

# Мир Фантастики

mirf.ru

259 ИЮНЬ  
2025

16+

ЗЕЛЁНАЯ  
РЕВОЛЮЦИЯ  
Экотехнологии  
будущего

«ХЬЮСТОН,  
У НАС  
ПРОБЛЕМА!»

Как снимали  
«Аполлон-13»

МАЛИНОВЫЕ  
КОЛЬЧУГИ

Новое русское фэнтези



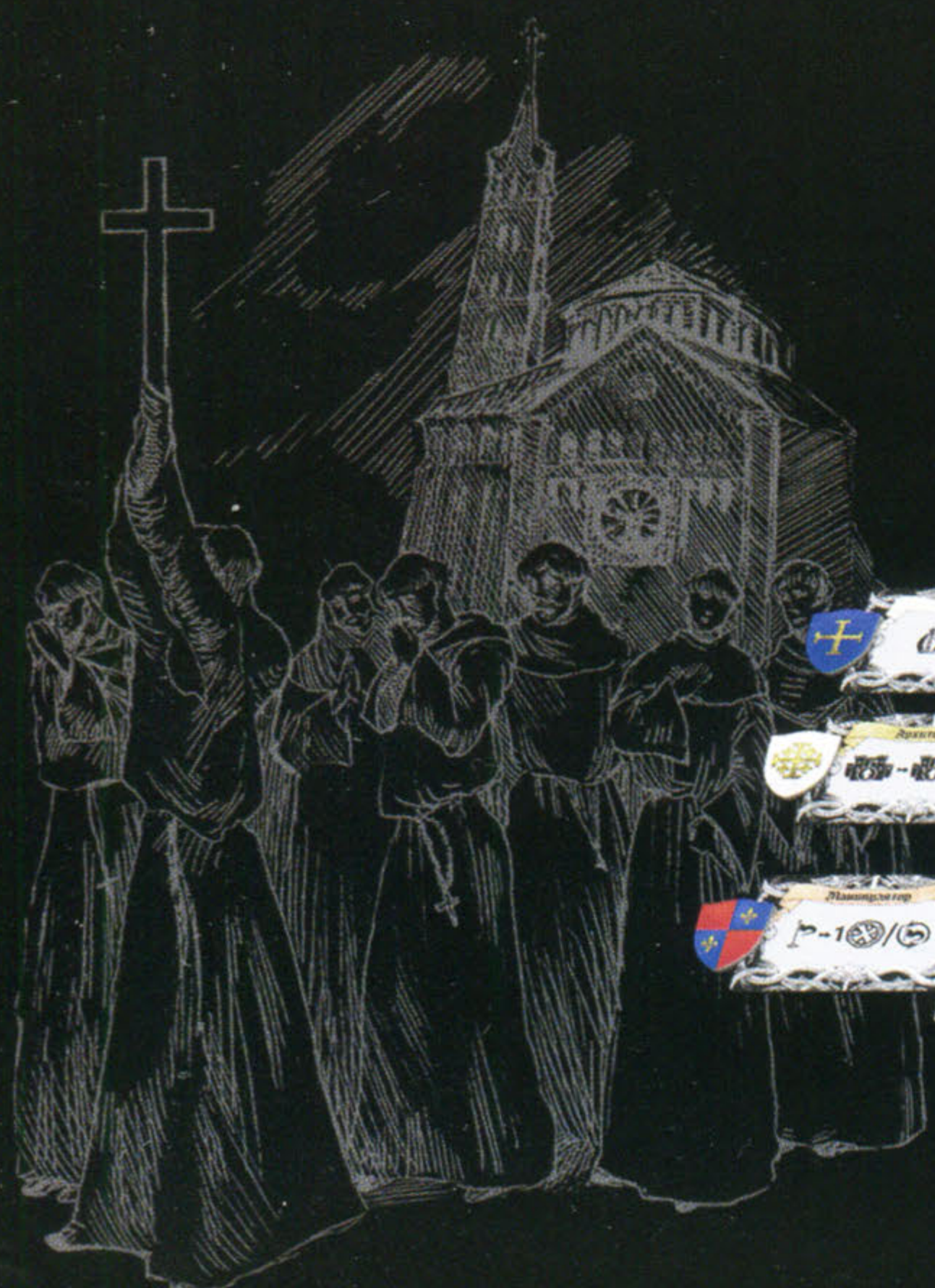


# КРЕСТОНОСЦЫ

1099 год. Крестоносцы штурмом берут Иерусалим. На землях Леванта одно за другим появляются новые христианские государства. Однако борьба ещё не закончена. Пока одни выстраивают оборону от постоянных набегов сарацин — арабских племён, требующих реванша, — другие сражаются между собой за контроль над торговлей и милость Ватикана...

Откройте для себя масштабную стратегию на стыке механик евро и контроля территорий. Возглавьте одно из четырёх молодых государств и погрузитесь в эпоху между Первым и Вторым крестовыми походами. Вас ждёт игра, основанная на реальных исторических событиях.

Захватывайте и укрепляйте города, разбивайте отряды сарацин, посылайте в другие земли епископов и шпионов. В игре множество способов прийти к победе, и лишь один из вас будет править Землёй обетованной.







Художник: Роман Новиков

## Здравствуйте, уважаемый читатель!

Новые звёзды зажигаются на наших глазах. Одни авторы постепенно идут к успеху, шаг за шагом, с каждым релизом разгораясь всё ярче, пока их сияние становится невозможно игнорировать. Другие взрываются сверхновой, ослепляя с первого же раза, но потом быстро схлопываются, оставляя вместо себя облака туманностей. Не будем забывать и про старых звёзд-гигантов: одни продолжают гореть на небосклоне, другие же давно утратили яркость и теперь способны удерживать на своих орбитах разве что самых преданных поклонников. Тем не менее за прошедшие годы рисунок созвездий изменился, и на небесной сфере фантастики зажглось немало новых светил: от Романа Суржикова до Лии Арден. Их тоже ждёт разная судьба: кто-то, несмотря на внушительные тиражи, будет забыт, кто-то, наоборот, разгорится ярче, — но эти имена точно нужно запомнить. Именно им — тем, кто формирует новый облик русскоязычного фэнтези, — и посвящён обзор Бориса Невского со с. 4.

Роберт Эггерс — другая восходящая звезда фантастики — проснулся знаменитым после своего первого полнометражного фильма, «Ведьма». Следующие его проекты: хтонический «Маяк», эпический «Варяг» и готический «Носферату» — также получили немало зрительского внимания и, что не менее важно, собрали немалую кассу. Каждый новый фильм Эггерса становится событием — и на с. 58 Ангелина Лисицына разбирается, что объединяет работы будущего классика.

Не тускнеет и звезда Хидэо Кодзимы — несмотря на уход из принёсшей ему славу студии Konami, закрытие Р.Т. и то, что с тех пор у него вышла всего лишь одна авторская игра. Зато какая — Death Stranding прогремела на весь мир! Совсем скоро состоится релиз второй части, поэтому самое время освежить в памяти события игры 2019 года (с. 10).

Конечно, это далеко не все интересные материалы номера. В «Игровом клубе» мы вспоминаем серию видеоигр Deus Ex, которой в этом месяце исполняется 25 лет (с. 68). В «Книжном ряду» вас ждёт беседа с писательницей и редактором Евгенией Сафоновой, чьи статьи вы наверняка не раз встречали на страницах нашего журнала (с. 44). А в «Машине времени» Антон Первушин рассказывает несколько историй о том, как полёт в космос обернулся долгой прогулкой (с. 84).

Приятного чтения!

**Сергей Серебрянский**  
Главный редактор





## СПЕЦМАТЕРИАЛ МЕЧ И МАГИЯ XXI ВЕКА



## ВРАТА МИРОВ ПОД СТРАХОМ СМЕРТИ



## КНИЖНЫЙ РЯД «Я ОБОЖАЮ СКАЗКИ-ПЕРЕВЕРТЫШИ»

### РЕДАКЦИЯ

**Главный редактор**  
Сергей Вацлавич Серебрянский

**Выпускающий редактор**  
Евгений Пекло

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

**Дизайн и вёрстка**  
Денис Недыпич, Анна Григорьева

**Корректоры**  
Ольга Криворучко

### Над номером работали

Дарья Беленкова, Галина Бельтюкова, Александра Горелая, Артём Дубровский, Дмитрий Злотницкий, Инар Искендириова, Ольга Климчук, Анна Мистунина, Рона Михайлова, Филипп Молодковец, Ксения Осминина, Антон Первушин, Ангелина Лисицина, Ульяна Скибина, Денис Старостин, Игорь Хованский, Диана Чайковская, Зоя Чернова, Лилия Чужова, Кирилл Шайдуров, Максим Эверстов

**ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»**  
105005, Россия, г. Москва,  
ул. Бауманская, д. 11, стр. 8  
Телефон: +7 (495) 984-53-83  
Сайт: [hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)

**Общее руководство**  
Михаил Акулов

**Руководство производством**  
Иван Попов

**Операционный директор**  
Сергей Родионов

**Директор издательства**  
Александр Киселев

**Старший дизайнер-верстальщик**  
Иван Суховей

**Менеджер по рекламе**  
Никита Панков ([nikita.pankov@hobbyworld.ru](mailto:nikita.pankov@hobbyworld.ru))

**Руководитель отдела PR**  
Катрин Пыхтеева ([pr\\_hw@hobbyworld.ru](mailto:pr_hw@hobbyworld.ru))

**Создатель «Мира фантастики»**  
Николай Пегасов

### Адрес редакции

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

**Учредитель журнала**  
Сергей Вацлавич Серебрянский

**Журнал издан при поддержке CrowdRepublic**

**Исполнительный директор**  
Милена Ковтунова

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

**Почётные спонсоры — 2025**  
Вадим Божко, Сергей Воинков (Leonius), Тигран Казарян, Д. Д. Котов, Константин Крамлих, Жанна «Мог» Пояркова, Григорий (ILInessoid) Ревенко, Дмитрий (Цахес) Третьяков, Александр Шепард, Денис Яруллин

**Отпечатано в типографии ООО «Медиа Гранд»**  
152900, Ярославская область, г. Рыбинск,  
ул. Орджоникидзе, 57 • [mediagrandprint.ru](http://mediagrandprint.ru)

**Рекомендуемая розничная цена 490 рублей**  
Тираж 4000 экз.  
Выход в свет: 13.06.2025

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





2024, FOCUS FEATURES / Aidan Monaghan

58

ВИДЕОДРОМ  
ХАОС ПРАВИТ ВСЕМ



Ion Storm

68

ИГРОВОЙ КЛУБ  
БОЖЕСТВЕННАЯ ТРАГЕДИЯ



Esperanto Filmoj, Heyday Films, Warner Bros. Pictures

84

МАШИНА ВРЕМЕНИ  
«ЗАБЫТЫЕ» НА ОРБИТЕ



ФАН ХУДОЖНИК ПОЛИНА КИРИЛЛОВА

## СПЕЦМАТЕРИАЛ

4 Новое русское  
фэнтези XXI века

## ВРАТА МИРОВ

10 Мир  
Death Stranding

22 Самые-самые...  
добрые  
драконы

## КНИЖНЫЙ РЯД

30 Книги  
месяца

44 Беседа  
с Евгенией  
Сафоновой

## ВИДЕОДРОМ

50 Как создавался  
«Аполлон-13»

58 Фильмы  
Роберта Эггерса

## ИГРОВОЙ КЛУБ

68 История серии  
Deus Ex

80 Варгейм  
Star Wars: Legion

## МАШИНА ВРЕМЕНИ

84 Экспедиции,  
застравшие в космосе

90 Экология  
будущего

## ФАН

96 Художник  
Полина Кириллова

106 Ольга Салоник  
«Измерение времени»

110 Наталья Максимова  
«Голос Алии»

112 Зона комикса: Роман  
Файницкий, Рустам Ха  
«Там, где драконы»

## 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  
Полина Кириллова

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

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

### НАГРАДЫ «МИРА ФАНТАСТИКИ»

ESFS Awards  
«Best Magazine» (2006, 2021)

Бронзовый  
Икар (2006)

Премия имени  
Александра Беляева (2006)

Дюрандаль (2006)

Премия имени  
Александра Беляева (2008)

Приз имени  
Ивана Ефремова (2008)

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

Странник (2009)

Роскон (2011)

Фантассамблея (2013)

### «МИР ФАНТАСТИКИ» В СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЯХ

vk.com/mirfantastiki

x.com/Mir\_Fantastiki

youtube.com/user/MirFantastiki

t.me/mirf\_ru

### АВТОРСТВО В «МИРЕ ФАНТАСТИКИ»

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

### ПОДПИСКА В КАТАЛОГАХ

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

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





Текст: Борис Невский

# МЕЧ И МАГИЯ XXI ВЕКА

## Новое русское фэнтези

Фэнтези как жанр широко распространилось среди отечественных авторов и читателей лишь под занавес XX века. В первой половине 1990-х прилавки постсоветского пространства заполонили книги западных авторов, но уже к концу десятилетия их захлестнула волна подражаний. Постепенно подражаний становилось всё больше, и примерно к середине нулевых русскоязычное фэнтези безоговорочно захватило российский и окрестные рынки.

Ныне на дворе 2025-й, прошла уже четверть нового века, сменилось как минимум одно поколение читателей. У них иные вкусы, им интересны другие темы, направления и, естественно, авторы.



Однако тут надо сделать важную оговорку. Многие пионеры русскоязычного фэнтези, шедшие в авангарде распространения жанра, действительно оказались забыты: кто-то переключился на другой жанр, кто-то утратил вдохновение и вообще перестал сочинять, кто-то не способен более держать планку качества и растерял даже самых верных поклонников, а иных и вовсе уже нет среди нас. Но некоторые авторы из «старой гвардии» продолжают работать в жанре и не только удерживают внимание старых читателей, но и завоёвывают любовь новых.

В этом материале мы уделим внимание и мэтрам, и талантливым новичкам, и просто крепким, состоявшимся авторам — всем, чьё творчество популярно у читателей здесь и сейчас.

Для современной отечественной фантастики в целом характерно, что автору для популярности вовсе не обязательно издаваться «в бумаге». Есть сетевые самиздатовские сервисы, литературные порталы, цифровые издатели — и немало авторов идёт именно таким путём. По крайней мере поначалу.

## Эпическое фэнтези

Высокое эпическое фэнтези — жанровая база. Толкин, Мартин, Аберкромби популярны всегда и везде. В России долгое время наиболее значимыми в этом направлении были два автора: Ник Перумов и Вера

Камша. Но сейчас ситуация изменилась. Тиражи Перумова, несмотря на плодovitость автора, сильно сократились, и ни одну из его книг последних лет нельзя назвать большим событием. Камша, в свою очередь, не спешит выпускать финал «Отблесков Этерны», что стоило циклу множества читателей — в этом проглядывает печальная аналогия с мартиновской сагой. А про финал «Хроник Арции» — роман «Дикий ветер», ожидаемый с 2003 года, — похоже, и вовсе стоит забыть. Как и Перумов, писательница продолжает публиковаться, но её новые произведения тоже не вызывают такого бурного интереса, как раньше.

Но кто же пришёл им на смену? Писать эпопеи сложно, не так много авторов способны замахнуться на работу такого масштаба — и, главное, достойно с ней справиться. Так что выбор преемников на самом деле невелик.

Из общей массы выделяется **Роман Суржиков**, автор масштабной эпопеи «Полари» (2019–2024). В ней есть все типичные приметы жанра: обилие героев, множество интриг и секретов, грандиозные битвы и локальные схватки, беспощадная борьба за власть на нескольких уровнях, проработанная мифология, детально прописанный мир. Пожалуй, именно этот писатель сейчас наиболее популярен у любителей эпического фэнтези.

Проблема в том, что Суржиков публикуется прежде всего в интернете. Лишь дебютный роман его цикла,

«Стрела, монета, искра», вышел в традиционном печатном виде — и тогда, в 2019 году, особого внимания к себе не привлёк. Все последующие тома появлялись сразу в Сети и распространялись в электронном виде. Правда, с 2022 года цикл всё-таки выходит на бумаге под эгидой крупнейшего фантпортала Рунета «Лаборатория фантастики» — в шикарном издании с иллюстрациями и картами, но... довольно небольшим тиражом: менее тысячи экземпляров.

Множество обычных поклонников фэнтези высоко оценивают качество текстов Суржикова, хотя критики относятся к его творчеству более прохладно. Они обращают внимание на заметные заимствования из произведений Брендона Сандерсона, стилистические огрехи, излишнюю затянутость и не слишком убедительный финал.

**Алексей Пехов** давно считается ведущим автором отечественного авантюрно-героического фэнтези, однако его цикл «Синее пламя» (2014–2023), который начинался в привычном для писателя направлении, примерно с третьего романа («Талорис») свернул на рельсы эпика. Это сильно не понравилось многим преданным фанатам Пехова — зато привлекло поклонников эпопей. В целом цикл называют любопытным, но неровным, и вполне возможно, что для Пехова это был лишь разовый эксперимент на не самом привычном жанровом поле.

Также немалой читательской популярностью пользуется творчество

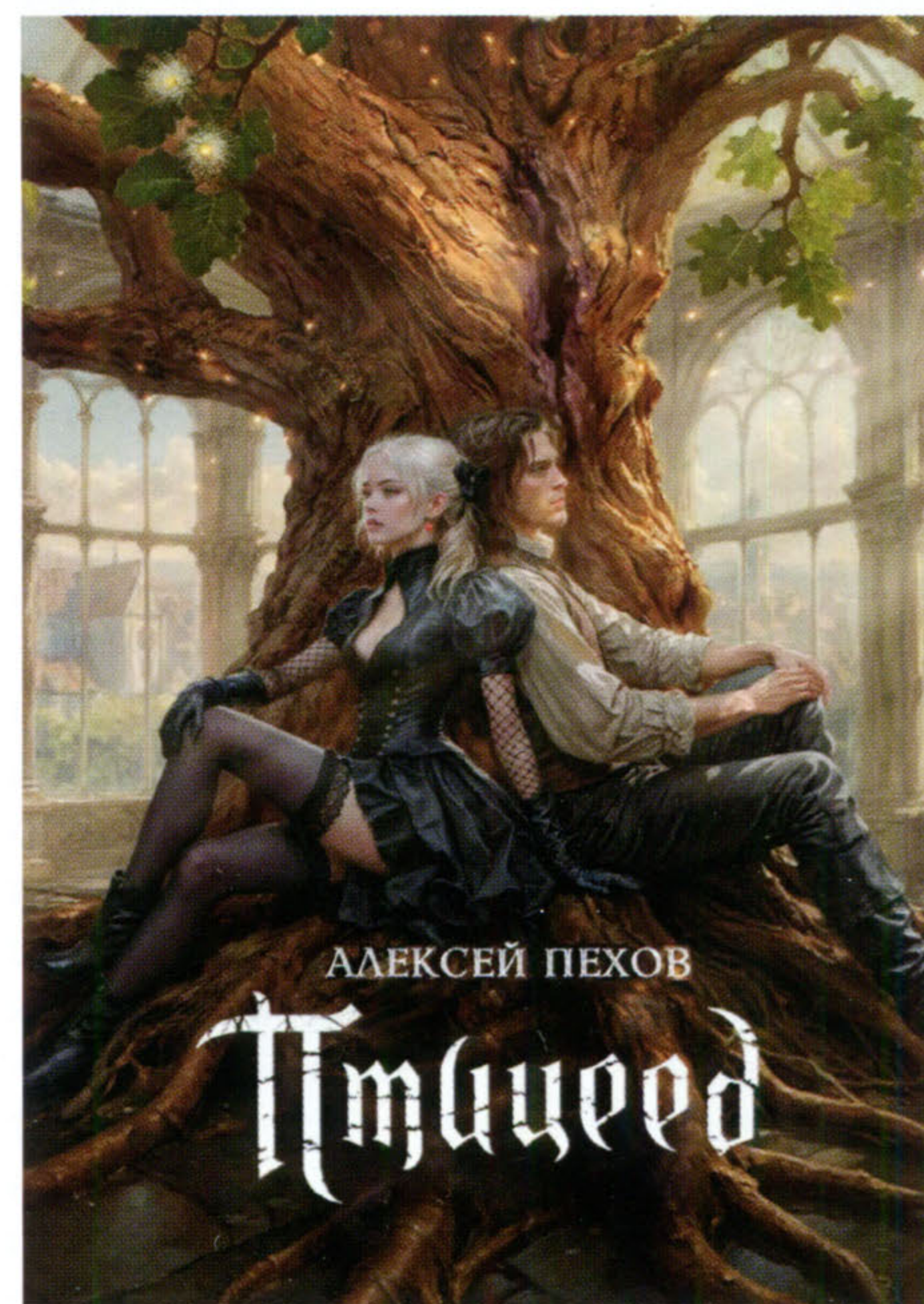
«Полари» издаётся шикарно, но мизерным тиражом



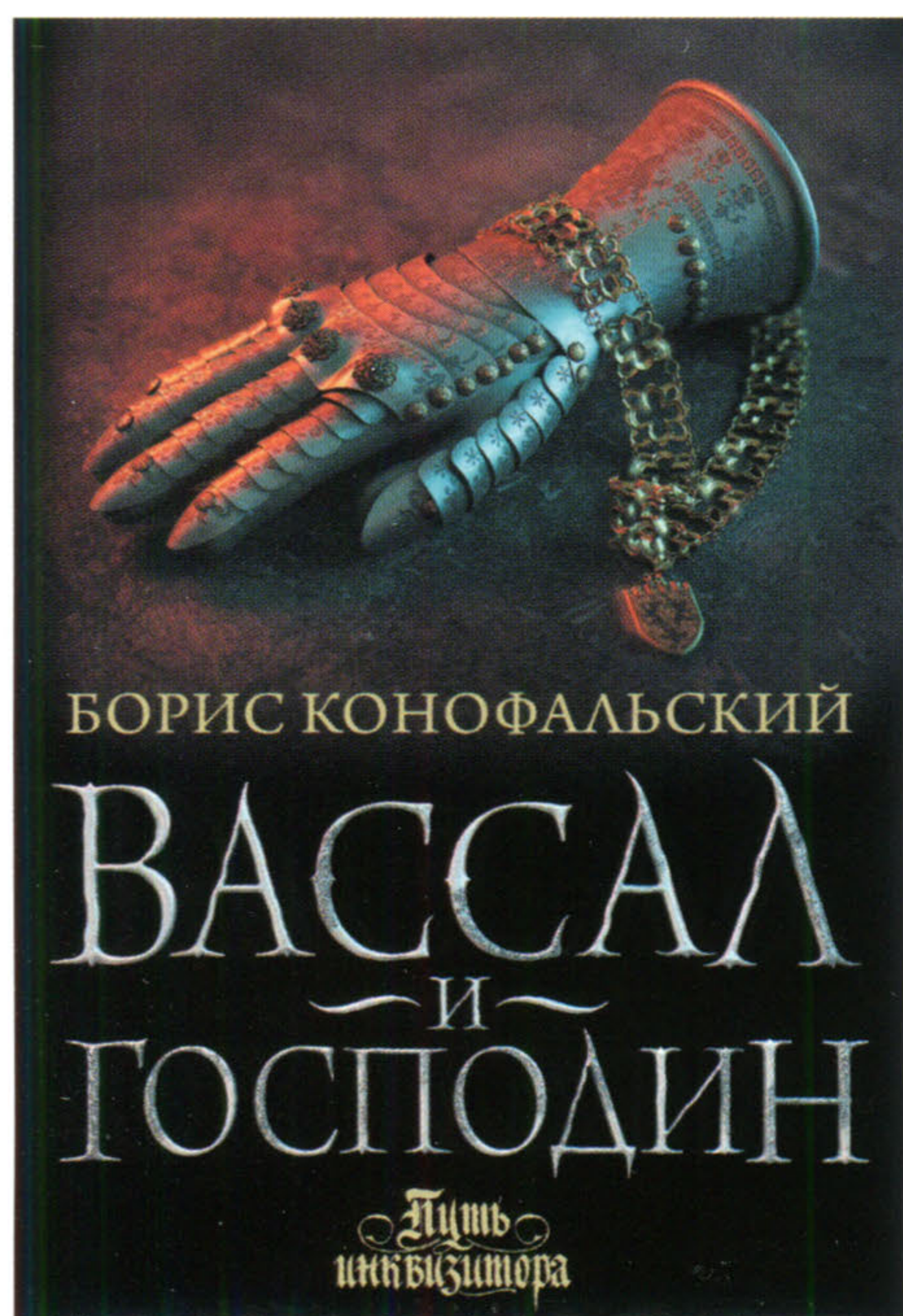
«Королевская кровь»: эпопея про сильных женщин



Алексей Пехов по-прежнему хорош в приключениях



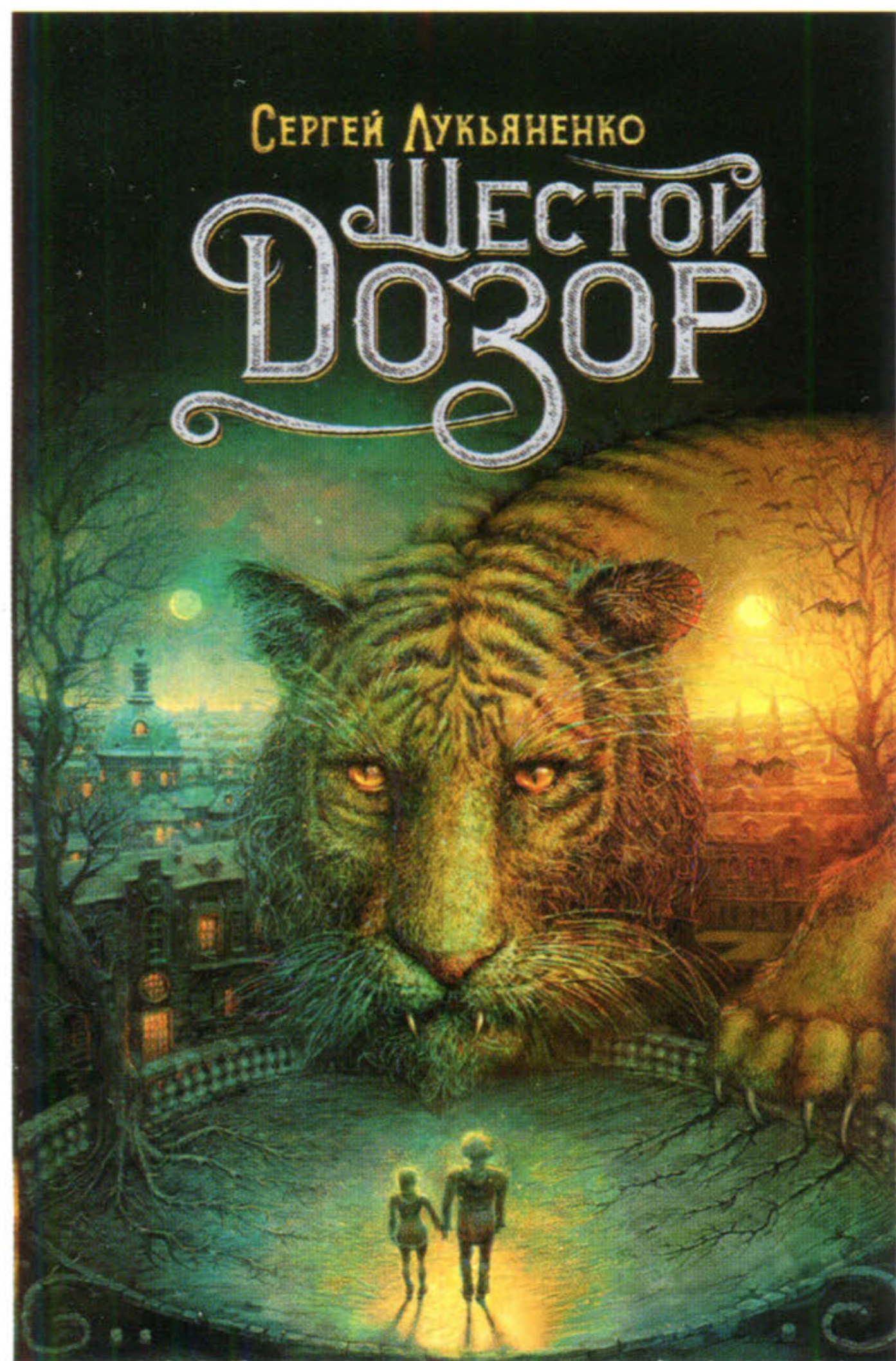




Инквизитор, герой нашего времени

**Ирины Котовой.** Её цикл «Королевская кровь» выходит по сей день с 2015 года и трансформировался в эпопею постепенно. Начинаясь он как достаточно типичное любовное фэнтези с авантурным сюжетом и обилием интриг, однако вскоре — тоже примерно с третьей книги — повествование принялось выходить за пределы этих тесных рамок. Со временем число персонажей множилось, события становились масштабнее, интриги — изощрённее, а приключения — головокружитель-

Последний дозор? Или нет...



