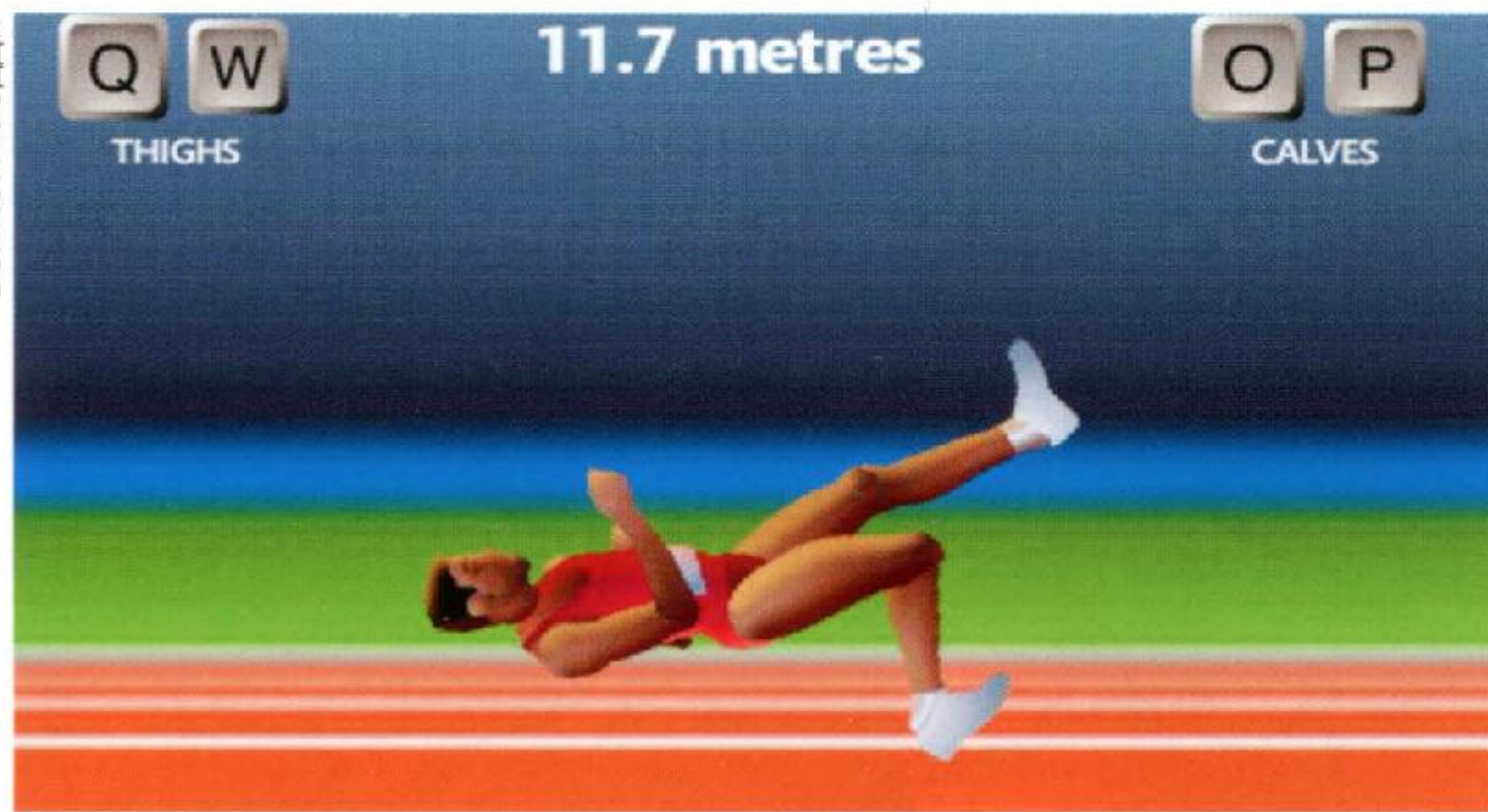
Текст: Олеся Климчук

# ОНО РЕАЛЬНО СУЩЕСТВУЕТ

## Самые безумные симуляторы

Любая видеоигра даёт нам возможность почувствовать себя кем-нибудь другим. Космическим морпехом, водопроводчиком, который недолюбливает грибы, волшебником, футболистом, да кем угодно! Конечно, лучше всего для этой цели подходят симуляторы — игры, где нужно заниматься каким-то определённым, зачастую скучным и, как правило, узкоспецифичным видом деятельности. Например, фермерством, изготовлением тортиков или доставкой посылок. Но для людей, чьи вкусы специфичны, существует особый поджанр таких интерактивных приключений — нелепых, странных, не поддающихся привычной логике. Итак, если рассудок и жизнь не дороги вам, добро пожаловать в мир безумных симуляторов.





Поиграв в QWOP (2008), любой будет благодарен своему мозгу за то, что он каждый день выполняет непростую задачу по управлению ногами



В Oh...Sir!! The Insult Simulator (2016) можно даже поиграть за Лавкрафта, который посылает оппонента и всю его семью на х... ребты безумия

Первые видеоигры-симуляторы появились ещё в 1980-х. В них можно было развивать экономику или почувствовать себя пилотом звездолёта — делать вещи, в целом уже привычные для геймеров. Одним из первых по-настоящему странных симуляторов стала **QWOP** (2008). Даже если вы думаете, что о ней не знаете, скорее всего, вам попадались ролики с геймплеем, просто название не запомнилось. В этой браузерной игре нужно управлять спортсменом по имени Qwor, который бежит стометровку на Олимпийских играх. Кнопками Q, W, O и P на стандартной клавиатуре нужно управлять различными группами мышц ног бегуна, что делает почти невыполнимой основную задачу — дойти до финиша. Благодаря ragdoll-физике спортсмен падает, складывается в противоестественные позы и тем самым всячески мешает игроку. Простенькая игра Беннета Фодди стала невероятно популярной, а заодно и проложила дорогу для других, гораздо более странных, но тем не менее ужасно увлекательных проектов.

### Жизнь моя — жестянка

При помощи специальных обучающих симуляторов тренируются настоящие пилоты и спортсмены, а при помощи безумных симуляторов может тренироваться кто угодно — и в чём угодно. Если вы всё ещё не до конца поняли, как нужно жить эту жизнь, спокойствие, вас прикрывают изобретательные разработчики.

В начале было слово, так что стоит начать с азов. **Speaking Simulator** (2019) поможет вам освоить важнейший навык — коммуникацию при помощи речи. Вероятно, вы считаете, что уже в совершенстве освоили этот нехитрый процесс, но игра покажет, насколько вы заблуждаетесь. Из сообщений безопасности в распоряжение игрока предоставляют не живого человека, а робота, речью которого ему и нужно управлять. Возможно, игроки впервые задумаются о том, какая это сложная работа. При попытках управлять языком и губами робот начинает дымиться, у него вываливаются зубы и выпадают глаза. Все слышали, что слово может убить, но никогда ещё это не показывали так буквально.

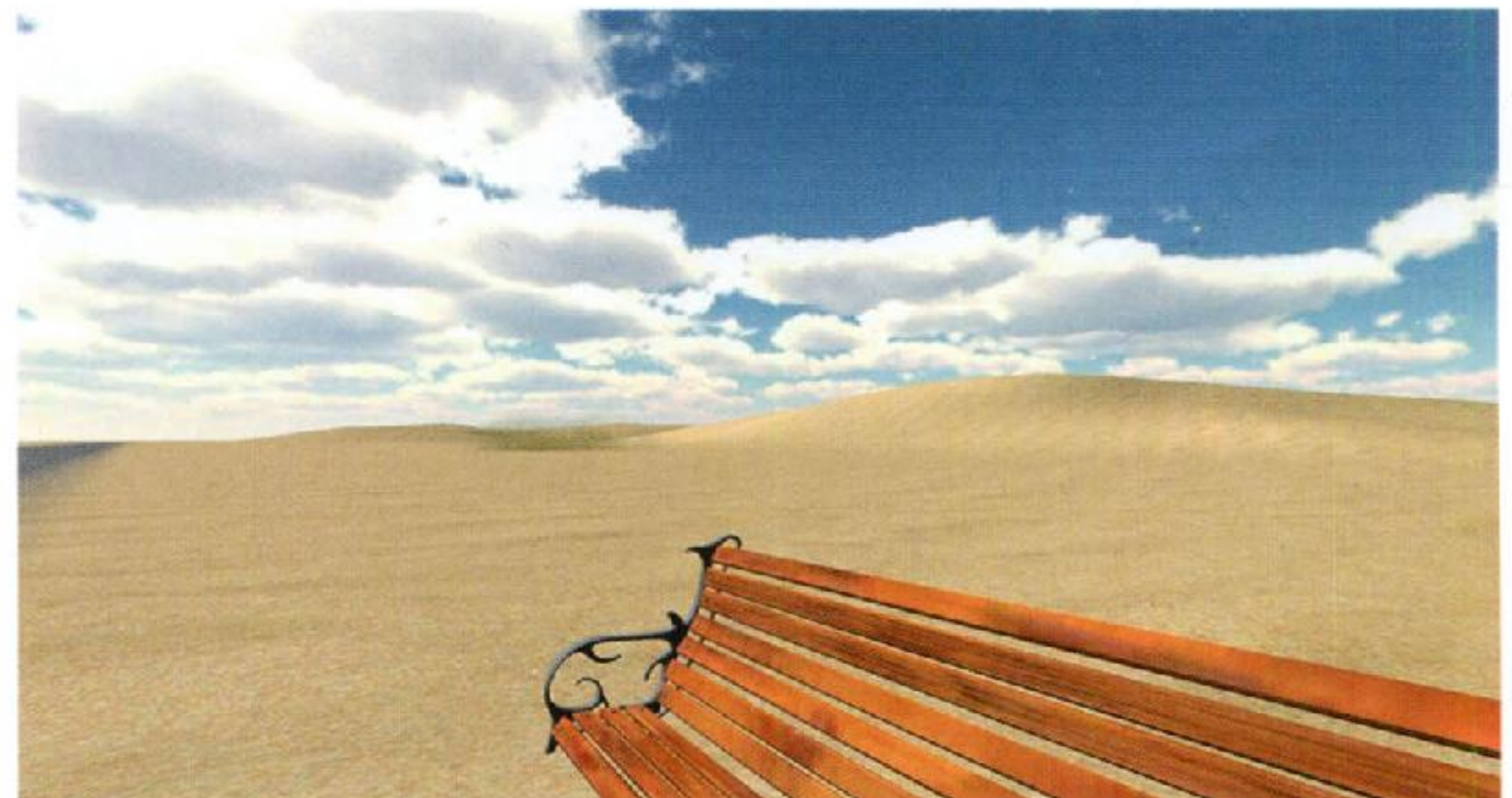
Когда тонкое искусство ведения беседы ртом уже отточено до совершенства, самое время подняться на уровень выше и научиться этим самым ртом... ругаться. Да не просто ругаться, а делать это изысканно и витиевато. Разные режимы **Oh... Sir!! The Insult Simulator** (2016) позволяют игрокам попробовать оскорблять людей в одиночку, тренироваться на воображаемых оппонентах и даже на своих настоящих друзьях. Ваш словарный запас обогатится такими перлами, как «носки бомжа», «холодная сосиска БЕЗ горчицы», «кебаб из твоей мамки» и многими другими.

Все необходимые для жизни навыки получены, пора отправляться с ними в народ. В этом вам поможет **Waiting for the bus Simulator** (2014), где игрокам предоставляют уникальную возможность набраться терпения и... ждать автобус на остановке посреди пустыни. Вот и весь игровой процесс — в его ходе вы не раз зададитесь вопросом, такая ли уж добродетель это ваше терпение. Так как это симулятор ожидания автобуса, а не поездки на нём, главный герой так никуда и не попадёт.

Этот скриншот из Speaking Simulator (2019) отражает ощущения среднестатистического интроверта в любой неловкой социальной ситуации



Waiting for the bus Simulator (2014) существенно завышает ожидания аудитории — не на всех реальных автобусных остановках есть лавочки





Frinky



Играть в Dishwashing Simulator (2024) — это вам не полы мыть в Detroit: Become Human!

Оставшись дома и проведя необходимое количество времени в **Totally Accurate Toilet Simulator** (2012), название которого полностью описывает его суть, можно приниматься за домашние дела. Судя по горам грязной посуды в квартирах среднестатистических семей, поэзия мытья тарелок и чашек доступна не всем. На помощь спешит **Dishwashing Simulator** (2024), описание которого обещает «AAAAA опыт симуляции». Судя по всему, буквы «А» здесь обозначают не высокий ранг, а крик, потому что на самом деле эта игра — хоррор с элементами выживания и процедурно генерируемым подпольем.

Хорошо потрудившись над тарелками с присохшей гречкой (вот где настоящий ужас), самое время хорошенько отдохнуть в **Bed Lying Simulator 2020** (2020). Эта игра обещает всем уставшим от бесконечной гонки за успехом людям потрясающий опыт лежания на кровати и ничегонеделания. В реальном времени можно следить как день сменяется ночью, за летом наступает осень, ваш персонаж набирает вес, а стены в его комнате постепенно плесневеют. К сожалению, если не ездить на работу и постоянно лежать в кровати, вас

могут настичь суровые реалии **Hobo: Tough Life** (2021). Это самый настоящий симулятор бездомного, который должен выживать на улицах центральной Европы. Придётся постоянно думать о том, как не замёрзнуть насмерть, где помыться, стоит или нет грабить прохожих и о многом другом. В итоге, если вам удастся хорошенько вжиться в роль, у вас появится потрясающий шанс попасть на верхушку иерархии бездомных и взойти на трон Короля Нищих.

### Все профессии важны

Трудно в это поверить, но существуют люди, которых не прельщает романтика милостыни и картонных коробок. Для них существуют более серьёзные симуляторы, где можно попробовать себя в какой-нибудь почётной профессии — например, врача. **Surgeon Simulator** (2013) быстро снискал славу одного из самых диких и хаотичных симуляторов. Играть придётся за хирурга по имени Найджел Бёрк, проходящего стажировку в британской больнице 1980-х. Найджел — вовлечённый и целеустремлённый специалист, который берётся за операции любой сложности. Выполняет он их даже при помощи

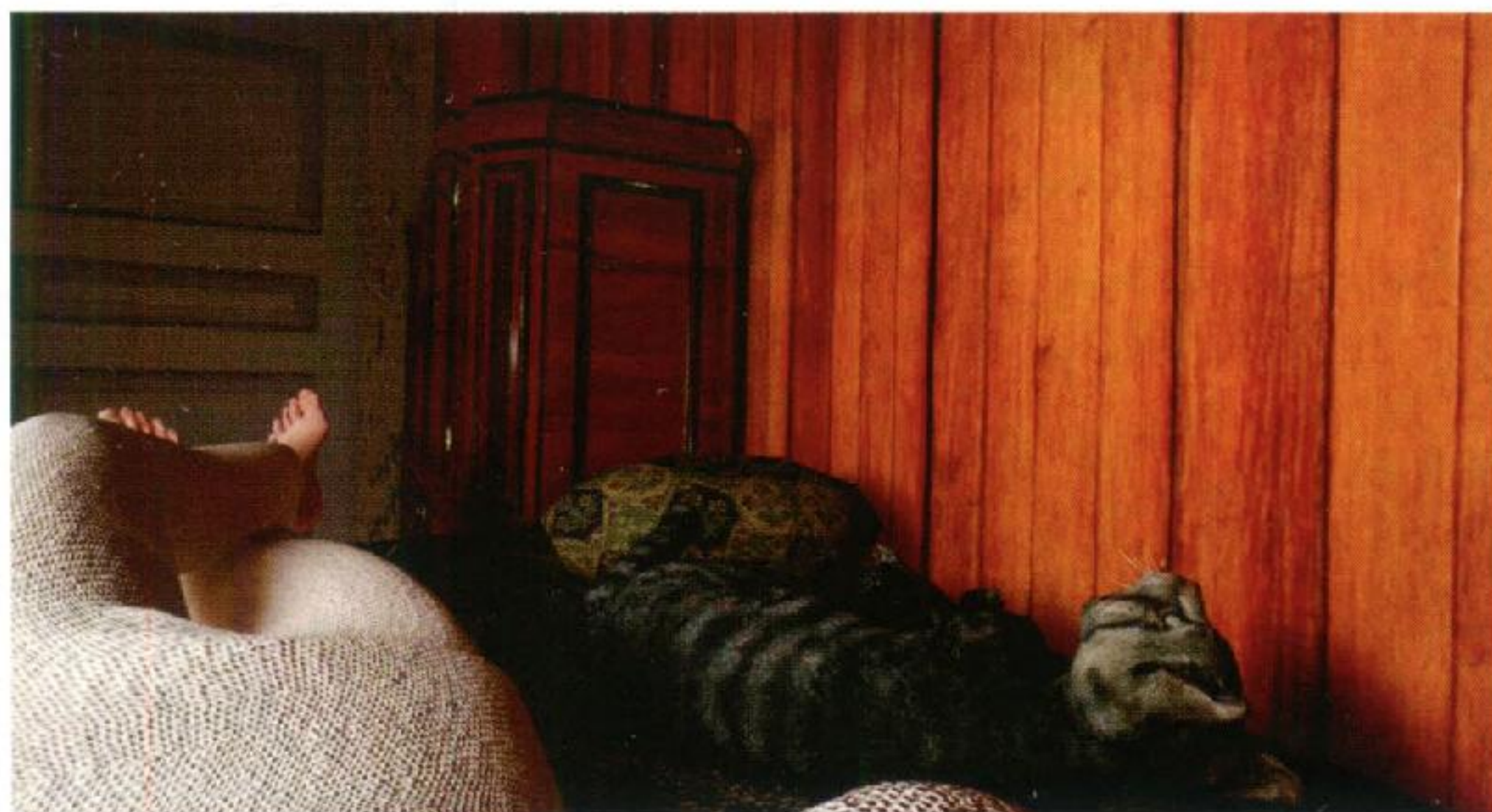
подручных средств вроде молотка или дрели, что несомненно свидетельствует о его мастерстве. Проблема в том, что управлять его руками, а точнее, пальцами нужно игроку. Иногда это приводит к маленьким неприятностям вроде смерти пациента. Ваши с Найджелом старания не пройдут даром — в итоге его талант оценят даже инопланетяне, которые провозгласят его лучшим хирургом во Вселенной.

Симулятор хирурга далеко не единственная игра, где всё веселье завязано на неуправляемой физике. **Octodad: Dadliest Catch** (2014) технически не симулятор профессии, а симулятор отца. осьминоги — тоже люди, и им тоже хочется простого семейного счастья. Поэтому главный герой, или Октопапа, втискивается в деловой костюм и изо всех сил притворяется примерным отцом семейства. Правда, любящая жена и детишки могут покинуть его в мгновение ока, если обман раскроется. Тут в дело вступает игрок, чья задача — управлять непослушными щупальцами и помогать головному родителю вести себя максимально естественно. Маскировка получается обычно примерно такой же безупречной, как операции знаменитого врача Найджела Бёрка.

В **Bed Lying Simulator 2020** (2020) можно не просто по-лежать, а полежать с котиком. Куда высылать деньги?

Играя в **Octodad: Dadliest Catch** (2014), вы не раз с ностальгией вспомните старого доброго парня Qвор, которому всего лишь нужно было пробежать стометровку

Oblomov Industries



Не так уж этому пациенту из Surgeon Simulator (2013) и нужно это лёгкое, всё равно у него их два



Young Horses





Мамонты в *Totally Accurate Battle Simulator* (2021) выглядят до боли знакомо. Мэнни, что с тобой?



Мишке из *Bear Simulator* (2016) не светит насладиться отдыхом на пляже — крабы тут крупные и недружелюбные

Для тех, кто мыслит масштабнее, существует **Totally Accurate Battle Simulator** (2021). Если вас давно манила карьера военного стратега, здесь есть где развернуться. В ожесточённой битве сходятся две фракции — красная и синяя. Состоять они могут из кого угодно — от обычных лучников до наездников на рапторах, минотавров и заклинателей мечей. Все юниты ведут себя по-разному, но объединяет их крайне неустойчивая физика, благодаря которой любое кровопролитное сражение здесь выглядит максимально уморительно.

Не все сражения разворачиваются на поле боя, некоторые проходят прямо в людских душах. Исследовать диалектику добра и зла можно в **Priest Simulator: Vampire Show** (2024). Главный герой — польский священник из маленького городка, который наводнили потусторонние силы. Бороться со злом придётся буквально — при помощи разнообразного оружия и Божьей матери. Кроме того, симулятор предлагает заниматься всякими житейскими делами вроде починки церкви или экзорцизма.

После всего беспорядка, который мы наворотили в предыдущих симуляторах, не грех и хорошо-нечко прибраться. В этом подсобят

**Crime Scene Cleaner** (2024) и **Viscera Cleanup Detail** (2015). В первом главный герой методично убирает места преступлений — уникальный опыт, позволяющий от души поворчать на тему «какой это ирод в окровавленных ботинках по помывому ходил». Во втором придётся делать примерно то же самое, но в научно-фантастическом антураже. Представьте, если бы за Гордоном Фрименом таскался уборщик с ведром и шваброй и тяжело вздыхал при виде очередного коридора, заваленного мёртвыми хедкрабами.

### В мире животных

Симулировать жизнь и работу мы можем и без помощи видеоигр. Для тех, кто хочет получить новый захватывающий опыт пребывания в шкуре представителя животного мира, но не собирается примыкать к разным запрещённым движениям, существуют симуляторы разнообразных зверей. **Bear Simulator** (2016) на первый взгляд бесхитростная игра, в которой игрок берёт на себя роль обычного бурого мишки. Мишка выживает в дикой природе как может — в сущности, это всё тот же симулятор бомжа, но теперь лесного. В ассортименте

обычные медвежьи дела вроде поиска пищи, раскрытия различных тайн и загадок, украшения своего логова и коллекционирования головных уборов.

**Mister Mosquito** — одна из самых старых игр нашей подборки. В Японии её выпустили ещё в 2001 году, а до мировой аудитории она добралась годом позже. Всё верно, играть предлагают за москита, почти как за надоедливого комара. Как говорится, если хочешь победить комара, думай как комар. Мистер Москит живёт в доме среднестатистической японской семьи, кровью которой питается. Ещё он должен делать запасы на зиму и стараться не быть убитым разъярённым самураем. Это не просто симулятор, но и стелс-игра — подвисься, Солид Снейк!

Продолжить усложнять жизнь мерзким людишкам поможет **Rat Simulator** (2017), где вы выступаете в роли серой домашней крысы. Вам предстоит не только искать объедки и пугливо прятаться по углам, но и наводить в доме уютный хаос. Роняем и разбиваем всё, что плохо лежит, атакуем нерасторопных хозяев, веселимся на полную катушку. Главное — остерегаться дератизатора и не допускать в свою голову

Судя по *Priest Simulator: Vampire Show* (2024), работа у священников непростая, но интересная



*Mister Mosquito* (2001) позволяет влезть в хитиновую шкуру одного из самых ненавистных существ на планете





Rat Simulator (2017) / VisualNoveler



Некоторые крысы просто  
хотят видеть мир в огне



Обычный день обычного козла из Goat Simulator 3 (2022),  
расходитесь, не на что здесь смотреть

слишком много крысиных мыслей. Повышать энтропию можно и в **Catlateral Damage** (2015), симуляторе котика, который сбрасывает на пол все доступные и не очень предметы. Возможно, так вы лучше поймёте, почему коты это делают — в конце концов, это просто приятно. Как известно, хаос — это лестница, так что в **Kitten Rampage** (2016) ставки начинают расти. Тут вы не просто мягкой лапкой скидываете кружки с полок, а организовываете локальный апокалипсис со взрывами, лазерами и прочими приятными бонусами.

Дилогия **Goat Simulator** — самая популярная в этой статье. Она сочетает в себе ragdoll-физику QWOP, игровой процесс Tony Hawk's Pro Skater и свободу разрушений GTA. Всё это, естественно, устраивает козёл. У него длинный липкий язык, которым он прикрепляется к объектам, и полнейшее безумие во взоре. У игры нет конкретной цели, только путь — путь совершенного, тотального беспредела. Козёл пугает и бодает людей, взрывает машины, нагло блеет, за что получает очки. Чем больше набрано очков, тем больше способностей и скинов для главного героя (или, скорее, злодея) вы откроете. Первая

часть вышла в 2014 году, а вторая под сбивающим с толку названием **Goat Simulator 3** — в 2022-м. Разработчики спрятали в своих играх множество пасхалок и секретных механик — например, при выполнении определённых действий можно попасть на летающую тарелку или стать Тёмным козлиным властелином.

**DEEEER Simulator** (2021) — это всё тот же симулятор козла, за исключением того, что это симулятор оленя. Графика и игровой процесс, конечно, немного отличаются, но суть остаётся прежней. Олень-беспредельщик творит дичь в духе лихорадочных снов, в чём ему помогают удлинённая шея, ветвистые рога и все остальные оленьи принадлежности. Звучит, может, и нелепо, но на деле отлично расслабляет.

### Мне этот мир абсолютно понятен

Пришла пора упасть ещё глубже в кроличью нору, подальше от мира живых. Речь пойдёт не о симуляторах зомби или привидений, а об играх, где вам предоставляется возможность немного побыть неодушевлённым предметом. Удивительно, но это по-настоящему

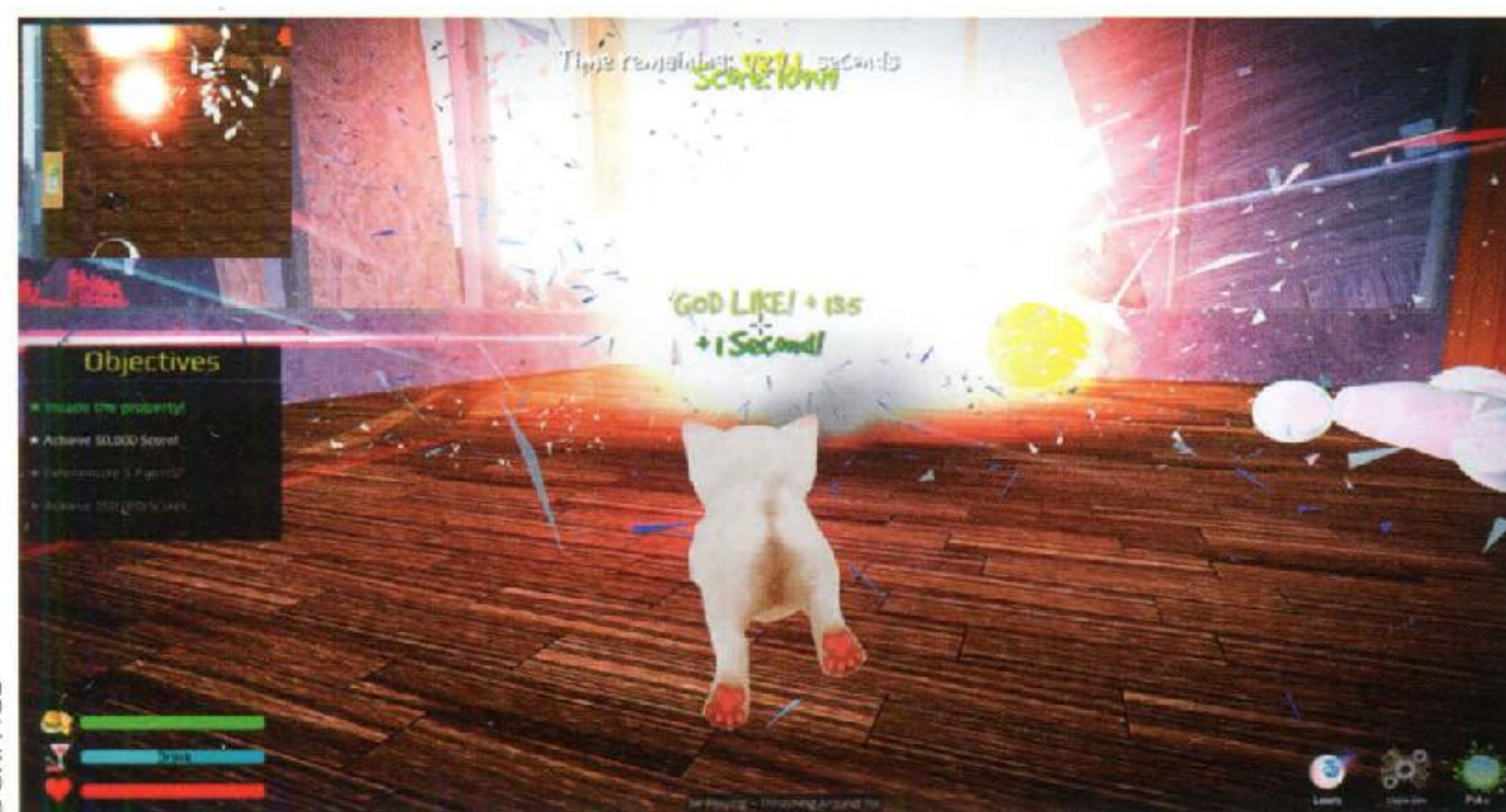
терапевтический опыт — освобождающий и успокаивающий.

Создатели **Placid Plastic Duck Simulator** (2022) не скрывали, что их основная цель — добиться ощущения полнейшего покоя и блаженства. Вы — резиновая уточка, которая плавает в бассейне, наслаждаясь компанией других уток. Вы будете съезжать с горки, слушать приятные мелодии по радио, нежиться на солнышке и любоваться звёздами. Всё это под тихие слёзы тех геймеров, кто давно не был в отпуске.

Игровой процесс **I Am Bread** (2015) куда более бодрый. Управляя куском хлеба, нужно пройти уровень, чтобы сделать тост. Чем больше хлебушек падает и пачкается, тем ниже падает показатель его съедобности. Желательно не касаться воды и муравьёв — от этого он тоже не становится аппетитнее. В дополнительных уровнях можно играть за других мучных камикадзе — багет, рогалик и крекер. Игра почтительно отдаёт дань великим мира сего — в ней есть уровень «Козлиная ярость» по мотивам игры Goat Simulator, в котором дадут возможность поиграть за главных героев обеих игр.

Не вся еда мыслит такими приземлёнными категориями, как хлеб

ОЧЕНЬ плохая киса  
из Kitten Rampage (2016)



Если вам после взгляда на этот скриншот не захотелось поиграть  
в DEEEER Simulator (2021), то посмотрите на него ещё раз



Dexmes

Cibier Games



в его желании стать тостом. Банан из **International Space Banana** (2021) — отважный исследователь космоса, покоритель гравитации и решатель хитроумных головоломок. На самом деле это учёный, принявший такую форму в результате неудачного эксперимента. Разработчики сопроводили игру утешительным слоганом «в космосе никто не услышит твои вопли ярости», потому что для этой самой ярости у вас будет много причин. Банан безмятежно дрейфует по помещениям космической станции, почти не имея возможности этим управлять. Всё, на что он способен, — отскакивать от поверхностей и таким образом прокладывать свой путь к точке назначения. Стоит ли говорить, что он постоянно летит не туда. Уже спустя пять минут этой неоправданно сложной, но затягивающей игры вы будете готовы разбить клавиатуру или ожесточённо съесть настоящий банан в качестве акта возмездия.

**Rock Simulator** (2019) — это венец симуляторов, жемчужина игровой индустрии, точка, где сошлись все чаяния игроков. Для того, чтобы преуспеть в этой игре, нужно... существовать. Вы — камень. Просто камень, который лежит на земле. На вас светит солнце, до вас доносятся расслабляющие звуки природы, а вы созерцаете пейзаж и остаётесь совершенно неподвижным булыжником. Никаких вам взрывов, никакой ragdoll-физики, никакого выживания — ни-че-го. Чем дольше вы существуете, тем больше каменных скинов и новых карт вам откроется. Порог вхождения тут не то чтобы низкий — его в принципе нет. Есть только вы и слияние с бесконечно вечным.

\*\*\*

Большинство странных и безумных симуляторов — либо чьи-то эксперименты, либо хулиганские выходки,



Жёлтая надводная утка в **Placid Plastic Duck Simulator** (2022)

Главный герой **International Space Banana** (2021) — учёный, превратившийся в беспомощный банан. Брал бы пример с Рика Санчеса!



либо шутки. Они не требуют больших усилий для разработки — из обязательных требований к создателям тут разве что неистовая фантазия и максимально эксцентричное чувство юмора. Это короткие игры, иногда неоправданно сложные, иногда феноменально простые, но цель у них одна. Будь то примеряющий шляпку

медведь, разумный банан или козёл, который гордо летит, прицепившись языком к вагончику американских горок, все они пытаются повеселить игрока. Ну и, естественно, помочь исполнить самые безудержные и смелые мечты — полежать на кровати или поплавать в бассейне с резиновыми уточками. 🐸

Хлеб из **I Am Bread** (2015) всё ещё молод душой! Он знает, что такое дискета, и занимается скейтбордингом



После выхода фильма «Всё, везде и сразу» (2021) **Rock Simulator** (2019) уже не кажется такой странной игрой







Текст: Артём Дубровский

# БОЛЬШАЯ МАЛЕНЬКАЯ ЖУТЬ

## Вселенная игр Little Nightmares

Little Nightmares можно смело считать примером идеальной хоррор-франшизы нового поколения. Посудите сами: она одинаково популярна и у взрослых, и у детей. У неё есть уникальная визуальная идентичность и богатый бестиарий из узнаваемых монстров. И что самое главное, в ней бесконечно интересно разбираться — строить теории, искать тонкие метафоры, а также до красных глаз искать ответ на вопрос: «Что же, чёрт возьми, имели в виду разработчики?». По случаю выхода Little Nightmares 3 мы решили вспомнить, что именно происходило в играх серии, рассказать, как устроен этот одновременно привлекательный и пугающий мир, а заодно перечислить его наиболее жутких обитателей.