нее. Правда, под строгие критерии высокого фэнтези романы Котовой всё же не подпадают.

### Героическое и приключенческое фэнтези

Для этого жанрового направления характерны яркие герои, которые переживают приключения в магическом мире; в качестве вторичного дополнения можно использовать что угодно, от попаданчества до стимпанка.

В этом сегменте не сдаёт позиций супружеский дуэт упомянутого **Алексея Пехова** и **Елены Бычковой** (впрочем, издатели предпочитают ставить на обложки имя одного Алексея). Как раз недавно писатели подкрепили своё реноме: в 2024 году вышел их свежий роман «Птицеед», первая часть нового цикла «Птицы и солнцесветы».

А вот **Мария Семёнова**, завоевавшая любовь читателей циклом «Волкодав», в последние годы, наоборот, сбавила обороты. Вот уже с десятков лет почти все её книги выходят в соавторстве, из сольных же проектов наиболее свежий — пока не завершённый цикл «Братья». Писательница слишком глубоко погрузилась в воссоздание антуража вымышленного славянского средневековья, что, по мнению некоторых читателей и критиков, негативно сказалось на увлекательности сюжета, логичности событий и реалистичности поведения героев. Несмотря на это, поклонников у Семёновой по-прежнему много.

В последние годы устойчивую известность обрёл очень плодовитый автор **Андрей Васильев**: за десять лет он выпустил с полсотни романов. Естественно, при таком количестве качество его книг сильно разнится — но гепталогия «Ученики Ворона» (2016–2020) выделяется в лучшую сторону. История воришки, который волей судьбы занял место мелкого аристократа, стал подмастерьем мага и принял самое непосредственное участие в потрясших континент масштабных событиях, полюбилась многим читателям авантурной героики.

Немало поклонников завоевал стартовавший в 2018 году цикл **Бориса Конофальского** «Путь инквизитора». На сегодняшний день в нём насчитывается несколько подциклов, куда входят уже пятнадцать романов, и три начальных очень неплохи — несмотря на то что оттуда явно проглядывают уши инквизиторского цикла Яцека Пекары.

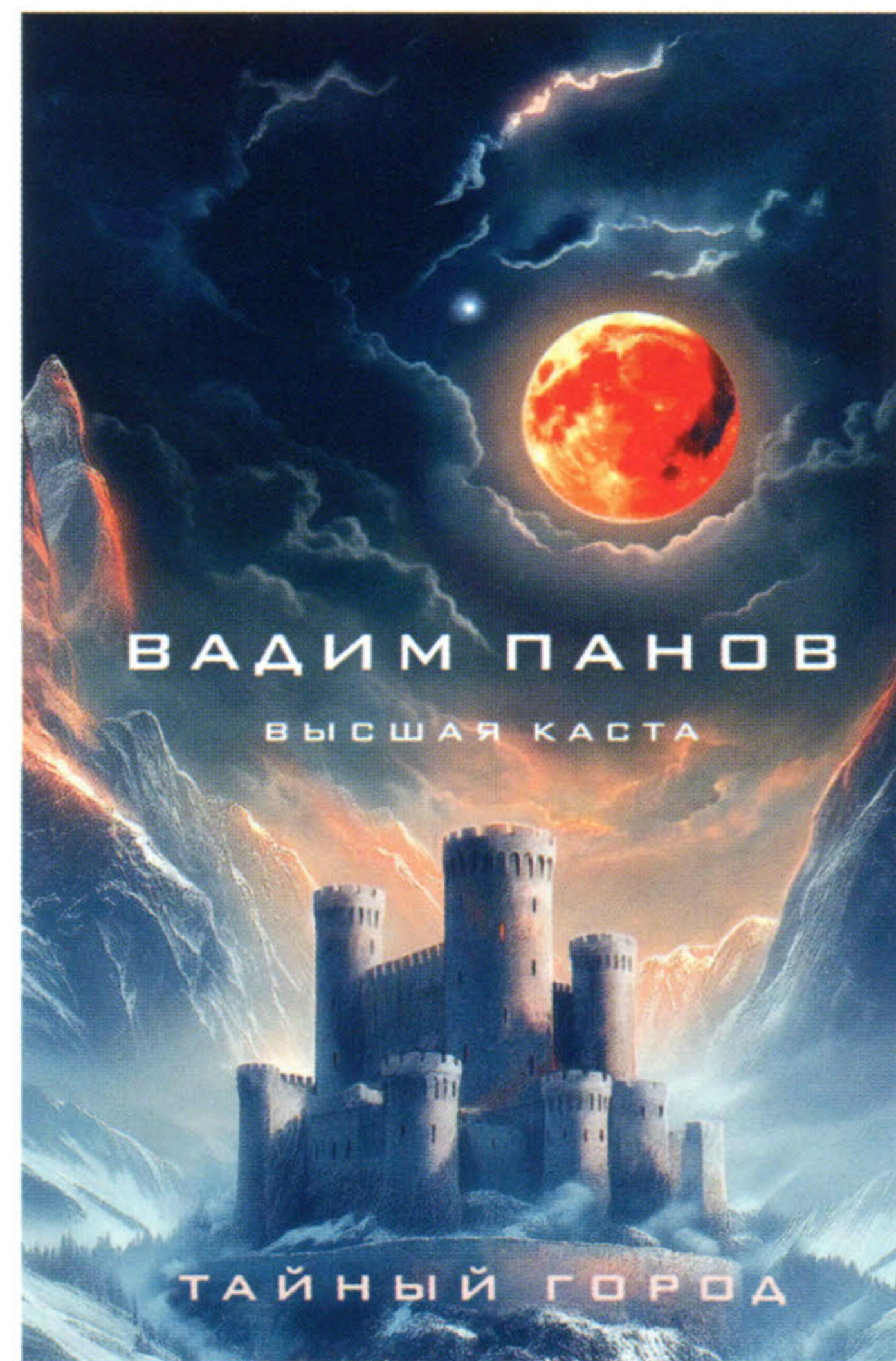
### Тёмное фэнтези и grimdark

Тёмное фэнтези способно принимать разные формы — главное, чтобы мороз по коже и натурализм через край: кровь, грязь, мерзость... Жестокие герои, живущие в жестоком мире, при этом действие может происходить где угодно, хотя чаще всего авторы стилизуют свои сеттинги под магическое средневековье.

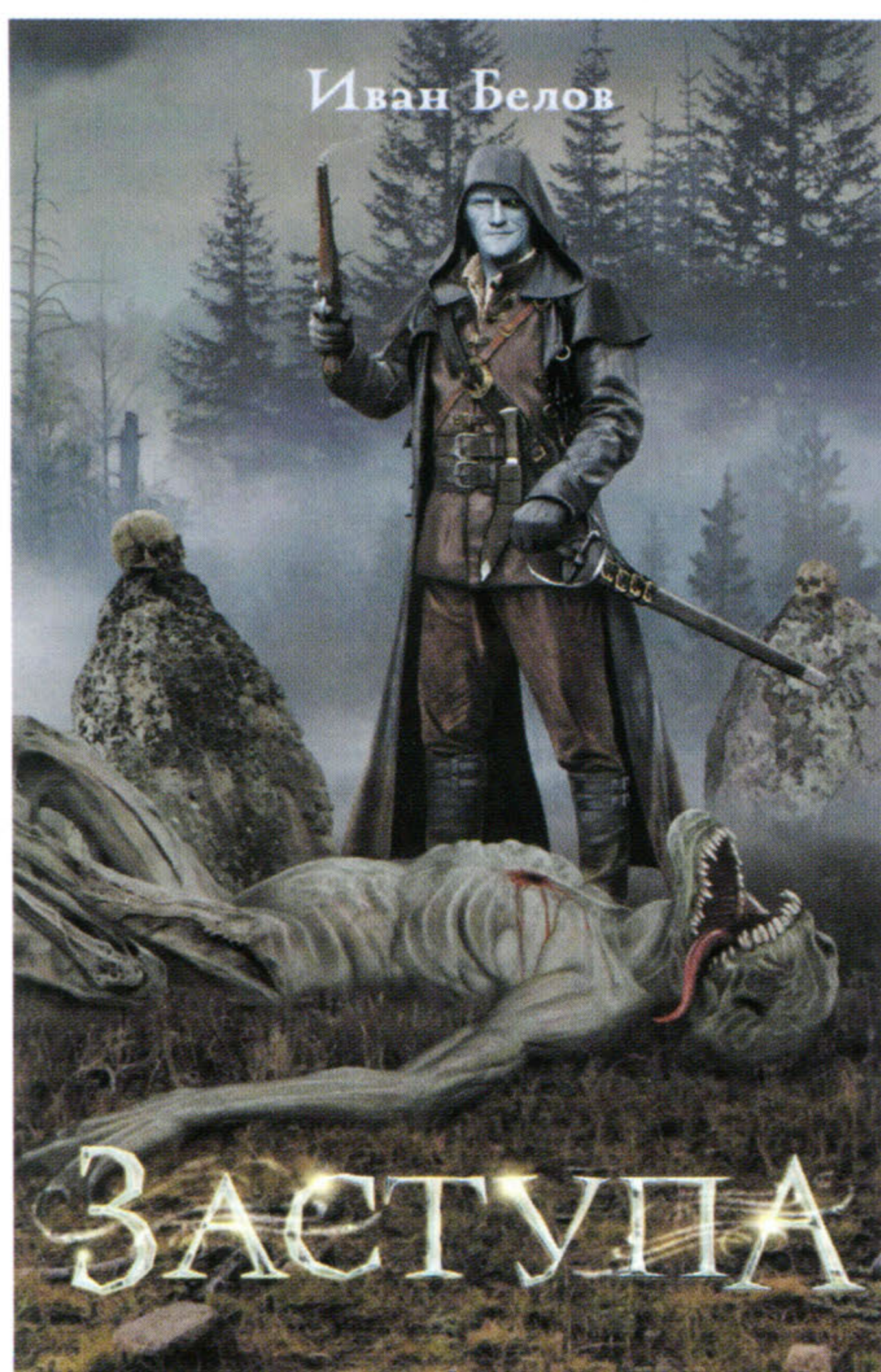
В былые времена «тёмные» направления мало привлекали отечественных авторов фантастики. Хотя отдельные удачные попытки были: пара романов Юлии Остапенко, начальные книги супругов Дяченко, — должного развития ни одна из них не получала. Но так как подобных зарубежных книг полно, отечественные авторы то и дело пытаются погрузить своих читателей во мрак.

Как мы уже упоминали, сейчас авторы часто начинают публиковаться в интернете и уже потом переходят в привычный бумажный формат. Именно таков был путь **Ивана Белова**, автора повестей и рассказов о вурдалаке Рухе Бучиле — истребителе чудовищ в антураже альтернативно-магической Руси позднего средневековья. Цикл Белова «Заступа» шёл к читателю постепенно, через сетевой самиздат и разовые публикации в антологиях, пока не попал в поле зрения издательства «АСТ». После этого автор, как говорится, «проснулся знаменитым». А ведь впереди ещё выход

«Тайный город» всё ещё строится







Русский grimdark: мрак и ужас

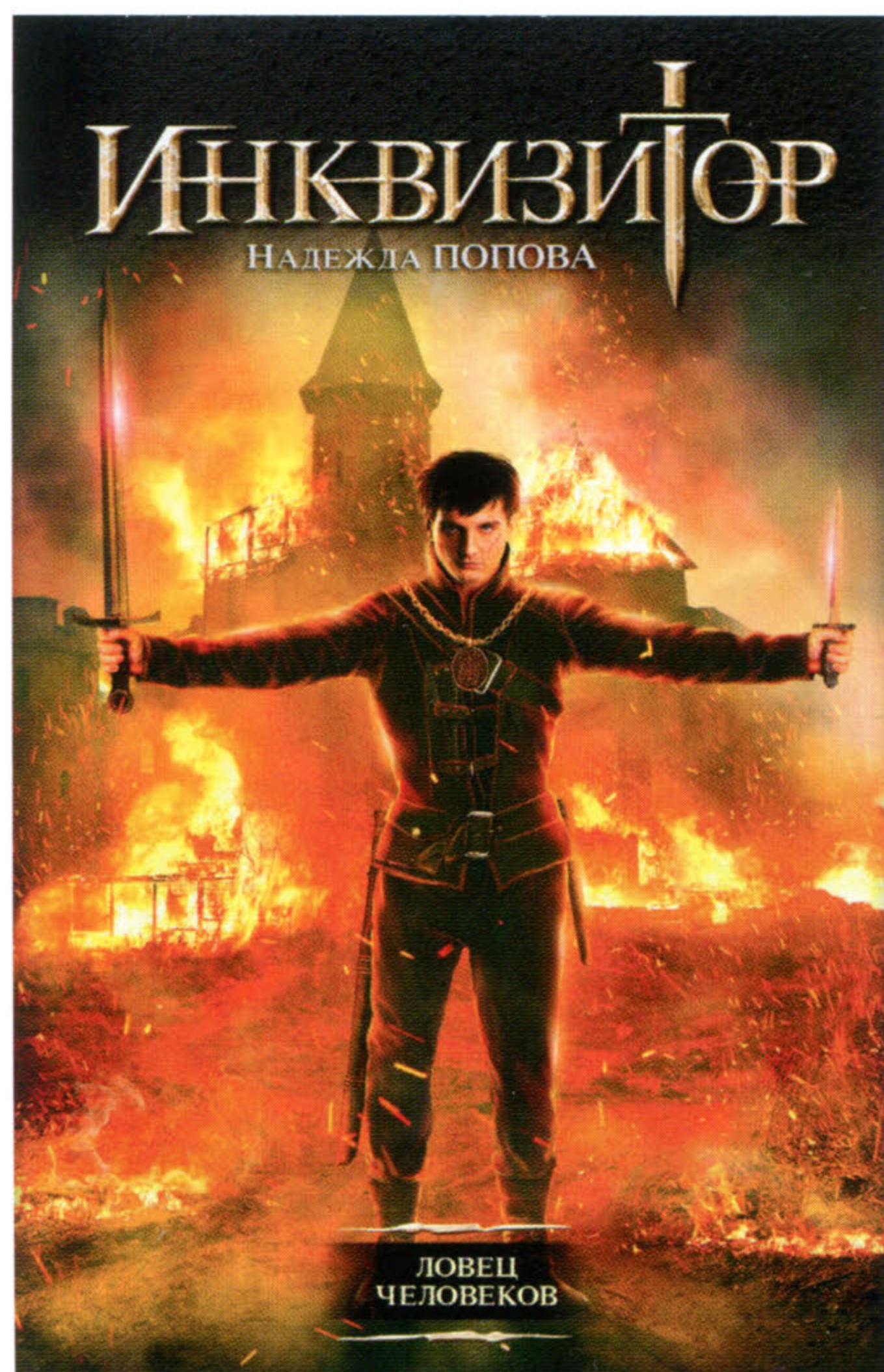


первого (из пяти) романа из цикла, где ранее публиковалась лишь малая форма.

Конечно, на ум сразу приходит «Ведьмак», тем более что и Сапковский начинал с рассказов и повестей. Впрочем, «Заступа» гораздо «темнее» истории Геральта, хотя у польского мэтра жестокости тоже было в достатке. В любом случае Белов буквально за считанные пару лет превратился в настоящее явление русского фэнтези.

Ещё один автор, проложивший дорогу к читателю через интернет, — **Владимир Торин**. Его фэнтези балансирует на грани между хоррором и детективным grimdarkом. Совместный с Олегом Яковлевым роман «Мистер Вечный Канун» (2022) — страшная сказка, где смешалось много всего (временами даже кажется, что слишком много). Более занятен начатый в 2015-м условный цикл «...из Габена». Эти произведения объединены лишь местом

Кто круче: детектив-инквизитор или сыщик-адепт?



действия — городом, на улицах которого слились воедино Конан Дойл, Мьевиль, Гейман и Баркер. В этом сеттинге герои похожи на злодеев, а злодеи — на совсем уж чудовищ.

**Мария Вой** получила известность благодаря дилогии «Сиротки» (2022). Это мрачное авантюрное фэнтези о жестокой гражданской междоусобице в мире, напоминающем Европу эпохи гуситских войн. История несчастной шлюхи, которая случайно обрела магический дар и стала желанным призом для всех противоборствующих сторон, имеет все типичные приметы средневекового grimdarkа. Также популярна трилогия **Екатерины Казаковой** и **Алёны Харитоновой** «Ходящие в Ночи» (2014–2021) о борьбе с нечистью в декорациях псевдославянского средневековья. Правда, невзирая на множество мрачных моментов, трилогия отчётливо крепится в сторону специфического ромфанта.

## Детективное и городское фэнтези

На протяжении долгих лет хедлайнерами городского фэнтези с детективными элементами считались Сергей Лукьяненко и Вадим Панов. Нет, они по-прежнему в строю и достаточно популярны, вот только от прославивших их историй отошли — частично или полностью.

Лукьяненко, например, почти перестал обращаться к фэнтези, а вместо этого переключается между разновидностями научной фантастики и космооперы. Впрочем, уже около пяти лет он всё обещает выпустить самый последний роман «дозорной» саги. Панов же какое-то время активно экспериментировал с жанрами — и, похоже, остановиться решил на детективных триллерах с налётом мистики. Однако прославивший его «Тайный город» потихоньку продолжает разрастаться: в начале 2025 года вышел роман «Высшая каста», уже 25-й том серии (не считая антологий и книг в соавторстве).

Впрочем, на поприще детективного фэнтези успели себя проявить и другие авторы. В первую очередь стоит отметить цикл **Надежды Поповой** «Конгрегация» (2013–2020) — рассказ о буднях работников ножа и топора из священной инквизиции. А конкретно — о работе следователя Курта Гессе, жившего в средневековой альтернативной Германии. В цикле прослеживается весь его путь как специалиста: от выпускника





Кельтская и скандинавская мифология по-русски

Академии до матёрого инквизитора, ветерана борьбы с колдунами и нечистью. Кому-то на ум придут классические фэнтезийные инквизиторы: Мордимер Маддердин и совсем недавно добравшийся до нас Николас Эймерик, — однако Курт Гессе тоже не лыком шит.

Тем же, кому больше нравится детектив с упором на приключения и экшен, стоит обратить внимание на тетralогию **Павла Корнева** «Небесный эфир» (2019–2020) о похождениях охотника на чернокнижников в магическом мире, похожем на Европу XVII века.

В этом ряду можно отметить также книги **Константина Соловьёва** из цикла «Новый Бангор» (с 2020). Их отличает тщательно сконструированный, хоть и порядком витиеватый стиль, напоминающий то Диккенса с Теккереем, то Адамса с Вудхаусом.

К сожалению, чистое городское фэнтези, действие которого разворачивается либо в нашем мире, где магия скрывается в тенях, либо в уже откровенно волшебном сеттинге, лишь похожем на нашу сегодняшнюю реальность, сегодня найти не так-то просто. Ничего столь же значимого, как «Дозоры», не появлялось — только подражания Лукьяненко и Панову или оригинальные одиночные книги, выбивающиеся из трендов и потому не получившие широкой популярности вроде отмеченных критиками произведений Дарьи Бобылёвой.



### Мифологическое и славянское фэнтези

Очень долго в русскоязычном мифологическом фэнтези на первом месте крепко держалось творчество **Генри Лайона Олди**. В последние же годы по внелитературным причинам книги харьковского дуэта исчезли из планов российских издательств. Однако это не значит, что любителям мифологического направления больше нечего читать.

Славянские мифы в зените славы



Например, популярностью пользуется **Софья Ролдугина**. Её «Лисы графства Рэндалл» (с 2017) представляют собой очень пёстрое полотно: здесь найдётся место разным жанрам, темам, формату, настроению и героям. Эти истории, всегда изящные по стилю, выходят то печальными, то милыми, то забавными. Объединён же цикл даже не внутренней хронологией, а просто местом действия: это альтернативная Ирландия, где люди сосуществуют с фейри, — и кельтской мифологией об эльфах и прочих магических существах, её основой основ.

Другая известная сегодня писательница, **Уна Харт**, использует как источник вдохновения скандинавскую (в дилогии «Троллий пик», 2020, и романе «Когда запоют мертвецы», 2021) и азиатскую мифологию.

Конечно, в этом контексте нельзя не упомянуть живущую в Корее россиянку **Лию Арден**. Наибольшего успеха она добилась циклом романтического фэнтези «Мара и Морок» (2021–2025), основанного на славянской мифологии. И это неудивительно: славянское фэнтези сейчас явно переживает подъём, хотя после успеха «Волкодава» и целой вереницы эпигонов Семёновой жанр надолго ушёл в тень. Из общей массы выделялись только многочисленные книги **Елизаветы Дворецкой**, пишущей на грани фэнтези и исторического романа.

Из авторов, дебютировавших недавно и уже завоевавших устойчивую популярность, стоит отметить **Ульяну**





**Черкасову** и её приключенческий цикл «Золотые земли» (2021–2024), основанный на русских сказках, а также **Джезбел Морган** с поэтичной и мрачноватой дилогией «Иди через чёрный лес» (2020–2021) и **Анастасию Перкову** с её этнографическим фэнтези «Стережущие золото грифы» (2021), где фигурируют легенды народов Алтая. И конечно же, нельзя обойти вниманием «Сказки старой Руси» художника **Романа Папсуева**, собравшие множество наград. Родились они в виде артбуков и иллюстрированной энциклопедии, а затем продолжились как серия сюжетно связанных межавторских антологий «Битва за Лукоморье», в которой вышло уже три тома (2021–2024), а в будущем, вероятно, появится ещё несколько.

### Ироническое и юмористическое фэнтези

Среди множества авторов русскоязычного фэнтези, которые «играли в юмор», долгое время блистали трое: Макс Фрай, Андрей Белянин и Ольга Громыко. Однако ныне они ушли в тень.

Фрай несколько раз возвращался в мир Ехо, принёсший ему культовый статус, но как-то без особого шума, без огонька, а в последние лет пять полностью переключился на «странное» фэнтези, которое скорее тяготеет к магическому реализму. Книги Белянина уже не вызывают такого ажиотажа, как раньше, а Громыко давно — вот уже 15 лет — не обращалась к жанру фэнтези.

Так что явного лидера у юмористического направления нет. Достаточно популярен сейчас **Александр Рудазов**. Он дебютировал ещё в середине нулевых, но долго «набивал руку». Особое внимание стоит обратить на его малую форму: рассказы и повести из цикла «Паргоронские байки» (2021–2023) способны доставить немало удовольствия любителям фэнтезийной юмористики в духе Роберта Асприна.

Ироническое фэнтези, эталоном которого долго служили книги Громыко, в русскоязычном пространстве традиционно пишут женщины. Часто это получается гибрид авантюры, романтики и детектива, приправленный щедрыми порциями юмора. Здесь из ряда авторов выделяется **Карина Дёмина** — как минимум разнообразием подходов. Особенно увлекательными у неё выходят чисто юмористические истории вроде «Хельмовых игр» (2014–2022).

### Психологическое и философское фэнтези

В фэнтези с упором на исследование разнообразных шевелений в человеческой душе очень долго доминировали супруги **Марина и Сергей Дяченко**. Увы, после кончины Сергея в 2022 году писательского тандема более не существует, хотя Марина в одиночку дописала уже два романа.

Впрочем, качественное «странное» фэнтези пишут многие. Например, **Екатерина Звонцова**, которая начинала как автор юношеского фэнтези Эл Ригби, с 2019 года под своим именем выпускает оригинальные романы на разные темы: от исторической мистики и сказочной притчи до мифологического ретеллинга и магического реализма. **Анна Старобинец** известна городским фэнтези «Убежище 3/9» (2006) и мифологическим магреализмом «Лисьи броды» (2022), а **Екатерина Шабнова** — трогательным фэнтезийным ретеллингом «Туманы и чудовища» (2023), где оригинально обыгрываются мотивы классической «Русалочки».

### Романтическое и подростково-юношеское фэнтези

Любовные страсти в магических декорациях, как правило, люто ругают критики и пренебрежительно высмеивают почитатели классического фэнтези. Однако читателей у подобных произведений очень много, иначе в этом направлении не выходили бы ежегодно многие десятки новых книг и даже циклов.

На рубеже нулевых — двухтысячных вне конкуренции оставалась **Оксана Панкеева** с её многотомным циклом «Хроники странного королевства» (2004–2013), который в разные годы притворялся то героикой, то эпопеей, то даже технофэнтези. До сих пор огромной популярностью пользуется **Елена Звёздная**, начавшая писательскую карьеру в 2010-х.

А вот уже упомянутые в других разделах **Ирина Котова**, **Лия Арден** и **Карина Дёмина** умело балансируют на стыке разных фэнтезийных направлений, используя романтику как важную, но лишь составную часть общего конструкта. Кроме них, стоит отметить ещё и **Евгению Александрову**, сочинившую трилогию «Проклятый капитан» (2018–2020), приятную морскую авантюру, где любовные переживания героев лишь дополняют увлекательный сюжет. Хороши и романы **Евгении Сафоновой**; хотя они



Белоруска Карина Дёмина заняла юмористический трон белоруски Ольги Громыко

больше относятся к фэнтези приключенческому, предназначенному в основном для юношества.

Пик славы некогда безумно востребованного юношеского фэнтези, или янг-эдалта, давно миновал — однако юные читатели никуда не делись, поэтому книги для них выходят регулярно. Например, продолжает писать **Дмитрий Емец**; невероятной плодовитостью отличается **Евгений Гаглов**, чьи подростковые приключения пользуются стабильным спросом вот уже десяток лет.

Отдельно в ряду пишущих для юношества стоит отметить **Екатерину Соболев**, автора увлекательного и назидательного подросткового цикла «Дарители» (2016–2018), **Марину Ясинскую** с юношеским фэнтези-дизельпанком «Авионеры» (2019–2020) и **Ольгу Голотвину** с несколькими сериями приключенческого фэнтези для «молодых взрослых».

\* \* \*

Хотя наш обзор и получился очень-очень беглым, он позволяет составить представление о том, кто ныне правит бал в разных направлениях русскоязычного фэнтези. И достойных упоминания имён оказалось не так уж мало, а значит, при всех своих слабостях (а у кого их нет?) наши представители жанра всё же вполне способны потягаться с кем угодно. Хоть на Востоке, хоть на Западе. 🐉



Текст: Денис Старостин

# ПОД СТРАХОМ СМЕРТИ





# Мир Death Stranding



Если не боишься  
смерти, как можно  
ценить жизнь?  
Сэм Бриджес

Америка расколота, повсюду бродят невидимые Твари, идут дожди, которые могут за секунды состарить человека, а по разрушенным дорогам ходят странные люди с младенцами в инкубаторах.

В 2019 году Хидэо Кодзима не просто создал игру-головоломку, он преследовал важную цель: заставить игроков вновь почувствовать связь и поддержку друг друга. Вместе с курьером Сэмом Бриджесом мы таскали грузы и строили мосты, ставили лестницы и проводили хиральный интернет, чтобы дать надежду безумному миру, придуманному японским гейм-дизайнером.

Уже 24 июня он снова соберёт нас на Берегу, где смерть — не конец, а начало нового пути. А пока давайте разберёмся, что происходило в первой части Death Stranding, сколько было концов света в этой вселенной и на что у главного героя аллергия.

## Культ и контекст

Поворотная точка — или, если хотите, точка невозврата — в карьере одного японского гейм-дизайнера произошла 1 декабря 2016 года. За год до этого на премии The Game Awards в номинации «Лучший экшен» награду завоевала Metal Gear Solid V: The Phantom Pain. Чтобы получить её, на сцену поднялся не автор серии, дизайнер, режиссёр, сценарист и далее по списку — Хидэо Кодзима, — а актёр Кифер Сазерленд, озвучивший главного героя. Кодзиму было запрещено появляться на публичных мероприятиях, касающихся его последней в Konami игры.

И вот год спустя ведущий Джефф Кили, держа в руках статуэтку «Иконы индустрии», торжественно вещал со сцены: «Мы часто говорим здесь

о великих играх, но сейчас я хочу поговорить о великом человеке, стоящем за этими играми». Дальше Кили вкратце поведал историю, о которой все и так знают: в 2015 году Кодзиму пришлось покинуть Konami, а его игру доделывали без него. Однако, как отметил Кили, «...он ни разу не пожаловался. Он просто месяцами сидел один в комнате, глядя внутрь себя и сосредоточившись на своём искусстве. Он надеялся, что страсть

Длиннее, чем маршруты курьера Сэма Портера Бриджеса, в Death Stranding были лишь диалоги





Амелия, Ка Бриджет Стрэнд, хотела прекратить «мучения» человечества

к развлечению игроков по всему миру поможет ему пережить самые тёмные дни для его карьеры».

Так почему именно этот день и эта награда — а не, скажем, июнь 2016-го, когда на E3 презентовали первый трейлер Death Stranding и вся индустрия сошла с ума, пытаясь разгадать, что происходит в трёхминутном видео? Потому что именно в тот день, а точнее ночь, статус Кодзимы, до этого и так витавший в воздухе, оказался окончательно закреплён. Хидэо при жизни воздвигли

памятник, и зал встал, приветствуя его овациями. Больше не было великой серии Metal Gear, которую сделал талантливый (но один из многих) японский гейм-дизайнер. Был Хидэо Кодзима, великий автор великих игр, и впереди его ждало ещё одно приключение.

В 2016 году, обладая статусом суперзвезды, пусть и временно скинутой с Олимпа, Кодзима отправился в мировое турне по игровым студиям: набирал персонал, изучал технологии и искал идеи, которые

## Реальность в Death Stranding неразрывно связана с миром мёртвых

могли бы воплотиться в его следующем проекте. Он встречался с Джей Джей Абрамсом, гейм-дизайнерами Naughty Dog и многими другими. Часть его прошлой команды перешла в новую студию Kojima Productions, часть он нанял с нуля. Но неизменно вслед за ним тянулся шлейф мировой славы — да, у Хидэо не было денег на разработку игры, не было даже офиса, но уже складывался культ личности, который официально закрепится 1 декабря 2016 года.

Плохо ли, что один человек обладает таким влиянием и безусловным уважением индустрии? Ведь он добился этого не силой и страхом, а трудом на протяжении десятилетий. Вместе со славой всегда приходит отчуждение — они идут рука об руку, и Кодзимы это не могло не коснуться. Возможно, именно поэтому он отчаянно налаживает связи — приглашает голливудских актёров и режиссёров в свою студию, рассказывает в соцсетях о фильмах, которые его впечатлили, заигрывает с маркетингом, создавая впечатление, что он находится везде и знает всех.

В его карьере происходили изменения, отразившиеся в том числе

Джон Блейк Макклейн получил прозвище Дайхардмэн во время военной службы из-за невероятных способностей к выживанию





на следующей игре и будущих планах. Вместе с популярностью и статусом небожителя игровой индустрии росло отдаление от тех, кто раньше работал с ним и мог в нужный момент остановить, направить по другому пути, помочь извлечь максимум пользы из его революционных задумок.

У нового Кодзимы нет никаких искусственных тормозов. Он снимает, что хочет, пишет, что хочет, говорит, о чём хочет. Он живой бог, и это отразилось, например, в поверхностном документальном фильме «Хидэо Кодзима: Соединяя миры» (2023), где множество его новых «друзей» наперебой восхваляли творчество, характер, стиль, заполняя воздух пустыми фразами о кинематографии его игр и грандиозных идеях.

Отразилось и на Death Stranding: она оказалась уникальной, но настолько перегруженной текстом, что многие игроки оставили попытки понять её «истинный смысл» и просто наслаждались тем, что называется «общий вайб». Другие же находили развлечение в изнурительном геймплее, с радостью перевоза на спине персонажа Нормана Ридуса сотни килограммов ресурсов, чтобы построить ещё один мост, ещё одну дорогу.

Длиннее, чем маршруты курьера Сэма Портера Бриджеса, в игре были лишь диалоги. Зачастую даже монологи — ведь персонаж игрока немногословен и молча вникает долгим объяснениям Дэдмэна, Дайхардмэна, Хартмэна и прочих. Там, где герои Metal Gear ограничивались одной фразой (иногда даже абсурдной), Death Stranding сносит игрока страницами важного для лора текста. Множество раз персонажи говорят Сэму, что он тот, кто «связывает», «доставляет», что он должен спасти Америку, найти Амелию и тому подобное.

Опыт Death Stranding — захватывающий, потому что заключает в себе столько тем, смыслов, идей и эмоций, сколько вы не встретите больше ни в одной игре. А уж тем более — в дебютной игре новой студии. Одновременно с этим он утомительный, потому что вынуждает разбираться в десятках героев с двойными мотивациями, паре ненадёжных рассказчиков и, самое главное, настолько запутанном и оригинальном лоре, что вместе с миллионом поклонников Death Stranding приобрела и хейтеров, считающих игру инди-проектом с амбициями, а её сценарий — графоманией.

Через шесть лет после выхода Death Stranding можно подвести итог:



Одрадек, мини-локатор, показывающий владельцу расположение Тварей, назван в честь загадочного существа из рассказа Франца Кафки

её релиз оказался масштабным взрывом, коснувшимся каждого в индустрии. Вместе с тем из игры Кодзимы не получилось идеального блокбастера «для всех и каждого». 24 июня 2025 года появится вторая часть — и по первым трейлерам понятно, что Хидэо не собирается облегчать жизнь игрокам и снижать порог вхождения. Он делает то, что любит, — запутывает и наслаивает, а мы любим распутывать и разбирать. Поэтому вспомним, про что была первая Death Stranding, из каких составляющих собрал игру Кодзима и главное — о чём говорит придуманный им мир.

### Что такое Выход смерти?

8 ноября 2019 года мир узнал много новых слов: Бридж-Бэби, хиральная сеть, индекс ДУМ и другие. Но даже если разобраться со значением каждого из них, останется ещё мир и его хронотоп: что (и когда) случилось с планетой, Америкой и её населением? И что послужило первопричиной?

Реальность в Death Stranding неразрывно связана с миром мёртвых. Но так было не всегда. Ближе к финалу мы узнаём, что **Выход смерти**, давший название игре, — не уникальное явление. Эти события, катаклизмы планетарного масштаба, уже

происходили в прошлом — и было их целых пять штук. Первый убил динозавров, второй произошёл во времена мамонтов, а после пятого человечество резко эволюционировало.

Шестой, катастрофический Выход смерти случился незадолго до старта игры и положил начало её событиям. Примерно в первой четверти XXI века в одной из больниц на Манхэттене делали кесарево сечение женщине, чей мозг был мёртв. Произошёл огромной силы взрыв: хирург, проводивший операцию, стал первым человеком, увидевшим **Тварь** — мертвеца, попавшего в нашу реальность из загробного мира. Так начался новый (как ожидается, последний) Выход смерти — глобальный катаклизм, окончательно нарушивший цикл жизни и смерти.

К сожалению, человечество не оставило попытки узнать, чем был вызван взрыв. Правительство США инициировало исследования, стараясь повторить условия инцидента — мать с мёртвым мозгом, плод, пуповина. Используемые младенцы были названы **Бридж-Бэби**, или **ББ**, а сами эксперименты получили название «Программа ББ». Учёные в итоге преуспели — и в исследовательском центре случилась новая катастрофа, оставившая от Манхэттена кратер. Погиб и президент США,

Жизнь медленно идёт к финалу,  
и помочь ей можно, лишь ускорив процесс  
и прекратив «мучения» человечества



лично наблюдавший за операцией. Америка оказалась на грани политического и экономического краха.

Казалось, это должно раз и навсегда положить конец попыткам наладить контакт с миром мёртвых. Во главе быстро распадающейся страны встала вице-президент Бриджет Стрэнд: она приказала прекратить любые эксперименты с мёртвыми матерями и их детьми. Но программу исследований не закрыли.

Втайне было обнаружено, что ББ могут служить инструментами, позволяющими увидеть Тварей. То есть младенцы обладали способностью соединять нас с миром мёртвых. Бриджет Стрэнд считала, что, «вытащив невидимую угрозу на свет, люди могли бы объединиться против неё». Вот как она планировала объединить Америку в самом начале. К сожалению, именно Бриджет предстояло сыграть роковую роль в последующих событиях.

## Амели опять на мели

Чтобы разобраться в механике Выхода смерти и понять роль Бриджет Стрэнд, для начала нужно совершить небольшой экскурс в египетскую мифологию, ставшую одним из источников вдохновения Хидэо Кодзимы. Для того чтобы донести свои идеи, Кодзима довольно сильно изменил и упростил многие понятия, но благодаря этому нам не нужно быть дипломированными египтологами, чтобы понять его логику.

По версии игры, египтяне понимали человека как многосоставное существо. **Ка** и **Га** (на русском встречается вариант «Хат») являлись важнейшими компонентами этого строения наряду с «Ах», «Ба» и другими, в игре не упомянутыми. **Ка** — жизненная энергия или духовная сущность человека, которая возникает в момент рождения и продолжает существовать после смерти. **Га** обозначает материальное тело человека, его физическую оболочку. Пока они гармонично существуют в жизни и смерти, человеческая душа может достичь загробного мира и упокоиться.

Выход смерти всё изменил.

При нормальном порядке вещей душа умершего покидает тело, отправляется на Берег (в игре — промежуточное место между миром живых и миром мёртвых), а затем навсегда уходит в иной мир. Выход же дал возможность душам, уже попавшим на Берег, попытаться вернуться в свои тела. Кстати, именно поэтому в *Death Stranding* обязательно



Критики и литературоведы предлагали разные интерпретации литературного орадека — от символа вытесненных воспоминаний до бесполезного предмета. Кодзима выбрал психоаналитическое толкование

сжигать тела умерших, чтобы разорвать их связь с душами.

Теперь вернёмся к Бриджет. В возрасте двадцати лет у неё диагностировали рак матки. Во время операции она пережила клиническую смерть и на секунду оказалась на Берегу. Её духовная сущность, **Ка**, оказалась заперта там, а тело, **Га**, вернулось в мир живых. Когда Бриджет пришла в себя после операции, она поняла, что раздвоилась. Пока она лежала на койке, её вторая половина осталась на таинственном пляже с красной водой. Через некоторое время Бриджет из реального мира назвала ту, вторую, Амелией, соединив два слова: «душа» (фр. âme) и «ложь» (англ. lie).

Пока Амелия изучала свой личный Берег, Бриджет в реальном мире выросла, шла к должности вице-президента, а по ночам видела чудовищные кошмары. Они оказались вестниками её предназначения: именно ей суждено было стать той, из-за кого произойдёт массовое шестое вымирание — катастрофический Выход смерти, после которого не останется ничего живого. Такие организмы уже существовали раньше и получили название **«Фактор вымирания»**. В *Death Stranding* Фактором вымирания стала Амелия.

Вместе с этим она получила уникальные способности — теперь Амелия могла перемещаться между мирами, появляться в реальности

Сэм Портер Бриджес буквально вернулся из мира мёртвых



Death Stranding © Kodjima Productions, Sony Interactive Entertainment, 2019



## На уровень ДУМ влияет знак зодиака, под которым родился человек

и возвращаться на Берег. Она исследовала предыдущие Выходы смерти, изучала природу загробной жизни, но чем глубже погружалась, тем сильнее убеждалась, что последний катаклизм невозможно предотвратить. Жизнь медленно идёт к финалу, и помочь ей можно, лишь ускорив процесс и прекратив «мучения» человечества. Амелия нашла способ: если объединить Берега всех людей, это вызовет взрыв чрезвычайных масштабов. А помочь ей в этом могла Бриджет, телесная оболочка из реального мира.

### Мост в будущее

Бриджет Стрэнд создала «Бриджес» — организацию, первая версия которой должна была заниматься вопросами логистики, а втайне проводить опыты по связи с Берегом. В основном её исследования касались мёртвых матерей и их нерождённых, но живых детей, которые из-за такого «половинчатого» состояния не относились ни к одной стороне. С их помощью «Бриджес» и госпожа президент узнавали больше о границе между мирами.

Так они узнали, что Твари — это мёртвые существа, которые неосознанно пытаются вернуться в мир живых, подобно китам, выбрасывающимся на берег. Твари состоят из антиматерии, поэтому нет ничего



Бридж-Бэби живут около года — если их существование на границе между мирами вообще можно назвать жизнью

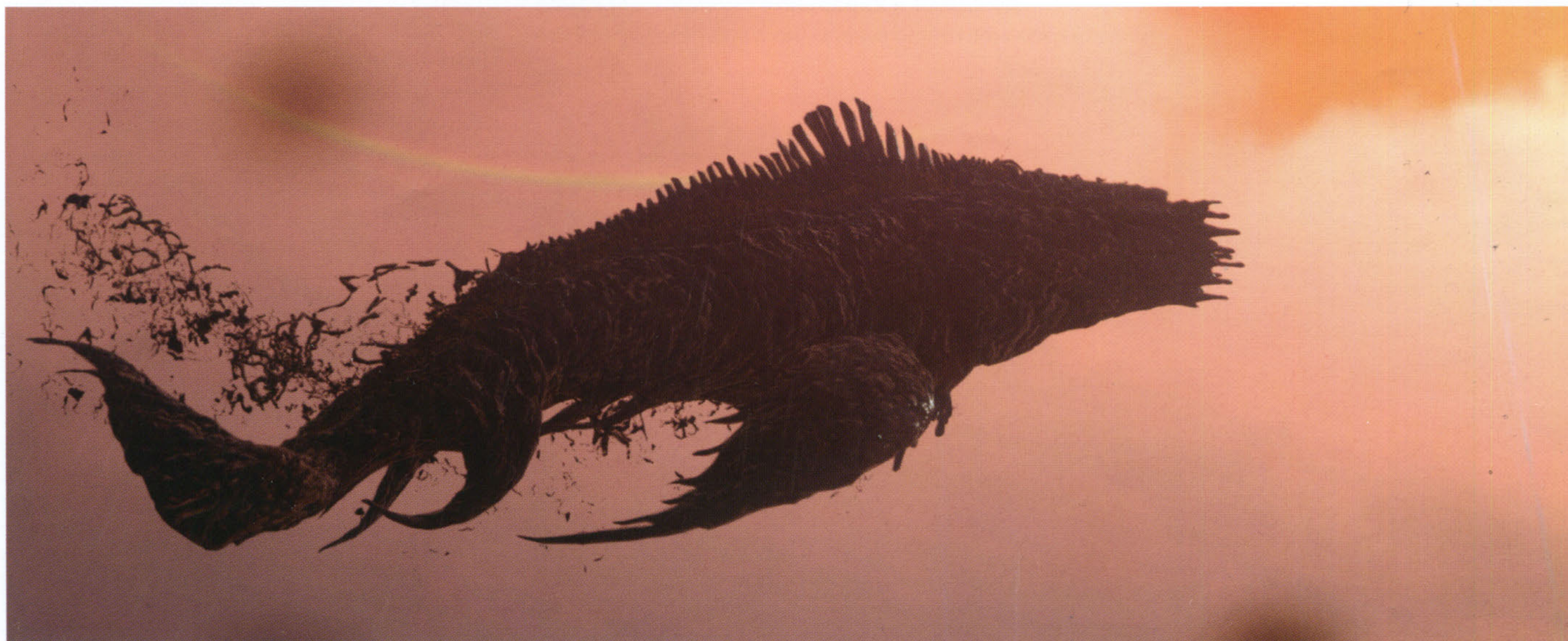
удивительного, что контакт с человеком, противоположной им сущностью, приводит к **выплеску пустоты** — взрыву разной мощности, оставляющему после себя разрушения. А младенцы, в свою очередь, помогают людям замечать Тварей — а значит, предупреждать контакты.

Поэтому Бриджет сосредоточила исследования на этих младенцах, Бридж-Бэби. Дети помещались в портативные резервуары — инкубаторы, имитирующие утробу матери. ББ удерживались между мирами, соединённые с носителем и одрадеком, ещё одной разработкой «Бриджес». Этот мини-локатор, показывающий владельцу расположение Тварей и, кажется, обладающий

подобием сознания, — одна из самых тонких отсылок Кодзимы.

Слово «одрадек» взято из рассказа Франца Кафки «Забота главы семейства» 1917 года. Это некое крошечное существо, живущее в доме рассказчика и не имеющее чёткого предназначения. Описано оно так: «выглядит как плоская звездобразная шпулька для ниток, и действительно кажется, что оно обмотано нитками... самого разного цвета и вида» (пер. А. Тарасова). В игре одрадек Кафки можно увидеть в руках персонажа по прозвищу Мама. Но самое забавное то, что поколения литературных критиков и философов безуспешно пытаются разгадать заложенный в это существо смысл.

Твари не обязательно имеют человеческий облик — бывают твари-медузы и даже киты





## У некоторых курьеров развился синдром зависимости от поставок — психологический недуг, при котором доставка становится единственным смыслом жизни

Кодзима, создав запутанный мир *Death Stranding*, словно играет с нами, вспоминая фрейдистское толкование одрадека как катушки ниток, которую ребёнок закатывает под кровать, а потом снова возвращает, наматывая нить на руку. Для ребёнка это механизм психологической адаптации, помогающий справиться с исчезновением и появлением в его жизни матери — события, которое маленькие дети считают иррациональным и хаотичным. Да, одрадек Кодзимы одновременно отсылает нас и к Бридж-Бэби, и к их мёртвым матерям, и к нитям, «связывающим наш мир с той стороной, живых с мёртвыми».

К тому же в «Бриджес» обнаружили, что каждый Бридж-Бэби обладает разной чувствительностью к иному миру и по-разному ощущает Берег и Тварей. Причина кроется в некой аллергии, связанной с Берегом. Носители этого заболевания сильнее чувствуют Тварей, однако страдают от кошмаров на тему апокалипсиса (как сама Бриджет Стрэнд). Эта болезнь получила название ДУМ (никак не расшифровывается), а вскоре стало известно, что на уровень ДУМ влияет знак зодиака, под которым родился человек. Именно поэтому игра заставляет указать дату рождения при первом запуске — и хотя это никак

не повлияет на уровень способностей главного героя, в ваш день рождения вы увидите несколько забавных поздравлений с праздником.

Бриджет Стрэнд доверила руководство «Бриджес» начальнику своей охраны, ветерану войны Джону Блейку Макклею (да, именно из-за имени он получил прозвище Дайхардмэн) и своей Ка — Амелии, которая благодаря высокому уровню ДУМ получила возможность проецировать себя в реальный мир с Берега, где всё это время находилась.

Шли годы, Бриджет старела. Разница между ней и вечно молодой Амелией становилась всё заметнее, поэтому Бриджет придумала легенду о дочери по имени Саманта Стрэнд, чья душа якобы родилась на Берегу. Из-за этого Бриджет держала состояние Саманты в секрете, но после «выздоровления» дочь как будто решила переехать к матери. Так у Бриджет появилась «дочь», которой была она сама.

### День, когда Земля соединилась

Клиффорд Унгер, солдат, прошедший несколько войн в начале XXI века, в одно мгновение потерял всё: его беременная жена Лиза попала в аварию. Её мозг умер, но жизнь ребёнка можно было сохранить — если передать его тело в «Бриджес» и включить в список подопытных для того самого проекта «Бридж-Бэби».

Разумеется, Унгер вскоре узнал природу экспериментов (не без помощи старого товарища Макклея — его ещё не звали Дайхардмэн, и до директора «Бриджес» ему было далеко) и потребовал вернуть ему ребёнка. Бриджет приказала Макклею убить его и вернуть ББ на место. Однако в решающий момент Макклею засомневался, Бриджет сама нажала на курок и случайно убила ББ вместе с Клиффом. Почувствовав вину за смерть ребёнка, Бриджет с помощью Амелии нашла тело на Берегу и отправила обратно в мир живых. Она усыновила его и вырастила как собственного сына, назвав Сэмом Стрэндом.

Однако, оживив Сэма и сделав его «возвращенцем», Амелия нарушила баланс между жизнью и смертью. Она открыла проход, по которому души умерших в огромном количестве «выбрасывались» в реальный мир. Так случился Выход смерти, который Бриджет видела в кошмарах с самого детства. Множество взрывов, вызванных контактами живых и мёртвых, уничтожили США, нарушили связь страны с остальным миром

Death Stranding © Kodjima Productions, Sony Interactive Entertainment, 2019



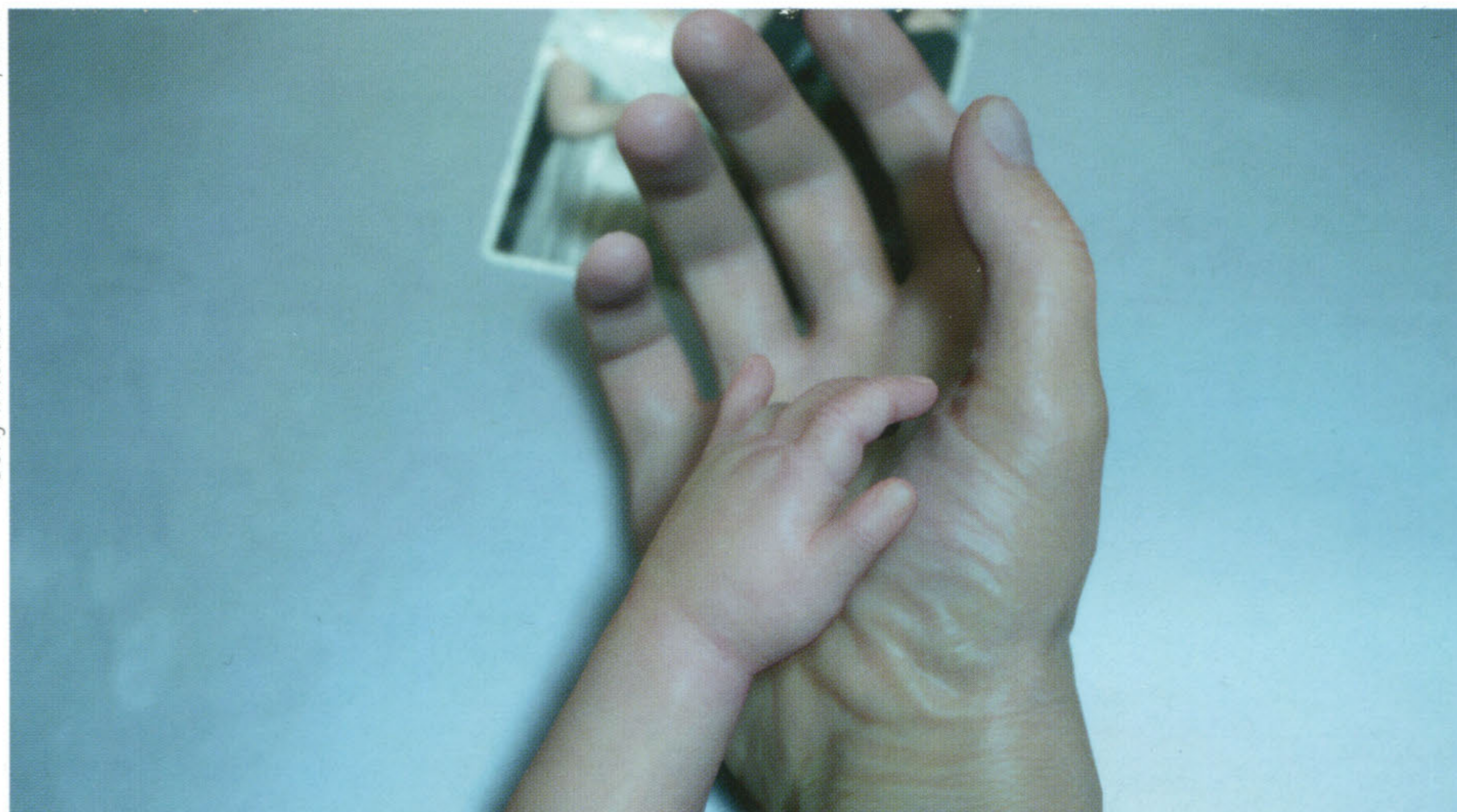
Без своей капсулы ББ чаще всего не выживают

Соединённые Города Америки с их темпоральными дождями и хиральной смолой — не самое приветливое место для жизни, но по-своему красивое

Death Stranding © Kodjima Productions, Sony Interactive Entertainment, 2019







В мире, наполненном смертью, Сэм выбирает избавлять от неё

и вынудили людей спрятаться в убежищах. Одни смогли найти себя в новом мире, другие массово заканчивали жизнь самоубийством.

Но, как это зачастую и бывает, вместе с катастрофой приходят новые возможности. Берег открыл доступ к другому измерению, а вместе с ним и к знанию о существовании **хиралия** — вещества, не подверженного ходу времени. После выплесков пустоты хиралий, в твёрдом состоянии имеющий золотистый цвет, стал встречаться повсеместно. В разрушенной Америке его научились использовать как источник энергии

для устройств и техники. За короткое время появилась масса фантастических технологий: хиралиграммы, позволяющие создавать реалистичные проекции на любом расстоянии, хиральная сеть, передающая гигантские объёмы информации, и многое другое. Побочный эффект: аллергическая реакция, как правило слёзы, заболевание ДУМ и выплески пустоты при **некрозе** человеческого тела.

Вот как описан этот процесс в официальной новеллизации Death Stranding (2023): «Через свинцово-серый мешок тут и там стала просачиваться густая чёрная жидкость.

Особенно крупное пятно появилось на поверхности мешка в области живота. Зрение снова исказилось: он увидел, как из большого чёрного пятна появились бесчисленные мельчайшие капельки, которые стали подниматься вверх. Присмотревшись, можно было разглядеть, как эти капельки закручиваются по спирали и превращаются в одну толстую верёвку» (пер. Д. Шопотова). Проще говоря, когда в теле Га начинается процесс некроза, душа — Ка — выходит из него и тянется на Берег, связывающий мир мёртвых и мир живых.