## Неутолимый голод

Маленькая девочка в жёлтом дожде-вике просыпается на борту **Чрева** — чего-то среднего между круизным лайнером и многоэтажной подводной лодкой. Все окружающие её предметы несоразмерно большие, в воздухе витают ароматы гниения и коррозии, а по местным палубам бродят гротескные существа, похожие на гигантских изуродованных людей. Мы не знаем, как девочка оказалась на борту, но знаем, что каждую ночь её преследует один и тот же кошмар — о **Хозяйке** корабля, высокой женщине, похожей на японскую гейшу.

С первых же секунд мы погружаемся в причудливый и жестокий мир, похожий на синтез творчества Тима Бёртона с играми Silent Hill и Limbo. Станный, опасный и скрывающий куда больше секретов, чем может показаться на первый взгляд. В проекте нет диалогов, записок и полноценных сюжетных кат-сцен. Все элементы местной истории раскрываются через окружение, а самые важные кусочки информации можно получить только из описаний на официальном сайте Little Nightmares. Например, откуда мы узнаём, что главную героиню зовут **Шестая** и что двигатель Чрева работает на особой магии, которую вынуждена поддерживать Хозяйка. Насчёт всех остальных персонажей и событий приходится лишь строить теории — в чём, собственно, и заключается львиная доля удовольствия от знакомства с франшизой.

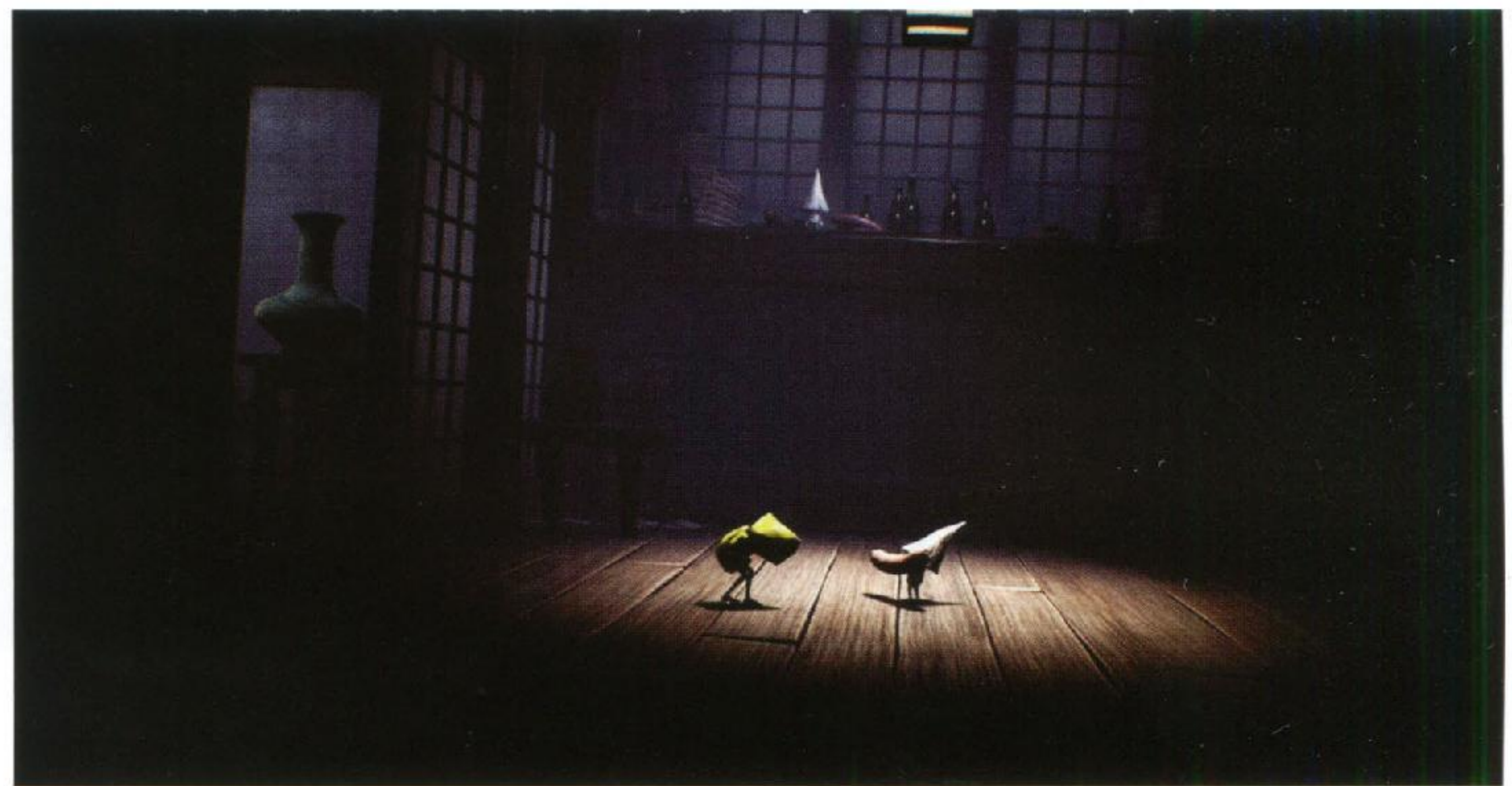
**Интересный факт:** В качестве объектов на уровнях встречаются музыкальные шка-тулки — их звук плотно вплетён в саундтрек.

Игрок вместе с девочкой начинает восхождение по кораблю,

Одна из открывающих сцен в игре. Сразу настраивает на позитивный лад



Bandai Namco Entertainment



Ном предложил героине сосиску, но она предпочла более свежее мясо. После этой сцены хочется выключить игру и несколько часов бездумно смотреть в потолок

то и дело сталкиваясь с различными опасностями и чудовищами. Геймплейно Little Nightmares представляет собой несложный платформер, копирующий механики Limbo и Inside, поэтому возможности героини невелики: бег, прыжок, ходьба на корточках и умение хвататься за выступы. Никаких атакующих способностей и могущественных бонусов — только необходимый для выживания минимум да собственная смекалка.

В процессе этого макабрического приключения мы слой за слоем открываем новые любопытные подробности о мире и сюжете игры. Во-первых, оказывается, что на Чреве есть и дружелюбные существа — **номы**, пугливые коротышки с острыми колпаками вместо головы. Во-вторых, все взрослые обитатели корабля охотятся на детей, чтобы убить и приготовить из них блюда для бесконечно прожорливых **Гостей**. А в-третьих, Шестая и сама мучается от сильных приступов голода, с которыми едва может совладать.

Главным инструментом в арсенале Шестой становится самая обычная зажигалка. И путь осветит, и фонари зажжёт, и мелких монстров отгонит

## Ещё один кусочек

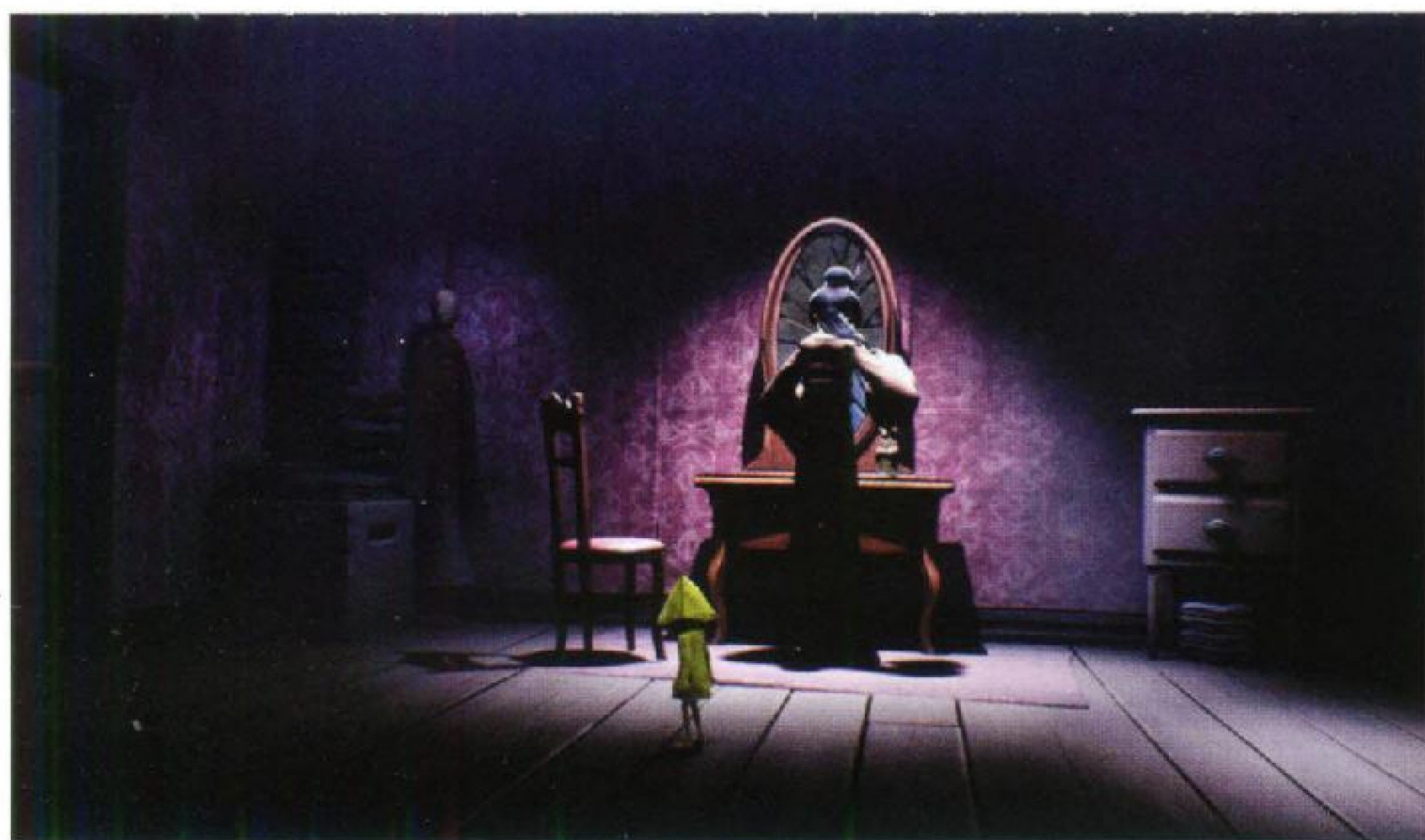
Игра получила три сюжетных дополнения под общим названием «Тайны Чрева». События в них происходят параллельно событиям Little Nightmares и показаны от лица **Беглеца** — мальчика, пойманного монстрами и утащенного на Чрево. Из дополнения становится ясно, что все номы раньше были обычными детьми, но Хозяйка отобрала у них человеческий облик своей магией. И что самое ужасное, Беглец — тот самый ном, которого Шестая убила и съела в основной игре.

**Интересный факт:** Изначально игра и должна была называться «Голод» (Hunger). Однако разработчики изменили нейминг, чтобы не происходило путаницы с франшизой «Голодные игры».

Чем выше Шестая поднимается по палубам Чрева, тем ниже







Bandai Namco Entertainment



Шестая в логове Хозяйки. И по антуражу, и по настроению, и по динамике этот эпизод контрастирует с остальной игрой

опускается игрок в познании местного сюжетного айсберга. Вскоре выясняется, что несчастная крохотная девочка в жёлтом дождевике не такая уж и беззащитная, как казалось прежде. По ходу игры она совершает всё более ужасающие поступки, заставляющие кардинально пересмотреть отношение к ней и окружающему её миру. Сначала Шестая жестоко отрубает руки преследующему её монстру, затем заживо съедает помогающего ей нома, а в последнем акте игры и вовсе убивает Хозяйку корабля и лакомится её останками — благодаря чему получает сверхъестественные способности. И если поначалу бедняжку всё время хочется пожалеть и накормить, то потом её животный голод начинает пугать куда сильнее монструозных обитателей Чрева.

**Интересный факт:** Каждый раз, когда Шестая питается (куском мяса, попавшей в мышеловку крысой или существом покрупнее), в разных частях экрана на несколько секунд появляется теневая версия девочки. В фандоме её называют Тёмной Шестой, однако точная роль этой героини в сюжете всё ещё неизвестна. Это может быть и потерянная душа Шестой, и манифестация её голода, и злой двойник, толкающий на крайности.

В финале Шестая, получившая силы Хозяйки, с лёгкостью убивает всех мерзких Гостей Чрева и выбирается на поверхность. Какая судьба ей уготована? Был ли геноцид монстров её планом с самого начала или девочка пошла по трупам только тогда, когда голод стал совсем невыносим? Является ли Шестая тем самым «маленьким кошмаром» из названия

Геймплейно дополнение почти не отличается от основной игры, но позволяет взглянуть на рассказанную историю под другим углом

игры? Разработчики оставляют нас с десятком подобных вопросов, но совсем не торопятся давать на них ответы. Из-за этого игры серии сами становятся подобны голоду Шестой — хочется поглощать их всё больше и больше в надежде наконец-то насытиться и раскрыть все тайны.

**Любопытная теория:** В сообществе игры принято считать, что героиню зовут Шестая, потому что в финале истории она стала шестой по счёту хозяйкой Чрева. В пользу этой теории говорит и картина, на которой Хозяйка изображена с четырьмя другими безликими фигурами — предположительно, прошлыми Хозяйками.

## Очень маленькие кошмары

Перед релизом второй части Bandai Namco внезапно выпустила приквел для мобильных устройств. **Very Little Nightmares** была не столько платформером, сколько point-and-click-головоломкой в изометрической перспективе. Её события разворачивались в Гнезде — жутком многоэтажном особняке, — куда монстры свозили детей с разных частей света, чтобы, судя по многочисленным намёкам, делать из них кукол.

Главной героиней проекта стала безымянная девочка в жёлтом дождевике, которая пытается выбраться из Гнезда, минуя чудовищ. В своём путешествии она знакомится с Шестой (также запертой в доме) и помогает ей вырваться на волю, тем самым запуская события второй Little Nightmares. Игра получила невысокие оценки за качество геймплея и простоту головоломок, но в фанатской среде её всё равно любят — за то, что она расширила вселенную и привнесла в неё несколько новых чудовищ.



Bandai Namco Entertainment

Мобильный приквел отличается от оригинальных игр более мультяшной визуальной стилистикой. От этого игра ещё сильнее похожа на жуткую детскую сказку

## Двойной кошмар

Пока фанаты надеялись, что в сиквеле разработчики из Tarsier наконец-то раскроют главные тайны первой части, хитрые шведы сделали ход конём и выпустили «мидквел». Так, события Little Nightmares 2 развиваются после финала мобильной Very Little Nightmares, но до начала событий первой части. И если центральной темой оригинала был голод, то во второй части много внимания уделено эскапизму и побегу от собственных страхов.

**Грустный факт:** В процессе разработки студию Tarsier выкупил конгломерат Embracer Group, а права на франшизу Little Nightmares так и остались у издателя Bandai Namco. Получается, мы уже никогда и не увидим истинного финала истории от её первоначальных авторов — сейчас они заняты своей новой игрой под названием Reanimator.





Bandai Namco Entertainment

В первом же кадре игры герой буквально вываливается из телевизора. Уже в этот момент нам намекают, что у мальчика есть особые способности, которые раскроются ближе к финалу



Тонкий человек чем-то похож на Мистера Икс из Resident Evil 2. Ещё один неутомимый преследователь, обожающий стильные шляпы

Главным героем Little Nightmares 2 стал Моно, маленький мальчик с бумажным пакетом на голове, умеющий перемещаться между телевизорами. Как и Шестая, он каждую ночь видит один и тот же сон — вот только вместо Хозяйки там появляется странная дверь с глазом, словно зовущая его. Повинуясь этому зову, мальчик отправляется в опасное путешествие по огромному **Бледному городу** в попытках раскрыть его тайны и лучше понять собственную судьбу.

Если первая часть была довольно локальной историей про один конкретный корабль, то вторая сразу же удивила разнообразными локациями, которые неплохо раскрывали лор. Выяснилось, что за пределом водного пространства существует целый мир, населённый такими же извращёнными чудовищами, которые питаются детьми. В ходе своего приключения Моно успевает побывать в лесу, который охраняет кровожадный **Охотник**. В школе с безмозглыми фарфоровыми учениками и приглядывающей за ними **Учительницей**. В больнице, где **Доктор** проводит жуткие эксперименты на больных. В жилых кварталах, обитатели которых превратились в самых настоящих зомби, прикованных к телевизору. И напоследок в **Чёрной башне** — том самом месте из снов.

**Интересный факт:** В игре много разных монстров, но главным из них считается **Тонкий человек** — существо, явно вдохновлённое Слендерменом. В отличие от Хозяйки из первой части, он появляется не в самом финале истории, а кошмарит героев на протяжении всего пути.

Ещё одним важным нововведением стал полноценный напарник. Уже в первой трети игры Моно

знакомится с Шестой (в начале истории она ещё не носит свой знаменитый жёлтый дождевик), которая будет сопровождать его в приключениях и поможет в решении пространственных головоломок. Когда детей на экране становится двое, у игрока появляется обманчивое чувство защищённости и дружеской поддержки. К тому же на тот момент времени Шестая ещё не страдает от приступов голода и ведёт себя как самая обычная девочка, борющаяся за жизнь.

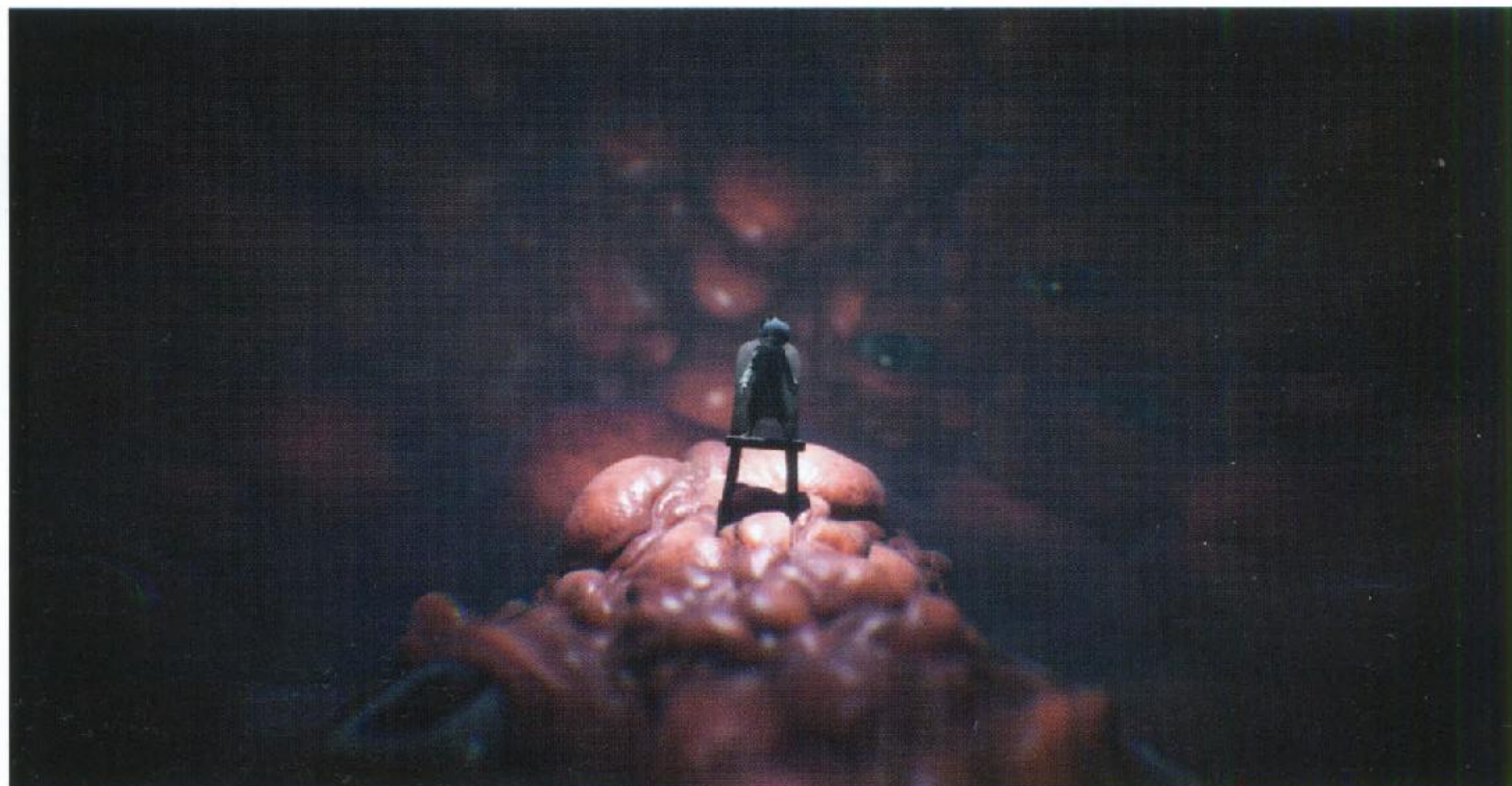
Преодолевая одно препятствие за другим, Моно и Шестая становятся ближе друг к другу и добираются до цели своего путешествия — Чёрной башни. Как выясняется, именно там обитает Тонкий человек, который транслирует на все телевизоры города передачу, сводящую с ума каждого, кто её увидит. В финале Моно и монстр устраивают зрелищную битву (несколько раз за игру нам намекают, что Моно обладает особыми способностями), из которой мальчик выходит победителем.

Точная роль глазастой биомассы так и не раскрыта. Существует теория, что она и есть главный антагонист всех игр франшизы

**Интересный факт:** Если в первой части музыкальные шкатулки были просто частью антуража, то во второй у них сюжетная функция. Так, при первой встрече с Моно Шестая слушает звуки шкатулки, чтобы успокоиться. А позже одна из шкатулок своей музыкой превращает девочку в огромного монстра. Есть даже теория, что именно шкатулка и позволяла ей сдерживать свой голод, а также злую тeneвую сущность.

Трансляция передачи прекращается, башня начинает рушиться, а всё вокруг поглощает таинственная биомасса с глазами. Герои пытаются сбежать, и тут Шестая наконец-то показывает своё истинное лицо — она предаёт Моно, сбегает в одиночку и оставляет спутника в вечной ловушке разрушенной башни. А он, поглощённый биомассой, оказывается заперт за той самой дверью с глазом, которую видел в своих снах.

Концовка у игры в лучших традициях серии — мозговыносящая.



Bandai Namco Entertainment



Нам показывают, как идёт время и Моно, смиренно сидящий на стуле, вырастает в нового Тонкого человека. А Шестая выбирается из башни и впервые сталкивается со своей тёмной версией — одновременно с этим в ней впервые просыпается голод. В финальном кадре обе девочки (и настоящая, и теневая) смотрят на брошюру с изображением Чрева — единственного места, где Шестая сможет насытиться.

**Любопытная теория:** В фандоме есть две основных версии того, что же произошло с Моно. Согласно первой, Тонкий человек — скорее титул, чем конкретное существо. И, убив прошлого Тонкого человека, Моно был вынужден занять его место в экосистеме Бледного города.

Согласно же второй теории, Моно изначально был заложником временной петли. Тот сон с дверью и глазом, который он видит в начале игры, — попытка его подсознания указать правильный путь. Ведь в глубине души Моно уже знает, что он и есть Тонкий человек, и долгое путешествие нужно лишь для того, чтобы он достаточно ожесточился и полностью раскрыл потенциал своих необычных способностей. К слову, сам автор статьи склоняется именно к этой теории.

## Меж сном и реальностью

Каждая следующая игра во франшизе лишь сильнее усложняла лор и давала новый простор для построения безумных теорий. Более-менее связное объяснение происходящих событий в итоге пришло из официальных комиксов по Little Nightmares и подкаста The Sound of Nightmares, который выходил в 2023 году.

В подкасте упоминаются и локации из предстоящей третьей части франшизы. Например, мрачный Карнавал



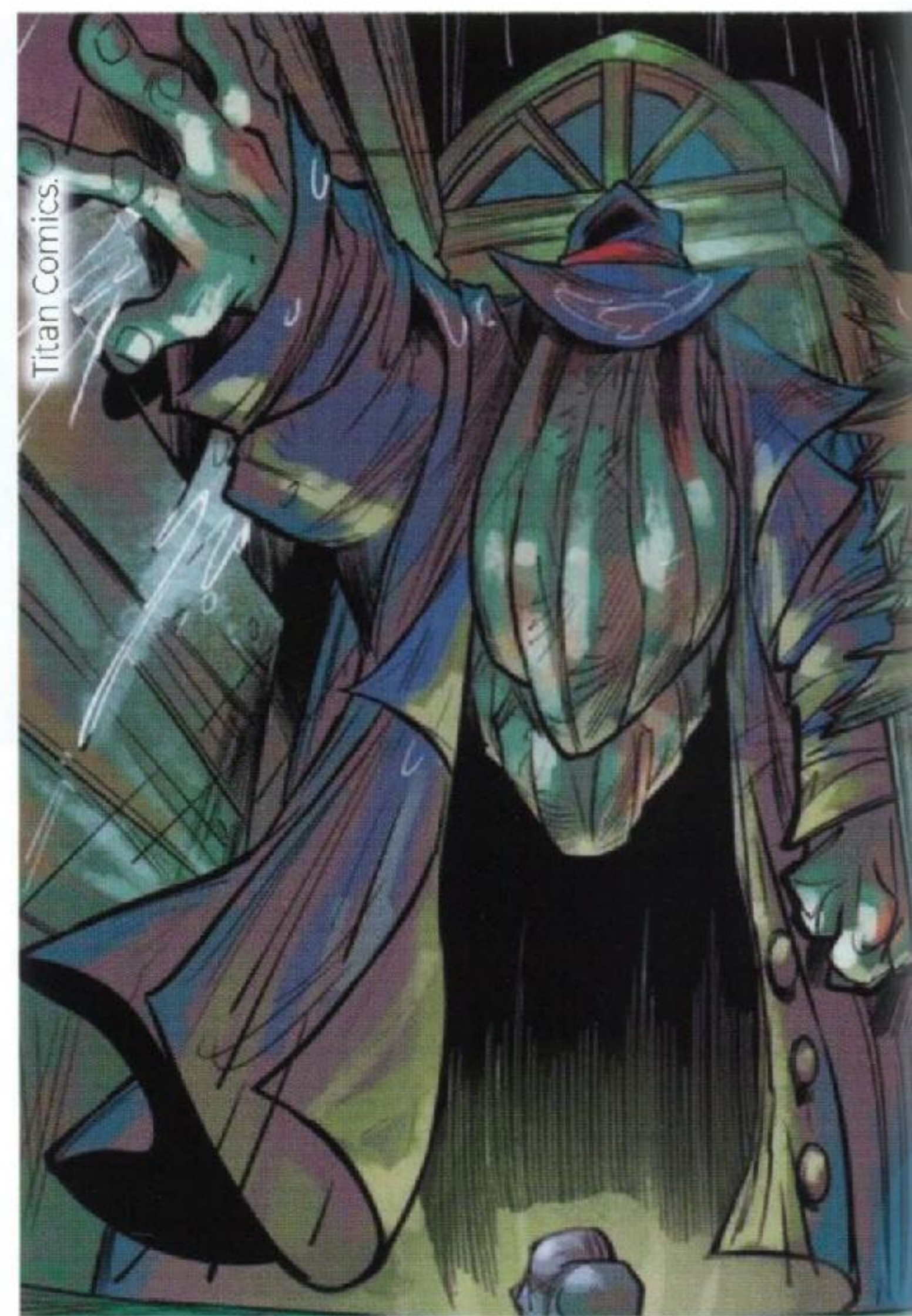
Bandai Namco Entertainment

**Интересный факт:** The Sound of Nightmares — аудиокнига, состоящая из шести частей. В ней повествование ведётся от лица девочки, которая сумела выбраться из мира игры и теперь рассказывает о нём на приёме у психотерапевта. Подкаст не был официально переведён на русский язык, но в Сети можно найти достойные варианты с русскоязычными субтитрами.

Оказывается, что вселенная Little Nightmares называется **Нигде** (The Nowhere). Это жестокое место, существующее на грани реальности и сновидений. Его можно считать извращённой альтернативой нашего мира — именно так дети видят в кошмарах обычную жизнь. Отсюда и знакомые, но несоразмерно большие объекты окружения. Отсюда и существа, напоминающие людей, но куда более мерзкие и пугающие. Отсюда и не отпускающее чувство опасности, которое испытывает маленький ребёнок в огромном внешнем мире.

Попасть в Нигде могут только особые, испуганные и ментально искалённые дети, которых лично отобрал **Паромщик** (The Ferryman) — монстр, способный перемещаться между вселенными. Как неоднократно намекалось во франшизе, дети, попавшие в Нигде и не сумевшие выбраться, потеряны навсегда.

**Интересный факт:** Паромщик — единственный монстр во франшизе, который умеет связно разговаривать и не пытается причинить детям вред, едва завидев их. В подкасте также раскрывается, что упоминания Паромщика и Нигде существуют испокон веков в самых разных культурах.



Любопытно, что Паромщик, самый важный для сюжета персонаж вселенной, ни разу не появлялся в играх

В Нигде нет взрослых, а оказавшиеся там дети либо вынуждены пойти на корм чудовищам, либо чудом выживают, но в итоге превращаются в таких же чудовищ (как это случилось с Моно). Всё это вполне может быть олицетворением детского страха взросления и отказа от мечты в угоду суровой реальности.

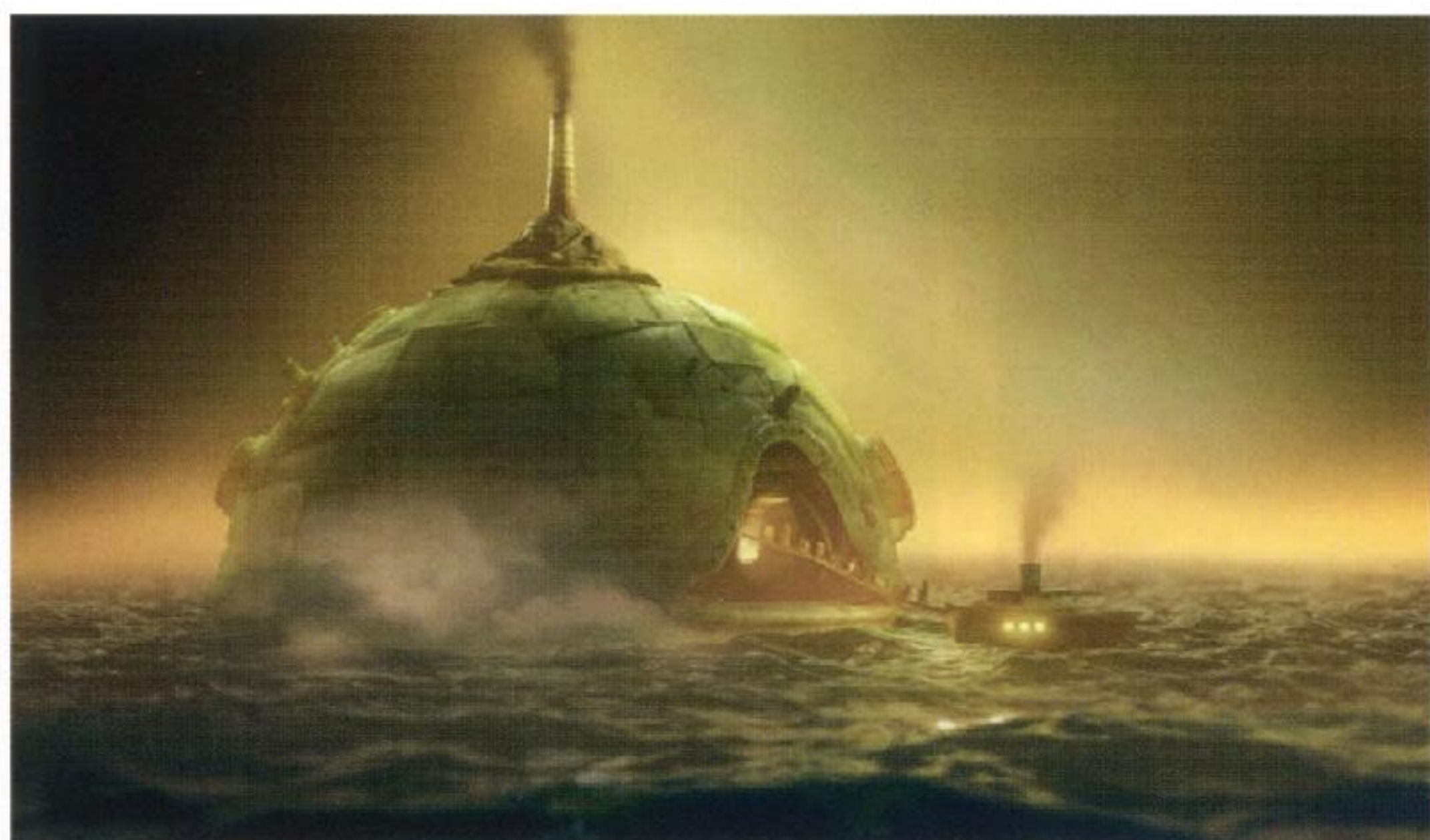
Сами локации и персонажи игр тоже могут быть своеобразными кивками в сторону реальных вещей, которые дети боялись и ненавидели. Так, Чрево вполне могло быть обычным круизным лайнером, где раз в год отдыхали чьи-то родители. А Бледный город — ничем не примечательным городком, жители которого прятались от своих проблем в экранах телевизоров. Разработчики не подтверждают эти теории и не дают точных ответов, но довольно прозрачно намекают, что миры связаны.