Ещё одно последствие накопления хиралия в атмосфере планеты — **темпоральные дожди**, чьи капли ускоряют время для всего, к чему прикасаются. Именно поэтому курьеры (да и все остальные) в игре носят защитную одежду и стараются не появляться в регионах с высокой плотностью хиралия. Тем более что там, где много хиралия, тут же появляются Твари.

И даже это не всё. Чёрная вязкая хиральная смола стала выступать на поверхности, занимая всё больше территории западной Америки. Эта смола напрямую связана с иным миром, откуда появляются Твари, и никто не знает, как остановить её распространение.

Как жить в такой реальности? Кажется, что существовать невозможно, однако это не так. Люди укрылись в бункерах, защищённых

Твари состоят из антиматерии, поэтому их соприкосновение с живым существом приводит к мощному взрыву







Хиггс решил стать олицетворением хаоса и приблизить смерть мира

территориях — некоторые вовсе прекратили контакты с внешним миром, другие стали пользоваться услугами курьеров. И тут пригодился «Бриджес»: его курьеры были готовы поставлять всё необходимое оставшимся жителям Америки. Вместе с директором «Бриджес», Дайхардмэном, Бриджет Стрэнд основала СГА: Соединённые Города Америки.

Быть курьером в мире Death Stranding чрезвычайно опасно. Эту работу могли выполнять только самые храбрые, и со временем они убедили себя в собственной исключительности. У некоторых даже развился синдром зависимости от поставок — психологический недуг, при котором доставка становится единственным смыслом жизни. У тех курьеров, чья психика оказалась наиболее уязвимой, синдром перешёл в зависимость. Они начали сбиваться в группы, грабить официальных доставщиков и забирать их грузы. Таких людей называли МУлами.

Кроме них были и другие, не желающие признавать власть «Бриджес» и СГА. Неправильно объединять их в какую-то организацию, поскольку у них не было ни цели, ни лидера — только желание разрушать, убивать и запугивать. Таких прозвали Homo demens, а их самый яркий представитель — Хиггс, одна из центральных фигур истории. К нему мы позже вернёмся.

Президент Бриджет Стрэнд (и, конечно, её Ка, Амелия) грезил о хиральной сети, которая объединит города Америки. Времени у Бриджет оставалось всё меньше — она умирала от рака — поэтому медлить было нельзя. Запуск сети планировался в два этапа: первая большая команда должна была за три года пройти весь континент вплоть до Краевого узла на юго-западе СГА, построив распределители и терминалы «Бриджес» в каждом населённом

пункте. Этой группой руководила Амелия прямо со своего Берега.

Следом должна была отправиться вторая группа, которая активировала бы сеть с помощью **Кьюпида** — устройства в виде ожерелья, разработанного в «Бриджес» и содержащего протоколы безопасности и операций для интеграции каждого терминала в сеть. Кьюпид содержит хиралий, из-за чего пользоваться им могли только носители ДУМ.

Вторая экспедиция «Бриджес» так и не состоялась. Дойдя до Краевого

Тело Бриджет Стрэнд умирает от рака — но Ка, духовная сущность, живёт на Берегу иного мира







Death Stranding © Kodjima Productions, Sony Interactive Entertainment, 2019

Когда сына Клиффорда Унгера превратили в ББ, тот не перестал о нём заботиться — часто навещал и даже принёс торт на «день рождения»

узла, первая команда лишилась лидера: Амелию каким-то образом захватили Homo demens. Однако ей удалось связаться со Столичным узлом, где по странному стечению обстоятельств оказался курьер — бывший администратор «Бриджес» по имени Сэм Портер... Бриджес. Совсем недавно он выжил в чудовищном взрыве, уничтожившем Центральный узел.

В Столичном узле Сэм встретил умирающую Бриджет Стрэнд, которая умоляла его воссоединиться с «Бриджес» и помочь осуществить её мечту о «реформировании Америки». Здесь же он получил сообщение от Амелии, которая рассказала ему, что попала в ловушку, и попросила завершить её миссию — последовать за первой экспедицией, в одиночку подключив города-узлы, и освободить саму Амелию в конечной точке назначения, Краевом узле.

Борьба за жизнь,  
налаживание связей,  
простое человеческое  
сочувствие и есть  
противостояние  
концу света

## Шестое вымирание

С этого момента игра стартует, и её запутанный сюжет начинает раскрываться. Цель игрока — подключить города к хиральной сети, попутно разобравшись в происхождении Сэма, Бриджет, Амелии, ББ-28, которого герой носит на груди, а также в судьбе его помощников — от Дэдмэна до Мамы и Локни. А заодно, конечно, и спасти мир. Финальным откровением станет знание, что Бриджет и Амелия — один человек в двух лицах,

мечтающий комплементировать человечество (отсылок между финальными сценами «Евангелиона» и Death Stranding — целое красное море).

Добравшись до Краевого узла, убив по пути огромное количество гигантских Тварей и множество раз перейдя границу между жизнью и смертью, Сэм оказывается на Берегу вместе с Амелией. «Великий труд близок к завершению. Все узлы связаны. Скоро я солью их и все Берега человечества в единое взморье. А затем начнётся всеобщее вымирание,

Хиральная смола распространяется по Америке, и никто не знает, как её остановить



Death Stranding © Kodjima Productions, Sony Interactive Entertainment, 2019





Death Stranding © Kodjima Productions,  
Sony Interactive Entertainment, 2019

В мире Death Stranding есть и те, для кого смерть — не уникальное, а регулярное явление

какого на Земле ещё не бывало. Последнее. Вот моё предназначение», — говорит ему Амелия.

У Сэма (но не у игрока) есть два варианта. Он может убить Амелию: поскольку вымирание должно начаться с её Берега, убийство отрежет его от Берегов остальных людей и отсрочит гибель человечества. Может Сэм и остаться с ней, чтобы с первого ряда увидеть, как вселенная умирает в последнем Большом взрыве. Сэм не решается убить «сестру», вместо этого обнимает её — и заодно

понимает, что Амелия всегда надеялась, что он придёт её остановить.

Это прекрасно ложится в логику игры. Кодзима всю дорогу подсовывает нам не «палку», а «верёвку», позволяя избегать убийств, — и даже открыто демонстрирует, к чему приводит умножение смерти в этом мире. Борьба за жизнь, налаживание связей, простое человеческое сочувствие и есть противостояние концу света. Сэм прощается с Амелией, а та толкает его обратно в жизнь, тем самым спасая героя и давая человечеству отсрочку.

Если у человека нет ББ или ДУМ-способностей, то видеть Тварей он не может



Death Stranding © Kodjima Productions,  
Sony Interactive Entertainment, 2019

## Сэм не привносит смерть в мир, а избавляет от неё

Команда «Бриджес» возвращает Сэма «домой», но там ему нет места — он не принадлежит ни миру живых, ни загробному миру. Его единственная надежда — ББ-28, который вместе с ним прошёл долгий путь. Несмотря на то что вероятность смерти ребёнка при извлечении из капсулы — 70 %, для ББ, чей срок жизни равняется примерно году, это единственная возможность выжить. Сэм решается дать младенцу шанс и открывает капсулу — девочка по имени Лу, названная в честь погибшего ребёнка Сэма, впервые делает вдох и начинает плакать.

Так заканчивается история Death Stranding. Но прежде чем закончить рассказ, нужно вспомнить ещё одного человека — антипода Сэма Бриджеса, который, как и он, узнал о Шестом вымирании, однако вместо того, чтобы спасти мир, решил помочь его уничтожить.

### Фактор Хиггса

История Хиггса Монагана связана с современной хронологией Death Stranding, как рождение и смерти Сэма Бриджеса — с предысторией этого мира. Становление Хиггса как злодея — классический путь апостола, возмнившего себя выше пророка и решившего продолжить его дело в своей собственной манере.

Следуя классическим тропам, Кодзима наделил Хиггса непростой судьбой. Он — сирота, рано лишившийся родителей. Его воспитал жестокий параноидальный дядя, который избивал мальчика и запрещал ему выходить на улицу. Однако именно дяде Хиггс обязан способностями. Он впервые почувствовал Тварь, когда нёс его тело — после того, как убил в очередной стычке.

Хиггс любил читать об истории и мифологии Египта. Его завораживали узоры на золотых масках фараонов и рассказы о жизни и смерти. Хиггс сделал себе золотую маску в форме черепа, наподобие посмертных масок египетских властителей — чтобы навсегда скрыть лицо от мира и самого себя. Он отказался от собственной личности, чтобы, подобно Джокеру из «Тёмного рыцаря» Кристофера Нолана, стать олицетворением хаоса.

Хиггс не просто так выглядит злым эгоистичным близнецом Сэма.





Сэм, а вместе с ним и игрок, не просто занимается доставкой — он помогает объединять разрушенный мир

Там, где курьер избегает насилия и способствует созиданию, Хиггс — разрушает. Сэм объединяет узлы, разворачивая хиральную сеть, Хиггс же хвалится, что взорвал Средний узел. Сэм не испытывает удовольствия от связи с миром Берега, Хиггс же, напротив, жаждет могущества, постигает уровни ДУМ и мечтает превзойти всех известных ему носителей этого синдрома. Он завидует Фрэджайл, своей напарнице по команде курьеров Fragile Express, потому что она может перемещаться на Берег и обратно и обладает куда


более высоким уровнем ДУМ, чем он сам.

Поэтому, когда Хиггс встречает Амелию, добравшуюся до Краевого узла, то преклоняет перед ней колени. Она — его Вестник Апокалипсиса, Ангел Смерти. Он восхищён её идеей — уничтожить мир как можно скорее после объединения Берегов всех людей. Именно Амелия даёт Хиггсу цель в жизни и «открывает» глаза на грядущее.

Конечно, его раздражают отступления от плана. Он ненавидит Сэма за то, что при виде него Амелия

начинает сомневаться и ждёт, когда «брат» доберётся до Краевого узла. «Какой же упрямый мальчишка этот Сэмми. Всё никак не отвяжется. Да ещё и к Амелии подлизывается. Теперь девчонка пытается бороться со своей природой. И чего ради?»

Он действительно держит Амелию в заложниках, как она и сообщает Сэму в начале игры, но не затем, чтобы помешать её планам, а наоборот — ускорить их. И когда Сэм добирается до Амелии, Хиггс становится «финальным боссом» для игрока. Как сказала одна британская писательница, «последний враг, которого нужно победить, — это смерть», и Хиггс является её идеальным олицетворением. Жестокий, эгоистичный и амбициозный — противоположность тому, каким Хидэо Кодзима видит игрока в Death Stranding. Игрока, готового делиться маршрутами и гаджетами, ставить лайки другим пользователям и помогать им преодолевать сложный рельеф.

Даже в финале, побеждая Хиггса, Сэм не убивает его — Кодзима не даёт игроку сделать это, а оставляет его бывшей напарнице Фрэджайл. Сэм не привносит смерть в мир, а избавляет от неё. И речь не только про смерть физическую, но и про смерть разума. Сэм даёт надежду жителям узлов, а игроки не раз слышат слова благодарности в свой адрес — зная, что не просто доставили посылку из пункта А в пункт Б, а изменили мир к лучшему. 

Работа курьера в Соединённых Городах Америки трудна и опасна



Death Stranding © Kodjima Productions, Sony Interactive Entertainment, 2019





«Как приручить дракона» ©  
DreamWorks Animation, 2010

**Текст:** Дарья Беленкова, Галина Бельтюкова, Артём Дубровский,  
Инар Искендрова, Рона Михайлова, Игорь Хованский, Кирилл Шайдуров

# ЯЩЕРЫ Самые-самые... добрые драконы НЕ ПРОТИВ

Драконы — самые разносторонние из фантастических созданий. На Востоке они считаются символом мудрости, а на Западе предпочитают похищать принцесс и дремать на горах украденного золота. Но кое-какие черты объединяют волшебных ящеров во всём мире — как правило, они огромные, летающие и, чего греха таить, страшноватые.

Не бойтесь: в драконьем племени хватает милых и душевных представителей, с которыми так и хочется подружиться. Собрали самых добродушных в нашем топе — удивительно, но за первое место никто не устраивал драк чешуйчатыми хвостами и не сжигал соперников огненным дыханием!



## 10. Самая хозяйственная

- **Имя:** Тору
- **Место обитания:** манга (с 2013 года) и аниме «Дракон-горничная госпожи Кобаяси» (2017–2021)
- **Особенности:** съедобный и очень вкусный хвост, который отрастает как у ящерицы

Люди — странные, но очень интересные существа. По крайней мере, так считают драконы из манги и аниме «Дракон-горничная госпожи Кобаяси». Величественные ящеры даже готовы отказаться от своих эпических разборок, чтобы работать в офисе, ходить в школу, продавать сладости, играть в видеоигры и... исполнять обязанности горничной.

Однажды офисная работница Кобаяси помогла раненой драконихе по имени Тору, и та решила отблагодарить её необычным способом — стать служанкой. Вначале девушка была не в восторге от такой затеи, но Тору оказалась настолько обаятельной и настойчивой, что вскоре Кобаяси уже не могла представить свою жизнь без подружки.

К работе Тору относится серьёзно: она ревностно опекает свою спасительницу. Но часто именно Кобаяси приходится заботиться о восторженной, но наивной драконихе. Кстати, на остальных людей Тору, как и прочие крылатые ящеры, смотрит свысока — но, к примеру, приветливо общается

с продавцами, считая, что таким образом манипулирует глупыми двуногими. Несмотря на показное снисходительное отношение, человеческий мир драконихе интересен. Тору с удовольствием изучает его, пользуясь возможностью отдохнуть от жестоких битв.

Сама дракониха вряд ли считает себя доброй. Но если спросить Кобаяси, то та, поворчав из-за раздражающих привычек своей горничной (вроде постоянных попыток накормить её драконьим хвостом), безусловно, назовёт Тору самым удивительным созданием, которое она встречала.

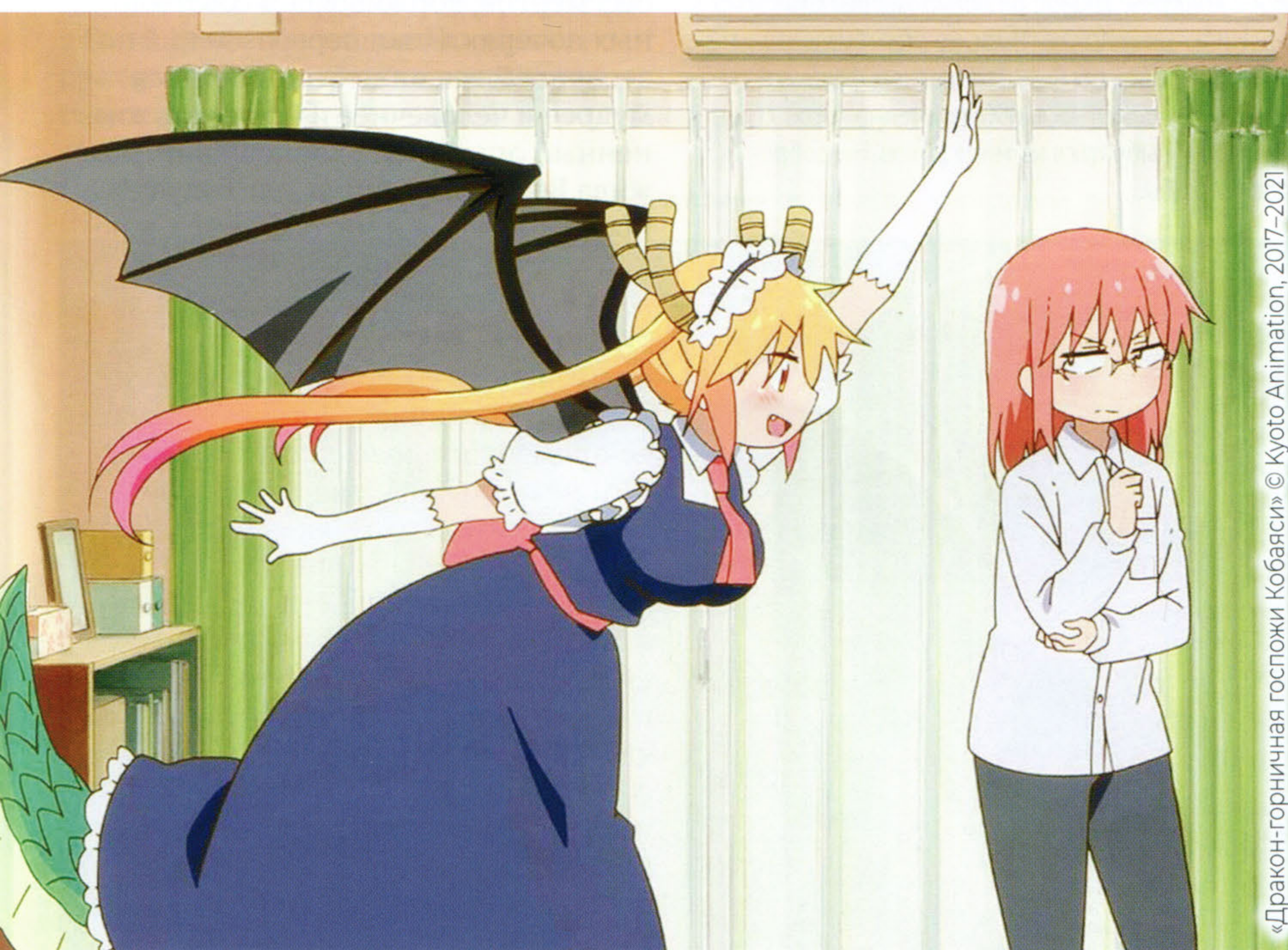
**Почему не первое место:** доброта Тору завязана на конкретного человека. А если бы дракониха не встретила Кобаяси? Что будет, когда Кобаяси умрёт? Вполне вероятно, что ответы на эти вопросы могут не понравиться поклонникам очаровательной горничной.

## 9. Самая романтичная

- **Имя:** Дракониха (Dragon)
- **Место обитания:** франшиза «Шрек» (с 2001 года)
- **Особенности:** необъяснимая привязанность к наглomu болтливому ослу

Эта история начиналась как сотни других до неё. Рыцарь на лихом скакуне должен был взять штурмом башню и отбить у дракона прекрасную пленницу... Стоп, а по какому праву? Драконов за глаза обозвали

«Вы спасли мне жизнь, госпожа Кобаяси! Поэтому я готова пойти на всё, чтобы отплатить вам!.. А ещё папа и мама учили меня, что всегда надо воздавать по заслугам глупым и бесполезным людишкам!»



## ПОЧЁТНЫЕ УПОМИНАНИЯ

### Горбаш и Смёргол

#### («ПОЛЁТ ДРАКОНОВ»)

**Почему не в топе:** потому что почти всё время Горбашем рулил человешишка — нечестно!

Добродушные драконы — племянник и дядя на службе волшебника Каролинуса. Он обеспокоен тем, что магия исчезает из мира, поскольку человечество идёт путём логики и науки. Каролинус вызывает из будущего человека по имени Питер, предок которого был великим героем. Но сознание Питера переносится в тело молодого Горбаша, и опытный Смёргол учит его быть драконом: объясняет, почему важно спать на золоте и зачем для полёта нужно пламя. Питер принимается научно обосновывать все драконьи особенности, что вызывает у Смёргола досаду. Когда Горбаш и Питер разделяются, то оказывается, что молодой дракон проспал всё приключение!

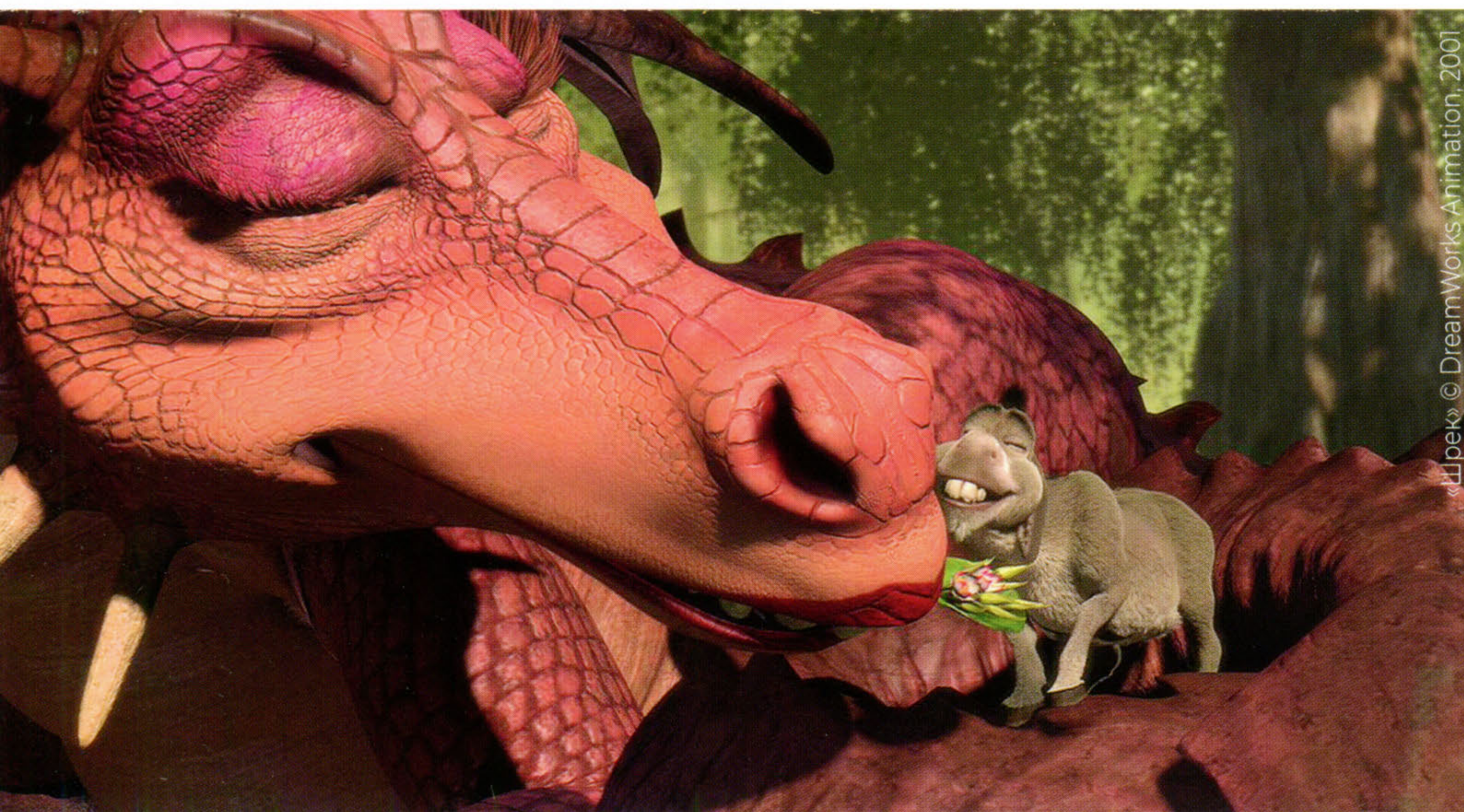
порождениями зла, поставили в цепочку деяний, необходимых, чтобы потешить самолюбие, и полностью лишили субъектности! А самих драконов не забыли спросить? Может быть, такая позиция в социальной иерархии их не устраивает и они сами хотели бы вдохновлять на подвиг, получать внимание и любовь?

Ответ на этот вопрос узнали Шрек и Осёл, которые в типично мужланской манере вломились в драконово жилище и решили, что можно обтяпывать свои дела без ухаживаний, комплиментов и разговоров по душам. Нет, так в современном мире подвиги не совершают! Пока зелёный увалень занимался лёгкой работой — освобождением принцессы, Ослу пришлось взять на себя основной удар и соблазнять её стражницу. Болтливый ослик оказался так искусен, что у Драконихи обнаружились новые чувства — страстность, пылкость... и материнский инстинкт!

Конечно, истории любви без препятствий не бывает — вот и в союз Осла и Драконихи вначале поверили не все (включая самого Осла). Однако терпение и чуткость в очередной раз доказали свою эффективность: удалось даже межвидовое скрещивание. Это открылось в конце «Шрека 2», а в третьей части счастливая мамаша успевала и опекать потомство, и бороться с природным врагом — Прекрасным Принцем.

Потребовались сотни лет и горы съеденных рыцарей, чтобы осознать: разговорами порой можно добиться большего, чем мечом. Спасибо





«Дракон, подожди! Нужно дожидаться магического момента!»

«Шреку», что дал слово драконам, которые тоже хотят любить. Может быть, легенда о святом Георгии тоже закончилась бы иначе, не начни он сразу размахивать оружием...

**Почему не первое место:** несмотря на трогательную линию,

Дракониха — лишь яркая героиня второго плана. Она преданно охраняла Фиону и столь же верно играет роль супруги и матери. И думается, такая позиция ей по душе. Всё-таки «Шрек» — не только о драконах, но и о любви вопреки всему.

#### ПОЧЁТНЫЕ УПОМИНАНИЯ

### Хаку

(«УНЕСЁННЫЕ ПРИЗРАКАМИ»)

**Почему не в топе:** потому что добрый и глупый, самого надо спасать

Водный дракон и дух-хранитель Янтарной реки. В ученики к колдунье Юбабе он попал как раз благодаря драконьему происхождению. Истинное имя Хаку — Нигихаями Кохаку Нуси, но он забыл его давным-давно, когда люди отвели его реку под землю и застроили всё домами. В японском фольклоре водные драконы страшны в гневе, но отличаются добротой и мудростью — и Хаку именно таков. Он много раз спасал Тихиро, помог ей расколдовать родителей и выбраться из мира духов. Но добродушие вышло Хаку боком — ведь из-за него он и стал рабом Юбабы.



## 8. Самая таинственная

- **Имя:** Белая Драконица (Белая Кин)
- **Место обитания:** игровая трилогия The Longest Journey (1999–2014)
- **Особенности:** вечное перерождение

Началом всему были драконы. А точнее — Драйк-Кины, прибывшие на Землю из глубин космоса. В те времена Земля являла собой симбиоз науки и магии, однако люди стали использовать свои достижения не ради процветания мира, а ради удовлетворения гордыни. Земля начала погибать, Драйк-Кины решили её спасти. Но способ они выбрали радикальный: их мощь разделила Землю на две независимые реальности. Старк — мир научно-технического прогресса, очень похожий на наш; и Аркадию — мир, замерший на пороге позднего Средневековья и насквозь пропитанный магией.

Драйк-Кины — или, как их ещё называли, драконы — стерегли Раздел между мирами. Способные принимать как человеческий облик, так и облик громадных ящеров, двое из них осели в Старке, а ещё двое — в Аркадии. Белая Кин, она же Белая Драконица, парящая в небесах Аркадии, считалась лучшей из Драйк-Кинов. Прекрасная и отважная, носительница удивительной магии, она всем сердцем радела за разделённые миры.

Белая Кин вобрала в себя архетип мудрого создания, чья роль — направлять героя по судьбоносному пути. Но её особенность в том, что Белая Кин — не драконица, а скорее драконицы. Она поддерживает так называемое бессмертие, воплощаясь в собственных дочерях. Цикл перерождений позволяет ей век от века становиться мудрее и человечнее и постигать жизненный опыт своих воплощений. Пока жива Белая Драконица, для будущей преемницы она и мать, и сестра, и подобие альтер эго. Однако когда-нибудь её душа сольётся со следующим сосудом, и цикл продолжится.