## География Нигде

События каждой из игр франшизы разворачиваются в больших локациях, поделённых на тематические зоны. У каждой зоны — особое предназначение и уникальные обитатели.

**Чрево** — центральная локация первой части, огромное подводное судно. Известно, что Чрево всплывает на поверхность только один раз в год,





Bandai Namco Entertainment

Таким корабль можно увидеть только один раз в год



Спираль то ли город, то ли целая кошмарная страна

всегда в одно и то же время, но никогда не в одном и том же месте. Предположительно корабль выступает в роли курорта, на котором Гостей закармливают блюдами, приготовленными из детских трупов. Здесь есть и тюрьма для содержания похищенных детей, и кухня с обилием разных кулинарных приспособлений, и огромный фудкорт в японском стиле.

**Гнездо** — место действия Very Little Nightmares, высоченный особняк, стоящий на краю утёса где-то посреди океана. Богатое и изысканное, но в то же время ужасно старое и запущенное место. Служит покоями для **Притворщицы** и её слуг, а также тюрьмой для несчастных детей, имевших неосторожность оказаться слишком близко к особняку.

**Бледный город** — основная локация второй части, серый и унылый чело-вейник, построенный вблизи неназванного водоёма. Населён людьми, которых поработила мистическая телевизионная передача, а также чудовищами, охраняющими центральные зоны города.

**Спираль** — место действия предстоящей Little Nightmares 3. Описывается как «скопление тревожных мест» и точно состоит из Некрополя, Кондитерской фабрики и Карнавала. Разработчики заверяют, что в игре появятся ещё три масштабные зоны, но о них пока ничего не известно.

Также в подкасте The Sound of Nightmares подробно описываются несколько локаций, которые никогда не появлялись в играх. Среди них: Окружной психиатрический центр, «Каменный гигант», Банный комплекс, Торговый центр, Канализация, Гардеробная и Порог.

### Обитатели Нигде

Отвратительные, мерзкие, неестественно деформированные. Предположительно, они люди, но им чуждо всё человеческое, а их действиями управляют лишь первобытные инстинкты.

**Хозяйка** — управляющая Чревом, высокая и стройная женщина, одетая как японская гейша. Умеет летать, владеет телекинезом, может подчинять себе тени и превращать детей в номов. Одержима своей внешностью, но при этом, судя по всему, страдает от «синдрома Дориана Грея» — ведь победить Хозяйку можно только заставив её посмотреться в зеркало.

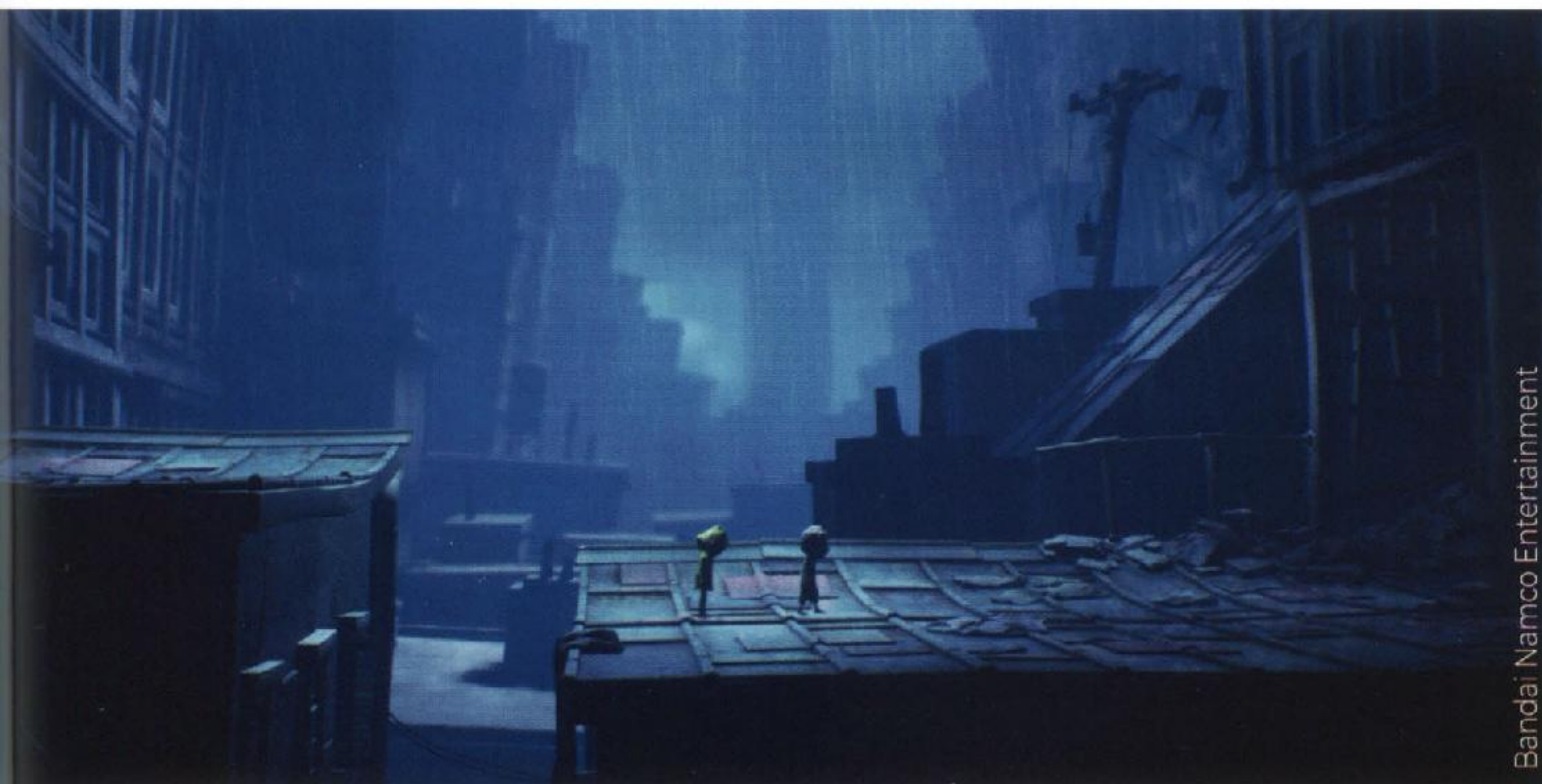
**Сторож** — непропорциональное существо с невероятно длинными руками, первый «босс», встречающийся в игре. Известно, что его зовут Роджер и он выполняет на Чреве роль



Bandai Namco Entertainment

Особняк, как и окружающий его клочок суши, держится на честном слове

Бледный город сильнее других локаций игры похож на место из реального мира



Bandai Namco Entertainment





Bandai Namco Entertainment

На фоне остальных обитателей корабля Хозяйка выглядит наименее страшной. Что несколько не умаляет её жестокости и могущества

завхоза и тюремщика: заведует складом и мастерскими, а заодно ловит нарушителей. Слеп, поэтому полагается на чрезвычайно острый слух.

**Шефы-близнецы** — огромные раздутые повара, которые руководят кухней на Чреве. Глуповатые, жестокие, питают слабость к мясу и особенно кровожадному насилию. Не брезгуют



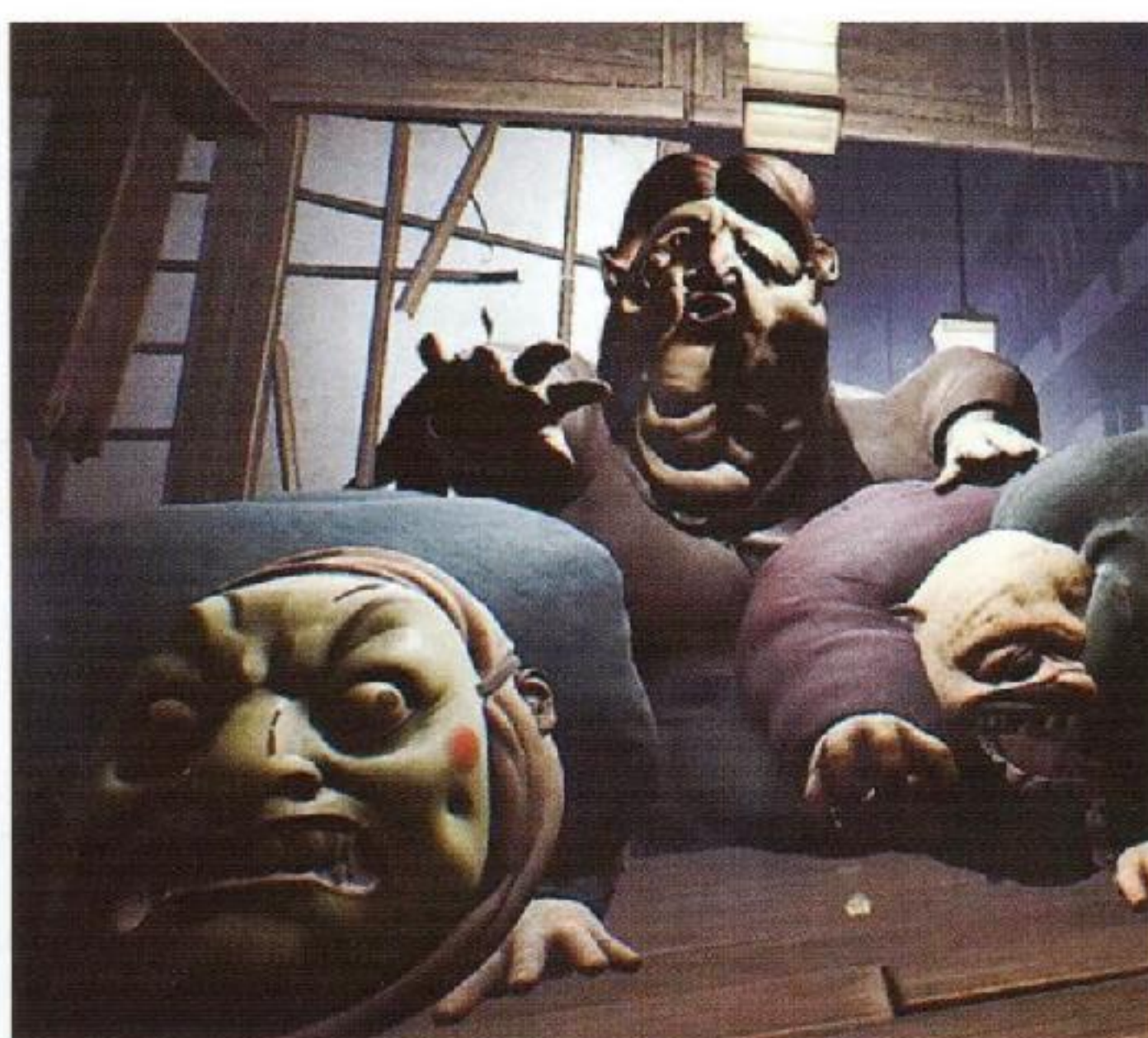
Bandai Namco Entertainment

Как и почему лицо Сторожа сползло ближе к переносице, в игре не раскрывается

В близнецах явно читается желание разработчиков сделать извращённую версию Траляля и Труляля из «Алисы в Стране чудес»



Bandai Namco Entertainment



Bandai Namco Entertainment

Уровни с участием Гостей получились не особенно страшными, но именно они больше всего требуют от игрока сноровки и высокой скорости реакции

канныбализмом и пользуются сдвоенной «сиамской» мебелью, в том числе и двойным унитазом.

**Гости** — толстые посетители Чрева, ради которых и работает курорт. Прибывают на корабль раз в год и без разбора поедают всё, что попадает на глаза. В игре неоднократно намекается, что гостей специально откармливают для того, чтобы потом пустить на мясо и приготовить из него пищу для следующего цикла гостей.

**Бабушка** — сморщенная женщина, обитающая на нижних уровнях Чрева. Умеет дышать под водой и предпочитает не выходить на сушу без особой потребности. Важной роли в функционировании корабля не играет. Вероятнее всего, это либо надолго забытый ребёнок, либо гость, который потерялся и пробыл на Чреве слишком долго.

**Притворщица** — хозяйка Гнезда и единственный монстр франшизы, похожий на самого обычного

Увидеть Бабушку целиком в игре практически невозможно. Она всегда появляется всего на пару секунд — исключительно для того, чтобы схватить игрока



Bandai Namco Entertainment



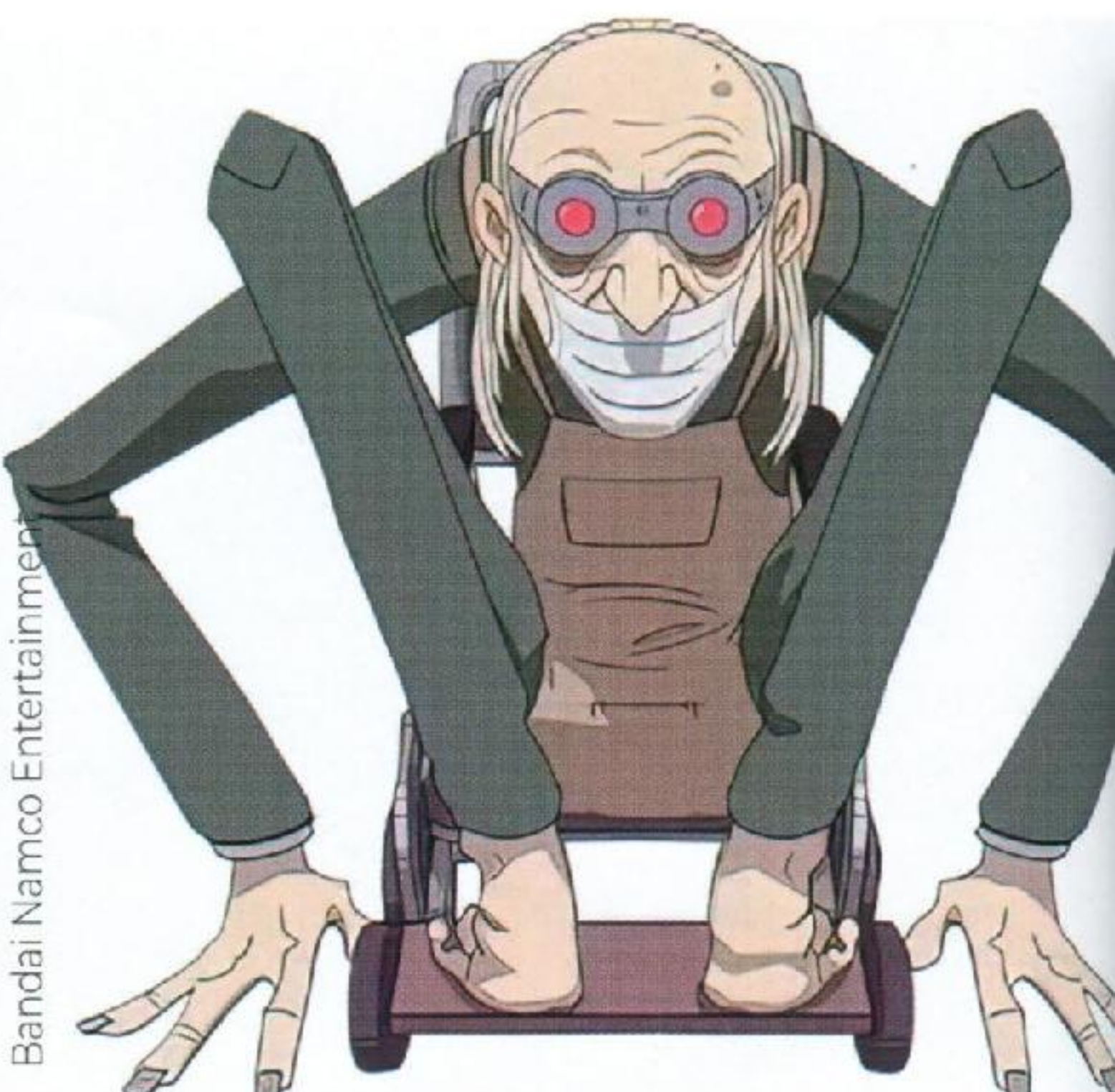
Притворщицу можно смело считать самым загадочным персонажем Little Nightmares

ребёнка. Капризная, громкая, способна убить всего одним лёгким касанием. Предположительно, это чудовище, которое просто маскируется под ребёнка, чтобы незаметно сблизиться с настоящими детьми и делать из них куклы.

**Умелец** — тощий старик на инвалидной коляске, а также мастер самых разных ремёсел. Руководит складскими помещениями в Гнезде и создаёт кукол для Притворщицы.

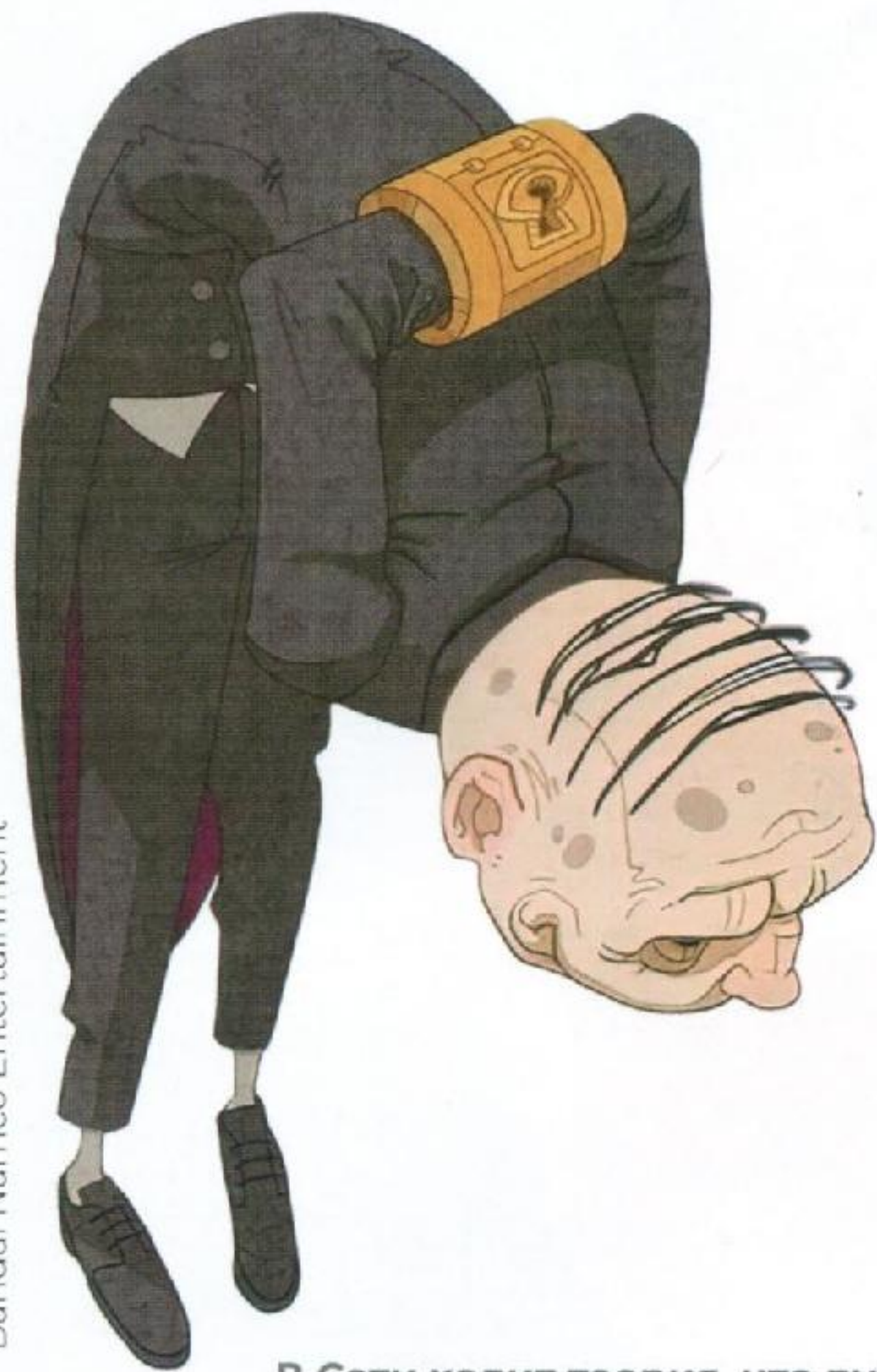
**Дворецкий** — главный слуга Притворщицы, ухаживает за Гнездом и ведает всеми делами в особняке. Не ходит, а левитирует и носит странное приспособление на руках,

У Умельца всего четыре пальца, а его стопы вывернуты наизнанку. Что произошло с этим несчастным стариком — ещё одна загадка



Bandai Namco Entertainment





из-за которого вынужден постоянно кланяться своей госпоже.

**Тонкий человек** — центральный антагонист Little Nightmares 2. Управляет таинственной передачей в телевизорах, способной зомбировать людей. Умеет телепортироваться, менять ход времени и сводить окружающих с ума одним своим присутствием. Как мы узнаём в конце игры, Тонкий человек раньше был одним из детей, не сумевших выбраться из Нигде.

**Охотник** — агрессивный хранитель леса неподалёку от Бледного города. Крайне жесток и коварен, увлекается таксидермией и мечтает сделать чучело из каждого встреченного им существа. Существует теория, согласно которой Охотник и сам ожившее чучело.

**Учительница** — единственный преподаватель в школе Бледного города. Хладнокровная и довольно жуткая женщина, явно вдохновлённая образом Рокурокуби — одного из ключевых ёкаев японского фольклора. Умеет вытягивать шею на невероятную длину, чтобы пристально следить за учениками.

**Доктор** — ответственный за Больницу Бледного города. Тучный мужчина, похожий на огромную гусеницу. Способен прикрепляться к разным поверхностям. В своей обители перемещается исключительно по потолку и спускается только ради того, чтобы сцапать очередную жертву.


\* \* \*

В ближайшие годы мир франшизы будет лишь разрастаться. В разработке стоп-моушен-фильм, к моменту



Доктор сильно отличается от других монстров франшизы. Он действительно заботится о пациентах и даже показывает некие зачатки человечности

выхода этой статьи в печать уйдёт роман под названием **Little Nightmares: The Lonely Ones**. Также в производстве был сериал по мотивам игры за авторством братьев Руссо и Генри Селика — судьба этого проекта до сих пор неизвестна. И прямо на днях должна выйти третья номерная игра, которую разрабатывает Supermassive Games, знакомая фанатам игровых хорроров по Until Dawn, The Quarry и The Dark Pictures Anthology.

Уже известно, что в триквеле будут другие главные герои, полноценный кооператив и локации, ранее не показанные в играх франшизы. Впрочем, новые разработчики не отстают от старых и умело держат главные сюрпризы в тайне. Узнаем ли мы, что стало с Шестой, и будет ли она новым центральным антагонистом? Увидим ли мы ещё Моно/Тонкого человека? И смогут ли протагонисты наконец-то выбраться в реальный мир? Так или иначе, теперь вы тоже можете ждать эту игру с нетерпением! 

В Сети ходит теория, что руки Дворецкого отрублены. Уж слишком непропорционально короткими они получились относительно остального тела

В игре много подобных кадров с противопоставлением Моно и Тонкого человека. После финала игры их начинаешь воспринимать совсем по-другому



Охотник — идеальный первый босс. В меру жуткий, в меру опасный и очень запоминающийся

Каждый из нас в детстве думал, что строгая школьная учительница действительно так умеет





Текст: Кирилл Размыслович

JPL, NASA



# МИССИЯ ВЫПОЛНИМА

## Как сфотографировать поверхность Венеры

22 октября 1975 года автоматическая станция «Венера-9» осуществила мягкую посадку на северо-восточном склоне области Бета. Вскоре после этого аппарат передал на Землю первую в истории панораму поверхности второй планеты от Солнца.

Несмотря на то что с тех пор прошло уже полвека, съёмка поверхности Венеры до сих пор остаётся уникальным достижением. В этой статье мы расскажем, как советским инженерам удалось решить эту непростую задачу и почему после стольких лет никто так и не повторил их успех.



## Планета загадок

Научные сведения о планете Венеры скудны и противоречивы. Лишь фантазия способна заглянуть в не-открытый мир. Он может оказаться и не таким, как в нашем фильме. Но мы верим в грядущий подвиг советских людей, которые воочию увидят планету бурь.

«Планета бурь» (1961),  
реж. Павел Клушанцев

К моменту, когда на экраны попала «Планета бурь», шёл уже пятый год космической эры. Человечество запустило первые метеоспутники, сфотографировало обратную сторону Луны, Гагарин совершил свой исторический полёт — и тем не менее достоверные знания о Венере всё ещё были настолько скудны, что умещались в несколько абзацев. Но почему?

Конечно, люди знали о существовании Венеры ещё с незапамятных времён. Уже древние шумеры поняли, что утренняя и вечерняя звёзды на самом деле одно и то же небесное тело.

Что любопытно, именно Венера помогла забить последний гвоздь в крышку гроба геоцентрической системы. Когда Галилео Галилей впервые посмотрел на планету в телескоп, то увидел смену её фаз. А это означало, что Венера обращается вокруг Солнца, а не Земли.

Изобретение телескопа также позволило учёным изучать транзит Венеры по диску Солнца. В 1761 году Михаил Ломоносов увидел, как в момент «касания» солнечного диска вокруг силуэта планеты возник тонкий светящийся ореол. Он истолковал это явление правильно: у Венеры была атмосфера. Кроме того, наблюдая транзиты планеты, астрономы уточнили значение астрономической единицы, что сыграло важную роль в понимании истинного масштаба Солнечной системы и расстояний между планетами.

Прохождение Венеры по диску Солнца — одно из самых редких предсказуемых астрономических явлений. С разницей в восемь лет повторяются два транзита в декабре, затем после перерыва в 121,5 года ещё два в июне, тоже с разницей в восемь лет. Следующий за последним из них декабрьский транзит случится лишь через 105,5 года. То есть за 243 года Венера проходит по диску Солнца всего четыре раза. Последние транзиты были 8 июня 2004 года и 6 июня 2012 года. Декабрьские произойдут уже в XXII веке: в 2117 и 2125 годах.



В «Планете бурь» на Венере кипит жизнь. Тут есть и гигантские плотоядные растения...



...и животные наподобие динозавров...

...и даже, вероятно, гуманоиды...



Со временем телескопы совершенствовались, появлялись новые научные методы, и благодаря этому учёным удалось определить, что по размерам Венера похожа на Землю. К началу космической эры стало известно, что с физической точки зрения её можно назвать сестрой

Земли. Венера примерно на 5,5 % меньше и на 18,5 % легче нашей планеты, а её орбита проходит на расстоянии 108 миллионов километров от Солнца. Правда, этим достоверные знания о Венере исчерпывались. Астрономы не могли рассмотреть никаких деталей на её поверхности



из-за густых облаков. Они даже не знали длительности венерианских суток. А всё скрытое под её облаками и вовсе уходило в область ничем не подтверждённых предположений.

Впрочем, для писателей-фантастов это была благодатная почва для творчества. В произведениях, изданных в первой половине XX века, Венера чаще всего представляла дикой, первобытной планетой, напоминающей Землю каменноугольного периода. Фантасты с упоением рисовали картины жаркого болотистого мира, населённого хищными ящерами, птеродактилями, диловинными растениями и примитивными туземцами, с которыми приходилось взаимодействовать героям.

Однако гипотезы, выдвинутые некоторыми учёными, вполне могли дать фору многим фантастическим произведениям. Так, одна из них гласила, что планета была покрыта гигантским океаном... нефти. Согласно другому предположению Венера была не тропическим миром, а наоборот, переживала ледниковый период. Конечно, имелись и куда более приземлённые гипотезы, согласно которым планета представляла собой гигантскую ничем не примечательную пустыню, на которой постоянно бушевали песчаные бури. Но в любом случае на тот момент всё это было лишь предположениями. В реальности же под облаками могло скрываться что угодно.

Разумеется, учёные как могли пытались пролить хоть немного света на загадку Венеры и её поверхности. Ещё в 1930-е годы они проводили спектральный анализ атмосферы планеты, чтобы определить её температуру. Результаты некоторых исследований показали довольно близкую к реальности картину: большая концентрация углекислого газа и высокая



Венера известна с древности как утренняя или вечерняя звезда: она хорошо видна на небе вскоре после заката или незадолго до восхода

температура, — однако в целом приборы и техника были всё ещё слишком несовершенны, чтобы их данные могли считаться достоверными. Оставался лишь один способ узнать, что же на самом деле скрывается внизу, под густыми облаками, — отправить к Венере космический аппарат.

## Разрушители надежд

В том же 1961 году, когда на экраны вышла «Планета бурь», произошло знаковое событие, связанное с изучением Венеры: СССР запустил к ней первую в истории автоматическую станцию. Точнее говоря, станций было две: из-за низкой надёжности техники космические аппараты тогда дублировали и посылали парами. Им поручили измерить параметры межпланетной среды и, подобно аппарату «Луна-2», «попасть» в Венеру, чтобы доставить на её поверхность вымпел. Внутри вымпела скрывался поплавок — модель Земли, а внутри

поплавок — памятная медаль. По замыслу конструкторов, он должен был плавать в океане Венеры (да, знания о планете в те времена были настолько скудны).

Первый блин вышел комом. Из-за сбоя разгонного блока аппарат остался на околоземной орбите и вскоре вошёл в атмосферу. Спустя пару лет вымпел-поплавок оттуда нашли в одном из притоков реки Бирюса (Красноярский край) и позже передали Борису Чертоку — он участвовал в создании аппарата. В своих мемуарах он написал, что в момент вручения столь необычного сувенира из прошлого он выглядел весьма глупо.

Второй аппарат оказался более удачливым: ему удалось выйти на траекторию полёта к Венере. В истории космонавтики он известен как «Венера-1». Правда, всего через несколько дней контакт с ним был потерян, так что зонд не смог скорректировать свой курс и разминул с планетой.

В 1962 году пару зондов к Венере попыталось отправить уже NASA. Ракета с «Маринером-1» упала в океан почти сразу после запуска, причём по нелепой причине: из-за пропущенной черты над символом в программе управления полётом (пресса позже назвала её самым дорогим «дефисом» в истории).

«Маринеру-2» повезло значительно больше. Хотя пуск лишь чудом не закончился аварией, а в полёте случился ряд сбоев, специалистам NASA всеми правдами и неправдами удалось таки довести аппарат до Венеры. 14 декабря 1962 года он совершил её близкий пролёт. Выяснилось, что у Венеры нет собственного магнитного поля, а её атмосфера разогрета до сотен градусов по Цельсию. Впрочем, тогда ещё были

Венера — ярчайший объект на небе после Солнца и Луны



Broken Imagery [CC BY-SA 3.0]

Uhernandez [CC BY 3.0]





«Венера-1» — наиболее удачливый из двух аппаратов-близнецов. Он покинул пределы Земли, однако на Венеру так и не попал

некоторые сомнения в интерпретации данных «Маринера-2», так что у сторонников теории обитаемости Венеры оставались надежды на то, что под её облаками скрываются братья по разуму.

Примерно тогда же астрономы приступили к радиолокационным исследованиям Венеры. Их ждала сенсация. Во-первых, выяснилось, что Венера движется вокруг своей оси ретроградно: все планеты Солнечной системы, кроме Урана, вращаются против часовой стрелки (если смотреть с северного полюса), а Венера — по часовой. А во-вторых, вращается она медленно. Очень медленно. Венера совершает один оборот вокруг своей оси за 243 дня, а оборот вокруг Солнца — за 224 дня. Получается, венерианские сутки длятся больше венерианского года.