**Почему не первое место:** в видеоигре The Longest Journey и двух её прямых продолжениях Белая Кин не столько активный персонаж, сколько символ и маяк для главной героини, Эйприл Райан. К тому же Белую Кин нельзя отнести к классическим драконам. Пришедшая с далёких звёзд душа легко меняет вечернее платье на два крыла и чешую — почти так же легко, как один человеческий сосуд на другой. Однако Белая Кин — таинственная, одухотворённая, полная любви и к Земле, и к собственным дочерям — определённо привносит в наш топ своё очарование.





«Мать бессмертна, Эйприл. Но я — нет. Приходит время семени вырасти в цветок, а старости обратиться в прах и уйти в вечность»

## 7. Самая лазурная

- **Имя:** Сапфира
- **Место обитания:** цикл «Эрагон» Кристофера Паолини (2003–2023), одноимённый фильм 2006 года
- **Особенности:** магически связана со своим Всадником

Когда Эрагон забрал из леса необычный камень, который буквально свалился с неба, он и подумать не мог, к чему это приведёт. Ведь его находка оказалась яйцом последней самки дракона, Сапфиры. За ним долгое время охотился злой король, желающий подчинить драконов своей власти, поэтому Эрагон с Сапфирой присоединились к сопротивлению и преодолели множество испытаний.

Драконы в этом мире сами выбирают хозяина и отмечают его особым знаком. Сапфира, грациозная синяя дракониха с ледяными глазами, выплывала у Эрагона, и с тех пор их невидимая связь лишь крепла. Эрагон научился общаться с Сапфирой телепатически и ощущать то, что испытывает она. Он стал Всадником, могучим воином, умеющим летать на драконе, и бесстрашно сражался за семью и идеалы. Сапфира следовала за Эрагоном, несмотря на то что не всегда соглашалась с его идеями и долго считала его несмышлёным мальчиком, а не равным себе существом. Она саркастична и умна, но очень тщеславна и считает себя самым великолепным созданием в стране. Отказ другого дракона вверх Сапфиру в меланхолию, пусть и ненадолго. А ещё

«Сила дракона не только в его пламени, но и в его сердце»



дракониха любит битвы, но умеет быть чуткой, заботливой и нежной, в основном к Эрагону.

**Почему не первое место:** Сапфира — идеальная помощница и оружие в бою. Но ей не хватает независимости и собственной сюжетной линии. Кроме того, её кровожадность и страсть к сражениям вступает в противоречие с названием нашего топа. Является ли дракон добрым, если его доброта распространяется только на своих? Сапфира благодарна Эрагону в том числе за то, что он её уравнивает. Без него её жизнь могла бы повернуться по-другому.

## 6. Самый зажигательный

- **Имя:** Дракончик Спайро
- **Место обитания:** серия игр Spyro the Dragon (1998–2018)
- **Особенности:** огромная дерзость и отвага

Пурпурный дракончик Спайро, пожалуй, самый известный огнедышащий ящер в игровой индустрии. Да, он невелик ростом, а его пламя пока не способно прожечь доспехи глуповатых гномков. Зато он успел побывать центральным персонажем свыше двадцати игровых проектов и спасти множество волшебных миров. И всё это даже без умения полноценно летать!

Приключения Спайро начались в 1998 году с релизом оригинальной Spyro the Dragon от Insomniac Games. По сюжету злобный Гнасти Гномк превращает драконов в кристаллические изваяния. Кажется, надежды на спасение нет, но выясняется, что проклятия избежал самый маленький и изворотливый из чешуйчатого рода — малыш Спайро.

«Слухи о нашем вымирании немного преувеличены»





## ПОЧЁТНЫЕ УПОМИНАНИЯ

## Партурнакс

(THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM)

**Почему не в топе:** потому что Клинки запретили, Одавинг их задери

Младший брат кровожадного Алдуина и главная причина, почему люди не вымерли в войне с драконами. Именно Партурнакс научил нордов искусству ту'ума — крика на драконьем языке. Он обитает на самой высокой точке Скайрима — горе Глотка Мира, где загадочный орден Седобородых изучает ту'умы и никого не подпускает к своему крылатому учителю. Кроме настойчивого Драконорождённого, конечно. А Партурнакс — добрая душа, ему только в радость обсудить природу вещей с умным человеком. Полоумные мясники из ордена Клинков потребуют у героя убить крылатого ящера — ведь драконий вопрос нужно решить окончательно. Надеемся, вы сделали правильный выбор и решили вопрос с Клинками.



The Elder Scrolls V: Skyrim © Bethesda Game Studios, 2011

Ему и предстоит освободить братьев и доказать, что настоящим героем может стать любой. Даже тот, у кого ещё толком не выросли крылья.

С тех пор Спайро регулярно оказывался в гуще событий и побеждал негодяев разного сорта. Менялись обстоятельства и игровые платформы, но арсенал дракончика оставался неизменным: огненное дыхание, таран рожками, полёты на небольшие расстояния и бездонный колодец обаяния вперемешку с наглостью. Всё это помогло пурпурному ящеру завоевать сердца миллионов геймеров по всему миру и стать одним из самых ярких маскотов PlayStation. Надеемся, Insomniac ещё вспомнит про свою звёздочку и порадует нас новой игрой о хвостатом озорнике.

**Почему не первое место:** Спайро — герой и настоящий добряк, но ему ещё предстоит повзрослеть и многому научиться. Сейчас пылкое сердце, хвастливый нрав и неуважение к соперникам заводят его в неприятности чаще, чем следовало бы. К тому же маленький негодник получает слишком уж большое удовольствие от поджигания всего, что движется...

## 5. Самый отечественный

- **Имя:** Змей Горыныч
- **Место обитания:** франшиза «Три богатыря» студии «Мельница» (с 2004 года)
- **Особенности:** един в трёх мордах

Если бы Иван-царевич и другие герои славянского фольклора увидели этот топ, они были бы обескуражены,

обнаружив в нём Змея Горыныча. Что делает этот похититель дев и убийца богатырей среди добрых драконов? Репутация Горыныча в русских сказках хуже некуда. Этот монстр — самый опасный противник, с которым могут столкнуться герои. Он не такой хитрый, как Баба-яга, не такой коварный, как Кощей Бессмертный, но зато мощнее их всех. У Горыныча есть преимущество и перед братьями-драконами — многоголовость. В сказках редко уточняется количество его голов, но со временем устоялось мнение, что их три.

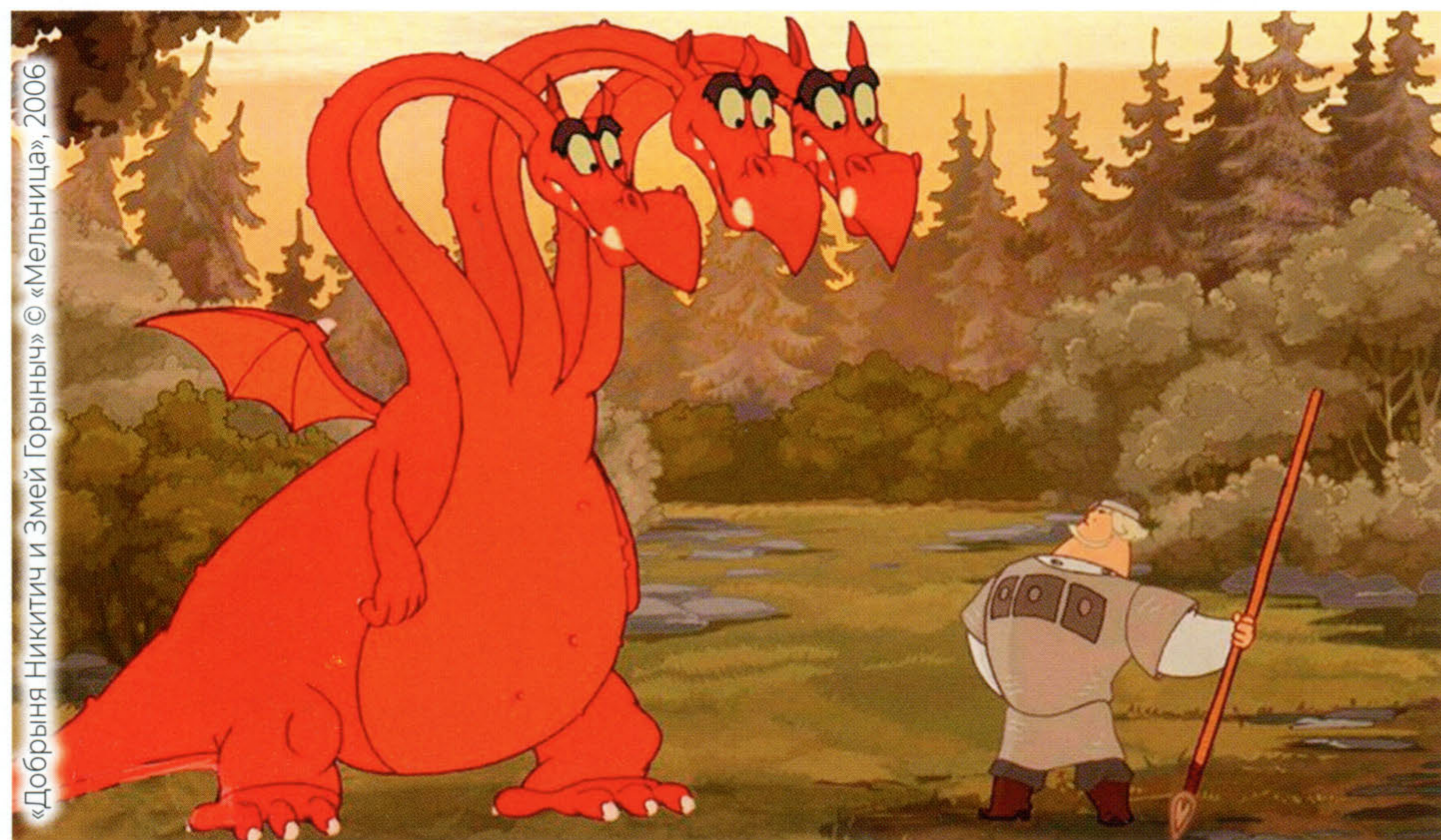
Побороться со стереотипами решил мультфильм «Добрыня Никитич и Змей Горыныч» (2006). В нём трёхголовый дракон — положительный персонаж. Вместо того чтобы быть заклятым врагом богатыря, Горыныч оказывается его лучшим другом.

Путь Горыныча из злодеев в герои тернист. В начале мультфильма недоброжелатель мог бы припечатать его коротким, но ёмким описанием: трусливый и лживый лудоман. Но неидеальность делает Горыныча интересным персонажем: ведь он единственный, кто по ходу истории растёт над собой. Добрыне расти уже некуда, у Забавы и Елисея тоже нет внутренних конфликтов — а вот дракон совершает ошибки, раскаивается, встаёт на путь исправления и в финале буквально обретает крылья.

В следующих мультфильмах серии Горыныч продолжает идти стезёй добра: большую часть времени занимается самосовершенствованием в даосском монастыре, но, если богатырям требуется помощь, всегда оказывается рядом.

**Почему не первое место:** слишком много недостатков. Впрочем,

«На Горыныче полетим?  
— Ага! Щас, неси седло!»



«Добрыня Никитич и Змей Горыныч» © «Мельница», 2006



на все упрёки в свой адрес Горыныч мог бы ответить: легко быть добрым, когда тебе от природы это дано! А если приходится постоянно сражаться с собственными страстями? Возможно, для того, кто сумел пойти против своей природы и преодолеть слабости, статус доброго дракона становится даже более почётным.

#### 4. Самый хитроумный

- **Имя:** Ручной дракон Глип
- **Место обитания:** цикл Роберта Асприна «МИФЫ» (1978–2012)
- **Особенности:** общается только звуком «глип!»

Не верьте в случайности. Возможно, за ними стоит интеллект, превосходящий ваш собственный. Именно так на Базаре-на-Деве произошло знакомство юного Скива, тогда ещё простого ученика демона Ааза, и дракона Глипа. На самом деле Глип выбрал Скива в качестве питомца — а если парень считает, что он купил дракона по собственной воле и тот ему принадлежит, пусть заблуждается на здоровье!

Хотя Глипу около ста лет, это очень юный дракон, у него только начинают расти крылья. Ещё он не может нормально общаться — для окружающих всё, что он говорит, превращается в звук «глип». В компании дракон ведёт себя как глупый и дружелюбный пёс — дурачится, слизывает землю с лап, отвлекается на всякие мелочи. Поэтому

«Когда дракон является единственным существом, от которого ты можешь дожидаться сочувствия, это кое-что говорит о твоём образе жизни»



почти все из группы Скива относятся к нему как к досадному недоразумению. Но Глип очень наблюдателен и считает себя умнее этих гуманоидов. Он много раз помогал команде — однако только Сквив подозревает, что Глип не так прост, как кажется. Что ж, не зря дракон выбрал именно его. Если бы только на человечешку не оказывали дурное влияние друзья... Но у Глипа есть план — он знает, как незаметно их устранить, если возникнет необходимость.

**Почему не первое место:** во-первых, Глип ещё маленький по драконьим меркам и не раскрыл свой потенциал. Он даже не может полноценно коммуницировать со своим питомцем... извините, хозяином. Во-вторых, он необыкновенно умён и понимает, что до поры лучше прикидываться безобидным. Так тебе не будут вставлять палки в колёса и ты спокойно достигнешь своих целей. Кто знает, как бы выглядел этот топ, будь у Глипа другая стратегия!

#### 3. Самый симпатичный

- **Имя:** Беззубик
- **Место обитания:** серия книг Крессиды Коуэлл, франшиза «Как приручить дракона» (2010–2025)
- **Особенности:** относится к редкому виду Ночных Фурий

Веками викинги с острова Олух воевали с драконами, видя в них исключительно опасных вредителей. Но всё изменилось, когда судьба свела сына вождя викингов Иккинга и Ночную Фурию Беззубика. Так началась история удивительной дружбы, которая преобразила жизнь острова.

Главные герои — человек и дракон — дополняют друг друга. Оба

#### ПОЧЁТНЫЕ УПОМИНАНИЯ

#### Уджин, Дракон-Дух

(MAGIC: THE GATHERING)

**Почему не в топе:** слишком призрачный, чтобы там уместиться

Схожий с Партурнаксом мудрый дракон-мироходец: тоже брат главного злодея (дракона Никола Боласа), тоже благосклонен к смертным, тоже поставил свою жизнь на кон. В одной из версий реальности коварный Болас убил его, но Уджину удалось отправить телепатический сигнал SOS сквозь пространство и время. Его спасли, и Дракон-Дух посвятил себя защите мультивселенной от угроз, подобных его брату. Он учил мироходцев, как заточить в тюрьму титанов эльдрази, и стал душой целого мира драконов — Таркира.

молоды, изобретательны и отважны, но не совсем так, как это понимают окружающие. Ведь самый смелый поступок в жизни обоих — довериться незнакомцу и врагу. Даже летать поодиночке они не могут: Иккинг — по причине отсутствия у людей крыльев, а Беззубик — из-за искалеченного хвоста.

Зрители видят приключения друзей в основном глазами Иккинга, поэтому получают человеческую точку зрения на события. Беззубику, разумеется, тоже уделяется много внимания (он же главный маскот франшизы!), но что он думает и чувствует, остаётся до некоторой степени загадкой.

Вся серия — это история взросления Иккинга, но и Беззубика тоже. Благодаря дружбе с человеком дракон-одиночка учится заботиться

«За триста лет я первый викинг, не захотевший убить дракона!»





о других и полагаться не только на себя, что позволяет ему стать сильным лидером. Вместе с тем доброта и открытость заложены в Беззубике с самого начала. Ведь, когда дрожащий Иккинг осторожно протягивал руку к морде Ночной Фурии, дракон тоже преодолевал страх и недоверие, чтобы уткнуться носом в ладонь человека.

**Почему не первое место:** доброта — черта, которую связывают с осознанным выбором. Несмотря на многочисленные достоинства Беззубика и его крылатых товарищей, похоже, что драконы в этой вселенной хоть и разумные, но всё-таки звери. Невозможно понять, насколько их действия определяются инстинктами. А без этого сложно называть их добрыми или злыми. По крайней мере, по нашим, человеческим меркам.

## 2. Самый благородный

- **Имя:** Драко
- **Место обитания:** фильм «Сердце дракона» (1996)
- **Особенности:** отдал половину сердца принцу, который стал тираном



«Мечты умирают с трудом, и ты ещё долго прижимаешь их к себе, даже когда они истлели»

Настоящее имя этого крылатого змея человеку выговорить нелегко, поэтому недавний заклятый враг, сэр Боуэн, назвал его Драко. Да, дракон Дракон. Хотя наш герой и не против, тем более что прозвище ему подходит — ведь из-за всё того же Боуэна он остался последним в своём роде.

Раньше драконы и люди жили в мире. Однажды Драко спас смертельно раненного принца Эйнона, наставником которого был Боуэн, — дракон отдал юноше половину собственного сердца и тем самым установил с ним неразрывную связь. Только вот Эйнон забрал корону убитого во время восстания отца-тирана и стал чудовищем ещё страшнее его. Благородный Боуэн не смог поверить в то, что его воспитанник превратился в садиста и негоддя по собственной воле, — он обвинил Драко, без устали преследуя его много лет и истребляя драконий род. После их встречи рыцарь выяснил, что зря так поступал. Некоторые люди становятся монстрами сами по себе.

Один из самых ярких представителей мудрых и добрых огнедышащих ящеров в фантастике, Драко снил любовь зрителей. Компьютерная графика, на которую сделали ставку создатели фильма, сейчас немного режет глаз, но в 1996 году грациозный и могучий дракон выглядел как настоящий. А голос и мимику ему дал не кто иной, как сэр Шон Коннери — более чем удачный выбор. Концовка фильма до сих пор заставляет проронить скупую (на самом деле не такую уж и скупую) слезу.

**Почему не первое место:** одинокий, слегка уставший от жизни, ценитель прекрасных крестьянок и бесхозных барашков, не раз жертвовавший собой ради спасения неблагодарных людей — Драко определённо мог бы заслужить первое место нашего топа. Но нужно ли это ему самому? Он стал символом надежды, присоединился к собратьям среди звёзд, закончил время легенд и начал новое — в котором места для драконов нет, но честь и благородство по-прежнему главные добродетели.

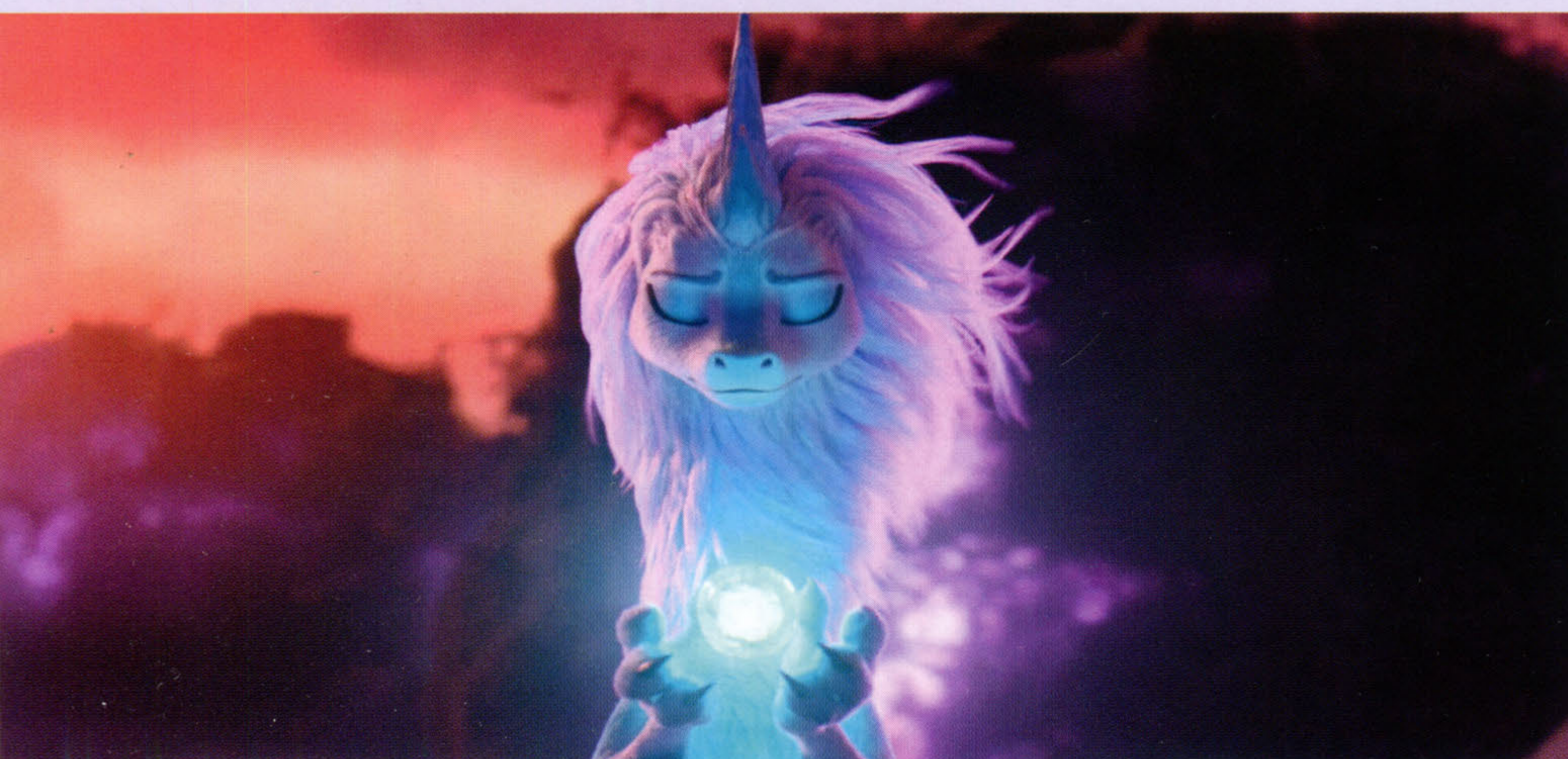
### ПОЧЁТНЫЕ УПОМИНАНИЯ

#### Сису

(«РАЙЯ И ПОСЛЕДНИЙ ДРАКОН»)

**Почему не в топе:** потому что добряшка-дурашка

Последний дракон (вернее, дракониха) королевства Кумандра. Однажды на земли Кумандры напали друуны — монстры, обращающие всё в камень. Драконы-хранители пожертвовали собой, чтобы остановить зло, а Сису стала хранительницей волшебного камня, таящего магию всех её братьев и сестёр. Племена Кумандры начали соперничать за обладание драгоценностью, и страна погрузилась в хаос междоусобных конфликтов. Вместе с Райей, юной воительницей из племени Сердца, Сису победила друунов и принесла долгожданный мир. За дурашливым, детским поведением драконихи скрывается огромная сила: она учит Райю и её друзей доверию и тому, что иногда нужно полагаться на ближнего, преодолевая страх.



«Райя и последний дракон» © Walt Disney Pictures, 2021



## Самый волшебный

- **Имя:** Фалькор
- **Место обитания:** роман «Бесконечная история» Михаэля Энде, одноимённый фильм 1984 года
- **Особенности:** последний дракон Счастья и Удачи во Вселенной

Фалькор (или Фухур в немецком оригинале) из «Бесконечной истории» Михаэля Энде — добрейший дракон страны Фантазия, да и, пожалуй, всей фантастической литературы. Никто точно не знает, откуда он родом, но ходят легенды об облачном регионе где-то высоко в небесах. В книге у Фалькора была внешность классического восточного дракона, а в экранизации 1984 года он больше похож на гигантскую белую пушистую таксу. Такой милый вид дракон приобрёл потому, что режиссёр Вольфганг Петерсен хотел показать максимально дружелюбное создание, которое понравилось бы любому ребёнку.

Дракон Удачи мудр, самоотвержен, честен и невероятно оптимистичен. Он всегда рад дать совет и поддержать тех, кто запутал, потерял надежду и веру в себя. Фалькор — один из немногих, кто способен пережить столкновение с Ничто, смертоносной силой, которую породили люди, разучившиеся мечтать. А ещё он умеет чарующе петь.

Фалькор становится верным другом Атрейю — именно дракон помогает мальчику спасти Фантазию от Ничто и его слуг. В фильме он вызывает Атрейю из Болот Печали, а в книге юный герой сам освобождает Фалькора из паутины Играмули (или Множества) — роя стальных шершней, обладающих коллективным разумом. Дракон заводит дружбу и с героическим пареньком Бастианом, который читает «Бесконечную историю». В экранизации он даже ненадолго переносится в Реальность, чтобы проучить хулиганов. Этот сюжетный ход дико разгневал Михаэля Энде — по его замыслу, добрые жители Фантазии не умели перемещаться в мир людей. Многочисленные несоответствия первоисточнику и собакоподобный Фалькор побудили Энде откеститься от фильма. Тем не менее экранный образ дракона Удачи стал легендарным — любой обитатель Реальности даже может на нём прокатиться на киностудии Bavaria Film в Мюнхене.

**Почему первое место:** кому, как не самой персонификации Удачи

«Никогда не сдавайся, и удача найдёт тебя»

### ПОЧЁТНЫЕ УПОМИНАНИЯ

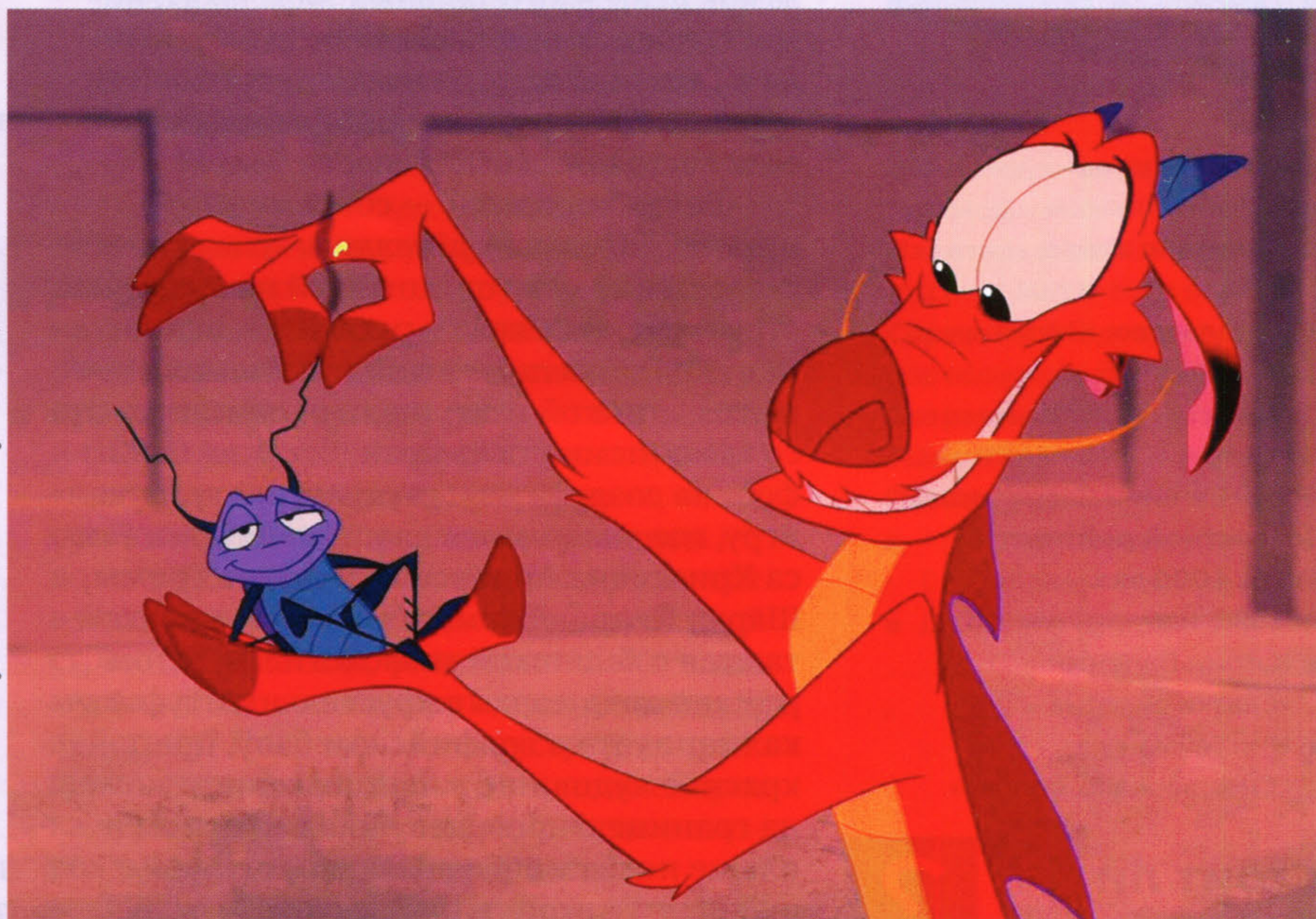
## Мушу

(«МУЛАН»)

**Почему не в топе:** потому что народ Поднебесной им недоволен

Китайские драконы — величественные существа, обладающие огромными знаниями и императорским достоинством. Мушу когда-то таким и был, но крупно облажался: не смог защитить одного из членов семьи Фа. За это его понизили в должности и заставили выполнять функции будильника. Когда духи предков решали, как помочь ушедшей на войну Мулан, Мушу умудрился разбить статую дракона-Хранителя и обманом занял его место. А ещё он пытался расстроить свадьбу Мулан, чтобы сохранить своё положение. Так себе добряк! Но несмотря на хвастовство, карьеризм и скромные габариты, Мушу обладает большим благородным сердцем. Он не раз доказывал, что предан Мулан и семье Фа, — и всегда исправлял свои ошибки.

«Мулан» © Walt Disney Pictures, 1998



и Счастья, возглавить этот топ? Фалькор воплощает в себе лучшие качества драконов: глубокую мудрость, невероятную сказочность и безграничную доброту. А ещё он мило выглядит — любой собачник

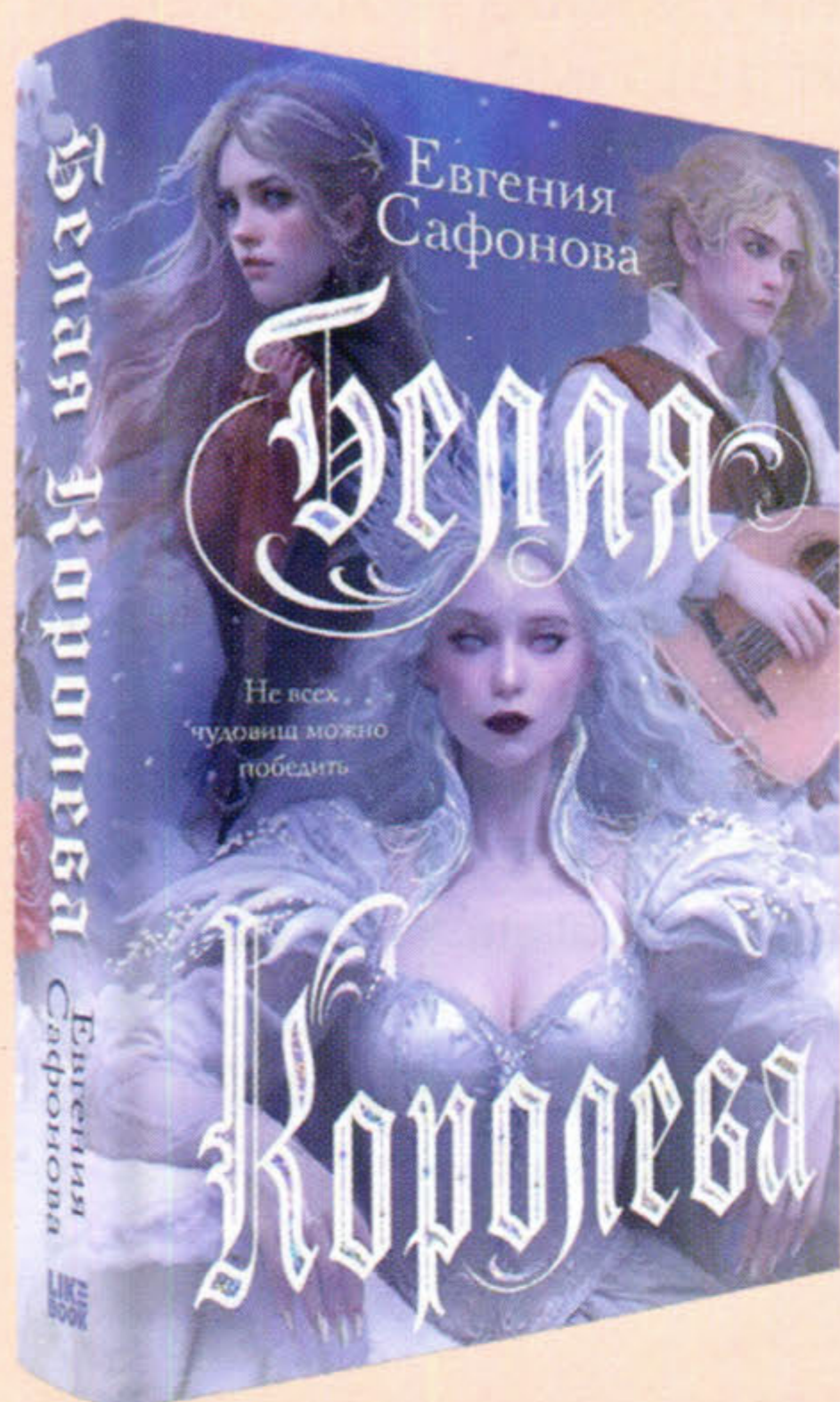
был бы в восторге от такого питомца. Фалькор — создание самой Фантазии, могучей силы, благодаря которой обретают жизнь все фантастические существа. Заслуженное золото нашего рейтинга!

«Бесконечная история» © Constantin Film, 1984





Текст: Ульяна Скибина

**Роман****Жанр:** ретеллинг

знаменитых сказок

**Художники:** alayne,  
herboriste dans la nuit**Издательство:** «Эксмо:  
Like Book», 2025**Серия:** «Young Adult.  
Об ужасном и прекрасном.  
Проза Евгении Сафоновой»**Возрастной рейтинг:** 16+  
416 с., 4000 экз.**Похоже на:**

- Кэтрин Валенте  
«Сказки сироты»
- Нил Гейман  
«Снег, зеркало, яблоко»

## Стоит ли читать



Безусловно, если любите мрачные сказки, необычные ретеллинги и опасных фейри напрямую из кельтской мифологии.

### УДАЧНО

- выверенный поэтический стиль
- переосмысление известных образов
- структура романа в рассказах

### НЕУДАЧНО

- герои вставных новелл кажутся порой ярче, чем основные персонажи

8

ОЦЕНКА «МФ»  
хорошо

# Евгения Сафонова Белая королева

Однажды маленький рифмач встречает Белую Королеву, прекрасную, словно лёд, и отправляется вместе с ней в страну вечных снегов. В его сердце льдинка, позволяющая видеть тьму и боль этого мира, и сестра должна вернуть маленького рифмача прежде, чем сердце мальчика заледенеет окончательно. Однако уста сестры скрывает обет молчания, а помогает девушке таинственный Чародей, не называющий своего имени. Их путь лежит через замок девы в хрустальных туфельках, поместье чудовища, владения лесного короля и опасный лес, где живут древние боги и леди в красном плаще. Но что случится, если сестра не сможет спасти брата?

«Белая королева» — современный и очень бережный ретеллинг известных сказочных сюжетов, который наследует структуру «рассказа в рассказе»: основная сюжетная линия о спасении мальчика со льдинкой в сердце переплетается со вставными новеллами. Евгения Сафонова создала изящную литературную игру, где знакомые с детства истории Ганса Христиана Андерсена, братьев Гримм, Шарля Перро, Джамбаттисты Базиле сплетаются с кельтской мифологией. В этом романе дочь лорда в хрустальных туфельках танцует на эльфийском балу, прекрасное чудовище живёт в осеннем доме на границе миров, девушка в красном плаще носит в себе волка, король фейри хранит хрустальный гроб, а безымянный колдун держит свою дочь в башне. Это мрачные сказки, написанные с уважением к не менее мрачным оригиналам, и фейри здесь мало похожи на своих собратьев из шаблонного фэнтези — они под стать своим собратьям из кельтских мифов или «Джонатана Стренджа и мистера Норрелла»: прекрасные, мудрые, коварные и опасные.

Роман намеренно встроен в сказочный нарратив: мы не знаем ни конкретного места действия («в некотором царстве, в некотором государстве», в данном случае — в некой европейской стране времён наполеоновских войн), ни имён героев, хоть все они узнаются без труда. Кроме того, некоторые персонажи соединяют в себе несколько образов: например, дева в алом, любящая чай и сладости, одновременно Красная Шапочка и Маленькая Разбойница, а в образе не названного по имени Кая явно угадывается Томас Рифмач, полюбивший королеву фейри. Сказочность истории подчёркивает и слог Евгении Сафоновой: мелодичный, намеренно ритмизированный, погружающий читателя в мир, полный мрачных чудес.

## Слово творца

«Белая королева» писалась в непростое для меня (и для многих) время. Она — новый этап в моей жизни и моём творчестве. Она о многом, и в том числе — о проживании всех стадий горя и принятии всей сложности мира. Эта книга не о том, как побеждать чудовищ. Это книга о том, как жить, если ты проиграл. О том, что эта жизнь есть. И как раз в ней мы с вами и живём.

Я бегу к реке на границе миров, уже зная, что опоздала.

Давно отцветшие розы, которыми славится наш сад, цепляются колючками за рукава платья, за подол плаща, брошенный поверх домашнего платья. Под подошвами хрустит трава, подёрнутая льдом первых заморозков.

Я бегу, спотыкаясь, пока розы не сменяются на тёрн, а тот — на старые тисы. После тысячи шагов от особняка до речного берега каждый вдох жжёт калёным железом, но я не останавливаюсь, пока не достигну пологого песчаного склона.

— Верни его!

Однако «Белая королева» — не просто деконструкция знакомых сказочных сюжетов с участием фейри. Можно ли справиться со своим внутренним волком? Сколько жестокости способна вынести красавица, прежде чем превратится в чудовище? Так ли коварны фейри, как о них говорят?

Как водится и в других книгах Евгении Сафоновой, в первую очередь её роман вовсе не о фейри или чудовищах, а о людях, мечтающих изменить свою судьбу, пусть даже и с помощью чар. О самых разных семьях — от тех, что герои создают сами, до тех, от которых хочется поскорее сбежать. О потерях и сожалениях. О любви, приводящей к смерти, и любви, приносящей освобождение (а иногда смерть и освобождение — это почти одно и то же). А ещё о том, что не все люди хотят быть спасёнными и любую историю можно рассказать с двух разных точек зрения.

**Итог:** новый роман Сафоновой — прекрасная мрачная сказка с непростой структурой, знакомыми и одновременно незнакомыми героями, завораживающей магией фейри и отсылками на Лавкрафта (и не только).



# Эдуард Веркин Сорока на виселице

В далёком будущем люди колонизировали множество планет и решили почти все проблемы прошлого. Однако аппетит человека растёт, в то время как границы его возможностей становятся очевидны. Чтобы определить путь дальнейшего развития цивилизации, созывается Большое Жюри, куда входит Ян, философски настроенный спасатель с Земли, которому наравне с другими избранными придётся отвечать за будущее человечества... И при этом не сойти с ума.

Эдуард Веркин — писатель опытный, со своим почерком: каждым текстом автор хочет что-то сказать, каждая книга — это эксперимент в русле фантастики. В этом смысле он похож на Стругацких (не зря в каждом втором описании «Сороки» в Рунете отмечают «наследие и традиции АБС»).

И действительно, «Сорока на виселице» — оригинальное литературное блюдо в три слоя. Первые два открываются каждому и написаны на очень достойном уровне: НФ отвечает за показ далёкого будущего людей, а юмор уместен и понятен. Проблема с третьим слоем — желанием автора сделать текст постмодернистским.

Ядро сюжета — заседание на далёкой планете Реген Большого Жюри, важного органа человеческой ойкумены. Спасатель Ян, который не имеет отношения к науке, принимает приглашение стать членом Жюри, несмотря на загруженность работой и недовольство семьи. Вообще, Ян — классический герой постмодернистского дискурса: он созерцатель, почти статист, который безропотно соглашается на все повороты судьбы и нередко говорит невпопад, словно бы сам с собой. Другие заняты делом. Уистлер, гений синхронной физики, ключевой для будущего человечества науки, пытается что-то придумать, чтобы сделать жизнь людей лучше. Его оппонент Кассини яростно обрушивается на синхронную физику, по-своему беспокоясь о человечестве. Администратор Института Штайнер пытается соблюдать нейтралитет, хотя имеет свою точку зрения. Библиотекаря Марию волнуют книги на Регене, доктора Уэзерса — здоровье членов Жюри. У каждого есть занятие, а дело Яна — наблюдать...

Герои едят, спят, летают на реку, блуждают по почти бесконечному (без преувеличения) Институту, читают книги,

**Итог:** это могла бы быть повесть зрелых Стругацких в духе «Улитки на клоне»... если бы те меньше заботились о читателе и больше о том, чтобы переполнить текст всевозможными смыслами и идеями. Увы, нетерпеливый читатель вполне способен бросить крепко сшитый, положительно необычный, но затянутый и неровный «лоскутный» роман Веркина на середине. Однако те терпеливые эрудиты и адепты постмодернизма, кто сумеет осилить его до конца, будут вознаграждены.

## Птичий взгляд сверху

На картине Питера Брейгеля от 1568 года можно увидеть виселицу, сороку на ней и пляшущих внизу крестьян. Взгляд дан сверху, вдали виден каменный замок. Сама виселица напоминает иллюзию, изображена намеренно неправильно, абсурдно, это усиливается неуместным весельем бедняков возле инструмента казни. Как это отражает содержание романа? Все карты раскрывать не хочется, но вспомните, что сорока считается символом пустословия, болтливости, слухов. Люди внизу — человечество. А что означает виселица, наверное, понятно всем...

разыскивают пантеру Барсика... И говорят, говорят, говорят. Жонглируют терминами из физики, биологии, философии, литературы. Через диалоги подаётся сюжет, заостряется конфликт, рассматриваются проблемы и гипотезы. Парадокс Ферми, векторные «прыжки», бессмертие, панспермия, искусственная жизнь, управление временем — вот немногие вопросы, которые подаются в беседах и спорах. Но где-то на двухсотой странице читатель, не привыкший к такому, задаётся закономерным вопросом: а где действия? Почему на сотню страниц пришлось только одно событие — поиск Барсика, но при этом — десятки диалогов и споров разной степени абсурдности?

О чём же могут дискутировать люди будущего? Конечно, о новом витке развития человечества. И каждый имеет своё мнение, что делать, чтобы вновь выбрать-ся на магистраль развития. Каждый, кроме Яна. Тот просто наблюдает и думает о рыбе, медведе, сове, мышах, детстве, брате, флуктуациях и десятке абстрактных вещей. Порой кажется, что Ян самый лишний человек в Институте и Жюри. В лучших традициях Фаулза, Апдайка и Пелевина он говорит не к месту, ностальгирует, повторяет одни и те же действия, испытывает дежавю и ощущение нереальности. Каждая глава — новый поворот в лабиринте романа Веркина, наполненном тенями, лёгким безумием и реминисценциями. Не все читатели поймут эклектичного минотавра Института. Некоторые его даже не увидят.

Текст: Максим Эверстов



Роман

**Жанр:** научная фантастика, постмодернизм

**Издательство:** «Эксмо: Inspiria», 2025

**Серия:** «Loft. Эдуард Веркин. Взрослая проза»

**Возрастной рейтинг:** 16+  
**512 с., 7000 экз.**

**Похоже на:**

- Аркадий и Борис Стругацкие «Стажёры»
- Дж. Фаулз «Волхв»



## Стоит ли читать

Поклонникам интеллектуальной фантастической прозы, где динамика не главное, — вполне.

### УДАЧНО

- научно-фантастическая составляющая
- юмор
- афористичность
- лёгкий абсурд

### НЕУДАЧНО

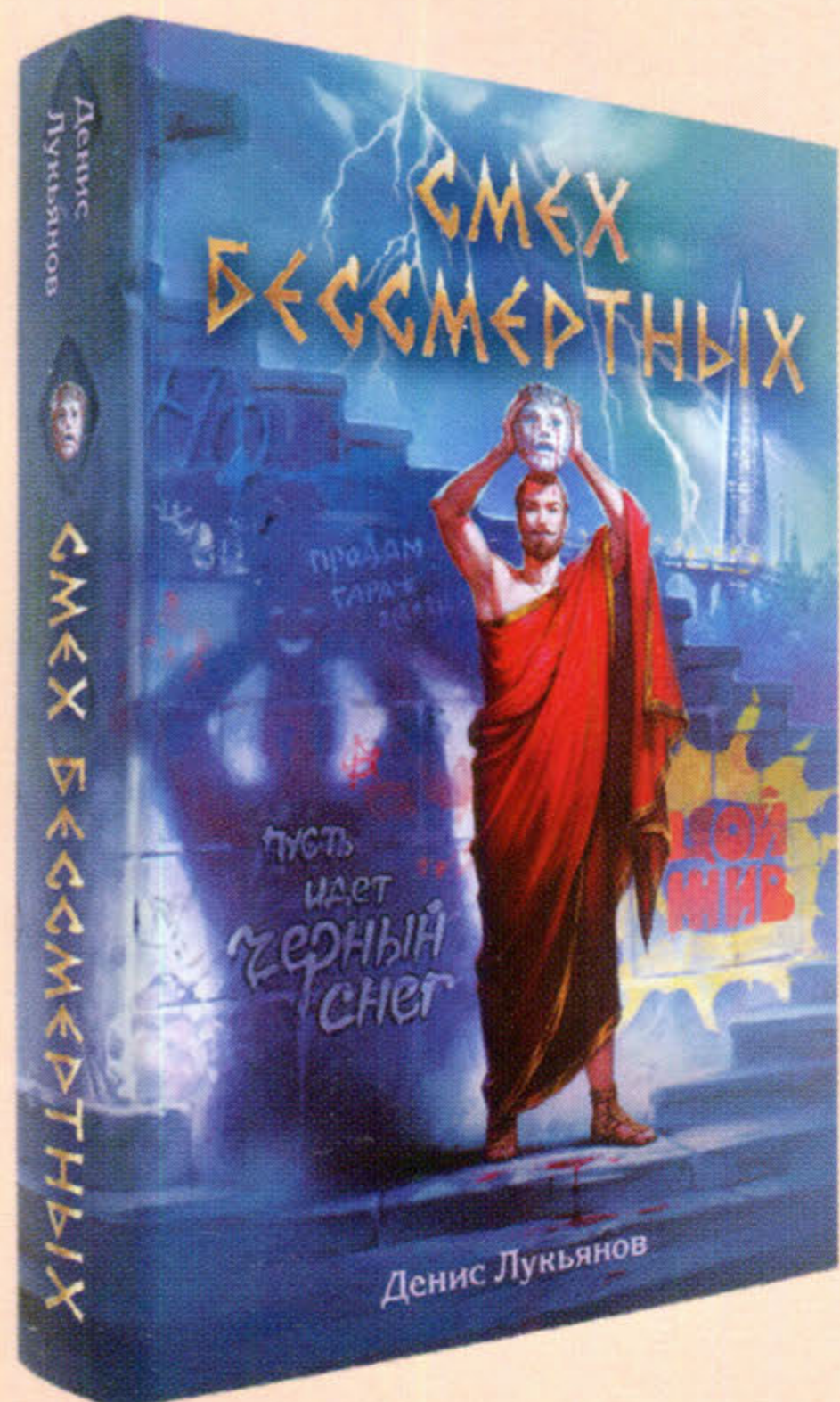
- мало действий
- заумные диалоги
- затянутость

# 7

ОЦЕНКА «МФ»  
ДОСТОЙНО



Текст: Ульяна Скибина



Роман

Жанр: магический реализм

Художники: LEVELVIOLET,  
Е. Лукомская

Издательство: «Эксмо», 2025

Серия: «Призрачный след:  
новый мистический  
детектив»Возрастной рейтинг: 16+  
320 с., 2000 экз.

Похоже на:

- Герман Гессе  
«Степной волк»
- Салман Рушди «Ярость»

Стоит ли  
читатьДа, если любите античные  
мифы, умную прозу и хорошо  
прописанных антигероев.

## УДАЧНО

- воссоздание античного  
мифа в современности
- арка антигероя
- поэтический слог

## НЕУДАЧНО

- перебор с отсылками

7

ОЦЕНКА «МФ»  
ДОСТОЙНОДенис Лукьянов  
Смех бессмертных

Некогда профессор Грецион Родосский был любимцем публики и занимал видную должность в университете, но после того, как он решает отыскать бессмертие и доказать существование мифической Гипербореи, коллеги отворачиваются от него, а публика перестаёт обращать на него внимание. Погружаясь в глубины безумия, профессор слышит бога Диониса, а его друг-художник становится хроникёром мрачных событий и проклинает себя за то, что нарисовал картину, изображающую ожившую Гиперборею.

«Смех бессмертных» — это магический реализм, где элементы триллера вырастают из античного мифа и всё не то, чем кажется. В романе несколько повествователей: профессор Грецион Родосский, который чувствует, как через его тело прорастает поющая голубая трава; художник Фёдор, рисующий живую Гиперборею; Дионис — не то галлюцинация Грециона, не то шут, не то античный бог во плоти, несущий безумие и смерть.

Действие романа разворачивается в современной России, но место и время сознательно размыты: роман Лукьянова — древний миф, пусть и перенесённый на российскую почву, а Грецион — не то царь Эдип, не то Гильгамеш, не то современный мифологический герой. В «Смехе бессмертных» нет сюжета как такового; читатель постепенно, шаг за шагом, погружается в безумие Грециона. Надо отметить, что Денису Лукьянову удалось создать действительно интересную арку антигероя — Грециона никак не назвать положительным персонажем, но тем не менее он вызывает интерес и даже сочувствие.

В романе хорошо отображено противостояние дионисийского и аполлонического начал, что позволяет поставить книгу в один ряд с «Тайной историей» Донны Тартт. Дионис здесь не просто смеющийся владыка виноделия, а кровавый бог, погружающий в безумие. Художник Фёдор, он же Феб — воплощение аполлонического, рационального начала. Из мифа же пришли и другие герои романа: стажёрка Грециона — не то Елена Троянская, не то Иштар, психолог-ведьма с двумя сёстрами, консервативный преподаватель,



Он грезит о вечности, ищет её с тех пор, как врачи поставили страшный диагноз, с тех пор, как сказали, что к сорока тело его изношено, будто к семидесяти, с тех пор, как признали лёгкую седину не баловством генетики, а мольбой организма о помощи...



Грецион дышит тяжело. Он знал, на что шёл, добровольно спалив все мосты к науке после страшного диагноза, чтобы не тратить сил попросту. Понимал, что его распнут прямо здесь, сделают из него печального Мастера, и не найдётся на этом свете Маргариты-спасительницы. Он чувствует, как зудят ладони — может, уже вбили гвозди, уже течёт кровь? Конечно, Грецион узнаёт тех, с кем вместе работал: многие просто опустили глаза, они не будут защищать его, но не будут и говорить против, и он благодарен, он поступил бы так же, поступал так всегда, когда те ошибались в отчётах, являлись на пары пьяные после расставаний или, не умея работать с техникой, ненароком ломали проекторы с колонками, потому что привыкли к грубой силе «привинтить-починить», а техника любит нежность, алчет ласки.

не верящий в мистику, но соприкасающийся с ней. Но в самом ли деле миф встретился с реальностью и вызвал чёрный снег Гипербореи? Или всё это лишь фантазии безумного профессора, обречённого на смерть? Это читателям предстоит выяснить самим.

При этом роман переполнен аллюзиями на поп-культуру, мифологию, классическую и современную литературу, песни «Мельницы» и российские мюзиклы. Это, с одной стороны, создаёт университетский контекст, в который погружены герои романа, с другой — порой кажется, что отсылки слишком много и сквозь них проглядывают уже не персонажи, а сам автор.

Но несмотря на то, что «Смех бессмертных» — это роман-путешествие по безумному сознанию, он всё ещё повествует о важных и вполне «земных» вещах. О страхе смерти и небытия, о травле в академической среде, о том, как быть, если твой близкий человек постепенно сходит с ума, и о том, к чему приводит стремление к вечности. Ведь боги редко понимают людей. Чаще всего они над нами смеются.

В издание также вошли рассказы Дениса Лукьянова и статья, посвящённая Дионису. Они не имеют отношения к роману, но дают представление о том, как по-разному может писать автор.

**Итог:** античная трагедия в современной России: сложный и искусно написанный роман о безумии, страхе смерти и смеющихся богах.



# Владимир Торин

## О носсах и замках

Сразу после завершения своего первого расследования доктор Доу решает заняться новым делом — ограблением самого неприступного банка Габена. Преступление с самого начала кажется невозможным, а совершивший его злодей всегда оказывается впереди. Но доктор ещё не знает, что противостоит не одному преступному гению, а двум — кукловод из первой книги снова ведёт игру, в которой каждому предназначена чётко определённая роль.

Во втором романе цикла Владимир Торин переходит от хоррора к детективно-авантюренному фэнтези и снижает уровень «сказочности». Здесь по-прежнему много гротеска и сарказма, но уже нет ожидания чуда. Общая атмосфера давит, несмотря на юмористические вставки и появление второго доброго и милого персонажа — племянницы экономки доктора Доу, Полли. Впрочем, это скорее плюс — так книга обретает стилистическую целостность и своеобразную реалистичность.

Город тоже раскрывается ещё больше, но всё увиденное по-прежнему мрачно, несправедливо и безнадежно. Торин описывает габенское дно в духе произведений Диккенса, но высшее общество тоже прогнило и начало разлагаться. Бизнес-практикам, показанным на примере банка, могли бы позавидовать любые фантастические корпорации, чего стоит только порошок, который распыляют в отделении, чтобы посетители чувствовали злобу и нетерпимость.

«О носсах и замках» можно читать в отрыве от первого тома, но это было бы упущением. И дело не только в развитии главных героев. В нём появляются персонажи из первой книги, в разговорах упоминаются прошлые события, раскрываются последствия некоторых решений. Это обогащает историю и придаёт ей новый контекст, который, судя по всему, может дополняться в следующих книгах. Точно так же Торин делает намёки на будущее — случайно обронённые слова, злобный шёпот в голове, упоминание ужасной тайны. Несмотря на то что замысел автора прозрачен — «подсадить» читателя на цикл, всё сделано настолько ненавязчиво, что вызывает только уважение. И достигает своей цели.