Вскоре последовали новые запуски. СССР устроил настоящий шторм Венеры: с 1962 по 1965 год к ней отправлялись целых девять аппаратов. Некоторые должны были совершить пролёт, другие — сесть на поверхность. Советские конструкторы всё ещё исходили из того, что Венера может быть покрыта океаном. На случай приводнения спускаемые аппараты оборудовали сахарным замком: попав в жидкость, он бы растворился и высвободил антенну и приборы для изучения планеты.

Увы, покинуть окрестности земной орбиты удалось лишь трём из девяти станций. Они вошли в историю как «Зонд-1», «Венера-2» и «Венера-3». Связь со всеми тремя была потеряна до того, как они достигли Венеры. Уже позже расчёты баллистиков показали, что по крайней мере «Венера-3» добралась до цели, а значит, стала первым в мире рукотворным объектом, достигшим поверхности второй планеты.

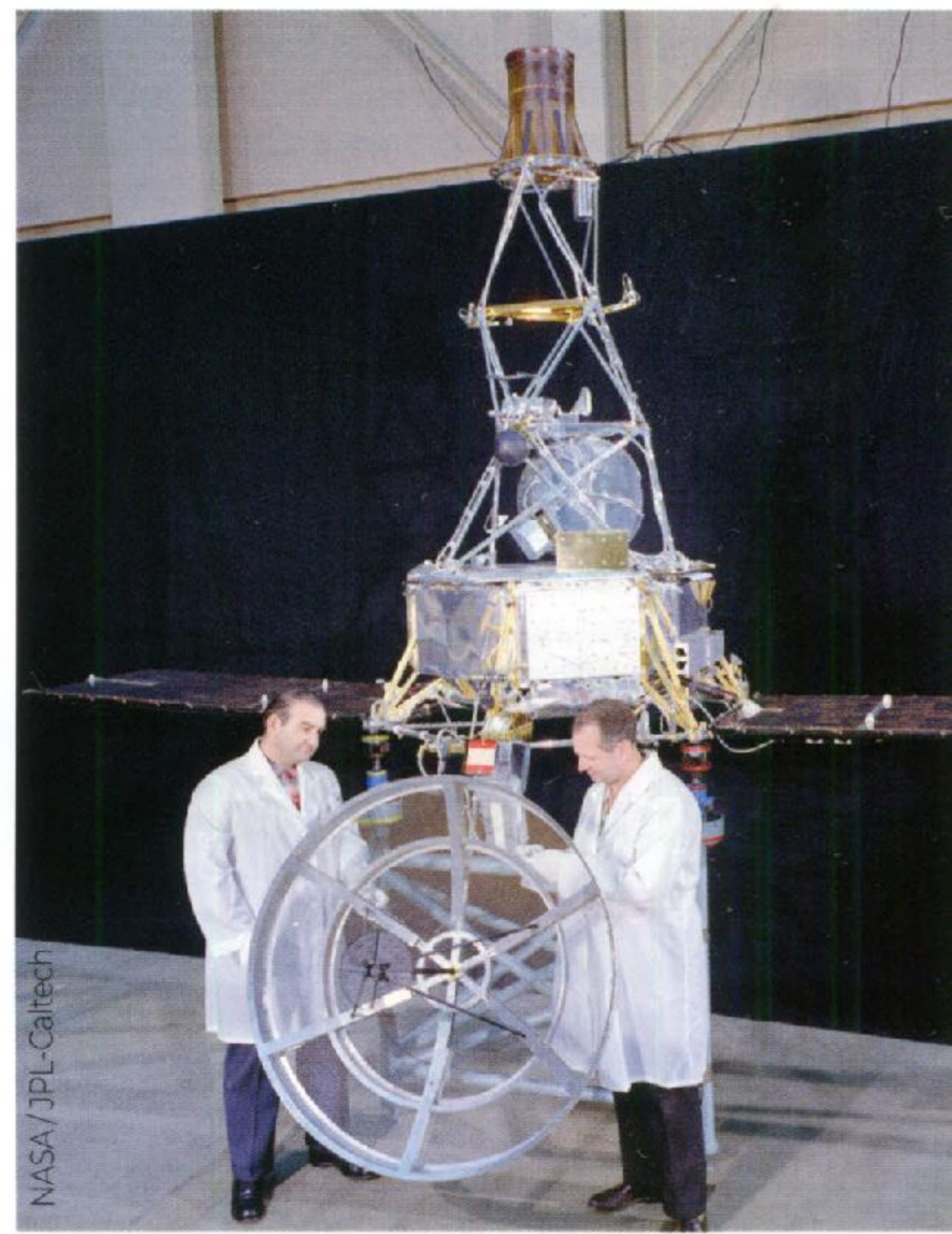
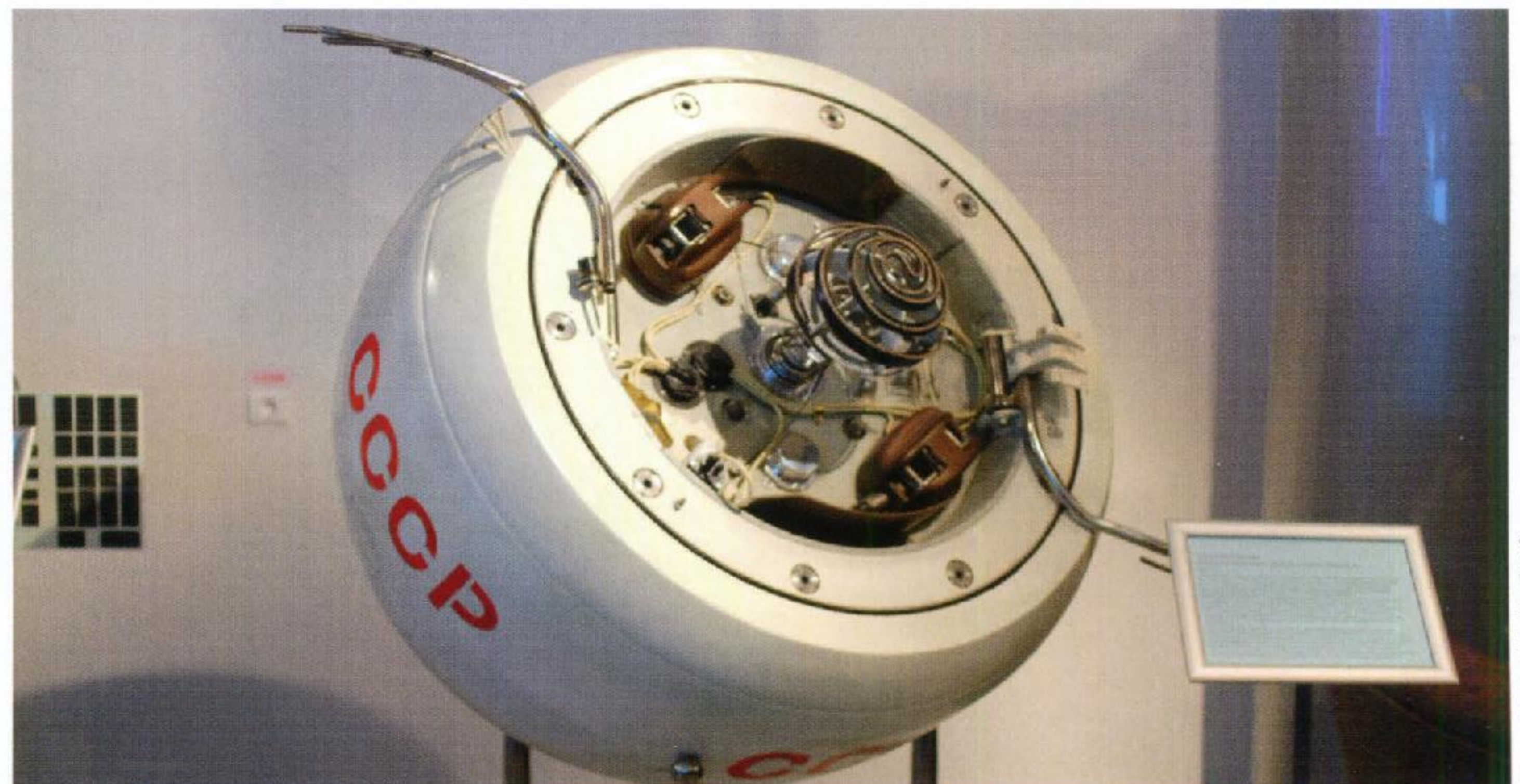
Тем временем в 1965 году результаты радиоастрономических наблюдений и повторного анализа данных «Маринера-2» позволили учёным вынести окончательный вердикт: поверхность планеты действительно разогрета до больших температур. А значит, на ней нет никаких океанов, ящеров и туземцев, которые только и ждут, когда прилетят земляне и приобщат их к благам своей цивилизации...

## Посадка в неизвестность

Несмотря на это разочарование, советские учёные продолжили готовить новые венерианские миссии.

В 1967 году изучение Венеры вышло на следующий уровень. СССР запустил две станции, которые должны были сесть на её поверхность. Считалось, что давление у поверхности Венеры составляет порядка 10 земных атмосфер, температура — 270 °C, а атмосфера на 80–85 % состоит из азота. Это учли при конструировании спускаемых аппаратов. Техническое задание требовало, чтобы они работали при 425 °C и давлении в 10 атмосфер, но инженеры постарались дать аппарату гораздо больший запас прочности: по документам, он должен был выдержать до 20 атмосфер.

Спускаемый аппарат «Венеры-4» раздавило в атмосфере планеты на высоте около 30 км



«Маринер-1» упал в океан почти сразу после запуска, а вот идентичный ему второй аппарат программы успешно добрался до Венеры

Из-за аварии одна из двух станций так и не смогла покинуть околоземную орбиту, а вторая, названная «Венера-4», направилась к цели. 18 октября 1967 года спускаемый аппарат вошёл в атмосферу планеты, и при спуске его датчики показали, что вместо азота она содержит огромное количество углекислого газа. Контакт с «Венерой-4» прервался, когда наружная температура достигла 262 °C, а давление — 18 атмосфер. Некоторое время советские учёные считали, что «Венера-4» достигла поверхности планеты и таковы



«финальные» цифры. Но довольно быстро стало понятно, что это не так: аппарат раздавило на высоте примерно 28 километров.

В день посадки «Венеры-4» советский журналист Ярослав Голованов оставил в своём дневнике красноречивую запись:

“Вечером «обмывали» в «Украине» победу Бабакина [инженер Георгий Бабакин руководил созданием станции «Венера-4», — прим. ред.]. Для науки это грандиозная победа: буквально за три часа земляне узнали о своей небесной соседке больше, чем за всю предыдущую историю человечества! Выпили прилично, все шумели, кричали, смеялись, а Глеб [Глеб Юрьевич Максимов, конструктор космической техники, — прим. ред.] вдруг заплакал. Да так искренне, горько. Мы к нему бросились, а он в ответ: — Идиоты! Чему вы радуетесь?! Неужели вы не понимаете, что сегодня мы осиротели в Солнечной системе?! Я так надеялся на Венеру... И вот... Мы одни в Солнечной системе, мы совсем одни!.. — И опять заплакал.

*Заметки вашего современника.*

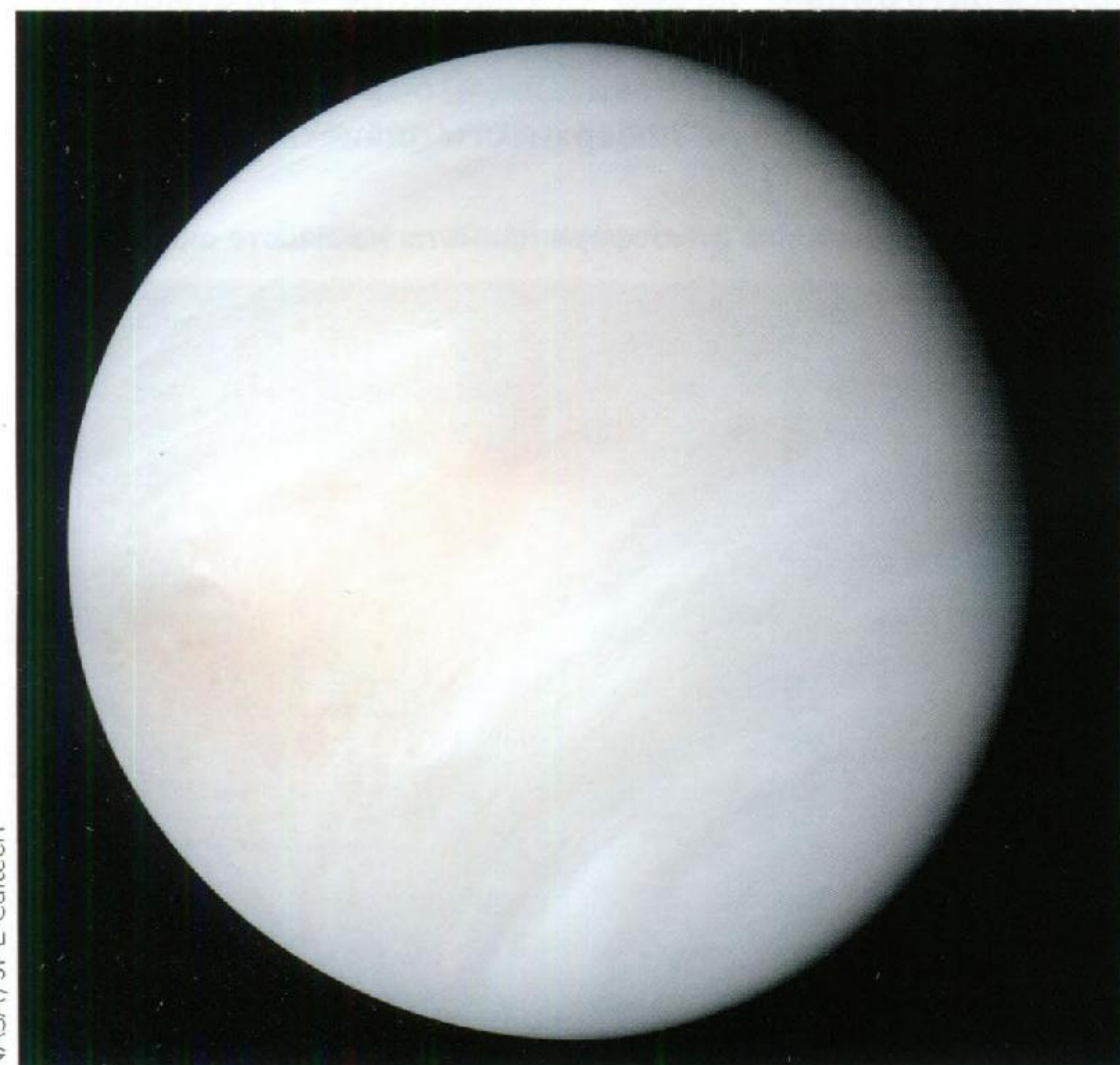
*Том 1. 1953–1970*

На следующий день после «Венеры-4» к планете прибыл американский «Маринер-5» и совершил пролёт. Его данные подтвердили, что атмосфера Венеры более чем на 90 % состоит

из углекислого газа, создающего мощнейший парниковый эффект. Из-за этого поверхность Венеры горячее, чем поверхность Меркурия. Со временем учёные раскрыли секрет и знаменитых венерианских облаков: оказалось, они состоят из серной кислоты.

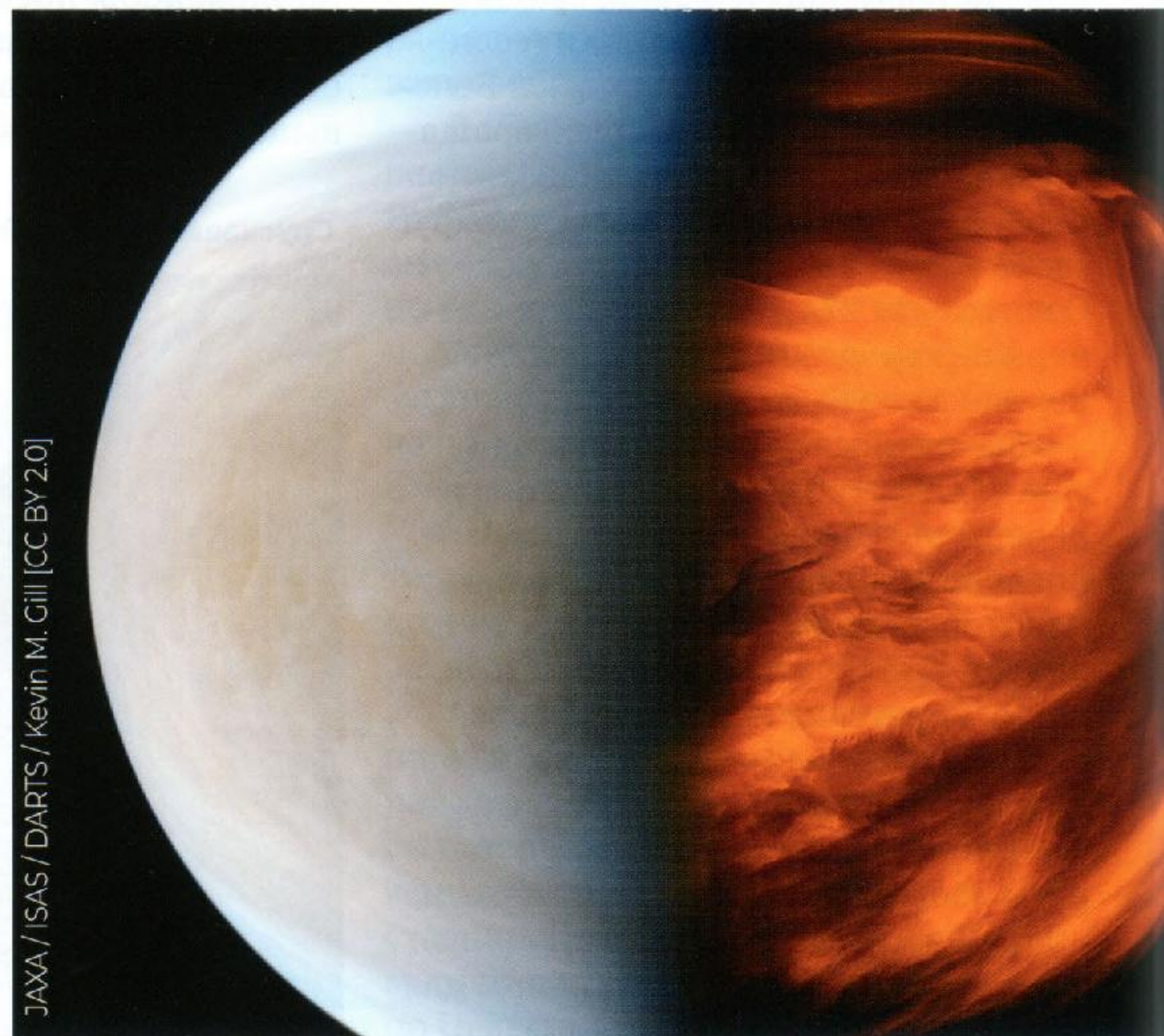
«Венера-5» и «Венера-6» разделили судьбу предшественницы. Атмосфера второй планеты уничтожила их спускаемые аппараты ещё до того, как они достигли поверхности — но не из-за каких-то ошибок или просчётов. Просто

Первые снимки атмосферы Венеры с близкого расстояния сделала в ультрафиолетовом диапазоне американская станция «Маринер-10» в 1974 году



NASA/JPL-Caltech

Атмосфера Венеры — огромный вихрь. Он огибает планету всего за четыре дня, тогда как оборот вокруг своей оси у самой планеты занимает 243 дня



JAXA/ISAS/DARTS / Kevin M. Gill [CC BY 2.0]

## Летающие города на Венере?

Несмотря на экстремальную жару и давление, именно на Венере есть место, которое больше всего напоминает нашу Землю. Только оно находится не на поверхности, а на высоте 50–65 километров. Там атмосферное давление и температура практически такие же, как на нашей планете. При этом смесь из азота и кислорода, которой мы дышим, служит поднимающим газом подобно водороду и гелию на Земле: то есть, если наполнить ею корпус венерианского дирижабля или аэростата, он будет летать.

Это открывает любопытную перспективу: исследовать Венеру при помощи пилотируемого воздушного судна. Кто знает, возможно, в будущем там появятся полноценные летающие города наподобие Беспина из «Звёздных войн»?



NASA

Теоретические проекты по колонизации Венеры сосредотачиваются на терраформировании — либо создании облачных городов в атмосфере планеты



аппараты построили ещё до посадки «Венеры-4», и конструкторы физически не могли их переделать. В любом случае обе миссии подтвердили, что характеристики атмосферы экстремальны и доминирует в ней углекислый газ (96,5 %). На азот приходится 3,5 %, а все остальные газы присутствуют лишь в следовых количествах.

Эти миссии, безусловно, рассматривались как большой технический триумф — но они же вдребезги разбили надежды космических романтиков на то, что ближайшие планеты обитаемы и человечество вот-вот высадится на них. Венера оказалась пламенным адом, а Красная планета, как показали тогда же первые марсианские миссии, — безжизненной, полной кратеров пустыней.

Да, потом выяснилось, что давным-давно Марс куда больше походил на Землю, да и с Венерой всё не так однозначно, — но это было потом. А тогда, в конце 1960-х, из-за результатов первых миссий и финансового похмелья от завершения лунной гонки интерес к космическим исследованиям сильно упал.

### Экстремальная съёмка

К счастью, несмотря на все разочарования, Советский Союз не оставил попыток добраться до поверхности Венеры. Эту задачу удалось решить «Венере-7» — та вошла в атмосферу планеты 15 декабря 1970 года. Её титановый спускаемый аппарат мог выдержать давление в целых

180 атмосфер. Впрочем, не всё прошло гладко: при спуске у неё вышел из строя коммутатор, так что на Землю передавалась лишь информация о температуре, и вдобавок оторвался парашют. Тем не менее аппарат пережил падение и некоторое время передавал данные с поверхности. Цифры оказались шокирующими: температура  $474 \pm 20$  °C, а атмосферное давление  $90 \pm 15$  атмосфер.

Через два года на планету села «Венера-8» и подтвердила эти данные: температура там и правда была порядка 470 °C, а атмосферное давление — 90 атмосфер как в земных морях на глубине 900 метров). Ещё аппарат сумел измерить условия освещённости: выяснилось, что на поверхности Венеры светло примерно так же, как пасмурным днём на Земле. А значит, там можно вести фотосъёмку.

После этого перед советскими конструкторами поставили закономерную задачу: получить первые снимки венерианской поверхности. Эту миссию возложили на станции «Венера-9» и «Венера-10». Но как защитить камеры от губительной жары? Инженерам пришлось изрядно поломать голову, и в конце концов было решено разместить приборы внутри защищённого герметичного отсека, где поддерживалась приемлемая для работы температура. Свет с поверхности планеты через своего рода иллюминатор проходил к специальному перископическому устройству камеры со сканирующим зеркалом.

### Гость из прошлого

Из-за аварии разгонного блока аппарат-близнец «Венеры-8» — «Космос-482» — остался на околоземной орбите. Его титановая спускаемая капсула вошла в земную атмосферу лишь 10 мая 2025 года. Многие любители космонавтики не без оснований надеялись, что она упадёт на сушу и благодаря своей прочности переживёт удар. Реликт первых лет космической эры, прошедший 53 года в космосе, конечно, представлял огромную ценность для историков и техноархеологов. Увы, надежды были тщетны. «Космос-482» упал в океан и, скорее всего, навеки упокоился на морском дне.

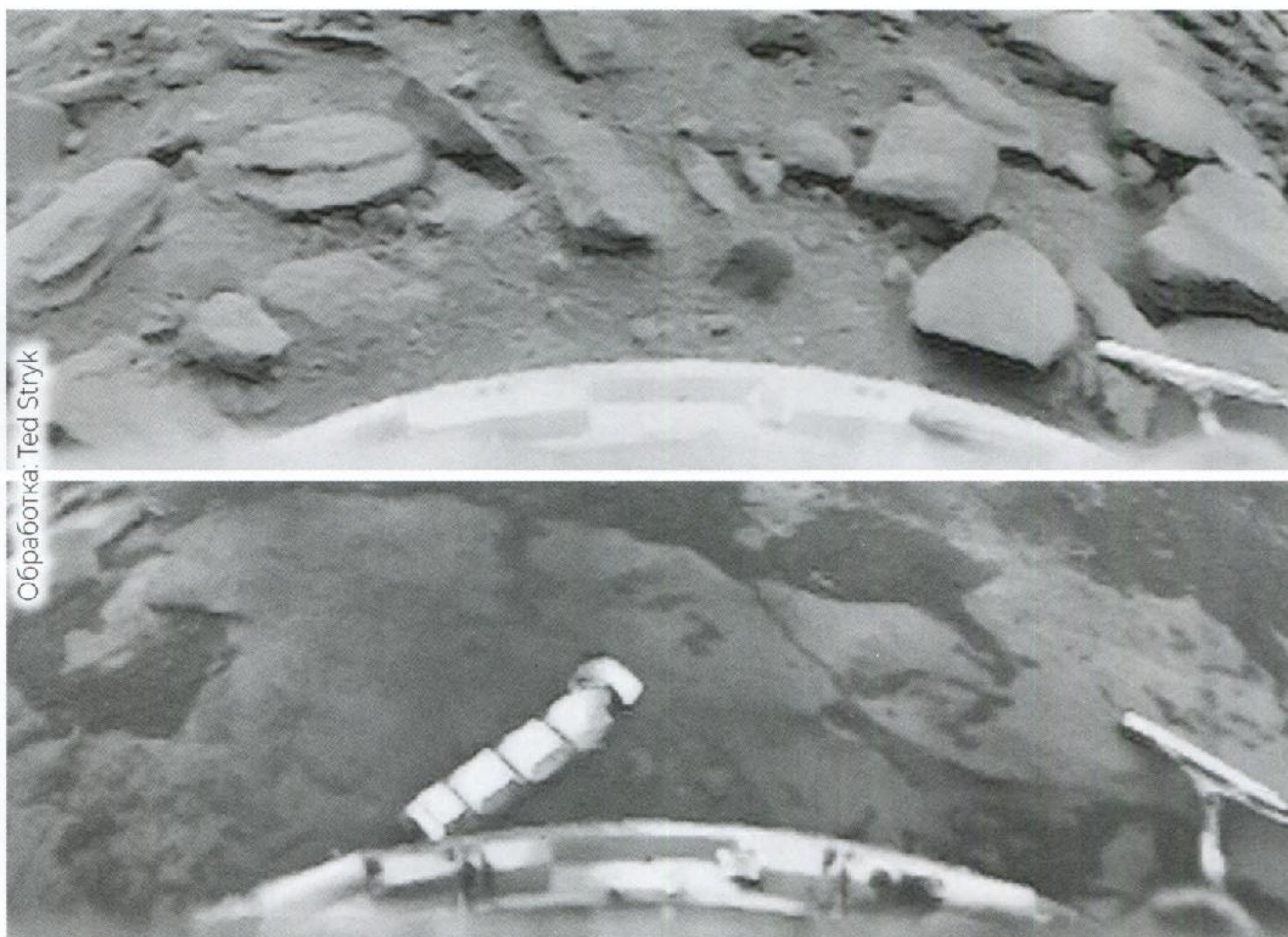
Благодаря первым близким снимкам венерианской атмосферы от «Маринера-10» выяснилось, что атмосфера представляет собой огромный вихрь. Он вращается вокруг планеты гораздо быстрее, чем сама Венера — вокруг своей оси: один его полный оборот занимает всего четыре дня (венерианские же сутки, если помните, длятся 243 дня). Этот феномен называется суперротацией.

Впрочем, некоторые учёные считали, что из-за уникальных характеристик венерианской атмосферы с её поверхности нельзя получить изображения сколько-нибудь приемлемого качества. По одной из версий, из-за эффекта сверхрефракции гипотетическому наблюдателю покажется, будто он находится на дне огромной чаши (кто-то даже полагал, что

Вблизи экватора ветра наиболее сильны, из-за чего облака принимают форму буквы V

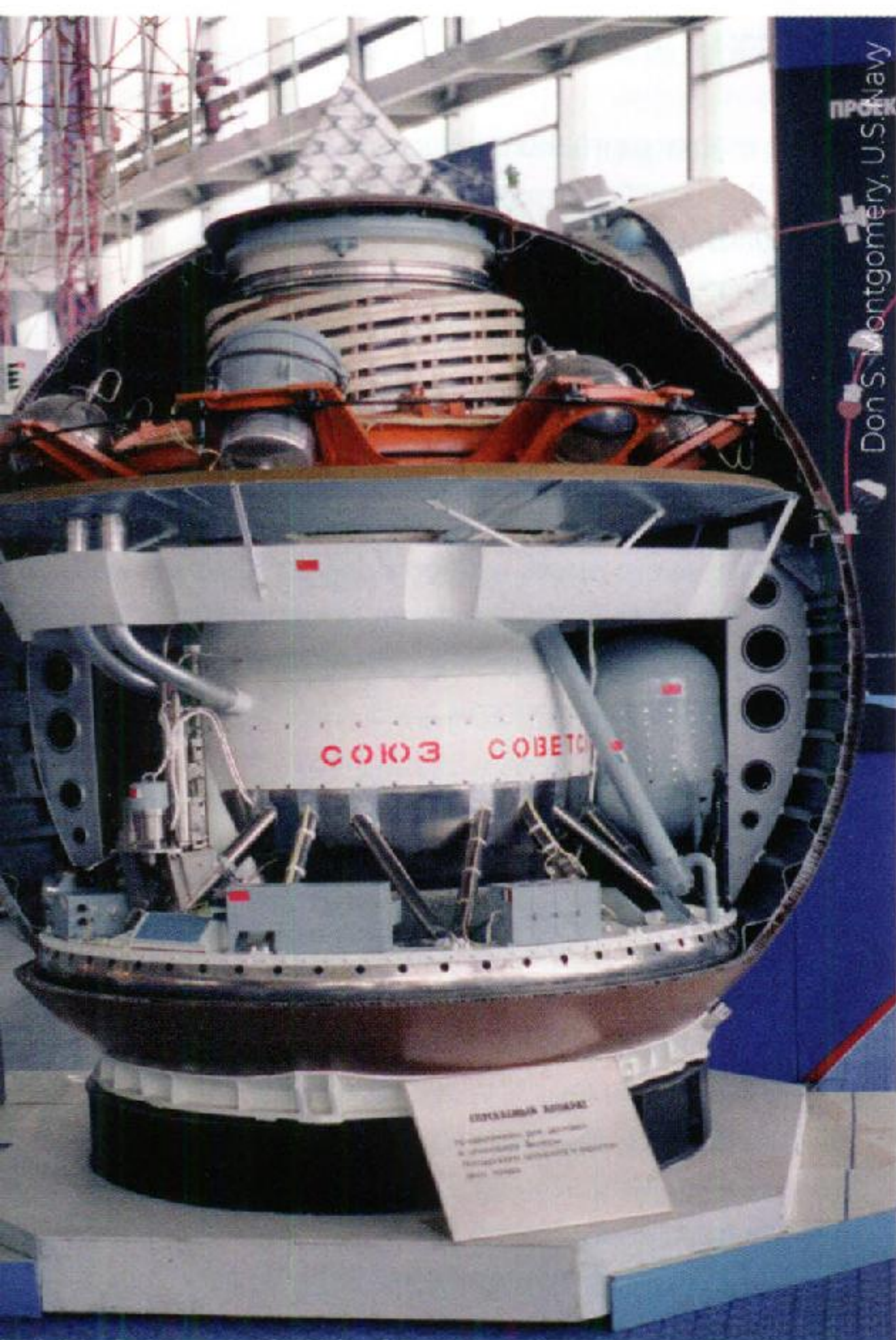


На первых снимках с поверхности Венеры запечатлены недружелюбные пустынные равнины



Обработка: Ted Stryk





Спускаемые аппараты «Венеры-11» и «Венеры-12» проработали на планете больше полутора часов

так «Венеры» сфотографируют самих себя). По другой версии, горизонт, наоборот, придвинется, из-за чего можно будет различить лишь место посадки. По третьей версии, поверхность Венеры окутана настолько плотной дымкой, что не даст что-либо разглядеть на снимках.

Ещё были опасения, что поверхность Венеры окажется лишена контрастных деталей, так что на спускаемые аппараты на всякий случай поставили ртутные галогенные лампы. Их свет помог бы создать тени даже у небольших неровностей. Забавно, что лишь для этих ламп экстремальная венерианская погода не представляла угрозы, поэтому их разместили за пределами герметичного корпуса спускаемых аппаратов.

«Венера-9» совершила успешную посадку 22 октября 1975 года. Её спускаемый аппарат проработал 53 минуты. 25 октября совершила посадку «Венера-10». Она продержалась 65 минут.

Как и много раз до этого, новые данные моментально отправили в мусорное ведро все гипотезы о поверхности Венеры. Не было ни эффекта сверхрефракции, ни дымки. Ртутные лампы тоже негодились. На панораме, переданной «Венерой-9», местность была усеяна остроугольными камнями. А вот на месте высадки «Венеры-10» пейзаж куда больше походил на то, что ожидали увидеть учёные: лишь немного тех же камней — и плоские плиты, напоминающие застывшие лавовые потоки.