Герои в основном остаются в своих амплуа — чопорный мизантроп Доу, его

### Слово творца

Меня всегда интересовали тайны и загадки. И то, что большинство этих историй имеют детективную составляющую, — не случайно. В своей основе — это стимпанк и городское фэнтези, но каждая из историй «живёт» в своём жанре. Габен — многообразен, один роман может быть мрачным готическим детективом, а другой — весёлым бесшабашным авантюрным приключением.



*Переулок Трокар отличался от других мест Саквояжного района тем, что на крышах его домов было свалено множество различного хлама: мебели, одёжных вешалок, деталей от экипажей. На одной крыше и вовсе ржавело древнее летательное устройство, в иллюминаторах которого проглядывали сонные кошачьи морды...*

весёлый и авантюристичный племянник Джаспер, загадочный мистер Блохх, наглые недотёпы-констебли. Но у них появляются дополнительные грани, которые, скорее всего, будут важны для следующих историй. Иногда они вызывают тревогу — как мания преследования у экономки, а иногда — улыбку. Но главная отличительная особенность персонажей в том, что у каждого внутри есть червоточина, каждый хоть раз совершил дурной поступок, даже Джаспер.

По сравнению с первым томом, «О носсах и замках» — более ровный и плотный роман. Несмотря на множество героев и несколько параллельных линий, которые соединяются далеко не сразу, он держит читателя в напряжении, потому что цель антагонистов и мотивы ряда персонажей становятся понятны лишь в финале. И хотя злодеи всё ещё карикатурны, они не поверхностны и очень умны. Противостояние Доу с ними напоминает борьбу Шерлока с Мориарти, но здесь у Доу гораздо меньше шансов. На правосудие тоже нет надежды, потому что это Габен, и в нём ценится совсем другое. Кого-то это может фрустрировать, а кого-то — заставить с нетерпением ждать выхода следующего романа. И только вам решать, к какому лагерю принадлежите вы.

**Итог:** мрачный и атмосферный детектив о расследовании ограбления банка, которое оказывается частью более масштабных событий, запущенных злым гением Габена. Достойное продолжение первого тома цикла!

Текст: Галина Бельтюкова



Роман

Жанр: городское

детективное фэнтези

Художник: А. Награни

Издательство: «МИФ», 2025

Серия: «Red Violet.

Тёмные миры»

Возрастной рейтинг: 16+

768 с., 8000 экз.

«...из Габена», часть 2

Похоже на:

- спецэпизод «Церковь на Руби-роуд» из сериала «Доктор Кто» (2023)
- компьютерная игра «Мор (Утопия)» (2005)



### Стоит ли читать

Если вам понравилось «Моё пост-имаго» — однозначно! Этот роман такой же атмосферный и пессимистичный, но при этом более целостный.

#### УДАЧНО

- атмосферность
- переплетение с первым томом
- плотное повествование

#### НЕУДАЧНО

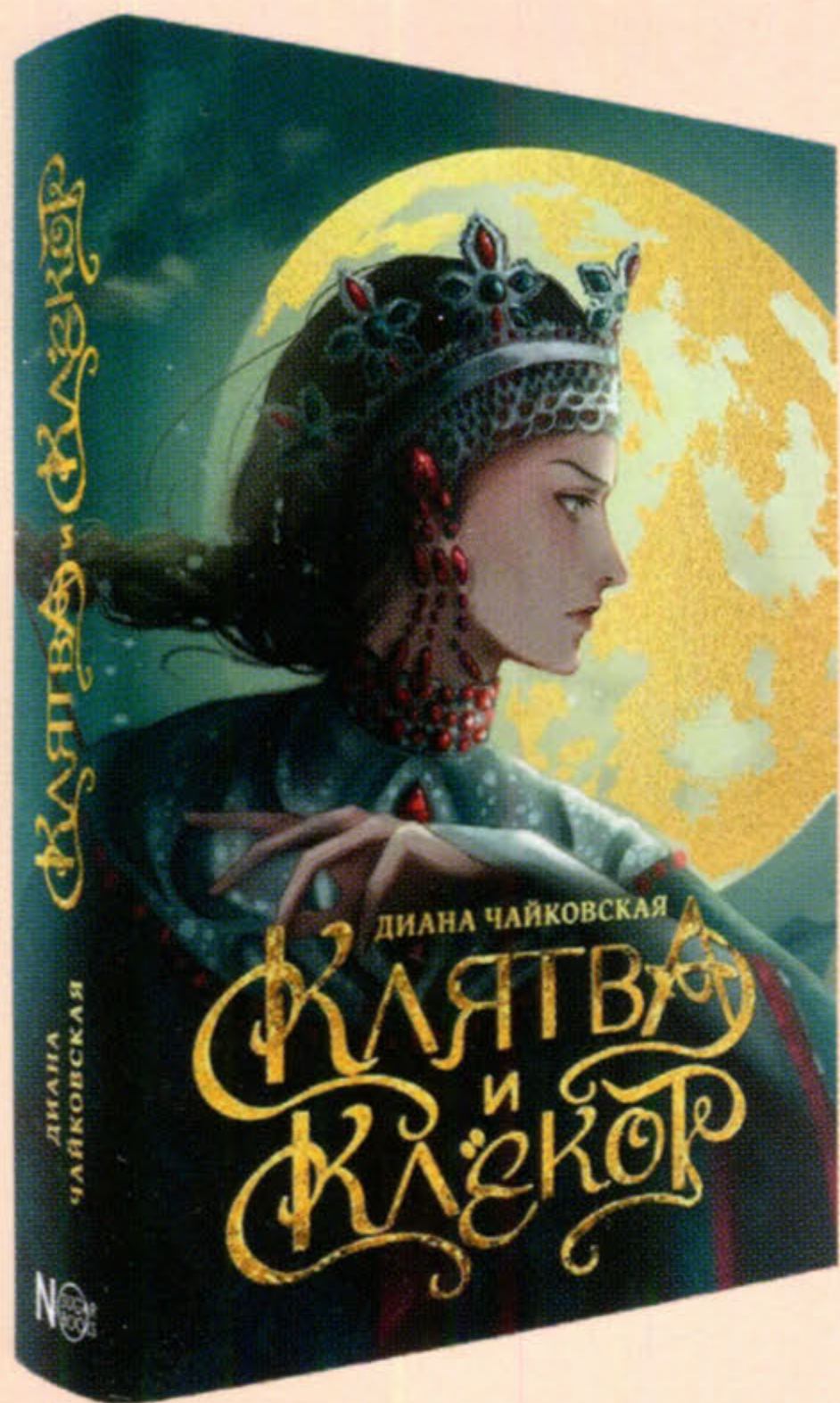
- провисание в середине

8

ОЦЕНКА «МФ»  
хорошо



Текст: Ульяна Скибина



Роман

Жанр: славянское фэнтези

Художник: LukChips

Издательство: «АСТ:

NoSugar Books», 2025

Серия: «NoSugar.

Ведьмин круг»

Возрастной рейтинг: 16+

416 с., 3000 экз.

Похоже на:

- Яна Лехчина  
«Змеиное гнездо»
- Анастасия Андрианова  
«Мёртвое Царство»

Стоит ли  
читать

Вполне, если любите бодрый темп повествования и славянское фэнтези, но не хотите начинать длинные циклы.

## УДАЧНО

- яркие герои
- динамичный сюжет
- мрачная атмосфера

## НЕУДАЧНО

- некоторая поспешность повествования
- невнятный финал

7

ОЦЕНКА «МФ»  
ДОСТОЙНОДиана Чайковская  
Клятва и клёкот

Несколько веков назад Совет чародеев заточил мятежного мага Лихослава, и с тех пор земли Моровецкого и Огнебужского княжеств не знают покоя. Звонят мечи, льётся кровь, умирают простые дружинники и знатные воеводы. Княжна Марья Моровецкая готова на всё, чтобы прекратить войну: даже отправиться в горы и пробудить чародея, благодаря которому всё и началось.

Роман «Клятва и клёкот» — бодрое, динамичное фэнтези для тех, кто желает познакомиться со славянским фольклором, но не хочет устать от обилия незнакомых слов или заскучать в середине книги. Видно, что автор знает, о чём пишет, — в тексте встречаются слова и понятия, описывающие специфику славянской мифологии или уклад жизни в Древней Руси, но при этом вряд ли знакомые современному читателю, который не интересуется фольклором и историей. Однако внимание при прочтении ни на секунду не ослабевает: в романе нашлось место и погоням, и сражениям, и оборотничеству, и древним ритуалам, и культу богинь-матерей. Хотя динамичность имеет и обратную сторону: порой сюжет кажется уж слишком поспешным.

При этом нельзя не отметить, что персонажи получились яркими. Княжна Марья Моровецкая проходит настоящий путь становления героини: смелая и ответственная девушка принимает боль княжества как свою. Она готова преодолевать преграды, переодеваться чернавкой и трястись в седле ради призрачного шанса остановить кровопролитную



Не княжеский терем, да и княжна лишь отдалённо напоминала Марью — ту Марью, которая плыла по светлице в шёлковых лентах и верхних рубахах, расшитых золотом или серебром, смеялась, словно Леля, и, гордо вскинув голову, говорила с боярышнями, изредка поглядывая вниз — на Дербника.

войну. Интересны и остальные персонажи: Дербник — верный юноша, способный обращаться соколом, влюблённый в Марью и сопровождающий её в пути; Зденка — вспыльчивая сова-перевёртыш, готовая отдать жизнь за своих спутников; Дивосил — травник, пытающийся спасти всех на войне, но не способный спасти себя; мудрая и ворчливая ведунья Любомила, сломленный князь Мирояр, тёмный чародей Лихослав.

Романтическая линия, однако, кажется несколько невнятной. История обещает читателям любовный треугольник между Марьей, Дербником и Зденкой — и он действительно есть, вот только чувства героев друг к другу практически не меняются на протяжении всего повествования (исключение, быть может, Зденка со своим противоречивым отношением к двум остальным героям).

Но, несмотря на недостатки, Диане Чайковской удалось создать мрачный выразительный мир, где льётся кровь, а чародеи, бояре и князья сражаются и умирают в борьбе за власть (чего стоит одна только сцена на празднике с сожжением птенцов-оборотней или сражения, свидетелем которых становится Дивосил!). Автор поднимает темы, восходящие к классической литературе, но важные и для сегодняшнего читателя: можно ли прекратить войну бескровно? Способны ли всего несколько человек остановить затяжной конфликт и смогут ли примириться люди, воевавшие веками? И кем же становится человек, освободивший дракона?

Тем не менее роман оставляет после себя чувство незавершённости: открытая концовка словно побуждает читателя угадать, что будет с героями дальше. Создаётся ощущение, что за «Клятвой и клёкотом» последует продолжение и история княжны Марьи Моровецкой только начинается.

**Итог:** динамичное славянское фэнтези — с битвами, политическими интригами, отсылками к фольклору и мотивом избранного спасителя.



Раньше Марья думала, что война была всегда: с перерывами, с попытками подгадать друг другу без прямых столкновений, — а потом узнала, что всё началось триста лет назад. О той истории упоминали вскользь — не любили люди говорить про тёмного чародея-отступника. <...> полилось ещё больше крови, на защиту встали оборотни — о, тогда их было много! — а после тамошний князь договорился о мире, шатком и недолгом, в обмен на дань. Лихослав же, по слухам, проклял Моровецкое княжество, а до того разрушил их столицу — Гданец, расписной, весёлый, живой. Тот самый уголок, где никогда не унывали, а во время перемирия славил бо-гов и торговали вовсю, пытаясь скопить побольше зерна и тёплых вещей. Кто знает — вдруг снова начнётся?.. Но даже в Гданеце воздух пах кровью, гарью и злой силой.



# Паоло Бачигалупи

## Навола



Давико ди Регулари — отпрыск могущественного семейства, которое с помощью денег и закулисных интриг правит городом-государством Навола. Властный отец готовит парня к тому, чтобы тот занял место в центре финансовой и политической паутины, оплетающей не только саму Наволу, но и многие соседние города. Однако сердце юноши не лежит к семейному делу...

Паоло Бачигалупи зарекомендовал себя как мастер выписывать мрачные миры будущего, беды которых часто связаны с экологическими проблемами. Поэтому изрядным сюрпризом стало, когда в начале 2024 года прозвучал анонс его книги в жанре фэнтези. По словам Бачигалупи, ему стало тяжело переживать о проблемах современной цивилизации и одновременно создавать истории о ещё более мрачном будущем. Поэтому работа над фэнтези оказалась своего рода отдушиной.

Светлой и позитивной «Наволу», впрочем, назвать нельзя. Сеттинг и сюжет романа вдохновлены Италией эпохи Возрождения, где постоянно кипела борьба за власть, и ради благосклонности этой суровой госпожи составлялись заговоры, плелись интриги, совершались убийства и велись войны. Век этот был жестокий, и таким же получилось и его фэнтезийное отражение у Бачигалупи — жалеть своих героев он не собирается.

«Навола» вызывает сильнейшие ассоциации с произведениями Гая Гэвриела Кая. И пожалуй, это одна из самых лестных характеристик, которую можно дать автору, взявшемуся писать историческое фэнтези. В мире Бачигалупи так же сравнительно немного проявлений сверхъестественного, но оно всё же имеется, что позволяет писателю в нужный момент повернуть события таким образом, каким они не могли бы развиваться в историческом романе. Как и многие книги Кая, «Навола» может похвастаться сюжетом, в центре которого находятся политика и интриги, а также живыми и запоминающимися персонажами, вызывающими неподдельные эмоции. Наконец, Бачигалупи тоже настоящий мастер слова, и, читая «Наволу», получаешь неподдельное удовольствие ещё и от самого слога.

Правда, если Кей любит делать центральными действующими лицами людей, которые так или иначе вершат историю, то Бачигалупи пошёл иным путём. В центр сюжета автор помещает персонажа, достаточно нетипичного для фэнтези, но органично смотрящегося именно в книге, вдохновлённой итальянским

### Алхимия фэнтези

В фэнтези Паоло Бачигалупи успел попробовать себя ещё до «Наволы». В 2011 году вышла повесть «Алхимик», герой которой стремится отыскать способ спасти Империю от сверхъестественного терновника, чьё стремительное разрастание — побочный эффект использования магии. Повесть обладает самостоятельным сюжетом, но в её мире разворачивается действие ещё нескольких историй, написанных Тобиасом Бакеллом.



*Драконий глаз. Шар больше человеческого черепа, помутневший и закристаллизовавшийся, но по-прежнему пылавший внутренним огнём, словно живой. Отец хранил его рядом с перьями на столе, за которым подписывал пергаменты: долговые обязательства и договоры о поставках льна, чугуна, смолы неры, кардамона, шёлка и лошадей. На столе, за которым давал ссуды на строительство кораблей и войну.*

Ренессансом, — молодого человека из банкирского семейства, который должен со временем унаследовать отцовское дело. Давико неглуп, но слишком наивен и подвержен сердечным порывам, чтобы стать достойным преемником отца в качестве закулисного владыки Наволы. И хотя молодой ди Регулари находится в самом эпицентре политических штормов, которые сотрясают Наволу, но по большей части он даже не пытается управлять ходом событий, лишь позволяет их бурному потоку нести себя.

Впрочем, «Навола» — это ещё и «роман взросления», где много внимания уделено развитию протагониста, причём внутренний мир героя прописан блестяще. Бачигалупи проводит Давико через весьма болезненные потери и испытания, из-за которых тот сильно меняется. И концовка романа даёт основания полагать, что он готов к тому, чтобы наконец перестать быть мелкой рыбёшкой в мутном омуте большой политики. А ещё эта концовка намекает на то, что продолжение, вероятно, последует...

**Итог:** идеальное фэнтези для тех, кто любит книги с небольшим количеством магии, неспешным сюжетом, обилием политики и тщательно прописанными персонажами.

Текст: Дмитрий Злотницкий



Paolo Bacigalupi

Navola

Роман

**Жанр:** историческое фэнтези

**Выход оригинала:** 2024

**Переводчик:** К. Егорова

**Издательство:** «Азбука», 2025

**Серия:** «Звёзды новой

фэнтези»

**Возрастной рейтинг:** 18+

**672 с., 5000 экз.**

**Похоже на:**

- Гай Гэвриел Кей  
«Блеск минувших дней»
- телесериал «Медици»  
(2016–2019)



**Стоит ли читать**

Одна из лучших фэнтезийных книг последнего времени, которую стоит прочесть всем ценителям жанра.

**УДАЧНО**

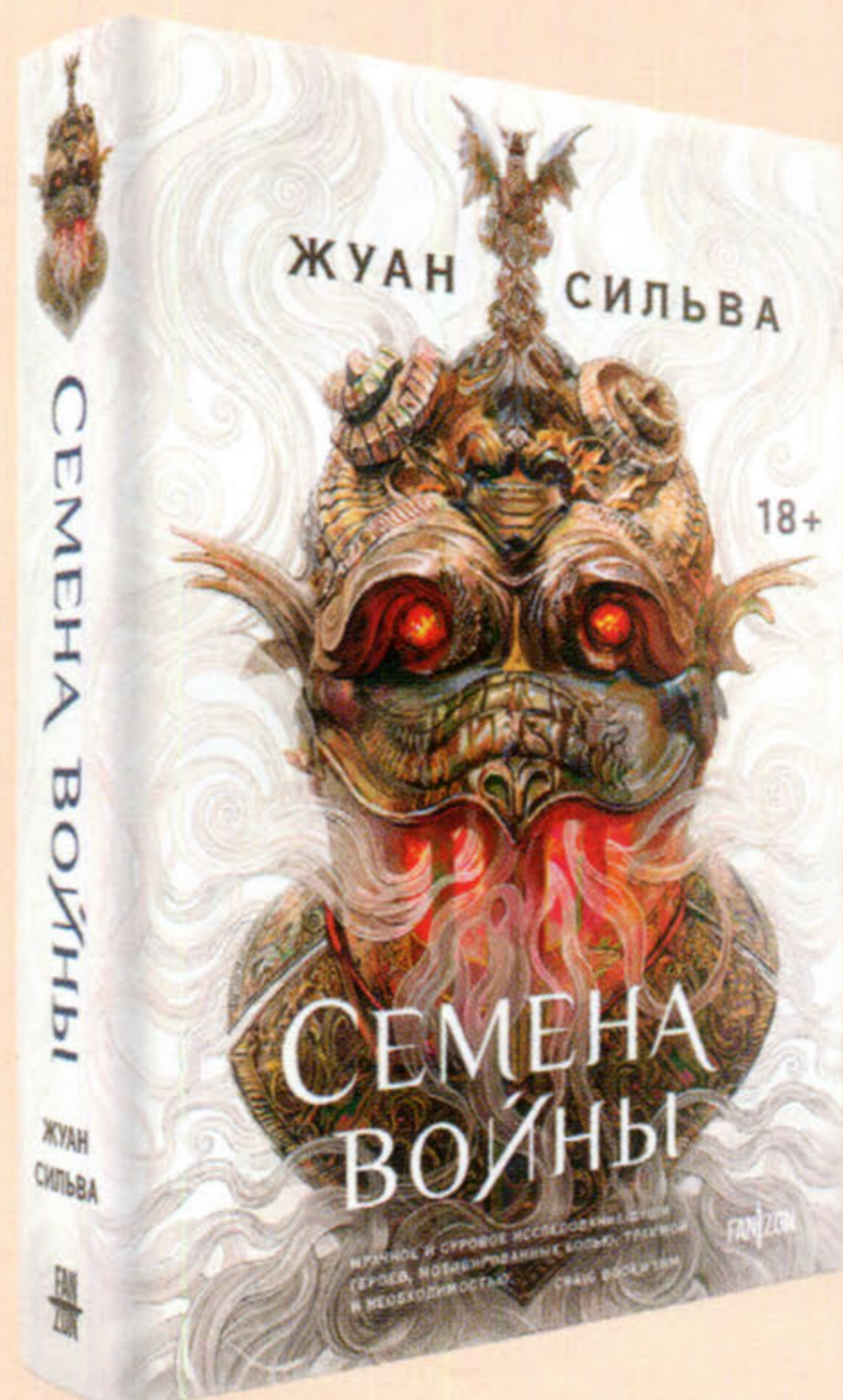
- политические интриги
- драматичный сюжет
- запоминающиеся герои
- интригующий финал

9

**ОЦЕНКА «МФ»**  
**ОТЛИЧНО**



Текст: Мария Лебедеенко



João F. Silva

Seeds of War

Роман

Жанр: тёмное фэнтези

Выход оригинала: 2023

Художник: В. Аникин

Переводчик: К. Яновская

Издательство: «Эксмо:

Fanzon», 2025

Серия: «Век магии. Главные новинки фэнтези»

Возрастной рейтинг: 18+

512 с., 4000 экз.

«Кузнецы дыма», часть 1

Похоже на:

- Киан Ардалан  
«Одиннадцатый цикл»
- Джо Аберкромби,  
цикл «Первый закон»

Стоит ли  
читать

Только если вы не устали от однообразного тёмного фэнтези, где у каждого второго персонажа тяжёлое прошлое, но доброе сердце.

## УДАЧНО

- эффектная магия
- боевые сцены

## НЕУДАЧНО

- нелогичные поступки героев
- блёклые второстепенные персонажи
- схематичный мир

6

ОЦЕНКА «МФ»  
НЕПЛОХОЖуан Сильва  
Семена войны

Если хочется преуспеть там, где уже хорошенько потоптались до тебя, самый логичный способ — встать на плечи гигантов. Увидеть всю картину, прикинуть, где остались неизведанные уголки, запомнить удобные тропы — а затем приступить к созданию своего шедевра.

Жуан Сильва, британский писатель португальского происхождения, уверяет, что так и сделал — его дебютный роман был вдохновлён книгами Брендона Сандерсона (откуда он позаимствовал идею необычной магической системы), Джорджа Мартина и Джо Аберкромби (откуда перекочевали мрачный тон и несколько сюжетных линий от лица разных героев). В результате «Семена войны», история трёх персонажей в мире, где существуют воины, черпающие силы из дыма, стала хитом самиздата. Так, значит, подход оправдался?

Скорее нет, чем да. Творение Сильвы просто хорошо вписывается в рамки стандартных романов в жанре тёмного фэнтези, которые в последнее время популярны. Их авторы конструируют схожие условно-«жестокие» и «реалистичные» миры (как правило, средневековые), где обязательно идёт война и живут герои с тяжёлой судьбой и тёмным прошлым. Благодаря наличию динамичного экшена и в меру оригинальных сеттингов такие книги пользуются успехом у читателей — это неплохое развлечение для расслабления мозгов, которое затем можно благополучно забыть.

И «Семена войны» не отстают от выигрышной схемы ни на шаг. Захватывающие сцены сражений? Есть: особенно удачными получились эпизоды, в которых дымовые маги-Курильщики применяют свои способности. Яркий мир? С натяжкой, но присутствует: автору не хватило опыта для того, чтобы придать ему живости, но сквозь замочную скважину редких описаний удаётся разглядеть достойные задумки. Атмосфера опасности? Сколько угодно. Герои? А вот тут начинаются проблемы.

То, что Сильва не дал себе труда проработать второстепенных действующих лиц, ещё можно было бы пережить, — хотя они и вышли утомительно безликими. Временами их схематичность доходит до абсурда: о подручных одной из героинь мы знаем только то, что они близнецы.

**Итог:** довольно средний роман, который не говорит почти ничего нового в рамках жанра. Правда, в финале автор раскрывает необычную подоплёку происходящего — остаётся надеяться, что в следующих книгах трилогии он разовьёт эту идею достойнее.



Гимлор коротко присвистнула, и Норк, Нозема и Эдмир вонзили кинжалы в щели шипованных доспехов телохранителей сирестирского герольда, а дети дружно метнули пару ножей в лицо самому посланнику. Никто не успел издать ни звука — пособники Гимлор ловко закрыли всем рты руками. Солдаты пытались сопротивляться, но кровь хлестала из открытых ран, и силы их таяли. Герольд же и во все получил пару клинков, вошедших через глазницы прямо в мозг, и, издав слабый вскрик, рухнул на пол с громким стуком. И лишь переводчик остался жив — но и к его горлу Эдмир прижал острей кинжала.

Но не раскрываются, как должно, и ведущие персонажи. Старый наёмник-Курильщик Редноу, бывшая бандитка Гимлор и мошенник Орберезис, притворяющийся богом (самый интригующий из тройки), сперва выглядят многообещающе — однако затем их характеры начинает штормить.

Например, автор, как заведённый, повторяет, что Гимлор — тёртый калач, что она многое пережила и потому стала жёсткой, решительной женщиной. Но читатель видит другое: эта «железная леди» постоянно глотает слёзы, колеблется и раз за разом принимает глупые решения. Впрочем, нелогичные поступки героям Сильвы в принципе свойственны: временами они творят откровенную чепуху во имя продвижения сюжета. Создаётся впечатление, что писатель сперва придумал красочные «вот-это-повороты», а потом белыми нитками пришил мотивы, которые должны к ним привести.

Возможно, роман воспринимался бы легче, если бы не огрехи перевода. Иногда трудно понять, была ли очередная нелепая сцена виной неопытного автора или невнимательного переводчика. Когда слепой король прерывает поданных, стоит им лишь *попытаться* открыть рот, чтобы ему возразить (и, следовательно, ещё не издать ни звука?), а они *бормочут* что-то несвязное, пытаются *перекричать* друг друга, — невольно задумываешься, что книге не помешала бы редактура.



# Валерио Эванджелисти Цепи Эймерика

Николас Эймерик, великий инквизитор Арагонского королевства, гроза всех еретиков, ведьм и привидений, на время отошёл от расследований. Он живёт во Франции при дворе авиньонского Папы и пишет своё знаменитое пособие для инквизиторов: за что подозревать, как пытать и каким образом сжигать, чтобы уж наверняка. Но в мире опять что-то неладно, и Папа поручает Эймерика проверить слух о чудом уцелевшей общине давно уничтоженных еретиков-катаров. Нашему герою, как всегда, «везёт»: приехав на место, он обнаруживает не только самих катаров, но и целую свору необъяснимых явлений, чудовищ и, конечно, заговор против святой Матери-Церкви. И с разбегу кидается в бой — вот только противник на этот раз тоже непросто и неизвестно ещё, кто окажется хитрее и безжалостней. А в далёком будущем недобитые нацисты проводят жуткие генетические эксперименты. Их мечта — создать расу бессмертных и непобедимых злодеев. Попутно они разводят людей на органы и создают безмозглых суперсолдат на продажу. И конечно, все эти кошмарные опыты напрямую связаны с расследованием Эймерика.

Вторая часть серии о приключениях каталонского инквизитора вышла намного динамичнее первой, и её на самом деле интересно читать. Атмосферная Европа XIV века со всей её грязью, кровью и безнадёгой нарисована любовно и со знанием дела: римская церковь тонет в интригах и политике, мелкие феодалы грызутся за власть и привилегии, обыватели режут друг друга за пару монет, и всё это прикрывается заботой о спасении души. Сам Эймерик очарователен и отвратителен. Он мерзавец, чьи руки по плечи в человеческой крови; и одновременно он подвижник, с головой посвятивший

— Я родился в Вальядолиде, — начал пациент, уставившись в потолок, — в столице королевства Кастилия летним днём 1318 года. Тогда королём был маленький Альфонсо XI, но на самом деле правила его бабушка, Мария де Молина. Мой отец, служивший оруженосцем при дворе, решил отправить меня, совсем ещё ребёнка, в монастырь...

Главный врач застыл на месте, открыв рот.