Также аппараты измерили плотность грунта и определили содержание радиоактивных элементов. Если поверхность, на которую села «Венера-8», по характеристикам была близка к гранитам, то «Венера-9» и «Венера-10» совершили посадку на базальты.

## Последние снимки поверхности Венеры

Итак, фотосъёмку на Венере вести можно — это уже было доказано, так что последний логичный шаг — сделать цветные снимки. Для этого к планете отправили ещё две станции.

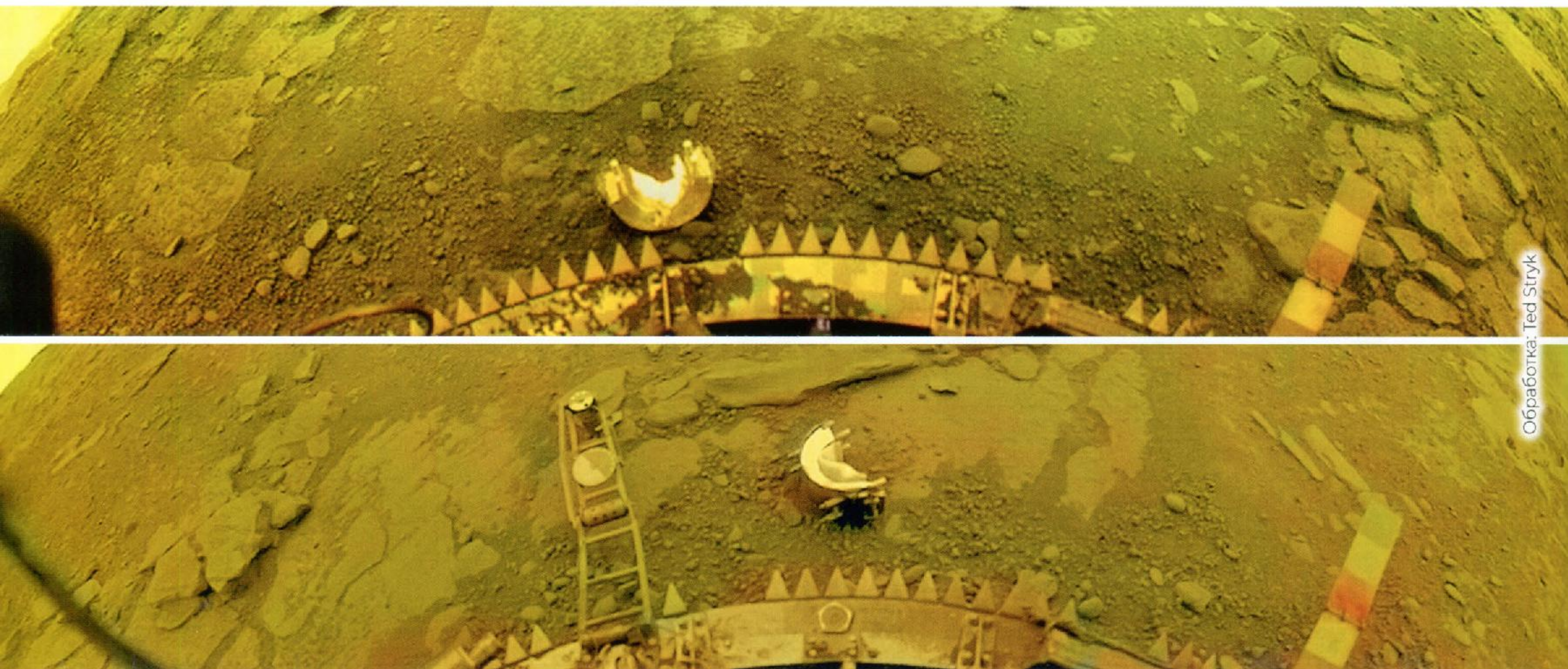
В декабре 1978 года посадочные модули «Венеры-11» и «Венеры-12» совершили успешную посадку. Они детально изучали атмосферу и даже провели поиск грозových разрядов.

Однако главный эксперимент обернулся обидным фиаско. Сфотографировать поверхность планеты не удалось из-за того, что с фотометров попросту не сбросились защитные крышки. Проанализировать грунт у аппаратов тоже не получилось.

Однако столь досадная неудача не заставила советских инженеров опустить руки. Они провели множество экспериментов и поправили конструкцию спускаемого аппарата, чтобы ситуация не повторилась.

«Венера-13» и «Венера-14» приземлились на планету в марте 1982 года и передали первые — и пока что последние — цветные панорамы с поверхности. Место посадки «Венеры-13» представляло собой холмистую возвышенность. На панораме были тёмные плоские скалы на тёмном зернистом грунте и несколько сплюснутых горных хребтов на дальнем плане. Вещество там по составу оказалось близко к сильнощелочным базальтам. Такие породы редко встречаются на Земле, в основном

Это первые и пока что последние панорамы с поверхности второй от Солнца планеты, сделанные «Венерой-13»...



Обработка: Ted Stryk

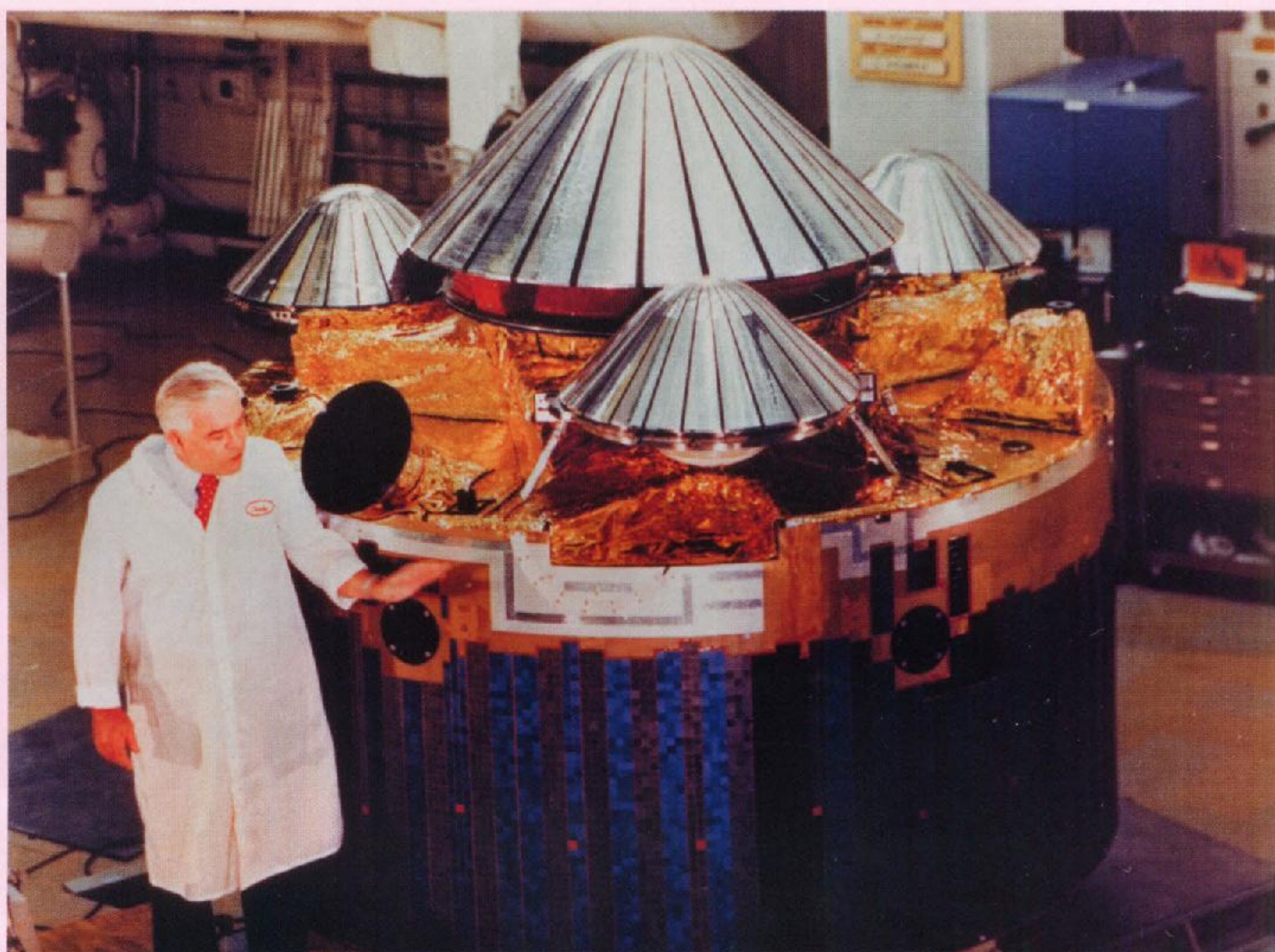


## Посадка без парашюта

Атмосфера Венеры настолько плотная, что сесть на планету можно без парашюта: скорость свободного падения у поверхности — 24–40 км/ч (на Земле парашютисты до раскрытия парашюта падают со скоростью около 200 км/ч). На «Венере-9» и «Венере-10» парашюты работали лишь при прохождении облачного слоя: это дало больше времени, чтобы его изучить. Затем они отстреливались, и дальше использовались уже жёсткие тормозные щиты диаметром два метра.

А в 1978 году один из атмосферных зондов американской миссии «Пионер-Венера-2» сумел добраться до поверхности и больше часа передавал с неё сигналы. И это несмотря на то, что у него в принципе не было каких-либо тормозящих устройств.

Из четырёх аппаратов миссии «Пионер-Венера-2» лишь один маленький зонд «День» (Day probe) сумел пережить жёсткую посадку



NASA / Ames Research Center

на океанических островах и в рифтовых зонах Мирового океана.

«Венера-14» совершила посадку на гладкой низменности. Породы здесь были гораздо моложе и очень напоминали по составу толеитовые базальты океанической коры на Земле.

Ещё аппараты исследовали венерианский грунт и собрали данные об уровне шума. Скорость ветра на поверхности оказалась 0,3–0,5 м/с. Один из звуков, записанных аппаратами при посадке и работе, принадлежал самой планете — вероятно, это

...и «Венерой-14»

был раскат грома. А вот эксперимент «Венеры-14» по измерению прочности грунта сорвался: щуп уткнулся в сброшенную крышку телефотометра.

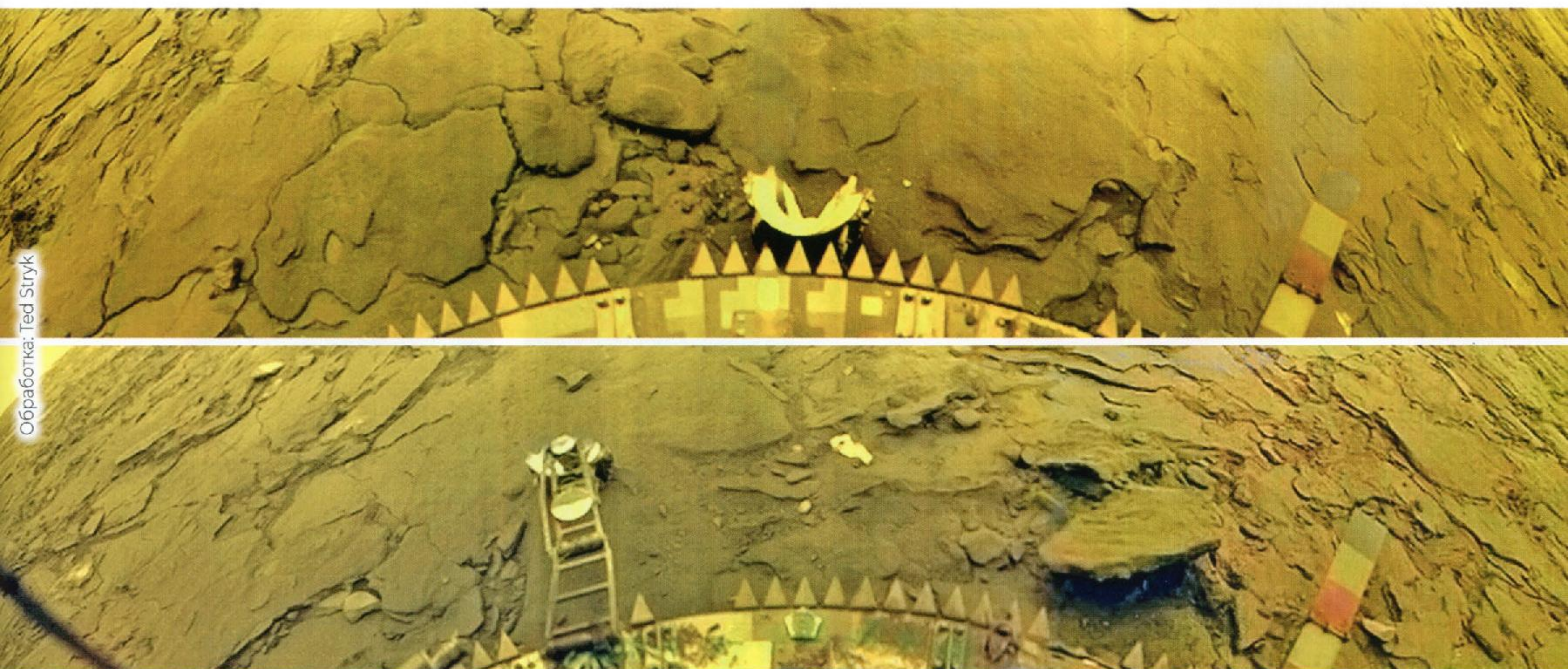
Кстати, «Венера-13» проработала на поверхности планеты целых 127 минут. Этот рекорд до сих пор не побит.

## Карта Венеры

Получение цветных снимков с поверхности Венеры — огромный научный триумф. Масштаб достижения отражает тот факт, что за сорок

с лишним лет его никто не повторил. Но, чтобы понять, как выглядит целая планета, нескольких панорам, конечно, недостаточно. Для этого требовалось картографировать поверхность. Орбитальная фотосъёмка из-за плотных облаков не дала бы результатов, так что оставался лишь один вариант: использовать радары.

Первую в истории, довольно грубую карту Венеры, охватившую примерно 80 % её поверхности, позволила составить американская миссия «Пионер-Венера-1» (Pioneer Venus Orbiter) в конце 1970-х. Разрешение карты



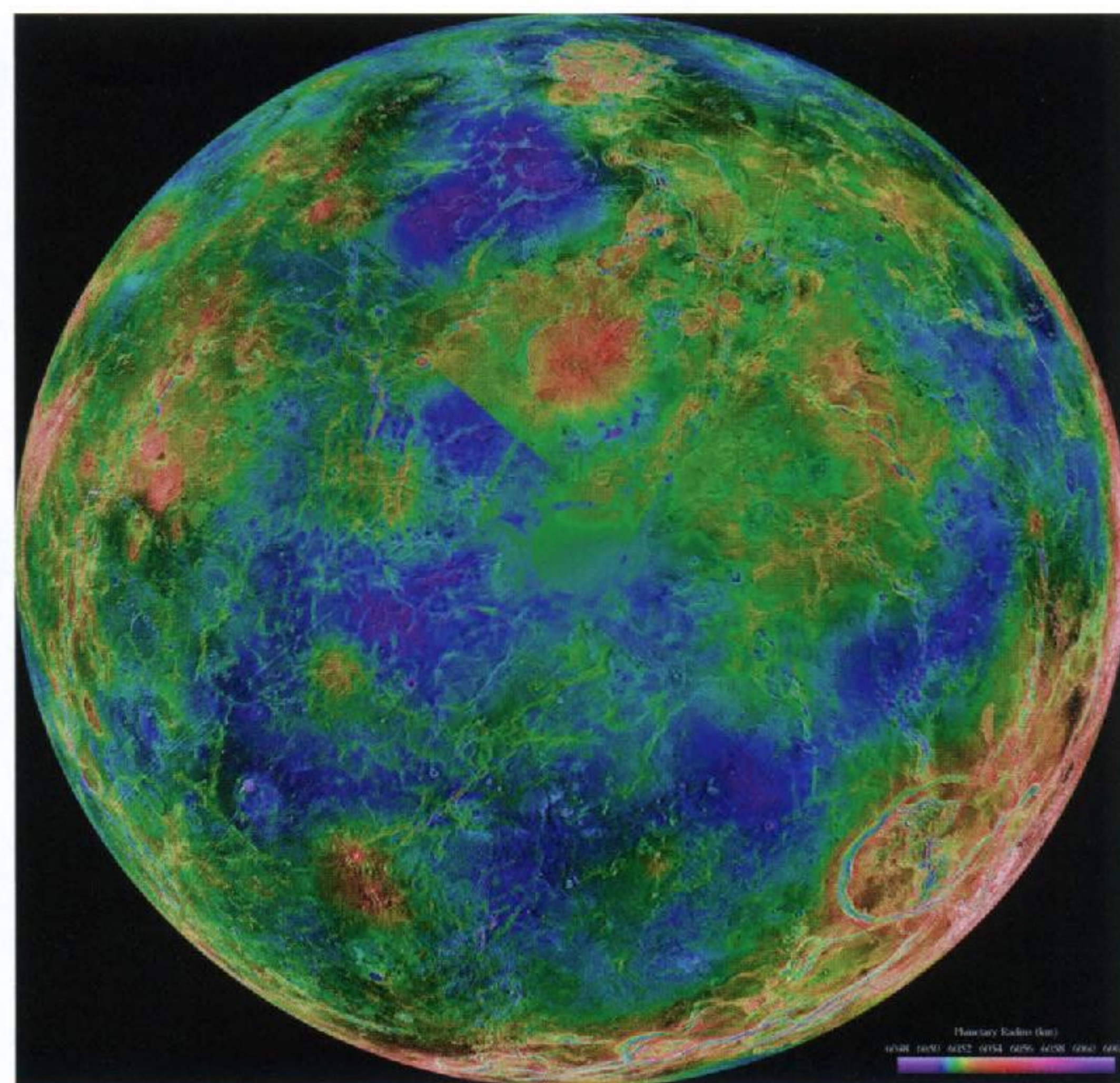
Обработка: Ted Stryk



NASA / Johns Hopkins University Applied Physics Laboratory / Carnegie Institution of Washington



В естественных цветах планета выглядит туманной: крошечный ад скрывают слои плотных облаков



NASA / JPL / USGS

Топографическая карта Венеры, составленная «Магелланом». Красные участки представляют собой горы, синие — низменности, а жёлто-зелёные — условные континенты

варьировалось от 8 до 30 километров. Потом инициативу подхватил Советский Союз. В 1983 году были запущены станции «Венера-15» и «Венера-16» (как позже стало понятно, последнее в программе «Венера»), которые получили карту примерно 30 % Венеры с разрешением 1–2 километра. На ней выявили несколько уникальных для планеты типов рельефа: среди них кольцевые структуры размером от 150 до 600 километров (венцы) и напоминающие паркет структуры из чередующихся хребтов и долин (тессеры).

По правилам Международного астрономического союза все объекты на Венере носят женские имена. Исключения — горы Максвелла и области Альфа и Бета: их названия утвердили ещё до принятия этого правила.

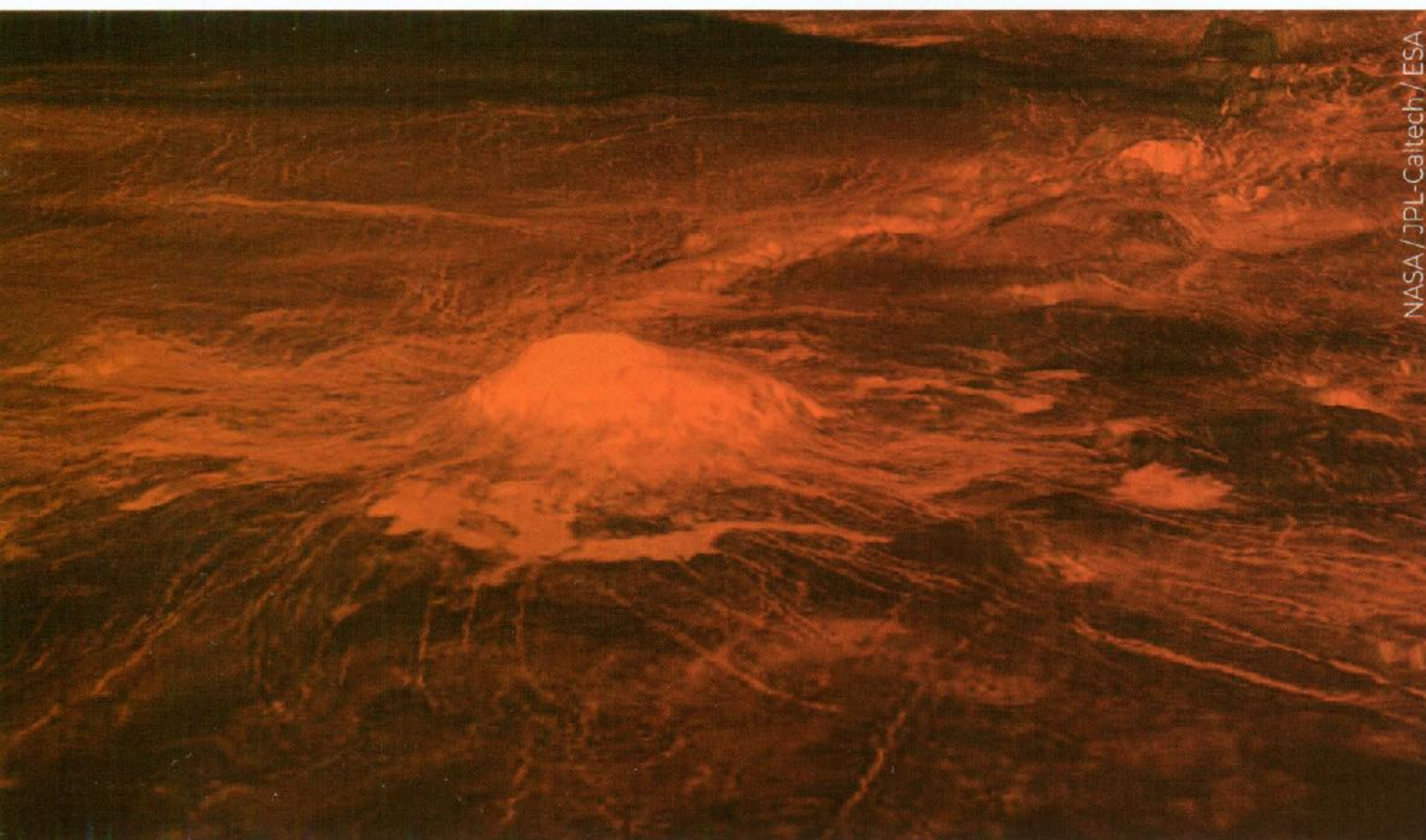
Карты «Пионера-Венеры-1» и «Венер» показали, что рельеф второй планеты в целом плоский. Возвышенности занимают всего 10 %, кратеров на поверхности тоже немного, а признаков прошлой тектонической активности на планете не нашлось вовсе.

Лебединой песней советской венерианской программы стала пара станций «Вега». На пути к комете Галлея они сбросили в атмосферу планеты посадочные модули и стратостаты. Без накладок не обошлось, но они выполнили большую часть поставленных задач: «Веги» детально исследовали атмосферу и грунт, а стратостаты успешно проработали почти двое суток — то есть изучать планету такой техникой оказалось более чем реально.

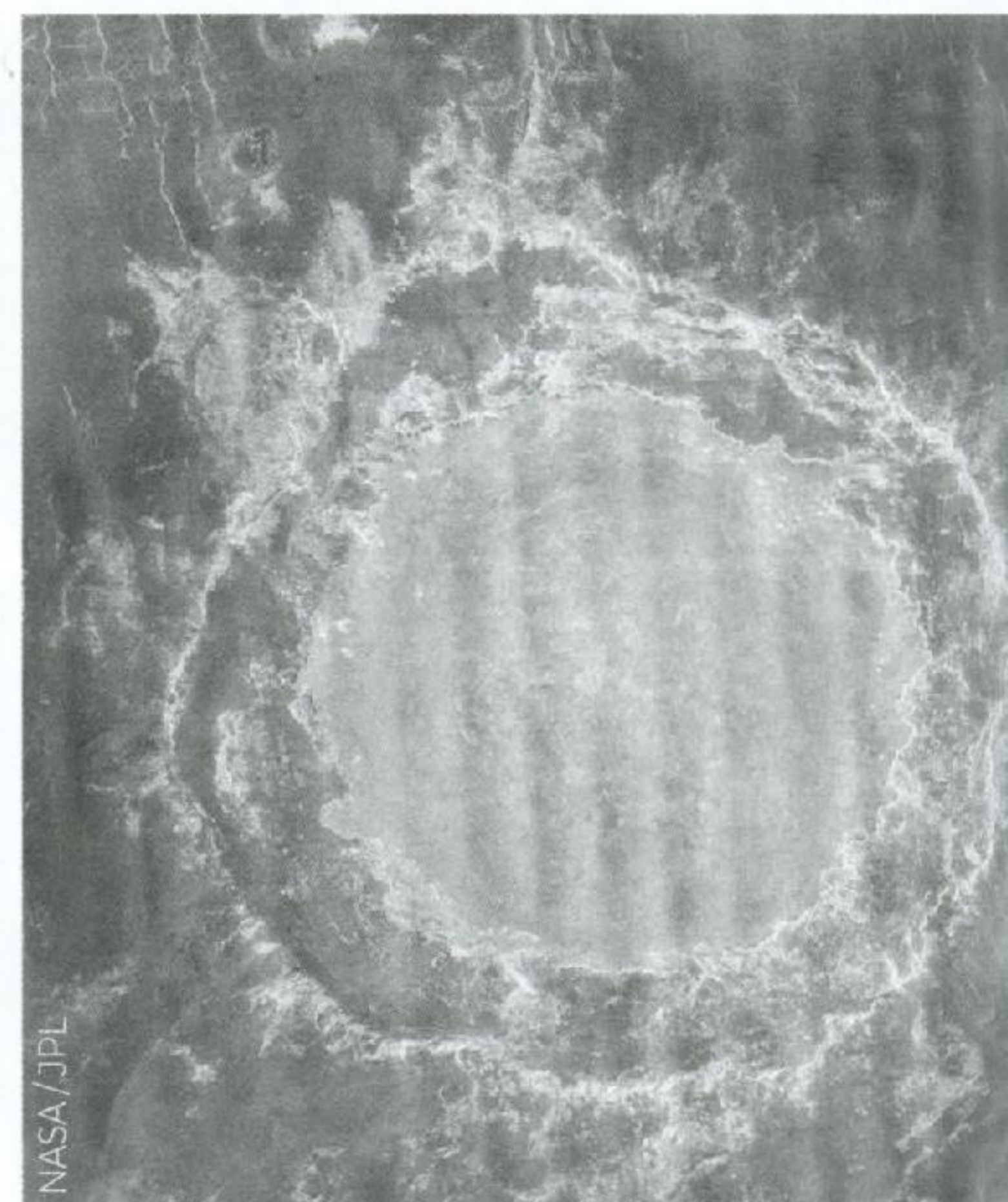
Последней в XX веке Венеру исследовала американская межпланетная станция «Магеллан». С 1990 по 1994 год

Активны ли вулканы на Венере — ещё один большой вопрос...

Кратеров на Венере немного, но они есть



NASA / JPL-Caltech / ESA



NASA / JPL



она картографировала 98 % её поверхности с разрешением до 100 метров на пиксель. Карта «Магеллана» подтвердила выводы предшественников: большую часть Венеры занимают гладкие равнины вулканического происхождения. На планете всего три крупных горных региона (земли Афродиты, Иштар и Лады), которые условно называют континентами.

Также «Магеллану» удалось найти множество вулканов — учёные всё ещё активно дискутируют о том, извергаются ли они сейчас. А вот кратеров на Венере оказалось действительно немного — и это странно. Так родилась любопытная гипотеза, что примерно полмиллиарда лет назад планета пережила глобальное «обновление». Поверхность расплавилась и практически полностью покрылась лавой, которая, застыв, стёрла следы старого рельефа. Причина этой катастрофы пока что остаётся предметом научных споров.

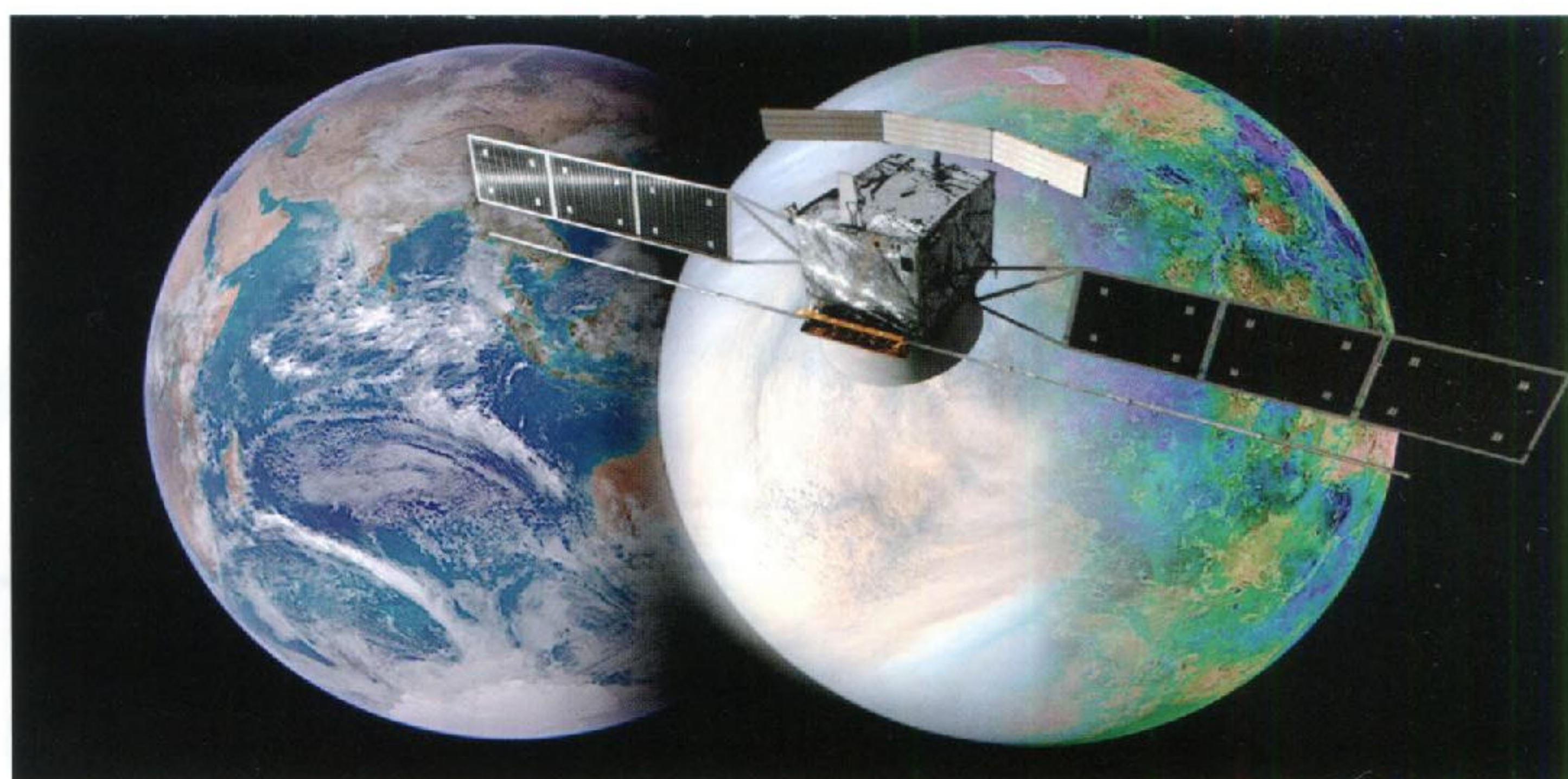
## Забывтая планета

Со времён «Магеллана» Венеру исследовали всего две миссии — европейская «Венера-экспресс» и японская «Акацуки». Они собрали много новых данных, но на фоне флотилии орбитальных аппаратов и роверов, исследующей соседний же Марс, это сущий пустяк. Сейчас Венера фактически полузабывта.

Почему интерес к ней угас? Почему с 1982 года ни один аппарат больше не прорывался через облака из серной кислоты, чтобы заснять поверхность современной камерой? Некоторую роль в этом сыграли соображения первенства: гораздо проще найти деньги на ту миссию, что установит новое достижение, чем на ту, что всего лишь повторит чей-то успех.

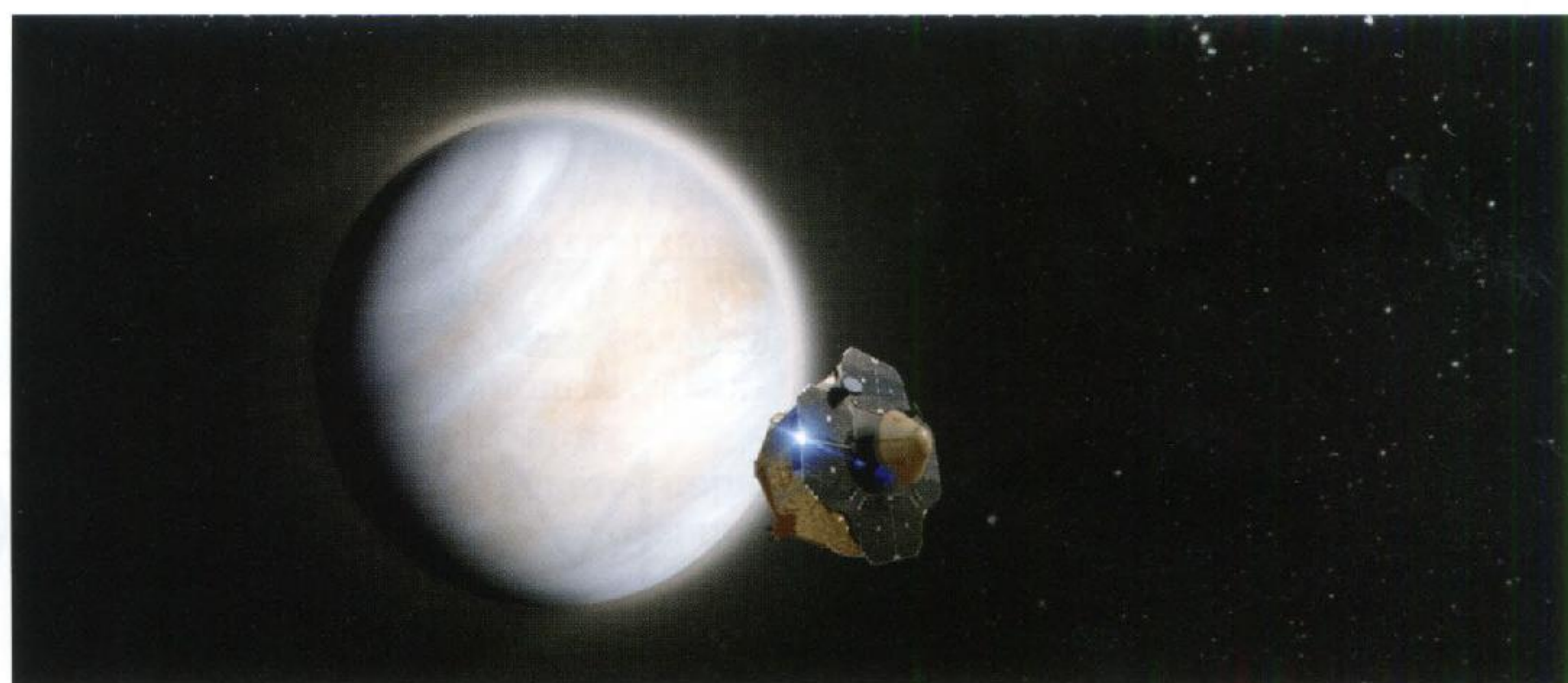
Есть ещё фактор соотношения цены и времени работы миссии. Условный марсоход функционирует много лет, и условное NASA сможет много лет публиковать результаты исследований по его данным и показывать красивые снимки, демонстрируя, на что именно были потрачены миллиарды долларов. А вот венерианский посадочный аппарат при той же стоимости проработает дни, в лучшем случае недели. Неудивительно, что то же NASA раз за разом предпочитало подобным проектам другие миссии.

Но главная причина кроется в другом. Изучать космос нас по-прежнему не в последнюю очередь толкает надежда найти где-то там если не маленьких зелёных человечков, то хотя бы какую-нибудь жизнь, пусть в виде бактерий. А на Венере, чья поверхность



Орбитальный аппарат EnVision от Европейского космического агентства обновит радарные карты Венеры

Venus Life Finder будет искать биомаркеры в верхних слоях атмосферы



больше напоминает филиал ада, искать жизнь сейчас кажется бессмысленным. Особенно когда есть более перспективные места: Марс, Европа и Энцелад.

Хотя при более пристальном взгляде всё выглядит не так уж беспросветно. Судя по результатам изотопного анализа атмосферы Венеры, раньше планета содержала куда больше воды. Ключевой вопрос: всегда ли она представляла собой бесплодную пустыню? Или же в далёком прошлом, когда светимость Солнца была ниже, она имела куда более мягкий климат и там плескался океан, где существовала жизнь? Тогда — если климат ухудшался постепенно — эта «жизнь» могла успеть перебраться в верхние слои атмосферы, где и существует по сей день. В 2020 году много шума наделала статья об обнаружении на Венере фосфина — а это потенциальный биомаркер. Дальнейшие наблюдения не подтвердили его наличие, однако сама эта история показала, что некоторые учёные всё ещё надеются найти там что-то, связанное с жизнью. Вот почему в конце нынешнего и начале следующего десятилетия нас может ждать венерианский ренессанс.

Rocket Lab и Массачусетский технологический институт (MIT) организуют частную миссию Venus Life Finder. Как понятно из названия, она будет искать жизнь — органические соединения в верхних слоях атмосферы. Индийский Venus Orbiter Mission тоже возьмётся изучать газовую оболочку Венеры. Европейский EnVision составит новую радарную карту поверхности, а китайская миссия, которая сейчас находится на стадии активной разработки, доставит на Землю образец венерианской атмосферы.

Миссия DAVINCI, проектируемая NASA, тоже должна была изучить атмосферу Венеры, а заодно сфотографировать один из её регионов при спуске на парашюте. Но вполне вероятно, что из бюджетных соображений её либо полностью отменят, либо как минимум отложат. А значит, в свой полувековой юбилей снимки «Венеры-13» и «Венеры-14», скорее всего, так и останутся единственными цветными изображениями с поверхности Венеры. И этот факт сам по себе лучшая иллюстрация того, сколь сложную задачу в своё время удалось решить советским конструкторам и инженерам. 

NASA / JAXA / ISAS / DARTS / Damia Bouic / VR2Planets

Rocket Lab [CC BY 4.0]





## Дмитрий Савин

Потрясающие работы Дмитрия Савина демонстрируют, что никогда не поздно учиться. Если руки с детства тянутся к кисти и краскам, а в своём воображении вы регулярно посещаете равнины Калимдора или просторы Шира, вы можете научиться рисовать не хуже признанных мастеров фэнтези-живописи. Потребуется лишь желание, чуточка магии и много-много упорства. Фанарт по «Варкрафту», герои частных заказчиков, концепты собственных персонажей — всё это очень впечатляет и будит воображение, особенно если знать, что их автор ещё только учится и его настоящее мастерство впереди.

Мы поговорили с Дмитрием о том, как сделать рисование профессией, как в этом могут помочь другие художники и художественные конкурсы.

### Художник о себе

Я художник-иллюстратор и концепт-художник. Работаю с частными заказами с 2020 года. С недавнего времени также работаю со студиями. Учился на программиста, но свою судьбу связал с рисованием.

Сайт: [artstation.com/uuz](http://artstation.com/uuz)

С художником беседуют Сергей Серебрянский и Нина Перченко

# «РИСОВАНИЕ — ЭТО ОЧЕНЬ ИНТЕРЕСНАЯ РАБОТА, КОТОРАЯ ТРЕБУЕТ МНОГО СИЛ»

**Когда вы начали рисовать? Где этому учились? Обязательно ли современному художнику иметь профильное образование?**

С самого детства меня тянуло к рисованию. Впервые я попробовал себя в CG только в 2016 году, после того как наткнулся на спидпейнты (ускоренные записи с процессом рисования — прим. ред.) Дмитрия Прозорова и очень ими впечатлился. Но первые попытки не увенчались успехом. Хотя я не забросил рисование совсем, я на некоторое время погрузился в учёбу — поступил на программиста. В следующие несколько лет мне повстречались другие художники, которые всерьёз вдохновили меня наконец-то освоить графический планшет. Я учился по различным видео, советам знакомых, прошёл пару курсов. Продолжаю учиться и по сей день. На мой взгляд, профильное образование при должном отношении закладывает хорошую базу, но вовсе не обязательно.

**В какой момент вы решили сделать рисование своей профессией? Вы помните свой первый коммерческий заказ? Кто был клиентом?**

Когда я ещё работал в кол-центре, я пытался параллельно делать тестовые задания, но без особого

успеха: казуальные проекты были неинтересны, а на что-то более серьёзное меня брать не хотели. Затем меня заметила редакция фанатского онлайн-журнала «Вестник Азерота». Так я стал рисовать для них иллюстрации, оформление, да и в целом участвовать в разных активностях. Примерно в то же время меня позвали в разработку небольшой инди-стратегии. Я делал концепты и иллюстрации для этого проекта несколько лет. Чуть позже через художников журнала я узнал о так называемых коммишках (частные заказы для художников в Сети — прим. ред.). В итоге решил попытаться счастья в твиттере, уволился из кол-центра, выложил накопившиеся фан-арты по «Варкрафту» и получил первый заказ от клиента, который хотел изобразить своего персонажа из World of Warcraft. Это был 2020 год.

**Почему вы выбрали жанр фэнтези-арта?**

Я всегда любил этот жанр. С детства играл в фэнтезийные видеоигры, в частности в «Варкрафт» (как стратегия, так и MMORPG), «Скайрим», «Ведьмака». Потом увидел, как другие художники рисуют фэнтезийных героев, и понял, что хочу так же!



**В какой технике вы работаете? Сколько времени обычно уходит на создание одной иллюстрации?**

Рисую в фотошопе. Обычно я начинаю с чёрно-белого наброска, который затем окрашиваю через режимы наложения и обрисовываю поверх цветом. Получается цветной подмалёвок, который я постепенно дорабатываю.

В среднем на иллюстрацию уходит около недели, иногда две, в зависимости от сложности и формата работы.

**Что важнее для успеха художника: отточенная техника или уникальный стиль?**

Успех субъективен, и каждый выбирает его критерии для себя сам. Если цель — быть известным в соц-сетях, то, наверное, важнее стиль. Если же цель — стабильный заработок и наличие заказов, то, думаю, больше помогут аккуратность и правильная техника. Но важно помнить: это не взаимоисключающие качества, и они хорошо дополняют друг друга.

**Что ещё, по вашему мнению, важно для успеха в наши дни?**

Важны насмотренность и фантазия, чтобы можно было предлагать интересные идеи и варианты композиции

**Последняя защитница Стратхольма**

Я хотел показать изнурительную борьбу в пылающем городе Стратхольм, отчаяние и гнев в лице главной героини. Старался передать эмоции.

и тем самым заинтересовывать потенциальных заказчиков. Ну и, конечно же, хорошее портфолио и нужные знакомства. Всё как в других сферах жизни.

**С какими сложностями вы столкнулись при становлении вашей карьеры?**

Думаю, у меня всё ещё впереди, и я только в начале пути. А так, наверное, самое трудное на первых порах — это привлечь внимание заказчиков к себе, чтобы потенциальный клиент выбрал именно тебя. Сейчас это гораздо сложнее, чем раньше: порог вхождения в профессию растёт, требования к скиллу увеличиваются каждый год, да ещё и появление нейросетей усугубляет ситуацию.

**Вы чаще рисуете на заказ или для себя? Выдумываете собственные сюжеты или воплощаете уже готовые идеи?**

Чаще рисую на заказ, и, как правило, в уже существующем сеттинге. Зачастую ко мне приходят с готовой идеей. Нужно уточнить её, наполнить деталями и сделать полноценную иллюстрацию или концепт-арт.

А вот для себя редко удаётся порисовать, и если я это делаю, то обычно для обучения.

**Насколько заказчик ограничивает свободу творчества?**

Всё очень индивидуально. В моей практике у заказчиков чаще нет окончательного видения того, что они хотели бы получить, поэтому можно

свободно предлагать свои варианты, главное — попасть в их задумку. Мне нравится, когда есть свобода в работе, когда можно проявить фантазию и попробовать новые решения.

**Над какими проектами вы работали? Какие из них вам больше всего запомнились и почему?**

В основном это были частные заказы. Мне интересны масштабные иллюстрации, и больше всего запомнился заказ на иллюстрацию с хозяином таверны — марионеткой (она есть на этих страницах — прим. ред.). Было интересно над ней поработать, изобразить взаимодействие между посетителями и главным героем, да и в целом понравился довольно нетривиальный сюжет.

Также я работал над иллюстрациями для игр, в том числе настольных, но, к сожалению, более подробно пока рассказать не могу.

**Вы уже говорили, что с детства любите вселенную «Варкрафта». А довелось ли вам официально нарисовать для неё что-то или все ваши иллюстрации — это фан-арт?**

Да, «Варкрафт» — одна из моих любимых фантастических вселенных, и несложно заметить, как сильно она повлияла на моё творчество. Увы, официально поработать с Blizzard мне не довелось, и все иллюстрации последних лет — это фан-арт. Иногда его заказывают игроки в MMORPG, чтобы воплотить на иллюстрации своих героев или примечательные события из игры.





**С какими ещё вселенными вы хотели бы поработать? Какую книгу проиллюстрировать, для какого фильма/сериала/игры нарисовать официальный арт?**

Было бы круто проиллюстрировать книги по «Ведьмаку», «Властелина колец» или даже поучаствовать в разработке игр по этим вселенным. Также мне очень интересно было бы поработать над Magic: The Gathering и Dungeons & Dragons. Очень люблю фэнтези, особенно олдскульное.

**Какой своей работой вы гордитесь больше всего? Что делает её особенной для вас?**

В основном я критически отношусь к своим рисункам, особенно к старым. Из последних работ мне нравится, как вышло освещение у драконорождённого мага, да и вообще атмосфера на иллюстрациях с тавернами. Сложно выделить какую-то одну работу — во всех есть сильные и слабые стороны.

**Участвуете ли вы в творческих конкурсах и челленджах? Помогает ли это развивать художественные навыки?**

Пару раз участвовал в конкурсах. В новогоднем конкурсе от Fungi даже удалось занять первое место в категории «иллюстрации». А вот в «Вечных» Андрея Кузинского я провалился,

но меня всё же отметили — и подарили крутые курсы по концепт-арту. Ещё я там познакомился с одним классным художником — Игорем Тютюнниковым, с которым мы теперь работаем вместе. Конкурсы определённо помогают развивать навыки, потому что очень заряжают мотивацией. Хочется сделать всё максимально качественно, чтобы пробить свой потолок.

**Приходится ли вам осваивать новые техники и технологии, чтобы оставаться профессионалом?**

Конечно, я осваиваю разные подходы к рисованию, комбинирую пайплайны. Сейчас хочу интегрировать 3D в свой пайплайн, чтобы повысить качество работ, попробовать более смелые ракурсы, перспективу.

**Нет ли у вас планов попробовать свои силы в смежных с рисованием областях, например в 3D или анимации?**

Мне нравится лепка в 3D — очень затягивающее занятие, помогает прочувствовать форму. Пробовал программы ZBrush и Blender — вторая показалась более приятной в использовании. Анимацию не изучал, но, думаю, в ней тоже можно почерпнуть много полезного. Пока хочется сфокусироваться больше на рисовании и развиваться именно в нём.

**Есть ли у вас практика регулярного рисования в скетчбуке? Если да — то как много их скопилось за эти годы?**

У меня есть небольшой скетчбук, правда, рисую в нём редко, обычно в дороге или в путешествиях. Поэтому там скопилось не очень много рисунков, так как в основном я рисую всё-таки на графическом планшете.

**Чем для вас является творчество: любимым хобби, работой, способом высказать свои идеи? Может ли художник гармонично совмещать всё это?**

Для меня рисование — это очень интересная работа, которая, правда, требует много сил, но привлекает своим нескучным процессом и вполне видимым результатом. Могу назвать это смесью и работы, и хобби, и самовыражения, потому что при рисовании ты всё пропускаешь через себя, через своё внутреннее видение.

**Где вы черпаете вдохновение? Как к вам приходят образы?**

Очень сильно вдохновляюсь работами других художников, их кропотливой работой. Стараюсь подчеркнуть для себя интересные подходы к изображению, стилю. Как правило, образы формируются уже в голове, а воплощаются путём простых зарисовок и попыток увидеть в абстрактных формах уже что-то более конкретное. Так постепенно через наброски и вырисовываются все образы.

## Добро пожаловать в таверну

Идея была в том, чтобы изобразить классическую фэнтезийную таверну, но с необычным хозяином в лице марионетки гигантского слизня (облекса), который неплохо справляется со своей работой. В общем, потребовалось сочетание юмора и пафоса.





## Концепт Дроу-культиста

Данный концепт я нарисовал под вдохновением от лавкрафтианской эстетики. Перед нами мрачный культист, который будто только что выбрался со дна морского, где таится Ктулху.







## Конкурсная работа к «Вечным»

История про доверчивую группу приключенцев и коварного проводника. Лидер партии выбрал не самого надёжного сопровождающего, но ему застилают глаза мысли о богатствах, которые он может найти. А вот другие участники рейда явно не разделяют его энтузиазма. Эта картина вдохновлена юмористическими артами Тони Сарта.

### Какие художники повлияли на вас больше всего?

Первый толчок в творчестве, как я уже говорил, мне дал Дмитрий Прозоров и его спидпейнты. На сегодняшний день я наблюдаю за многими другими иллюстраторами. Из последних впечатлений отмечу Байарда Ву и его работу с цветом. Коул Истбёрн крут в своей образной стилизации. Также слежу за новыми работами Игоря Сида, Петра Яблонского, Владимира Моцара — они для меня гуру живописи в CG.

### Какие фантастические произведения (книги, фильмы, игры...) вам нравятся? Оказывают ли они какое-либо влияние на ваши работы?

Как я уже ранее упоминал, одна из любимых вселенных — «Варкрафт», но помимо него нравятся «Властелин колец», «Ведьмак», «Древние свитки». Всё это так или иначе формирует визуальную библиотеку, которая напрямую влияет на мои работы, будь то стиль или отдельные образы.

### Бывает ли у вас арт-блок? Как к этому относитесь и как справляетесь с профессиональным выгоранием?

Давно подобного не было. Но если случается, я либо стараюсь переключиться на другую тематику рисования

или задачу, либо просто отдыхаю. Обычно это идёт только на пользу: получаешь возможность посмотреть свежим взглядом на свою работу.

### Общаетесь ли вы со своими подписчиками? Важна ли для вас такая обратная связь?

Да, стараюсь всегда отвечать на комментарии. Пару раз доводилось проводить стримы — всё это очень душевно, но, к сожалению, требует много времени. Обратная связь важна: она дополнительно мотивирует. Не менее важна и критика (если она конструктивная) — она помогает увидеть ошибки и развиваться.

### Как вы относитесь к AI-искусству? Считаете ли его появление важной вехой в истории? Нейросеть — инструмент для художника или замена ему?

Я не считаю ИИ-арт искусством и воспринимаю нейросеть исключительно как инструмент. Думаю, ИИ подходит скорее для рабочих задач, чем для творчества. Я же больше ценю ручной труд и индивидуальный стиль. Хотя нейросети определённо упрощают работу, они пока что не тянут на полноценную замену художнику.


### Какой вы видите профессию художника в ближайшие 20 лет? Что изменится?

Думаю, появится много новых стилей рисования. Возможно, изобретут новые подходы к рисованию и способы взаимодействия с рисунком (например, та же VR). Но станет ещё сложнее попасть в индустрию.

### Оставляет ли работа время на отдых и личную жизнь? Какие у вас есть хобби помимо рисования?

Время остаётся, но его не очень много. Когда же есть возможность, я предпочитаю играть в настолки, в старый добрый ПК, иногда что-нибудь почитываю. Недавно открыл для себя покраску миниатюр — очень увлекательное занятие! Планирую покрасить весь набор из Descent. Также стараюсь ходить в спортзал.

### Какой совет вы можете дать художникам, которые только начинают творческий путь?

Не пропускать базу и развивать насмотренность через все любимые увлечения, будь то фильмы, игры и прочее. Лучше всего учиться под присмотром наставника — это самый эффективный путь. И самое главное — получать удовольствие от процесса рисования! 

**Туман**

Дизайн персонажа на восточный манер. Главный герой окружён туманом, который исходит от демона, пытающегося его схватить.









## Конкурсная работа для «Мифов Рождества»

На конкурсе предлагалось изобразить сюжет по мотивам «Щелкунчика». Мне захотелось сделать что-то в духе иллюстраций к Warhammer 40,000. Вышел вот такой убойный микс.

## Рыцарь смерти

Просто максимум эпичности.

## Дремлющий дракон

Персональный арт. Классическая история про золото дракона и авантюристов, которые хотят его заполучить.











### Засада на отряд Несущих Слово

Редкий заказ по мотивам «Вархаммера». Одна из самых масштабных моих работ. Тут просто эпик в квадрате, всё в лучших традициях «Вахи»!

### Драконорождённый

Персонаж заказчика, драконорождённый морозный маг в своих владениях.



### Хьолсвард — мёртвый конунг

Персонаж, разработанный мной во время обучения концепт-арту.

### Драконорождённый в Авернусе

Продолжение серии артов с драконорождённым. В этот раз он попал в Авернус из D&D. Идея была изобразить его сопротивляющимся враждебной для него стихии.









Момир Исени

Перевод с сербского Сергея Корнеева

# ДВОРЕЦ НАКЛОНЁННОГО ЗЕРКАЛА

Всё началось одним полднем.

Стояла середина лета. Село дремало. Никто не осмеливался показаться на улице, кроме нас с Пу да одной псины, изнывающей от зноя. Мы повалились навзничь под дубом посреди площади. Сквозь густую крону я разглядывал клочки синевы.

— Послушай, разве кусочки неба не похожи на зеркала?

— Нет. — Друг мой не отличался воображением. — Когда вернётся отец?

— Когда и мой. — Я вертел в пальцах клубок шерсти, стащенный у бабушки. — Они ведь вместе воевали.

И вместе потерпели поражение. И вместе попали в плен. И вместе были отправлены в соляные копи. Мы все знали, когда им позволят вернуться.

— Ещё та-а-ак долго.

— Ещё шесть лет.

Больше половины прожитой нами жизни.

— Что они сейчас делают?

— Плачут. — Я растянул нить указательными пальцами на фоне неба.

— Мой папа не плачет!

— Не на людях. — Я стиснул зубы. — Но про себя.

— Жду не дожусь, когда он вернётся.

— Ещё пятнадцать лет пройдёт, прежде чем мы их увидим. — Хотя прежде чем они вернутся, уйдём и мы.

— Проклятый Царь!

По безмолвной площади вдруг рассыпался топот, будто тысяча прачек рубила бельё тысячью рубелей.

— Всадник! — Пу вскочил.

— И не один! — Толстая нить лопнула в моих руках.

— Я столько лет не видел лошадей!

Я тоже. Царь забрал у нас всё, даже лошадей.

Я поднялся. Стены узких переулков преломляли топот копыт; грохот нарастал. И приближался он...

— Оттуда. — Я показал направо. — Вот-вот появятся!

Мгновение спустя на главную улицу вылетели три всадника.

Из дремотного сельского полудня мы шагнули в сказку.

Разинув рот, я выронил клубок и даже не посмотрел на него.

За предводителем мчались двое на ослепительно белых скакунах. Их одеяния, расшитые серебром, развевались на ветру; всадники походили на два крыла, дрожащие в знойном мареве. Их сияние затмевало солнечный свет и делало жару невыносимой. Я смежил веки, но под ними всё равно трепещущим клеймом горели пятна. Надо было открыть глаза, чтобы разглядеть первого всадника, прежде чем тот исчезнет навсегда.

Белые кони казались жеребятами по сравнению с вороным. И всадник был весь в чёрном: с головы до пят, даже лицо скрывал глубокий капюшон. Под таким покровом

недолго испечься... Я тотчас осознал свою ошибку: временами всадник и конь переставали быть человеком и животным, но оборачивались прорезью, расселиной, дыроу в площади, в пространстве и яви... Из червоточины струился холод, а знойный день превращался в смутное воспоминание. Я обхватил себя руками, чтобы согреться.

От галопа на вороном распахнулась перемётная сумка. Из неё что-то вылетело, несколько раз сверкнуло, перевернувшись в воздухе, и покатилося по мостовой. Моё сердце подскочило к горлу. Но всадники ничего не заметили, умчались прочь, словно орда тёмниц следовала за ними по пятам.

Мгновение — и площадь снова пуста. И если бы не холод, пробиравший до костей, я решил бы, что мне всё приснилось.

— Что это было? — спросил Пу.

Я пожал плечами.

Предмет поблёскивал на мостовой; мы бросились к нему.

Подбежав первым, Пу поднял его: стеклянная линза, треснувшая посередине.

Я осмотрелся. В нескольких метрах дальше лежала продолговатая трубка, суженная на конце.

— Вот откуда она выпала.

Дрожащими руками я поднял цилиндр.

— Подзорная труба!

Мы зачарованно её разглядывали. Откуда она? Кто её сделал? Какими дорогами плутали всадники и что повидали? Чёрная поверхность, сморщенная, как кожа, была прохладной. Приятно. Линза на узком конце оказалась на месте. Я посмотрел сквозь неё.

— Что видишь? — Пу почесал щёку.

— Просто мутный свет. — Я протянул ему трубу, чтобы он убедился. — А сквозь линзу?

Он вернул мне подзорную трубу и впился взглядом в отшлифованное стёклышко.

— Ничего. — Надув губы, он рассматривал через линзу окрестности и тут поднял её к небу. — Постой... Может... что-то...

— Что? — Я подскочил. — Увеличивает?

— Вот... Смотри.

Я смотрел сквозь треснувшее стекло, крутя его во все стороны... но видел только мутную дымку.

— Ничего. — Я покачал головой.

## Об авторе

Родился в 1972 году в городе Бачка-Паланка на границе с Хорватией. Писать начал в 2014 году под впечатлением от сборника «Театр гротеска» Томаса Лиготти. С тех пор рассказы писателя в жанре научной фантастики, фэнтези и хоррора издавались не только в его родной Сербии, но и в Польше, Бельгии, Хорватии.

«Дворец наклонённого зеркала» — второй рассказ, вышедший у автора в России. Первый, «Дар», был тоже опубликован на страницах «Мира фантастики», в выпуске за март 2025 года (№ 256).





Роман Новиков

Пу снова стал смотреть через линзу.

— Вот оно... — пробормотал он.

— Что?.. Что ты видишь?

— Попробуй ещё.

Я попробовал.

— Там ничего нет. — Глаза меня не обманывали.

— Есть!

— Ну так что же? — Я не смог скрыть недоверие.

— Не знаю. Как будто... — Он всегда с трудом подбирал слова. — Как будто... заглядывает вдаль...

— Ну конечно! Это же подзорная труба — она и должна смотреть вдаль!

— Нет! — махнул он рукой. — Ещё дальше... Дальше площади, дуба, улицы...

— Ну и что же ты разглядел? — усмехнулся я.

— Не знаю, — вздохнул он. — Просто кажется...

Да что с ним? Пу никогда не был фантазёром. С чего бы ему теперь выдумывать?

— Трубу оставлю себе, — сказал я.

— А я себе — линзу. — Он посмотрел на меня сквозь треснувший кружок.

— Замётано! — Подзорная труба, явно дело рук мастера, гораздо ценнее.

— Кто были эти всадники?

— Кто их знает?

— Царские гонцы! — Из-за колыхнувшейся занавески на одном из окон до нас донёсся женский голос. — Едут в Столицу!

— Какие вести везут? — спросил хриплый мужской голос.

— Наверняка недобрые.

— Поспешим домой, — сказал я, вздрогнув. — Вдруг вернутся за трубой?

Пу побледнел.

— Бежим!

\* \* \*

Вестей мы ждали недолго.

— Царь, — выпучил глаза Пу, — едет в Вернию! Дядя слышал от кузнеца!

Круглое лицо моего друга походило на мордочку удивлённой лягушки.

— А что ему у нас делать? Здесь же нет ничего!

Верния всегда была в стороне: я долго не мог понять, чем она его заинтересовала.

— Объезжает свои земли.

Весь мир — его Царство. Большинство народов с готовностью отреклись от самостоятельности пред угрозой кровопролития, которое устроят неисчислимые армии Владыки. Мы решили, что это позор. Наше княжество сломали после сопротивления, какого никто не ожидал.

— Безумие! На это уйдут годы!

— Разве время для него что-то значит?

Пу был прав: все мы слышали легенды о невероятной продолжительности жизни Царя.

— План объезда уже известен. Царь прибудет сюда не позже чем через три года!

— Ему будет на что взглянуть.

Истерзанная, униженная земля.

Расположение и география Вернии благоприятствовали сопротивлению. наших воинов защищали лесистые горы, кручи и теснины, непроходимые для отрядов, тяжело гружённых амуницией. Однажды нам показалось, что десять лет жертв будут вознаграждены. Слухи о том, что Царь махнул на нас рукой, казались обоснованными: что за дело неохватной Империи до какой-то захудалой, заброшенной земли?

Но для царей не в земле дело — в гордыне. Царь осознал, что добиваться своего войной будет слишком долго. Он прибег к более тонким способам. Тайная дипломатия связала его узами с корыстолюбивыми вельможами. Там, где не помогли обещания должностей и привилегий, он напоминал о старых обидах или прибегал к подстрекательству и шантажу. Это принесло плоды: мы заснули под властью старого Князя, а проснулись под властью Царя. Пока мы дремали, непокорных заменили послушные.

— Чему ты радуешься? — Мои глаза пылали. — Кто увёл твоего отца? Кто у нас всё отнял?

Возмездие было страшным. Нашу армию распустили: воинов сослали в соляные копи на Юг. Им на смену явились бураканские наёмники, известные жестокостью. Когда в иных землях на работы угоняли одного мужчину, от нас забирали троих. Мальчики, едва они достигали зрелости, отбывали на трудовую повинность в самые дальние области — и десять лет спустя возвращались люди-оболочки с потухшим взором. Девушек продавали горцам в пустошах Хета. За неуплату податей карали вчетверо и в должники записывали всю семью. Обессиленному народу оставалось лишь проклинать Царя и нового Князя и желать чуда, которое положило бы конец их страданиям.

— Знаю. — Пу опустил взгляд. — Просто здесь никогда ничего не происходит.



Он был прав: то, что должно случиться через три года, будоражило воображение. Достаточно вспомнить гонцов. Всего три всадника поразили взор! А мысль о самом могущественном человеке мира и его свите и вовсе кружила голову.

— Прости. — Я положил ему ладонь на плечо. — Не могу забыть наших отцов. И сестёр.

— И я, — прошептал он, а затем повысил голос: — Но это ещё не всё!

— Да?

Лягушачьи глазки расширились.

— Да! Князь воздвигнет дворец в честь Царя!

— И что же в этом такого? Все вельможи живут во дворцах.

— Не в таких! — Его голос взвился. — Этот будет таким, каких Царь не видывал!

Мой наивный друг.

— Пу. — Я откинул голову и посмотрел вверх. — Мы — мелкие сошки. Что бы Князь ни счёл величественным, Царь всё это уже видел. Подумай: разве здесь, в глуши, можно воздвигнуть такое, что поразит Царя? Он покорила земли, полные роскоши, которая нам и не снилась! И кто воздвигнет дворец? Князь?

Пу не сдавался:

— Так и Князь сказал: преподнести замок, подобный тем, что уже возведены, значит оскорбить... не только Царство. Это противоречит даже здравому смыслу. Поэтому...

Он замолчал, наслаждаясь напряжением.

— Ну?..

— Поэтому нам приличествует воздвигнуть дворец, достойный Владыки мира. Не обычные стены, холодные покои, узкие коридоры и лестницы, освещённые масляными лампами... Нам должно воздвигнуть строение, какого свет не видывал!

— Дурак, — оскалился я. — Когда Царь увидит вместо «невиданного дворца» размалёванную халупу, Князь заплатится головой!

Пу сник. Прости, мой друг.

— Может, у него всё же получится! — Он ещё бодрился, но уже не выглядел уверенным.

Я прикусил губу.

— Какая разница. Через три года мы оба будем гнуть хребты далеко отсюда.

\* \* \*

Вскоре на заколоченных воротах амбара для зерна — наш урожай годами забирали царёвы люди — появилась грамота на дорогой гладкой бумаге.

*Мы,  
Князь Вернии,  
призываем мастеров Зодчих  
своим чудесным Искусством  
возвеличить прибытие  
ВЛАДЫКИ!  
Воздвигните дворец, достойный  
ГОСУДАРЯ,  
не заботясь о средствах —  
предел лишь ваше Виденье!  
Победителю — трофей:  
награда, которой хватит на десять жизней!  
Увековечьте величие  
ГОСПОДИНА,  
собственный гений  
и славу Вернии!*

Мать уволокла меня за руку, не дав вчитаться в изукрашенные толстые буквы.

— Никто не отзовётся! — фыркнула она.

— Но награда?

Объявление вызвало в моём воображении образы чудесных строений.

— Может, какой чужеземец её и получит. Ни один мастер из Вернии не будет служить деспоту!

— Даже ради славы?

Я догадывался, что многих она манит пуще камней и злата.

— Служить Царю ещё куда ни шло: при Царе и дела царские. Но никто не захочет помогать нашему двурешнику! Он выкопал себе могилу!

\* \* \*

Так и произошло. Недели перетекали в месяцы, а ни один строитель не явился к Князю.

Тех же, про кого знали и кто чудом остался в Вернии, хватили и доставляли в Столицу: заставляли делать чертежи. Но Князю казалось, что его не слышат, а если и слышат, то не могут или не хотят понять. Все дворцы были скромными, невзрачными, обычными — и близко не такими, каким должен стать дворец в Вернии. Ему ведь суждено напоминать о Царе, когда тот покинет край!

Призвали и мастеров из дальних стран. Откликнулись немногие — да и те отказывались, лишь увидев место для строительства, прикинув, через какие расстояния к нему нужно доставлять материалы, а главное, рассмотрев отчаявшихся измученных работников. Не прельщала их даже награда, что неуклонно росла.

— Может, всё и получилось бы, — заключил один. — Но не за два года: нужно гораздо больше времени!

Время истекало. Прошла зима — а целостного замысла всё не было.

Князь клял себя: он знал, что его ждёт, если к назначенному дню дворец не построят. Народ злорадствовал. Вот и причина ожидать Владыку.

\* \* \*

Однажды ко двору явился измождённый старец и попросил впустить его, но стражники поспешили его прогнать.

— Убирайся, старый хрыч! Не позорь двор!

— Побираться иди на базарную площадь!

Пришелец не сдвинулся с места.

— Я пришёл по княжескому объявлению, — сказал он.

— Ты? — Низкий стражник окинул его взглядом. — Ты — зодчий?

— Да.

— Тебе бы впору, — захихикал высокий стражник, — дома для блох строить — в своей шевелюре!

— Настоящие хоромы! — расхохотался его товарищ.

— Слышишь, что тебе говорят? Проваливай, пройдоха!

— Господа, — вздохнул длинноволосый старик, — лично или через гонца, но я сообщу о себе Князю. Он узнает, что вы мешали исполнению его воли. Как думаете, что тогда будет?..

Стражники побледнели.

— Приведи княжеского советника, — приказал высокий.

Второй вскоре привёл человека с лицом, похожим на морду барсука. Стражники встали навтыжку. Теперь они глядели на старца с испугом, но тот не обращал на них внимания.

— Я знаю, какой дворец вам нужен, — сказал он.

\* \* \*

Глубоко поклонившись, зодчий перешёл к делу:



— Если Великий Князь доверится мне, я воздвигну дворец.  
— Говори.

Не ожидая бог весть чего, Князь срывал одну за другой виноградины с грозди, лежащей на золотом подносе у него на коленях.

— Несравненное, единственное в своём роде строение... — Старец развёл руки, изображая размеры. — Сотни, тысячи покоев и в десять раз больше окон! И особый вид из каждого окна!

— Весьма занятно.

Князь сплюнул косточку на отполированный пол.

— Больше того, в каждом покоях будет по чудесному зеркалу, которое отражает явь... и открывает то, что под ней, чего обычные зеркала не умеют, даже самые драгоценные!

— Что это значит? — зевнул Князь.

— С этим вам, господин, придётся подождать: увидите сами и убедитесь.

Князь выпрямился.

— Забываешься, оборванец! — прошипел он. — Поверь твоим сказкам? Я даже не знаю, кто ты!

— Помилуйте, Владыка! Но как мне показать то, чего ещё нет?

— Дворец, которым ты хвастаешься, — скривился Князь, — ты и за сто лет не воздвигнешь!

— Не тревожьтесь об этом! Для того, кто ведаёт, как править смутные откосы, времени довольно.

— Смутные откосы? — Князь подался вперёд; второй подбородок вывалился из воротника. — Я верно тебя расслышал?

— Да, господин.

— И что же это такое?

— Это, — почти прошептал старец, — плоскости, недоступные обычным зодчим. — Пальцами он изобразил откос. — Потому их никогда и не использовали. Вы первый воздвигнете такое строение.

— Первый... — Князь улыбнулся, поглаживая бороду. — Звучит прекрасно!

— Воистину, господин. Даже Царь не видел подобного — и не мечтал о том!

— Уверен?..

— Совершенно. Ибо негде было такое увидеть.

— Если это правда... — Маленькие глазки заблестели.

— Да не сойти мне с этого места! Разве стал бы я рисковать жизнью?

— Ты самоуверен настолько же, насколько и дерзок... Ты мне нравишься!

— Вы будете в восторге от дворца, поверьте! Но что ещё важнее... — Старец замолк.

— Говори смело!

— Царь будет очарован!

Князь хлопнул в ладони. Поднос с виноградом упал к его ногам.

— Вот что я искал! Та самая идея! — завопил он, а щёки его пылали. — Чтобы он здесь, в захолустье, куда навешиваются в последнюю очередь... перед Князем, чьего имени он давно не помнит... — Он уже визжал, брызжа слюной. — Забыл всё, доселе виденное!

— Нисколько не сомневайтесь — да будет так!

— Ещё два вопроса. — Князь унял дрожь и обуздал голос. Старец слегка поклонился.

— Отчего откосы, о которых ты говоришь, «смутны»?

Не будут ли Царь, или я, или свита подвергнуты опасности?

— «Смутным» будет переживание, что обуяет вас перед дворцом и внутри: он угроза всему, что вы привыкли ожидать. Потому-то дворец — незабываемый! Пред вашим дворцом всё, что Царь видел доселе, станет третьесортной дрянью. Но угрозы жизни и здоровью гостей он не несёт.

— Ты убедил меня. — Князь кивнул. — И второе: откуда ты? Где научился работать с этими откосами?

— Происхожу я... издалека. Но рождён в Вернии. — Глубокий голос смягчился.

— Вправду? — Князь потянулся к винограду, которого не оказалось на месте. — Отчего же никто никогда не слышал о таком мастере? Разве не возводил ты зданий?

— Моё ремесло требует долго учения. А построил я много.

— Где?

— Это, если позволите, тайна ремесла. Строил я в местах, которые трудно описать. Поймёте... когда дворец будет готов.

— Превосходно! Поручаю тебе строительство! — Князь ударил по подлокотнику.

— Только, Великий господин... Единственная просьба.

— Да?..

— От начала строительства — и пока Царь не покинет Вернию — я прошу никого не увозить на работы.

— Ах! Надо было догадаться! — Одутловатое лицо искажилось. — Ещё один смутьян! Мятажник! — Князь трижды хлопнул в ладоши. — Стража!

— Не в этом дело, господин. — Старец спокойно покачал головой. — Мне понадобится каждый мужчина, женщина и дитя. Через два месяца вы и сами в этом убедитесь.

Стражники окружили зодчего.

Князь жестом приказал им остановиться.

— Не верю, что все они понадобятся тебе на стройке. — Глаза его сузились.

— Вы правы, господин. Но они должны быть там.

— Зачем, если не для труда?

— Их присутствие — ключ для искривления откосов. Что бы я иначе получил таким условием? Купил бы себе два месяца — для чего? Обещаю, вы не пожалеете.

— Но лишит Царя дани... — Князь почесал бороду.

— Думаете, ему есть до этого дело? Верния — капля в море! Пока чиновники что-то заметят, Царь уже прибудет. А увидев Дворец, забудет обо всём!

— Ладно, — вздохнул Князь. — Проверим твои слова.

Зодчий поклонился.

— Вас запомнят как того, кто заложил первый камень величайшего строения на земле.

— Из твоих уст, — не скрывал удовольствия от этой мысли Князь, — да в Божьи уши. А ты, — указал он ближайшему стражнику на беспорядок на полу, — приberi!

\* \* \*

— Начались приготовления, — сказал Пу, потупив взор.

Опускался вечер. Мы брели вдоль ручья, разговаривая меньше обыкновенного.

— Правда? — Весть меня не обрадовала.

— Да. Зодчий уже ищет каменщиков и плотников.

Я поднял плоский камешек.

— Смотри, какой красивый.

— Брось! — махнул он рукой.

Я не привык видеть его расстроенным.

— Говорю тебе, скоро начнут строить!

— Надеюсь, никогда не закончат!

— И всё же... — Голос его поплыл. — Есть и хорошая сторона.

— Да? И что же это? Люди будут надрываться с утра до ночи!

— Да, но...

— То! Все уже всё поняли! — Я швырнул камешек в воду.

— Да послушай ты! Что с тобой? — Его огромные глаза смотрели на меня, но будто вдаль. — Зодчий попросил, чтобы никого не посылали в дальние земли, пока Царь не покинет нас.



Я замер на полушаге.

— Как?

— Так! Пока Царь не уедет, все останутся дома!

Мои глаза застила пелена слёз.

— Поздно, — сказал я, сжав кулаки.

Пу сразу понял:

— Ния?

Я кивнул.

Мою двоюродную сестру увели прошлой весной, теперь она была Бог знает где.

— Если повезёт, — сказал Пу, — Царь опоздает, и мы останемся подольше.

Что же ты тогда такой печальный, Пу?

— Как же мастер ищет работников? Кто в здравом уме захочет работать на Князя и Царя?

— Похоже, многие. Поначалу его всякий встречает с недоверием — так мама слышала от молочницы, а та от служанки старосты. Но ему удаётся их переубедить.

— Как?

— Он объясняет свой замысел и роль каждого работника, так что все скажут от восторга и идут искать помощников. Мастер заявил, что людей нужно необычайно много. И в первый же день на стройку хлынули все: женщины и мужчины, старики и дети.

— И?

— Десять тысяч глоток восторженно кричали, когда Князь выкапывал первую пядь земли. Он принял это как должное: дворец на века прославит Вернию и её народ.

— А кричали почему?

— Потому, что каждый работник знает замысел зодчего.

— Кроме служанки старосты и молочницы, — фыркнул я.

— Каждый *работник*. Но они поклялись молчать.

— Жаль.

— Узнаем и мы, — пробормотал он.

— И как же?

— Сегодня пришли за мной. — Он отвёл взгляд.

Я оцепенел:

— Кто?

— Зодчий. И...

— Зодчий? — Я разинул рот от изумления.

— Он, — кивнул Пу. — И ещё двое.

— Но когда? — Я слышал дрожащий незнакомый голос вместо своего. — До обеда мы были вместе...

— Как раз когда обедали.

— И?..

— Постучали и спросили меня. Даже принесли букет маминых любимых цветов! Откуда они знали? — Каждое слово уносило его всё дальше.

— Забудь про цветы! Что они сказали?

Я пытался поймать его взгляд; Пу избегал меня.

— Мама и зодчий ушли в её комнату поговорить.

— Надолго? — Знакомый мир менялся у меня на глазах.

— Не знаю. — Он закусил губу. — Мне казалось, надолго. А может, и нет. Время растянулось.

— И что потом? Ну, не тяни же!

— Я их не слышал. Мама несколько раз крикнула: «Нет!» и «Неужели и его?!». Мастер сохранял спокойствие. Она вышла заплаканная и обняла меня.

— Чего они хотели?

— Чтобы я пошёл с ними. На стройку.

— Ты? — Я, должно быть, выглядел таким же растерянным, как Пу. — Что ты-то будешь там делать?

— Кажется, я из-за чего-то... важен. — Он уставился на свои ладони.

— Важен... кому?

Мой вечно медлительный друг...

— Ну, мастеру... Зодчему.

Я всё ещё не верил:

— Шутишь? Ты просто меня разыгрываешь — и я попался! Чуть не провёл меня!

Но Пу оставался мрачен.

— Но почему именно ты? Ты спрашивал? — взмолился я, устремив взгляд в небеса. Меня как будто обокрали.

— А как ты думаешь? — Он волновался сильнее меня. — Он сказал, что если я пойду... то все наши вернутся домой.

— И ты поверил? Поверила твоя мама?.. — У меня кружилась голова.

— Он её убедил. Не спрашивай как — не знаю.

— И... ты пойдёшь?

— Разве могу я отказаться? Можем ли отказаться мы? — Он понурился.

— Когда уходишь?

Он поднял голову, словно она весила несколько пудов.

— Утром.

— Пойду к твоим. — Я хотел услышать всё из первых уст.

— Нет. — Тихие слова раскололи мой череп. — Мы прощаемся прямо сейчас.

Я смотрел на Пу с недоверием.

— Мастер, — прошептал он, — знает про тебя.

— Ты меня упомянул? — Я просиял: может, получится убедить зодчего, что и мне есть место на чудесной стройке!

— Он знал о тебе.

— Как? — Я скрестил руки на груди и тут же их опустил. — Откуда?

— Именно поэтому он и не хочет тебя видеть.

Сомнения иссекали мой разум.

— Не волнуйся. Есть роль и для тебя.

— Какая?.. — спросил я скрипучим голосом.

— Не знаю. — Пу пожал плечами. — По его тону, важная.

— Но когда?

Когда мне выходить на сцену?! Я очутился у дверей волшебных покоев, которые не мог отворить.

— Скоро.

\* \* \*

Мне не доставало друга.

Мы принимаем как данное то, к чему привыкли: оно становится предсказуемым и со временем кажется менее важным. Пу никогда не отличался воображением, от него не стоило ждать великих откровений. Он просто был рядом, наполняя мои дни... Насколько — я понял, лишь когда остался один.

Он регулярно писал мне, рассказывая о строительстве. Я отвечал о том, что знал: чей отец или родственник вернулся, кто женился или умер, у кого родились сестра или брат; о повседневных событиях, совсем не судьбоносных или волнующих.

Это я должен был быть там, а он — здесь.

Он рассказал мне о первой встрече зодчего с Князем. Через его слова я прозревал частицу за частицей замысел мастера. Узнавал о чуткости друга, который подмечал поразительные подробности. Отчего за долгие годы я этого в нём не разглядел?

Пу почти ничего не делал, но мог свободно наблюдать. Зодчий позволял ему бродить по растущему строению. Друг никогда не писал, что внутри, лишь упоминал, что там «мир изгибается» и «не имеет конца». Я представлял его круглое лицо, глаза, замороженно созерцающие бурные работы и невиданные зрелища. Но мог ли он по-настоящему проникнуться чудесами, с его-то скудным воображением?

И он так и не упомянул о том, что интересовало меня больше всего: почему зодчий избрал именно его?



\* \* \*

Начало строительства смутило княжеских посланцев.

В дело пошёл самый простой материал, которого было в изобилии: дерево из Труховницы, камень из Огнеблата, известь из Лиходолья, песок и щебень из Безрассветицы.

— Для чего такое простое сырьё, когда нет нужды экономить на золоте? — роптали соглядатаи. — Средства не ограничены! — Или шутили: — Роскошному дворцу — роскошный материал! Всё равно народ платит!

— Материал хорош и надёжен, — отвечал мастер.

— Но сырьё определяет качество!

— Возможно, у других. Качество моих строений зависит не от материалов, но от измерений и направлений, плоскостей и углов. Пусть Князь придёт через месяц — и поймёт, о чём я говорю!

\* \* \*

Ровно месяц спустя княжеская свита посетила место работ.

Над копошащимся несметным скопищем работников в небо взвивались десятки дымоходов. Печи в их основании с рёвом извергали потоки кирпича. Рабочие, обливаясь потом, без устали загружали тележки столь огромные, что одному человеку не под силу их сдвинуть. И всё же каждый мужчина и женщина толкали их с лёгкостью: бесконечные колонны тянулись меж озёр гашёной извести и холмов песка и щебня, смешиваясь с вереницами повозок с раствором и бетоном. Все вместе они исчезали в постройке и выходили из неё, словно нити паутины исполинского паука.

Министры, советники и дамы были поражены, но больше всех — Князь.

— Что это такое? — вскричал он, хватаясь за волосы. — И это дворец? Достойный Царя мира? За это ты лишишься головы!

Вопреки размаху работ и устрашающему количеству материала, здание было не больше особняка. Стройные колонны перед высоким входом и украшенные резьбой оконные рамы отличались необычайной красотой. Но общее впечатление было более чем скромным.

Мастер остался спокоен:

— Вы смотрите не с нужного места, Ваше высочество. Не из нужного времени.

Князь испепелил его взглядом:

— Ты насмехаешься!

— Ни в коем случае, государь. Вам следует встать... вот здесь.

Прищурив глаза, Князь встал на предложенное место. Вся его ярость вмиг улетучилась.

— Невероятно, — вымолвил он, побелев как кость.

Зодчий показал спутникам, где встать, чтобы увидеть постройку «под правильным углом». Последовала череда вздохов.

— Как это возможно? — Княгиня чуть не выронила монокль.

— Всё дело в углах, — ответил зодчий. — А ещё в откосах и в том, как на них смотреть.

— Куда исчезли все люди? — прошептал увешанный орденами генерал. — Только что они зашли внутрь, а отсюда... я никого не вижу?

— О, они там. Просто движутся по плоскости, что наклонена иначе и нам отсюда не видна. К прибытию Царя мы проложим дорогу ко дворцу — и с каждой её точки он будет зрим так же, как сейчас.

— А что люди будут видеть, войдя во дворец? — спросил один министр. — Будет ли обман зрения действовать и тогда?

— Никакого обмана! — Старец замахал руками. — Разве вы не видите, сколько уходит материала? Куда, по-вашему, он девается?

Министр шагнул влево и вновь увидел, как потоки людей вливаются в особняк и выливаются из него.

— В каждый миг, — продолжил зодчий, — внутри находятся тысячи работников. Думаете, поместились бы они все в столь малом здании?

Вернувшись на прежнее место, министр покачал головой:

— Поразительно.

— Можем ли мы... войти? — отбросив привычную надменность, Князь умолял.

— Ваше высочество должны потерпеть. Пока мы не закончим, внутри может быть опасно.

— Опасно? Почему?

— Мы перекидываем мосты через иные пространства. Соединяем непостижимые расстояния, немыслимые промежутки времени. Приводим в движение волны, что отдаются эхом во времени — во всех направлениях. Коридоры ещё не выровнены. Окна ещё открыты. Стройка — опасное место, а наша — особенно! То, что кажется впереди с одной точки, в шаге от неё окажется далеко позади. Рабочие знают, куда ступить, когда остановиться. Вы — нет. Но когда мы закончим, вы с Царём вместе узрите невероятные вещи!

— Вместе с Царём... — Князь затрепетал перед этой картиной: он, единственный из людей, ведёт Владыку мира через строение, превосходящее размером всё им завоёванное.

\* \* \*

Непосвящённые соглядатаи, писал Пу, продолжали дивиться мириадам людей, что беспрестанно входили и выходили из симпатичного строения посреди долины.

Зачарован был и мой товарищ — особенно же ему приглянулся один угол внутри будущего дворца. На мои вопросы о нём он не отвечал — так же, как никогда не предоставлял никаких описаний. Упомянул лишь, что этот угол «всё громче зовёт» его.

Проложили тропу. Местность была ровной, но тропа петляла: следовала изгибам, с которых в каждый момент виднелось грандиозное строение. Из-за частых и многочисленных изгибов тропа была неширокой.

Князь всё чаще обходил стройку, часами рассматривая дворец.

Случилось так, что после завершения работ, когда печи разобрали, инструменты спрятали, а большинство рабочих распустили, он застал момент, когда двадцать человек осторожно несли по дороге к дворцу большое зеркало, обращённое вниз. Земля под ним была освещена, словно сияние исходило из зеркала.

— Что это? — спросил он.

— Как я и обещал, в каждом покоях будет по большому зеркалу, — напомнил ему зодчий.

— А где остальные?

— Вот они. — Зодчий указал на зеркало.

— Откуда этот свет?

— Из земли, — улыбнулся старец. — Зеркало извлекает то, что уже есть под тропой.

\* \* \*

Это было последнее письмо Пу. В конце он написал:

“Славная получилась переписка, да? Было здорово! Но всему приходит конец. Завтра иду внутрь — пройду через тот угол. Если всё будет, как ожидаю, увижу три сотни чудес! А с тобою мы скоро увидимся! Мастер говорит, что вскоре пойдёт за тобой. Вместе будем смотреть прибытие Царя! Будь здоров и путешествуй осторожно!”



От известия кровь во мне вскипела: идут за мной! Меня должны были взять сразу же! Пу туда попал по ошибке! Ну правда, кто из нас больший мечтатель, больший фантазёр? Мне надлежало первым узреть всяческие чудеса — я тот, кто лучше всех умеет их ценить!

Матери я ничего не сказал — зачем заранее её тревожить? Она так и не узнала, почему я столько дней будто на крыльях летал.

\* \* \*

Пришедшие говорили мало.

— Зачем? — умоляла мать. — Когда вы вернёте мне сына?

Я понимал, как это виделось ей: впереди ещё долгие годы без мужа, а теперь пришли забрать её единственное дитя.

— Это не то же самое, — успокаивал я её.

— Он вернётся, как только пожелает! — уверял один из всадников.

— Я буду не один. — Я был убеждён. — Там Пу. Я читал тебе его письма, — «опуская кое-какие подробности». — Скоро мы вернёмся вместе.

\* \* \*

Я хотел столько всего спросить, но спутники дали понять, что не намерены потакать любопытству деревенского мальчишки:

— Наше дело — отвезти тебя.

Ну что ж. Я шёл навстречу чудесам — этого было достаточно.

\* \* \*

В последнюю ночь мы встали рано. Спал я урывками и видел во сне величественный дворец: мы с Пу убегали от Царя по бесконечным коридорам, своды которых терялись в вышине.

— Я не сплю, — прошептал я, когда ко мне подошёл один из спутников.

На востоке алела заря. Что она принесёт?

Если бы я только знал.

\* \* \*

Там, где недавно была стройка, я увидел симпатичное здание посреди долины и пожалел, что не застал хотя бы частицы той сутолоки, что породила его.

Строение было скромнее, чем я воображал. Роскошнее, чем дома зажиточных людей нашего края, — но я сравнивал его не с тем, что знал, а с тем, что рисовало воображение. В воображении особняк из писем Пу был грандиозным. Этот же... я бы не обернулся, проходя мимо.

К особняку вела мощёная тропа, извилистая и разной ширины: то в несколько метров, то лишь бы человек прошёл.

Я осмотрелся в поисках друга. Должно быть, он в одном из шатров.

Спутники отвели меня к самому большому. Внутри оказались лишь дощатое ложе, стол да низкая хилая скамеечка. Старец стоял ко мне спиной, склонившись над большим столом; седые волосы падали ему на плечи.

— Входи. — Бархатистый голос звучал тепло.

Я послушался. Перед ним лежал удивительно сложный чертёж: я не мог понять, как густая сеть линий и символов соотносилась с виденным зданием.

— Как добрался? — спросил старец.

— Хор... — Я запнулся. Прочистил горло и выпрямился. — Хорошо, господин.

Он махнул рукой:

— Забудь про господина.

— Понял, господин.

Его смех напомнил мёд, что сияет золотом на солнце, когда переливаешь его из кувшина в жбан. И ещё что-то... чего я не мог припомнить.

Он обернулся.

Откуда-то я знал облик старца. Из писем Пу? Мой друг столь подробно описывал стройку, и всё же я совершенно промахнулся, воображая здание. В то же время он ни слова не обронил о внешности старого зодчего — упоминал лишь его речи и поступки, — а этого оказалось достаточно, чтобы я представил его совершенно точно.

— Удивлён? — улыбался он.

— Да... — бормотал я. — Слово я вас... уже видел.

Его глаза блеснули:

— Может, и видел. Думаешь, такое возможно?

Я напрягся, пытаюсь найти объяснение. Не проскользнула ли у Пу какая подробность? Нет — мой друг не столь проницателен.

— Не знаю. — Я опустил плечи.

— А важно ли это вообще? — Тёплое сияние его взгляда напоминало мне что-то.

— Важно. — «Для меня важно!» — Или... нет. — Такой великий день.

К чему портить его всякими подозрениями?

— Ты прав. — Неужто в его вздохе мне послышалась печаль? — И важно, и не важно. К сожалению, это чаще всего верный ответ.

Вдалеке протяжно загудел охотничий рог.

— Царь уже близко! — Он довольно потёр ладони.

Земля задрожала. У меня в животе завязался узел.

— Где Пу?

— Недалеко. — Он свернул чертёж. — Скоро свидитесь, а пока подождём Царя. Однако прежде, — прошептал он, — есть задание и для тебя.

— Для меня? — Шатёр вмиг стал шире и выше.

— Разве ты не хочешь увидеть друга?

Они приближались: к рогу присоединились трубы. От копыт и колёс тряслась земля. Я кивнул, опьянённый восторгом, ожиданием и трепетом.

— Тогда слушай.

\* \* \*

В час, назначенный годами ранее, Царь прибыл в Вернию.

Князь и мастер, а рядом с ними и я, ожидали шествие в начале извилистой тропы. Отсюда я и узрел истинный облик постройки. Я понял всё, о чём умолчал Пу. Письменное слово не способно подготовить к такому зрелищу. После первого же взгляда я невольно ухватился за мастера.

Долина была не шире нескольких сотен метров, а строение занимало от того, может, десятую часть. От шатра старца его отделяло не более пятидесяти шагов. Но с того места, где стояли мы, всё виделось иначе.

Долина простиралась на километры — и в сотнях метров от нас высилось чудесное здание. Дворец.

Ему, казалось, нет конца. К нам был обращён передний левый угол; обе стороны, в том числе фасад с рядами огромных, настёж распахнутых входов, усеивали выступы, а края терялись в туманных далях. Над нами сияло солнце, но постройку омывал иной, более тонкий, холодный и острый свет. Бесчисленные точки — которые могли быть только окнами — мерцали, словно листва на летнем ветру.

Я задрал голову: шпили дворца исчезали в облаках.

Выступы на стенах не давали мне покоя. Я вгляделся в один, и он выдвинулся вперёд, увеличенный будто через



подзорную трубу. Каждый выступ оказался целым замком — со множеством башен, сверкающих окон, арок и галерей. Я перевёл взгляд на соседний выступ: новый дворец — или строение, подобное дворцу, но иной архитектуры; созданное по меркам мира, лишь смутно напоминающего наш.

То же повторилось в третий, пятый, десятый раз. Величественный дворец был гроздью бесконечного числа дворцов! И это лишь снаружи!

Едва оторвав взгляд от колдовского творения, я оглянулся на шатры.

— Но где же Пу?

— Ш-ш-ш... — укорил меня старец.

— Кто этот сопляк? — Князь испепелил меня взглядом.

Я выпрямился, чтобы представиться, но мастер сжал моё плечо.

— Мой друг.

Друг? Да я же только что с ним встретился — мы не друзья! Мой друг... где-то здесь. Где же ты, Пу?

— Пусть держит язык за зубами! — рявкнул Князь. —

Не хватало только, чтобы какой-то сопляк меня опозорил!

— Не беспокойтесь. Он больше ни слова не скажет.

Длинная процессия приблизилась.

\* \* \*

Помню цвета, краски, гомон. Обрывки музыки необычных инструментов, ржание коней, звон оружия, скрип колёс, крики. Калейдоскоп знамён и флажков, мундиров и нарядов, оружия и знаков отличия, плюмажей, лент и венков, платьев и причёсок, дурмящих ароматов и вони, коней вороных и чалых — ещё темнее и глаже виденных под дубом, — карет, подобных драгоценностям, и тянущих их животных, известных и неизвестных мне. И даже когда я смыкал веки, под ними виднелись всполохи света.

Вельможи, чьих имён и титулов я никогда не узнаю, выходили и собирались позади нас, освобождая место для новых карет. Разнообразнейшие наряды представляли каждую часть Царства. Женщины выглядели невероятно; ум отказывался верить, что когда-то и они были такими же детьми, как я. Наверняка есть какой-то таинственный, мистический способ растить существ, что всеми чертами: от кожи, глаз и волос до осанки и походки — отличались от тех женщин, что я знал.

Образы эти слились для меня в единое живое, трепещущее пятно, из которого с каждым разом проступает та или иная забытая подробность. Всё слилось, кроме дворца и Царя.

Чёрная, как тоска, и гладкая, как истома, царская карета наконец остановилась перед тропой. Двое огромных гвардейцев встали у дверцы, сделанной будто из отполированного обсидиана. Гвардеец взялся за ручку — почти слившись с дверью, она была незаметной — и потянул.

Спустя часы, полные чудес — их оказалось столько, что я испугался, осталось ли место для новых, — я ожидал, что Царь затмит собою всё. Из кареты, вне всякого сомнения, выйдет тот, о ком слагают легенды: исполин несравненно-го роста, бесподобной силы и стати. Само появление его без всяких слов выдаст в нём властелина мира.

Наружу шагнул человек бледный и сухой, ростом ниже Князя. С расстояния я силился разглядеть тёмное нутро кареты, чтобы увидеть там кого-то ещё — ибо этот человек не мог быть Царём. Даже когда гвардеец затворил дверцы, до меня не дошло, что внутри больше никого нет.

Князь пал на колени и лбом опустил на тропу.

Это Царь? Который, говорят, живёт веками?

Я поспешно оглянулся: все опускались на колени и кланялись. Лишь двое гвардейцев остались на ногах, рыща по толпе взглядами в поисках убийц.

Преклонили колени и мы с зодчим.

Старец, разумеется, подготовил меня к этому. Услышав, чего он требует, я сперва взорвался:

— Отец отрёкся бы от меня!

— Будь разумен!

— Он заточён за то, что не хотел преклонить колени!

— Знаю, за что его заточили... — сказал он. — Преклонив колени, ты не выразишь повиновение, но исполнишь часть плана. Неискреннее действие ничего не значит. Так ведь?

Осторожно я кивнул.

— Верь мне. Мы почти у цели.

Следовало стоять на коленях, пока Царь не повелит встать. Увидев его вблизи, я не возражал: удерживая всех в поклоне, он лишь оттягивал неминуемое. Мне не терпелось увидеть, что задумал мастер.

— Дово... — Слабый голос задрожал и преломился. Что-то ударило о землю.

Я оторвал лоб от тропы, чтобы украдкой взглянуть, что происходит... Мне открылось зрелище, невиданное с сотворения мира: сам Царь на коленях! Вывернув шею, с лицом бледным, как белки глаз, он уставился вверх... ввысь... пытаюсь в зачарованном экстазе постичь размеры здания, сросшегося с небесами.

Наконец Владыка мира пришёл в себя.

— Довольно, — пробормотал он.





Людское море заволновалось, отрывая лица и ладони от земли, но никто не смел подняться прежде Царя.

Он опустил взгляд на зодчего.

— Ты воздвиг... чудо, — проговорил дрожащими губами.

— Достойное господина, — поклонился зодчий.

— Отныне это мой двор. — Он с усилием опёрся на колено. Гвардеец подставил ему локоть, помогая встать.

Один за другим мы встали за ним вслед.

— Навеки ваш, господин, — сказал старец. Я вздрогнул от его дерзости.

Погружённый в мысли, Царь не обратил внимания.

— Как ты наградишь зодчего? — спросил он Князя.

Услышав сумму, с отвращением покачал головой.

— Ничтожно! Подачка! Это... — Он махнул в сторону дворца. — Это стоит... Сколько ты желаешь, величайший, божественный мастер? Чего просишь?

Старец опустил голову.

— Насколько волен я в желаниях, господин?

— Насколько я в силах исполнить. — Он измерил небеса взглядом. — А силы мои...

— Безмерны, — закончил мастер.

— Всё знаешь, — согласился Царь. — Итак, проси! Исполню, сколько бы ни потребовал.

— Моё желание вам ничего не будет стоить.

Я оцепенел. Знал, что он скажет.

И Князь понял.

— Не смей! — прошипел он, обмерев от ужаса.

Царь поднял руку.

— Пусть говорит! — Он указал на невидимые вершины дворца. — Разве можно потребовать слишком много в награду за такой дворец? Говори, мастер. Каково твоё желание?

Мастер вдохнул. Я перестал дышать.

— Господин. Желаю, чтобы с сегодняшнего дня... каждый вернеец, пребывающий на каторге, или проданный, или пребывающий на невольничьих рынках Царства, был отпущен домой. Чтобы, пока вы восседаете в этом дворце, больше никого не посылали на работы.

Царь моргнул. Я был уверен, что он откажет.

— И это всё?.. — наконец спросил он.

— Всё, ваше величество.

Посерев лицом, Князь раскрыл было рот, но Царь заставил его замолчать.

— Весьма скромное желание — недостойное чуда, что ты воздвиг! С сегодняшнего дня, говоришь? — Он хлопнул в ладоши. — Советник Варага!

Из толпы вышел рослый человек в багряной мантии и глубоко поклонился.

— В Столицу! — приказал Царь. — Исполните требование мастера — немедленно!

Советник кивнул и решительно направился к карете в сопровождении женщины примерно его лет. Несколько раз они оглянулись на особняк, быть может, сожалея, что им не придётся заглянуть внутрь. А может, они недоумевали: чем скромное строение так поразило Царя?

— Хорошо. — Владыка мира довольно потёр ладони. — Сказано — сделано! А теперь, мастер, показывай мне мой дворец!

Вместе с Царём зодчий повёл длинную процессию по извилистой тропе. С приближением к монументальному зданию вздохи и возгласы свиты слились в шелест — будто тонны песчинок пересыпались в гигантских песочных часах.

\*\*\*

В сотнях метров от нас мутные тени скрывали передний зал дворца: лишь напрягая взгляды до крайности,

мы различали потолок. Вдоль стен высокие порталы без дверей вели в чертоги, которые купались в ярком свете, но внутри ничего не было видно. От свечения у меня по коже бегали мурашки.

Царь громко вздохнул.

Князь расцвёл.

Зодчий улыбнулся.

— Куда теперь? — спросил Князь, сияя: ведь если бы не его идея, то не случится бы этому чуду из чудес.

— Куда угодно. — Старец указал на первые двери слева. — Все пути ведут куда следует.

Нас встретили величественные покои. По наружной стене тянулся ряд окон, которые устремлялись к неразличимому в высоте потолку и пропускали причудливый рассеянный свет.

Подойдя к ближайшему окну, Князь пошатнулся. Царь опёрся о стекло, дрожа. Сановники вздохнули, дамы вскрикнули; некоторые завизжали. Сквозь пряди тумана мы различили мир далеко внизу, с непостижимой высоты. Судя по виду из каждого следующего окна, мы спускались и земля всё приближалась. В последнем мы увидели горную лесистую местность — привычную, но из-за странного переплетения стволов и ветвей, наклонов почвы и оттенков листвы и неба — необычайную.

В глубине исполинских покоев не было ничего, кроме большого зеркала.

— То зеркало! — воскликнул Князь.

— Так точно, господин, — подтвердил зодчий.

Гладкая поверхность выглядела обыкновенно. Но свет в ней был приглушённый, словно отражённые покои темнее настоящих.

Взглянув в зеркало, Царь пошатнулся.

— Окна... — пробормотал он. Его губы тряслись.

Мы поняли, отчего помещение и наши фигуры в зеркале были темнее: в нём отражалось всего одно окно. Свита заволновалась.

— Как это... возможно? — выдавил Князь, задыхаясь.

— Зеркало наклонено, Ваше высочество, — ответил зодчий, — и отражает много больше.

\*\*\*

Мы пошли дальше. Во вторые, третьи, двадцатые, пятидесятые покои. И в каждом множество огромных окон открывало вид на всё более необычные миры. В каждом помещении стояло зеркало с изменённым отражением покоев и тех, кто в нём: мы были несколько выше или стройнее, моложе или старше, смелее или спокойнее, сообразительнее или глупее. Спустя время мы стали сомневаться: мы такие же, какими представляли себя раньше, или такие, какими представляли нас бесконечные отражения?

— Эти зеркала... Кто их сделал? — спросил Царь.

— О, но это одно зеркало. — Голос тягучий, как мёд.

— Одно?

— Одно. И всё.

— Как ты это объяснишь?

— Наклоном. Изгибами. Преломлением света. И времени.

— Отчего же ни одно не отражает точно?

— Все отражения точны, Ваше величество. Каждое показывает то, что невидимо с первого взгляда. Не будь так — и не чувствуй вы этого, — вы не остались бы во дворце. И не пожелали бы никогда выходить.

— Воистину! — воскликнул один сановник. — Мы здесь уже часы!

— Не часы, господин, — поправил его зодчий. — Мы здесь уже дни, а рвёмся дальше, стремясь увидеть ещё и ещё.

Со всех сторон слышались возгласы недоверия.



— Почему же тогда мы не испытываем голода и жажды? — ехидно спросил Князь. — Почему нам не хочется спать?

— Здесь время идёт иначе. Вы узрите ещё множество миров, прежде чем почувствуете усталость или жажду. Но теперь мы должны вас покинуть.

— Как? Куда ты? — завопил Князь.

Я знал, что последует.

— Боюсь, нас ждут неотложные дела. Прощайте, Ваше высочество и Ваше величество! — Зодчий шагнул через ближайший проход.

Я поспешил за ним...

...и оказался в других покоях. Один.

Прежде чем переступить порог, я услышал:

— За ними!

Я оглянулся, ожидая увидеть свиту, но проход остался пуст.

Точно как он сказал. Каждый, кто бросился за нами, попал в какое-то своё помещение.

Куда ушёл старец, я так и не узнал, и больше никогда его не видел.

\* \* \*

Царь, Князь и вся их многочисленная свита так и не покинули бесконечное здание. Царское слово нерушимо: отцы и дети вернулись домой, и больше никого не отправляли на работы.

Вскоре явились искать Владыку — офицеры, министры, следователи и учёные, но уходили в смущении, не найдя ничего. Посреди долины стоял особняк, полный безукоризненно чистых пустых помещений; никакая тропа к нему не вела. «Строение за пределами нашего понимания», — указал советник Варага в последнем царском указе. Иногда казалось, что в том или ином углу свет «изменён» или «воздух движется ниоткуда», но Варага не был уверен в своих наблюдениях.

Со временем посещения стали реже, а однажды и вовсе прекратились. Новый Царь по понятным причинам перестал искать предшественника. И по понятным причинам держался подальше от Вернии.

С тех пор, когда прохожий спрашивает, что это за красивое строение посреди долины, ему отвечают: «Просто памятник».

Некоторые говорят, что это гробница, хотя знают, что «погребённые» в ней живы — и всё жаждут увидеть что-то ещё и ещё, и так вечно будут блуждать по бесконечным коридорам Дворца наклонённого зеркала.

\* \* \*

— Так, — вздохнул дед, — кончается известная всем история.

— Как интересно! — Внучка захлопала в ладоши.

Внук не был столь восхищён.

— Думаю, — проницательно улыбнулся он, — это ещё не всё.

Дед мягко кивнул.

— Конечно, историю нельзя передать всю целиком и до конца. Всегда что-то остаётся в тени.

— Что же, что же? — Девочка аж подскочила на стуле.

— То, что происходит после счастливого конца.

Мальчик поджал губы:

— Значит... не было счастливого конца?

— Что же случилось? — затараторила сестрица.

— Куда ушли Царь и свита?

— Куда исчез зодчий?

— И что это было за зеркало?

— От вас меня и царская гвардия не спасла бы! — Глаза у деда заблестели.

Внуки глядели на него как взрослые, зрелые люди.

— На ваши вопросы нет у меня ответов. Но я знаю больше других...

Он понизил голос. Сестра и брат подались вперёд.

\* \* \*

Пройдя через последние двери, я остался один. Как и в предыдущих, в этом помещении не было ничего — кроме зеркала.

Тишина. Через ряд высоких окон брезжил рассвет.

Зодчий заверял, что я найду выход. Теперь же мне казалось, что он солгал: я буду вечно блуждать в лабиринте между мирами отдельно от остальных. Ощущая ком в горле, я направился к ближайшему окну, и тут раздался голос, который меня потряс:

— А ты вовремя.

Я обернулся, но никого не увидел.

— Кто там?

— У нас важное дело. — Мурашки побежали по коже. Знакомый голос.

— У нас?

— У нас. У старых друзей.

Невозможно — но это был его голос! И всё же отчасти другой.

— Пу?

— Во плоти, — захихикал он. А я осознал: голос Пу звучал старше.

— Где ты? — Голос мой дрожал.

— Подойди к зеркалу.

Я двинулся; в уме роились вопросы. Когда отражение в зеркале приблизилось, я понял, что в нём есть ещё кто-то.

Я обернулся проверить, действительно ли помещение пусто. Никого.

Пу в зеркале засмеялся.

— К сожалению, меня тут нет. Придётся вот так. — Его отражение подошло к моему и положило ладонь на плечо. Он стал заметно выше. — Скучал по тебе.

— И я по тебе, — произнесли я и моё отражение. — Где ты был?

— Везде, — вздохнул он.

— Рассказывай! Хочу услышать всё!

— Не могу. Ты знаешь старика. Я обещал ему.

— Но я же твой друг!

— А он... важнее...

— Важнее? — У меня перед глазами заплескали искры.

— Ты поймёшь. Давай сделаем то, что должны.

— И что же? — фыркнул я.

— Иди направо, к краю зеркала. — Я пошёл, и отражение последовало за мной.

— Видишь его?

Передо мной рукояткой вверх стоял маленький молоток.

— И что мне с ним делать?

— А как думаешь? — Глаза его сияли.

Меня пронзила ужасная мысль.

— Мы ведь не?..

— Должны. Пока оно цело, пути не закрыты.

Меня прошиб озноб.

— И Царь может вернуться?

— Маловероятно, но... чем чёрт не шутит. Так с ним будет покончено навсегда.

Всё происходило слишком быстро. Я хотел остановиться и поговорить с другом, которого, возможно...

— Пу... Увижу ли я тебя снова? — пробормотал я.

Он опустил взгляд.

— Давай, приятель. Мы должны это сделать.

Нет!

— Сохраним чудо. — Мой язык заплетался.



— Чудо не исчезнет, — улыбнулся он, — пока мы в него верим.

— Почему ты? — спросил я наконец то, что меня терзало. — Почему ты, а не я?

— Старец сказал, только я мог найти угол.

— Тот, о котором ты мне писал?

— Он самый.

— А как он узнал, что ты сможешь?

— Помнил об этом.

— Помнил?.. О чём?

— Что в том углу я увижу что-то. — Он понизил голос. — То, что я увидел в разбитой линзе подзорной трубы, которую уронил чёрный всадник; то, чего ты не увидел, хотя и смотрел. Он помнил, что, зайдя за тот угол, я отправлюсь в долгий, долгий путь... а в конце него воздвигну дворец, из которого Царь не сможет выйти.

На несколько секунд я ошеломлённо застыл, пытаюсь в голове соединить кусочки мозаики. Но картинка не складывалась. Я перебирал воспоминания, рассматривал со всех сторон, отказывался верить.

— Ты?..

— У меня никогда не было твоего воображения — но я видел вещи иначе.

А я забрал подзорную трубу, уверенный, что она ценнее треснувшего стекла.

Помещение закачалось. Я открыл рот, чтобы что-то добавить, но он не позволил.

— Туда. — Он показал, где встать. — Только смотри, не шевелись! — У меня тут же всё зачесалось. Я переступил с ноги на ногу. — Не шевелись! Стой, где стоишь!

— Ладно, ладно.

Ничего не менялось... Вдруг звуки стихли и за моим отражением заструился нежный свет. Слабый и ломкий, он едва освещал пространство. Я невольно двинулся, чтобы оглянуться.

— Смотри вперёд! А теперь медленно подойди и ударь в центр пятна света.

Помещение в зеркале наклонилось, моё отражение заклоныло сияние.

— Я не вижу свет, он... у меня за спиной. — Я шептал, словно что-то в зеркале могло меня услышать.

— Посторонись и, как только увидишь, бей!

Я вздохнул. Шагнул влево... и увидел нечто поразительное.

— Что... это... такое?

— Сердце зеркала. Бей! Берегись!

Я ударил. Не сильно, словно не хотел сделать ему больно. Оно легко треснуло.

Я поспешно отступил.

Гигантское зеркало вмиг стало грудой осколков, из которой донёсся голос Пу:

— Возьми кусок стекла. — Я нагнулся и выбрал осколок покрупнее. — И ещё один. Не тот! Не тот! Снизу. Осторожно, не порежься! — Я разгребал осколки. — Чуть левее.

— Что я ищу?

— Увидишь. Вот он!

Я сразу его узнал — треснувшая линза из подзорной трубы!

— Это... сердце зеркала?

— Именно. С него всё началось.

Огромный дворец с окнами в тысячи миров вращался вокруг меня.

— Первый осколок, — продолжил Пу, — отдашь моей матери. Чтобы она могла увидеть меня, когда захочет.

Я поворачивал его, пытаюсь за своим отражением увидеть Пу. Не получалось.

— Сердце зеркала сохранишь.

\* \* \*

— Почему ты остановился? — нахмурилась девочка.

— Это конец истории, — улыбнулся дед.

— Как ты вышел? — спросил мальчик.

— Через тот же вход. Дворца больше не было: я вышел из маленького особняка. Как зодчий и говорил, снаружи прошли дни. По его указаниям тропу разобрали.

— Да какой же это конец? — рассердилась внучка.

— И что всё это значит? — Мальчик потёр подбородок.

— Это значит, что у вашего деда есть... кусочек чуда. — Старик вытащил из кармана свёрток, развернул его и показал разбитую линзу.

— Сердце зеркала?.. — Раскрыв рот, мальчик склонился над мутным стёклышком.

— Почему Пу дал его тебе? — У внучки расширились глаза.

— Чтобы я показал его вам.

— Нам?! — Она захлопала в ладоши.

— Выглядит как обычное стекло! — заключил мальчик.

— Так и есть... для всех, кроме...

— Кроме?.. — Девочка затаила дыхание.

— Посмотри сквозь него. Быть может, ты увидишь что-то иное.

\* \* \*

И запустишь всю круговерть. Один из вас — наверняка.

Так сказал Пу.

— Сохранить? — Моё сердце подскочило к горлу. — Чтобы я мог тебя найти?

— Нет. Ты никогда ничего в нём не увидишь. Но храни его, иначе наши отцы и сёстры не вернуться.

— Для кого же мне его хранить?

— Для ребёнка, чьё воображение сделало возможным... сделает возможным строительство дворца.

— Не понимаю... — Внезапно я ощутил жуткую жажду.

— Что в одном месте кажется впереди, то из другого места — и времени — позади. Я и сам удивляюсь, — в его голосе слышалась улыбка, — но таков мир. Тот ребёнок, когда подрастёт, из сердца зеркала сделает линзу, что преломляет пространство и время... и поместит её в подзорную трубу.

— В ту самую подзорную трубу?.. — Моё горло пересохло, как в тот давний летний полдень.

Он подтвердил.

— Подзорная труба так или иначе попадёт в перемётные сумы царского гонца. Годы спустя, а может, ранее, смотря откуда глядеть, кто-то через ту линзу заглянет в сокрытые откосы мира.

Кто-то. Мой друг.

Глаза жгло, будто в них насыпали песка.

— Но как подзорная труба вернётся... в прошлое?

— Что создаёт волны, которые распространяются во времени — во всех направлениях?

Я вновь увидел Пу, каким знал его всю жизнь, каким он навсегда остался в моей памяти: с выражением мордочки удивлённой лягушки.

— Что ими движет, что их усиливает и умирляет?

Вопрос звучал словно из запредельной дали. Он эхом звенел в моей пустой голове целую вечность.


— Сдаюсь, — вздохнул я.

— Воображение, — ответил он. — Что же ещё?

Сухие глаза, сухое горло, сухое бытие затопил океан невидимых слёз.

Воображение.

Не то, которое было у меня и которым я так гордился.

А какое-то иное, которое тише и глубже... которого я так желал, но никогда не понимал. 



Дарья Сталь

# МАЛАХИТНИЦА

Я шла по тёмным коридорам, кончиками пальцев касаясь влажной стены. Улыбалась, чувствуя на губах кисловатый привкус медной пыли. Гора дышала со мной в унисон. Мне не нужен был свет — я нутром чуяла каждую жилку, каждую тропинку каменную. Но всё же обрадовалась, когда впереди забрезжили изумрудно-золотые проблески. Я вошла под своды огромной пещеры, где раскинулся мой дивный каменный сад, вырезанный с тщанием руками лучших мастеров. Цветы в нём были азуритовые да борнитовые, деревья малахитовые, ягоды купритовые...

— Азурита Гордеевна! — Стук в дверь и оклик Зиночки вырвал меня из видения.

Я моргнула несколько раз, пытаюсь выгнать из головы наваждение. Оно всё чаще приходило без спроса. А с ним меня бросало в омут воспоминаний, из которого выбраться я могла не сразу.

Где я? Небольшая комната без окон. Три жёлтые лампы давали мягкий свет, и в нём бликовали неограниченные минералы, разбросанные по полу, полкам и столу.

Кто я? На столе стояло зеркало. Из него глядела на меня женщина с бледным утончённым лицом. Нос ровный, щёки гладкие без румянца, губы тонкие. Чёрные волосы аккуратно убраны в тугой пучок. В ушах малахитовые серьги-капли, на шее неотполированная жеода в медном панцире. Глаза — медный изумруд.

— Азурита Гордеевна! — Секретарша снова постучала. — Вас Лев Саныч к себе просит! Там, грит, геолог приехал!

Вспомнила. Азурита. Так зовусь для людей последние двадцать лет. Для них имя странное, а мне впору.

— Иду!

Я встала, резким жестом оправила строгое платье и решительно вышла из комнаты.

Обычно я встреч с посторонними избегала. Жила затворницей в цоколе, возилась с камнями в своё удовольствие. Музейному художнику для работы с экспозициями помощники не нужны, а историю края, минералов и месторождений я знала лучше, чем люди. За то меня директор и ценил. Он единственный знал мою тайну: ещё малым дитём был, увидал меня в штольне — его тятя там работал. Да потом и приютил, как Гумёшек не стало... Музейные стены, полные родных камней, защитили меня от небытия.

## Об авторе

Филолог, комьюнити-менеджер, шкипер. Пишет со старших классов, но активно ступила на писательский путь четыре года назад, вдохновившись НРИ.

Автор фантастических рассказов «Переход» (опубликовано в сервисе «Прочитано»), «Интерференция» («Литература») и других, автор фэнтези-романа «Рубиновый орден» («ЛитРес»), поэтического сборника и книги «Сила сообществ» («Бомбора»). Студент школ BAND и CWS, финалист питчингов бюро «Литагенты существуют», участник писательского сообщества «Будь автором».

Рассказ «Малахитница» вошёл в число финалистов школы BAND.

Лёва долго уговаривал меня со столичным учёным встретиться. Увещевал, что то важно для процветания музея. В конце концов я себя уговорить позволила, чтобы ему за добро добром отплатить.

Директор ждал меня на входе в музейный зал.

— О-о, а вот и наш самый ценный специалист. — При моём появлении Лёва разулыбался в седые усы. — Руднева Азурита Гордеевна. И наш гость, геолог из самой Москвы, Горин Степан Петрович.

Степан... талантливый, слову верный, работающий на рень. Но не прельстила его девка-ящерка каменна, ушёл к той, которой обещался. Однако тоска его сгубила. А я оплакивала, хоть и знала, что не видать мне счастья с человеком. Пока душа моя живёт хоть в одном камешке, пока слышу голос камня, людям я чужая...

— Не геолог, а петрограф, если точнее. Структуру горных пород вот изучаю. — Мужчина шагнул навстречу и протянул руку для делового рукопожатия. — Здравствуйте. А ваше имя... это в честь одного из медных карбонатов?

— Да, — ответила я ровно.

Руки не подала, но в глаза ему не могла не смотреть. Другие глаза были, а всё одно — необычные. Тёмно-медные с искринкой, как королёк с витком. В остальном же человек как человек: светловолосый мужчина средних лет в очках, в джинсах да рубашке в клетку. Только понять я не могла, почему так странно рядом с ним себя ощущаю. В том ли дело, что он другого Степана мне напомнил?

Степан Петрович убрал руку, снял очки и начал протирать их краем рубашки, опустив взгляд.

— Азурита, дорогая, устройшь экскурсию господину петрографу? — Лёва прервал неловкую сцену. — Думаю, лучше всего показать экспозиции и там уж ответить на вопросы о наших горах.

— Пожалуйста, — повела я рукой, приглашая Степана пройти в зал. — И спрашивайте, что вам для... статьи или доклада надобно?

— С чего бы начать... Расскажите историю Гумёшек? А там я по пути поспрашиваю о структурах жил.

Я кивнула, задумалась ненадолго, отсеивая в памяти волшебное, словно откладывая в сторону самородки, что человеку видеть негоже. Начала рассказывать историю рудника в Полёвках с его открытия в 1702 году. Смотрела я тогда на копошащихся людей с благосклонностью. Мастеров любила на честность проверять, хороших поощряла. Самой любопытно было узнавать, как они камень видят да какой узор из него сотворить могут. Природная красота хоть и неограниченной хороша, но ограниченной — ещё краше.

Мы останавливались у экспозиций, и Степан Петрович уточнял, в какие годы и на какой глубине добывали минералы. Чем дальше вела я рассказ, тем пуще давняя боль меня мучила. Слово долотом скребли нутро вновь и вновь, опустошая самое сердце. Даром что каменное... Голос мой, впрочем, звучал всё так же ровно. Однако когда часа три спустя в своём рассказе я добралась до затопления рудника, натянутая струна внутри ослабла.



— Так подробно! — восторгался Степан Петрович. — Жаль, я не писал на диктофон. Но, если позволите, я зайду ещё не раз, может, чтобы уточнить у вас детали, пока черновик статьи буду писать.

Я согласилась и улыбнулась ему на прощание. Ушла к себе, размышляя, отчего впервые за долгий срок мне было так спокойно. Лишь опустившись в кресло, поняла, что всё это время не слышала голос камня. Только сейчас, потихоньку, шепотками, возвращался он ко мне. Да только шёпот тот меня не радовал. Ничего хорошего он не обещал, а чудилась мне в нём угроза...

Когда гору мою до дна выработали, начала угасать и моя волшебная сила. В ящерицу обратиться я уже не могла. Как скрываться в стенах — забыла. Медь слушаться перестала. Раньше я с камнями как с добрыми друзьями беседы вела — теперь их перестук всё чаще звучал бессмысленно.

Что станет теперь со мной — в людских книгах не нашлось ответа. Следовало ли мне остаться в горе? Защищать земли, вредя людям? Проклята ли я? Обращусь ли в камень? Я о том не ведала — и никто не ведал.

В следующие две недели Степан Петрович захаживал в музей ещё несколько раз. Я с лёгким сердцем встречалась с ним: то были радостные моменты

тишины, когда я чувствовала себя... собой? Но потом... после спокойствия, что дарили мне эти свидания, шёпот звучал камнепадом, сводил с ума. Сопротивляться ему я была не в силах, садилась в кресло и погружалась во тьму. Теряла счёт времени. В последний раз — то мне уже Лёва рассказал — без памяти бродила по музею, пугая людей пустым взглядом... Зиночка меня после того стала ведьмой звать, а затем и вовсе из музея ушла.

Я не знала, сколько Степан Петрович думал пробыть у нас в городе. Его поездка, конечно, не могла длиться вечно — но когда он предложил «на прощанье» встретиться в кафе, в груди у меня что-то треснуло. Желание согласиться теснил страх перед жестокой расплатой от камней... Но отвергнуть предложение я не смогла.

Готовилась я тщательно: помимо серёг и жеоды из сердечной жилы, что всегда носила на шее, надевала несколько широких браслетов под длинные рукава, а под ворот — тяжёлое ожерелье. Вместо пучка убрала волосы в косу, уложив её короной и спрятав в ней шпильки с малахитовыми бусинами. Даже в пояс мой были вшиты бляшки. Что не могла надеть — то в сумку положила, и всё не просто так, а для того, чтоб камень придавал мне сил за стенами музея. И всё же, едва я сошла с парадной лестницы, меня охватила слабость. Колени подкосились, и я бы так и рухнула наземь, если бы Степан Петрович — он встречал у выхода — не подхватил меня под локоть. Силы начали медленно возвращаться, в голове прояснилось.

— Что с вами, Азурита Гордеевна? — Он выглядел обеспокоенным. — Какие холодные у вас руки! Если плохо себя чувствуете, мы можем перенести встречу...

— Нет-нет, — поспешно ответила я. — Просто оступилась.

Мы под руку дошли до кофейни в соседнем доме. Степан Петрович что-то рассказывал, пытаюсь меня подбодрить, и голос его для меня был медовой рекой, в которой я наслаждалась покоем. Попросив в кафе лишь минеральной воды — в еде и других напитках я не нуждалась, — я продолжила слушать его истории об экспедициях по месторождениям Урала. Лишь раз прервала его, спросив:

— Вы слышали, наверное, о Медной горы Хозяйке, которую на Гумёшках горняки встречали. А в других местах о подобном сказывали? — и дыхание затаила.

— Я не фольклорист, чтобы говорить наверняка. — Он смущённо снял очки и начал их протирать. — Да и времена сейчас не те. Кажется, горняки уже в такое не верят, век технологий всё-таки.

Я неопределённо покачала головой и устремила взгляд в окно, где вовсю щебетали птицы и оливином отливали майские деревья. Что же, значит, найти других духов — таких, как я, — мне вряд ли суждено.

— Я вас чем-то расстроил?

— Что вы, — улыбнулась я, снова глядя в его медные глаза. Призналась: — Наоборот. Хорошо с вами, Степан Петрович.

— Азурита... можно на ты?

Я кивнула, хоть и непривычно было.

— Ты самый ценный самородок, что мне довелось встречать. Мне так хотелось бы остаться, но нужно ехать: работа, понимаешь, командировка закончилась. — Степан сбился на извиняющийся тон, снова снял и принялся протирать очки. — Но я надеюсь, что...

Вдруг накрыло меня такой тоской. Степан снова покидает меня, надо удержать его, заковать, остановить! Но я лишь прошептала:



Роман Новиков



— Приезжайте ещё. — Голос дрогнул. — Как сможете. Я буду вас ждать.

— Тебя, — смущённо улыбнулся он, вернув очки на место.

— Тебя.

Он проводил меня до музея и поцеловал руку, сказав: «До свидания». Я долго смотрела из окна и ощущала, будто снова лишилась чего-то очень важного. И невыносима была мысль о том, чтобы опять погрузиться во тьму и оставаться наедине с видениями под нарастающий гул в голове.

На всём свете был лишь один человек, который мог меня хотя бы выслушать, — к нему и пошла.

Увидев меня, директор молча пригласил в кабинет и запер дверь. Сел напротив, мягко прикоснулся к моему рукаву:

— Что с тобой происходит, Хозяюшка, расскажешь?

Я вздрогнула, услышав старое имя.

— Запуталась я, Лёва. — Я смотрела на старого друга, но перед глазами будто пелена стояла. — Камни царствуют в голове моей. Вода застилает взор мой. Открою глаза — Степана вижу. Закрою глаза — тону в темноте, где утонул дом мой, родная гора, которой больше нет...

— Ну, с камнями, допустим, понятно всё. Но Степан Петрович тут при чём? — удивился Лев Саныч.

— Другого напомнил. Рядом с ним тихо... Ни грохота, ни перезвона, ни шепотка... Спокойно. Почти как раньше. Смеяться хочется, радоваться. Но как уходит он, так мне хуже становится. Злятся камни, гневаются...

— Вот оно что. — Лёва откинулся в кресле и принялся усы седые поглаживать. — Есть у меня мыслишка, хоть тебе она, может, и не понравится.

— Говори! — Я подалась вперёд, и казалось мне, что его серые глаза отчего-то надо мной смеются.

— Вот ты думала всё, что тебе дальше делать. И как будто вот он, ответ-то. Сам к тебе пришёл. Может, Степан — это твой шанс?

— Что хочешь ты этим сказать?..

— Ты говоришь, не первый это Степан у тебя? А с прошлым что было?

Я задумалась, как ответить. Но едва мы замолчали, грохот камня опять в виски ударил со всей мощи, и я проговорила нехотя:

— Женой ему хотела стать. Он ушёл к невесте своей. Но по мне тосковал... Так и сгинул в итоге, и я его многие лета оплакивала.

— Полюбила ты его, видать. Любовь у нас во всех сказках всему голова, разные проклятия снимала. Ну вот и надо тебе, как теперь говорят, гештальт-то закрыть.

— Что?

— Сама же чувствуешь, что рядом с ним тебе надо быть. Отдай парню самое дорогое. Пусть он теперь горой твоей будет. Коли хочешь стать кем-то другим — выходи из своей породы.

— Так уехал он... — без надежды прошептала я.

— Ну коли надумаешь вернуть, так я подсоблю, — подмигнул Лев Саныч.

На том и расстались.

Но после мне не было покоя. Каменные голоса разбивали меня на множество частей, шептали обо всех временах и воспоминаниях разом, пытались вернуть меня в гору или гору в меня, да только не было ж её рядом... Чего я не делала, лишь бы уговорить их! Отвлечёшься пыталась, выдумывала новые экспозиции. За резак взялась, даром что не научена была им пользоваться. Выкинуть из головы образ Степана пыталась, забыть его клялась, но ничего не помогало! Яростный гул всё нарастал, звучал всё дольше, заглушая весь мир.

Проникал во сны. Крал меня из яви. То и дело обнаруживала я себя там, куда ходить не собиралась. Что-то гневно приказывала работникам музея, чьи имена забыла. А однажды ночью разбила витрину, чтобы достать большой самородок, к которому неистово хотелось прикоснуться.

В конце концов заперлась в подвале своём, чтобы никому не навредить невольно...

*Вновь и вновь оказывалась я в саду каменном. Глядела да нарадоваться не могла, каким сделали его талантливые камнерезы за минувшие века. Но каждый раз трезвон — прежде тонкий, почти стеклянный — нарастал, превращаясь в дребезжание, пока не становился невыносим. Рокотом камней меня было не удивить — но с этим звуком приближалась ко мне вся боль, вся печаль природная. Тысячи острых кристаллов разрастались и поглощали меня — и хотелось закрыть уши, зажмуриться, не видеть... как водой сносит мой исконный дом.*

— Азурита! — Кто-то тряс меня за плечо.

Я посмотрела на человека. «Как посмел!» — громыхнуло в голове. Жёстко перехватила руку и отвела от себя.

— Не смей прикасаться ко мне!

Мужчина переменялся в лице, оглянулся через плечо на кого-то.

— Я говорил, она не совсем здорова. — Второй покачал седой головой. — Но вы можете ей помочь, поверьте. Она вас звала.

— Азурита, милая... это я, Степан, — вновь заговорил светловолосый в очках. — Поедем со мной?

Я смотрела на него непонимающе, но гул в голове постепенно стихал.

— Степан... — одними губами прошептала я, и имя его перекатилось горькой травинкой на языке.

Дух мой тянулся к нему как к огоньку, что дарит покой. Грохот камней в голове всё угасал. Всё яснее я видела в его золотисто-медных глазах что-то родное, что манило меня и делало живой.

Повинуясь порыву, я сняла с шеи амулет с жеодой из малахита. Последний камень из моей сердечной жилы. Самая суть моя, самое дорогое, что у меня осталось.

— Примите, пожалуйста, — тихо проговорила я, глядя на Степана. Вечно холодные руки защекотало тепло. — Это подарок...

И когда он взял амулет, я погрузилась в тихую темноту.


\* \* \*

Я проснулась от тёплого луча солнца на лице. Потянувшись встать, открыла глаза.

Меня заботливо уложили на софу в кабинете Льва Александровича, на третьем этаже музея, укрыли одеялом. Я вновь сомкнула веки, прислушалась к себе. Голова была ясной. Тело ощущалось иным — незнакомым, но тёплым, настоящим. Растрёпанные волосы щекотали шею. В животе что-то тянуло и урчало. Я потёрла его и осознала, что теперь мне придётся не только пить воду.

Сев, я увидела Степана, уснувшего прямо в директорском кресле. Он выглядел уставшим и лохматым, очки съехали на кончик носа и едва не падали. На груди его висел малахитовый амулет. Моё сердце гулко ухнуло, и я вдруг едва не задохнулась от затопившей меня нежности.

Стало так страшно и так хорошо! Вот, значит, каково это — быть человеком?..

Теперь я могу идти куда угодно. Наслаждаться свободой. Любить. И пусть у меня нет больше вечности, но у меня есть собственная жизнь. 



# КИБЕРПАНК ИЗУМРУДНОГО ГОРОДА



ЛЮБЫЕ СОВПАДЕНИЯ С ЧЕМ БЫ ТО НИ БЫЛО СЛУЧАЙНЫ.  
СЮЖЕТ: ЕВГЕНИЙ ПЕКАО  
ХУДОЖНИК: РУСТАМ ХА



# ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ПОДКАСТ

НЕ ТОЛЬКО ЧИТАЙ, НО И СЛУШАЙ!

Регулярно  
выходит  
с 2020 года

Более  
**150 выпусков**

Актуальные  
и **вечные** темы

Возможность  
**услышать голоса**  
любимых авторов  
и редакторов

Доступно на всех  
**ключевых**  
подкаст-платформах!

Эксклюзивные  
эпизоды на  
**[boosty.to/mirf.podcast](https://boosty.to/mirf.podcast)**





# Древние настольные игры

Когда мы садимся за игровую доску, то редко задумываемся о том, сколько времени прошло с момента, когда два человека впервые расчертили песок перед собой и расставили там камешки. А между тем это случилось по-настоящему давно... Но лишь некоторые игры дожили до наших времён: большая часть осталась в легендах или в захоронениях древних владык.

Этот спецвыпуск посвящён истории настольных игр. Мы расскажем о том, какими они были на протяжении долгих тысячелетий, пока не приняли современную форму, — и, конечно, попробуем в них сыграть!

## В номере:

- **Игры всех цивилизаций:** Древний Шумер и Древний Египет, Китай периода Сражающихся Царств и Рим времён Античности, Скандинавия викингов и забытые африканские королевства — всегда и везде люди играли в настолки.
- **Игры всех времён:** вы пройдёте путь из седой древности через Античность, Средневековье и Возрождение — к самому началу эпохи массового издательства.
- **Реконструкции забытых правил:** вы сможете сыграть в игры, в которые никто не играл уже несколько тысяч лет.