**Итог:** слегка безумное продолжение фантастических приключений каталонского инквизитора с довольно корявыми вставками из альтернативной истории XX века. Читается, несмотря ни на что, с интересом, хоть и вызывает иногда желание сделать известный жест «рука-лицо».

## Дальше будет веселее

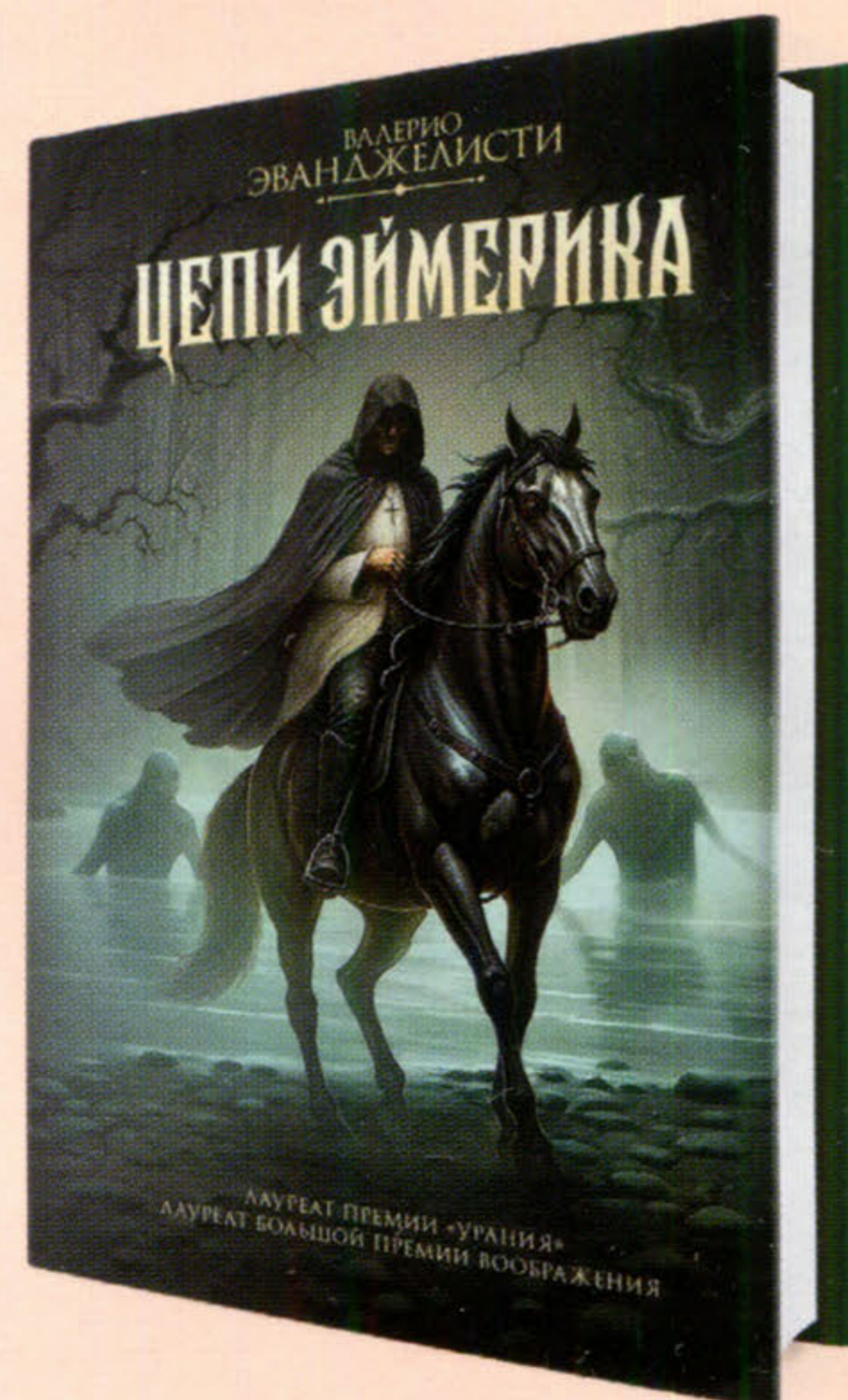
В цикле об Эймерике ещё целых восемь пока не переведённых на русский романов, и приключения в них, судя по описаниям, с каждым разом всё невероятней. И даже если там нас снова ждут неубедительные современные злодеи и антинаучные «открытия», ради Великого инквизитора их можно и потерпеть. Кстати, следующая часть уже стоит в планах издательства на этот год.

Там, где люди отступили от правил, стали терпимы к ереси, где разглагольствуют о том, что грешников можно понять, — там и есть яремная вена дьявола. В этот раз я не сразу разглядел её, но теперь готов нанести следующий удар. Удалять плохую кровь — это не жестокость, а лечение. Спасительное, как кровопускание.

себя тому, что считает добром и правдой, — недаром катары дали ему прозвище Святой Злодей. Его борьба настоящая и опасная, он сам драматичен донельзя, а чудеса, с которыми он встречается, хоть и пахивают бредом, но это скорее пугающая нелепость средневекового бестиария, чем неудачной авторской фантазии. А неожиданный поворот в конце даже заставляет читателя всерьёз поволноваться.

Что же касается современной линии, её (псевдо)научные открытия уже не выглядят столь откровенной карикатурой, как в первой книге. Вот, пожалуй, и всё, что можно сказать хорошего об этой части. Злодеи злодействуют ради злодейства, их много, но они совершенно неотличимы, плоские, как бумажные куклы без лиц. Это одинаково относится и к вымышленным, и к реальным историческим персонажам. Сюжет подан кусками: вот у нас 1937 год, вот уже 1945-й и так далее вплоть до 1990-х. И хотя связь между этими отрывками есть, большая часть деталей остаётся без объяснения, конца и начала, не говоря уж про логику. При этом автор до того лихо объединил линию из будущего с судьбой Эймерика, что не остаётся ничего, кроме как читать — на что не пойдёшь ради харизматичного инквизитора.

Текст: Анна Мистунина



Valerio Evangelisti

Le catene di Eymerich

Роман

**Жанр:** фэнтези, научная фантастика

**Выход оригинала:** 1995

**Художник:** В. Половцев

**Переводчик:** М. Яшина

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

**Серия:** «Великий инквизитор»

**Возрастной рейтинг:** 16+  
**320 с., 2000 экз.**

**«Николас Эймерик», часть 2**

**Похоже на:**

- Надежда Попова, цикл «Конгрегация»
- Яцек Пекара, цикл «Я, инквизитор»



**Стоит ли читать**

Вполне, если не придирается слишком строго к некоторым деталям.

**УДАЧНО**

- увлекательные приключения
- драматичная фигура главного героя

**НЕУДАЧНО**

- одномерные злодеи из XX века

7

**ОЦЕНКА «МФ»**  
**ДОСТОЙНО**



Текст: Лилия Чужова

**Rick Riordan**

Daughter of the Deep

**Роман****Жанр:** подростковое фэнтези**Выход оригинала:** 2021**Художник:** Takanodem**Переводчик:** А. Дёмина**Издательство:** «Эксмо», 2025**Серия:** «Люди против магов»**Возрастной рейтинг:** 16+**384 с., 3000 экз.****Похоже на:**

- Кир Булычёв «Гай-до»
- Теодора Госс, цикл «Невероятные приключения клуба „Афина“»

## Стоит ли читать



Типичный Риордан — сильные персонажи, неплохой сюжет и оригинальная интерпретация мифологии.

### УДАЧНО

- наследие Жюль Верна
- живые персонажи
- динамика

### НЕУДАЧНО

- малый объём
- простота сюжета

8

ОЦЕНКА «МФ»  
хорошо

# Рик Риордан Дочь Глубин

А на Даккар — выдающаяся студентка Академии Гардинг-Пенкроф, куда принимаются только лучшие. Но когда таинственная сила буквально рушит её мир, Ана с одноклассниками оказываются на грани выживания. Девушка внезапно становится лидером, который должен вести своих товарищей через опасности, раскрывая мрачные секреты и сталкиваясь с древними технологиями, угрожающими их жизни.

«Дочь глубин» с первых страниц погружает нас в богатую и увлекательную мифологию, переплетающую реальность с фантазией. Жюль Верн и его работы служат отличной основой, но Риордан не ограничивается лишь переработкой классики. Он добавляет свою изюминку, создавая интригующие повороты и современные интерпретации старых идей.

Например, Академия Гардинг-Пенкроф с её строгими и яркими персонажами — от силачей «акул» до лингвистов «дельфинов» — погружает нас в океан знаний о морской жизни. По мере прочтения граница между историческими фактами и выдумкой стирается, заставляя постоянно задаваться вопросом: а вдруг Немо и правда существовал? Удачной стала и идея о «Наутилусе» с искусственным интеллектом, общение с которым возможно через музыку. Музыка здесь становится языком, объединяющим людей и машины, человеческую сущность и технологии.

Именно через такие элементы, как интеллект «Наутилуса», Риордан раскрывает важную тему — как технологии могут не только менять мир, но и влиять на человеческие отношения, на способность людей взаимодействовать друг с другом и с миром вокруг. Это подчёркивается в отношениях между персонажами, которые изначально разделены, но через совместные усилия начинают работать как единая команда, где каждый обладает уникальными способностями, но всё равно зависит друг от друга.

Тем не менее наибольшее внимание привлекает сама Ана. Её преобразование из обычной девушки, которая беспокоится о своих родных и учёбе, в сильного и решительного лидера, готового взять на себя ответственность, делает её невероятно привлекательным и убедительным персонажем. Отличную компанию ей составляют

## Слово творца

Как сражаться с несправедливостью? Кто напишет учебники истории и будет решать, кто «плохой», а кто «хороший»? Меня захватила идея перенести его [Капитана Немо] наследие в двадцать первый век и понаблюдать, как его потомки распорядятся им спустя столько лет. Как бы поступили вы, будь в вашем распоряжении мощь «Наутилуса»? Надеюсь, «Дочь глубин» вдохновит вас поразмыслить о ваших собственных приключениях, как когда-то Жюль Верн вдохновил меня.

Из авторского предисловия

Вы знали, что восемьдесят с лишним процентов океана остаются неизученными? ВОСЕМЬДЕСЯТ, ЛЮДИ! Вполне вероятно, что прямо сейчас какая-нибудь русалка или гигантский кальмар хрустит макаронцем из водорослей и гадает, когда же мы наконец перестанем тормозить и выясним, что Атлантида была всего лишь парком развлечений, которому чудовищно не повезло. Кто знает...

умная и харизматичная Нелинья, аутистка Эстер (потомок того самого Гардинга) с её верным псом Топом и мощный Джем Твен (не родственник) — спокойный, как шторм, но готовый к действию.

Да, команда персонажей разнопланова и многогранна. Здесь мы видим как молодых, так и зрелых героев, каждый из которых имеет свою неповторимую личность и жизненные ценности. Секрет их силы — в их отличиях и умении работать вместе. Это создаёт яркую картину того, как разнообразие может стать основой для успешной борьбы с общими угрозами.

Риордан умеет балансировать между серьёзными темами и динамичными приключенческими элементами. Вся книга, наполненная энергией и радостью открытий, в то же время подталкивает к размышлениям о будущем, о значении человечества, о том, что может произойти, если люди не научатся ответственно использовать свои знания и технологии.

**Итог:** Риордан прекрасно справляется с задачей создания многоуровневого мира, в котором персонажи не просто сражаются за выживание, а пытаются понять, как можно изменить свою реальность к лучшему.

Вчерашний день был полон шока, неуверенности и страха. Весь наш мир рухнул. Сегодня нам предстоит придумать, как собрать себя заново из осколков.



# Карен Джиннейн

## Хроники смутных дней

**1858** год, Лондон и его зеркальный двойник Донлон из другого мира — и там, и там пропадают люди, а когда они возвращаются, то выглядят так, будто из них выпили всю радость жизни. Четырнадцатилетняя Ава оказывается «челноком» — человеком, способным перемещаться между мирами. Очутившись в Донлоне, девочка знакомится с сиротой Джеком и узнаёт, что родной отец — часовых дел мастер — скрывал от неё правду о матери, говоря, что та умерла почти сразу после рождения Авы. Выяснив, что мать жива и находится где-то в другом мире, Ава во что бы то ни стало решает отыскать её и воссоединиться. Так начинаются приключения девочки — и её противостояние с королевой ГринВитч, похищающей человеческое время.

Роман Карен Джиннейн — достаточно типичный young adult, но его младший сегмент, для подростков, а не юношества. И в этом основная проблема романа — он не плох, просто банален. Действие происходит в викторианской Англии, что уже должно быть интересно, но дух времени

В 1858 году Лондон семимильными шагами нёсся в будущее. Люди научились передвигаться с невиданной скоростью, и новые изобретения в считанные дни становились доступными всему земному шару. Едва ли не каждый день из-под земли вырастали высоченные здания. Тихая улочка мгновенно превращалась в котлован, и буквально на следующий день там неслись поезда. Перемены были такими стремительными, что дух захватывало, а сердце Лондона билось в такт времени, не отставая от часов.

### Опыт есть, дело за мастерством

Австралийка Карен Джиннейн успела сменить немало профессий. Она работала внештатным копирайтером в издательстве, директором по маркетингу в лондонском офисе Paramount Pictures, учителем плавания, преподавателем английского языка в Японии, моделью и даже матросом в Чили.

Её первой книгой стала повесть «Конь по имени Джинджер», которую она опубликовала за свой счёт в родном городе Перте в возрасте десяти лет. Однако именно «Хроники смутных дней» — полноценный писательский дебют Карен Джиннейн. Заключительная книга дилогии, When Souls Tear, увидела свет в 2022 году.

не ощущается. С тем же успехом можно было бы обозначить любой другой год, город и страну. Например, из примет времени автор упоминает лишь то, что Ава вынуждена ходить в платьях, недоумевая, почему девушкам нельзя носить удобные брюки, как мальчикам. Негусто.

Но даже на непрописанный викторианский антураж можно было бы закрыть глаза, если бы Донлон, другой мир, оказался необычным местом с оригинальными обитателями. Но и этот город описан вскользь и без особых подробностей, так что антураж книги приходится додумывать самому читателю.

Из героев запоминается только Ава да Малайка — человек-птица, выражающийся крайне велеречивым языком вроде: «Душевство твоё сердцеводом послужит. Билл заштопствует раны свои, а я возверну тебя потом для дальнейшего... Торопнемся». Во второй книге, вероятно, одна из сюжетных линий будет напрямую связана с ним и его братом — «крючок» на это уже брошен.

Джек, второй главный персонаж, — мальчик, обладающий даром «видеть» людей. И ему явно не хватает глубины — просто хороший парень, привыкший к самостоятельности, не доверяющий людям и испытывающий странную привязанность к Аве. Всё ждёшь, что в конце они окажутся братом и сестрой, но не дожидаясь — ещё один возможный «крючок» на будущее.

Вместе с тем читать роман довольно интересно — благодаря динамичному сюжету и оригинальной авторской находке с похищением времени. Тайны, интриги, приключения — шаблонно, но достаточно увлекательно. Особенно с учётом того, что это дебютный роман писательницы в жанре фэнтези и вообще.

Правда, стоит отметить не самое высокое качество текста: очень много повторов слов, которое способно утомить даже непритязательного читателя — то ли это недосмотр переводчика, редактора и корректора, то ли у Карен Джиннейн действительно такой бедный язык.

**Итог:** увлекательно, но клишированно. В целом книге не хватает глубины и атмосферности, что не даёт полноценно вовлечься в происходящие события, сопереживать героям и любить их. Возможно, ко второй книге автор набьёт руку.

Текст: Александра Горелая



**Karen Ginnane**

When Days Tilt

**Роман**

**Жанр:** подростковое фэнтези

**Выход оригинала:** 2021

**Переводчик:** А. Проходский

**Издательство:** «Эксмо», 2025

**Серия:** «Ловцы времени.

Фэнтези для подростков»

**Возрастной рейтинг:** 12+

**416 с., 2000 экз.**

**«Ловцы времени», часть 1**

**Похоже на:**

- Гуадалупе Гарсия МакКол «Хранитель дома загадок»
- Катя Брандис «Дареш. Страна Шепчущих озёр»



### Стоит ли читать

Да, если просто хочется убить время и разгрузить голову.

#### УДАЧНО

- необычный стиль языка Малайки
- удачная находка с похищением времени

#### НЕУДАЧНО

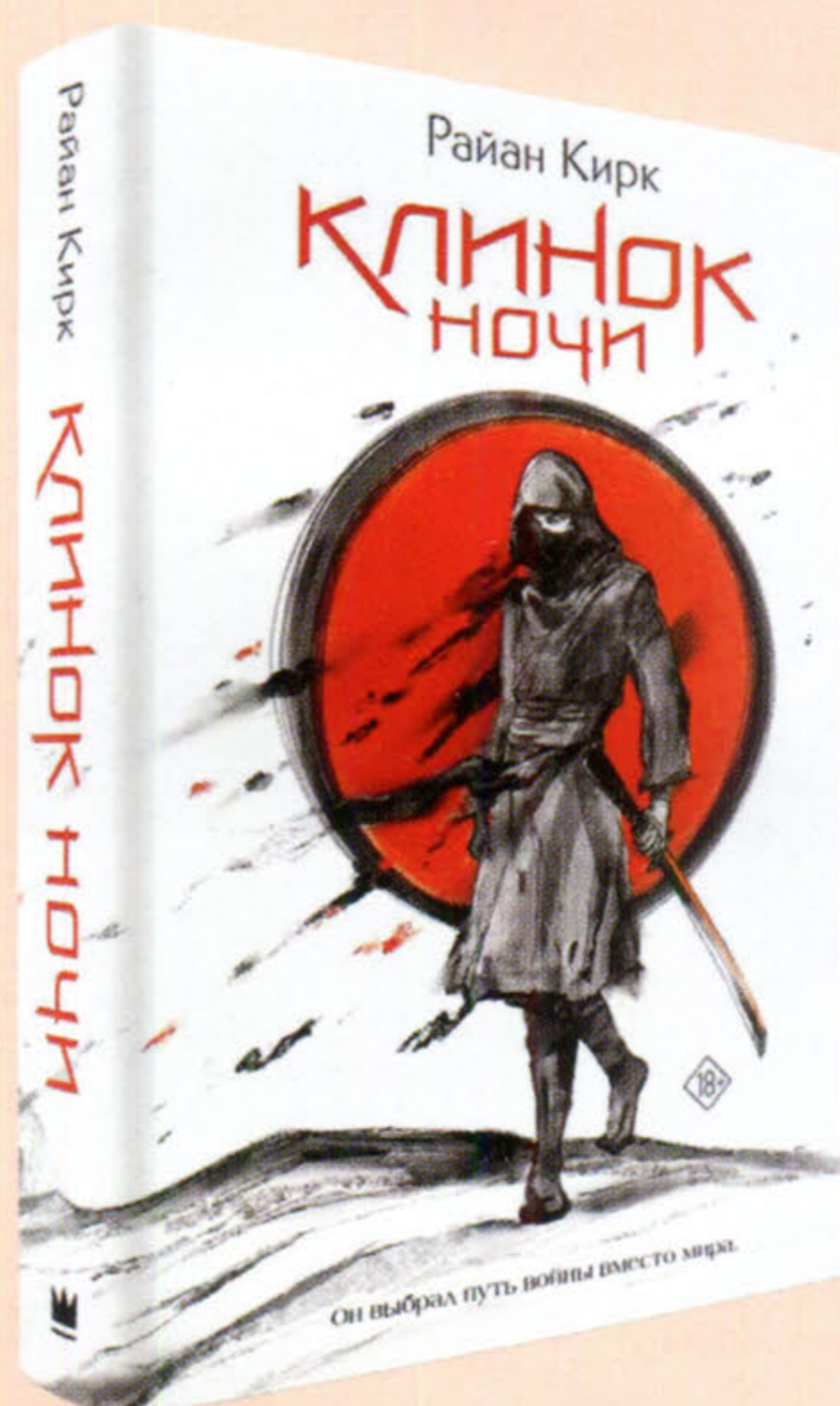
- поверхностность
- обилие жанровых клише
- плоские персонажи

6

**ОЦЕНКА «МФ»**  
неплохо



Текст: Мария Лебеденко



**Ryan Kirk**  
Nightblade

Роман

**Жанр:** тёмное ориентальное  
фэнтези

**Выход оригинала:** 2015

**Художник:** А. Еремеева

**Переводчик:** А. Румянцева

**Издательство:** «АСТ:

Mainstream», 2025

**Серия:** «Острые клинки.

Фэнтези New Adult»

**Возрастной рейтинг:** 18+

**512 с., 3000 экз.**

**«Клинок ночи», часть 1**

**Похоже на:**

- Фонда Ли, цикл «Сага Зелёной Кости»
- фильм «Крадущийся тигр, затаившийся дракон» (2000)

## Стоит ли читать



Да, если вам нравятся боевые искусства и не смущает прямой пересказ внутреннего мира героев.

### УДАЧНО

- тематика восточных боевых искусств
- эмоциональные эпизоды

### НЕУДАЧНО

- своеобразный язык повествования
- схематичный мир

# 7

ОЦЕНКА «МФ»  
ДОСТОЙНО

# Райан Кирк Клинок ночи

**Ж**изнь в Трёх Королевствах редко у кого складывается удачно. Твоих родителей могут убить разбойники — так случилось у мальчика по имени Рю. Твои родители могут продать тебя в бордель за долги — такая судьба ждала девочку Такако. И наконец, твои родители могут любить тебя больше всего на свете, но если монахи обнаружат в тебе дар острее других чувствовать реальность, то заберут из семьи навсегда — как юную Морику. Троица героев с малых лет хлебнула немало горя, однако настоящие испытания ждут их впереди...

В начальном романе цикла «Клинок ночи» Райан Кирк решил прибегнуть к необычному приёму повествования. Он почти отказался от писательского правила «показывай, а не рассказывай» и построил текст на прямом описании действий, чувств и мыслей героев. История, поданная таким образом, выглядит непривычно и напоминает устный пересказ — например, вместо того, чтобы продемонстрировать горе персонажа, писатель просто говорит что-то вроде «он ощутил сильную печаль» и на этом останавливается. Редкие диалоги стилизацию не нарушают — да и состоят они в большинстве своём из пафосных фраз о долге или разборов очередного аспекта работы сверхспособностей.

Возможно, кому-то такое придётся по душе — тем более что нечастая в тёмном фэнтези тематика восточных боевых искусств располагает к неспешному изложению и высокопарным монологам. В самом деле, как ещё должны общаться два мастера меча перед битвой? Однако многим эффект отстранённости, который создаёт суховатое перечисление событий, помешает проникнуться героями. А они, если присмотреться, вышли очень интересными. Рю, ученик лучшего в Королевствах воина, и Морику, воспитанница его заклятого врага, обладают невероятными силами. И, как ни странно, дар ограничивает их реальность: воины, которые заранее знают, куда ударит враг, перестают воспринимать что-либо, кроме войны. Благородные поступки персонажей раз за разом оборачиваются кровавым кошмаром для тех, кто им дорог, — просто потому, что убийство никогда не приведёт к счастью. На этом фоне Такако, не обладающая особыми умениями, выглядит самой сильной из всех протагонистов, ведь только у неё хватает мужества, чтобы последовать принципу непротивления злу насилием, пусть и дорогой ценой.



Рю ничего не ответил. Он сосредоточился на дыхании, принял стойку и вытащил меч. Акио был куда опытнее разбойников. Он с детства обучался боевым искусствам, и, возможно, его ждало будущее мечника и долгая жизнь. Но этому не суждено было сбыться. В три хода поединок был решён, и Рю убрал клинок в ножны.



Хотя разбойники были в меньшинстве, крестьянин понимал, что у группки торговцев против них нет шансов. У них было всего два меча против восьми у разбойников. Он обернулся назад, и последнее, что он успел сделать в жизни, — это попытался сказать жене, чтобы она бежала прочь. Плащи с невероятной скоростью пронеслись сквозь снежную завесу, и холодная сталь вонзилась в сердце крестьянина, прежде чем его крик оборвался.

Впрочем, страшную цену в «Клинке ночи» вынужден платить каждый — жестоких эпизодов в романе хватает. Правда, из-за всё тех же описаний они впечатляют не так сильно, как могли бы (хотя в случае, скажем, с изнасилованиями это и к лучшему). А вот за что по-настоящему обидно, так это за сцены сражений. Кажется, наделив действующих лиц обострённым восприятием, Кирк загнал сам себя в ловушку — ведь идеальные воины могут одолеть врага за считанные секунды. В результате в книге о боевых искусствах... почти нет боевых искусств: все драки, даже финальная схватка с главным антагонистом, завершаются чересчур быстро и не вызывают никаких эмоций.

То же самое можно сказать и о мире — читателям достаточно подробно объясняют политическую обстановку в Трёх Королевствах, однако, кроме густых лесов, военных лагерей и монастыря, где обучается Морику, книга больше ничего не демонстрирует. Но всё ещё может измениться в продолжении цикла — к развязке герои как раз нашли новую цель для путешествия.

**Итог:** неоднозначный роман, отличные задумки которого несколько портит своеобразное воплощение. Может быть, «Клинок ночи» раскроется лучше, если сделать из него аудиокнигу — или как минимум прочитать его вслух.



# Генри Нефф

## Ведьмин камень

Симпатичный мошенник — типаж, любимый многими писателями и режиссёрами. Мойст фон Липвиг, Огюст Дюпен, Майкл Атлас, да хоть Оушен с многочисленными друзьями — мало кто может устоять перед обаянием этих славных жуликов.

Восьмисотлетний демон Ласло Зебул, вышедший из-под пера американского писателя Генри Неффа (на родине известного по циклу юношеского фэнтези «Магическая сага» о волшебной школе), успешно вписывается в компанию таких вот хитроумных личностей. Ласло, красавчик с внешностью Пола Ньюмана и самомнением турецкого султана, обожает развлечения — и не прочь между бокалами дайкири облапошить какого-нибудь доверчивого дурачка. Правда, иногда приходится ещё и работать в заштатном департаменте Ада — отделе Проклятий. Сущая пытка для творческой личности...

Образ Ласло, пожалуй, главная удача «Ведьминого камня». Классический трикстер, демон одновременно чертовски — в прямом смысле — обаятелен и абсолютно невыносим. Он творит, что хочет, сыплет остротами, а ещё не скрывает, что печётся исключительно о себе любимом — по крайней мере, в начале романа.

Попав в затруднительное положение, Ласло вынужденно сотрудничает с девушкой по имени Мэгги Дрейкфорд и её братом Комком (это прозвище, не волнуйтесь). Дрейкфорды прокляты: на протяжении веков каждый представитель этой фамилии медленно превращался в чудовище. Мэгги тоже начинает изменяться — правда, эпизоды её трансформаций и мучений больного отца написаны слишком натуралистично и выбиваются из общего, довольно лёгкого тона повествования. Демон помогает несчастной снять проклятие — или делает вид, что помогает. Он ведь мошенник, не забыли?

В ходе своего динамичного приключения троица заглянет в разные уголки мира, от гор Лихтенштейна до римской церкви (да, адским тварям туда иногда можно). У Ласло, Мэгги и Комка есть всего неделя на то, чтобы разрушить чары, — так что они устраивают гонку со временем, а автор без устали их подстёгивает, подбрасывая



— Как я уже говорил, это ваше официальное дело; в этом ящике хранятся вещи, с помощью которых мы избавим вас от проклятия уже на этой неделе. Обычно я не раздаю намёки, но отчаянные времена требуют отчаянных мер. Не помню, где я это вычитал.

— Гиппократ, — сказала миссис Дрейкфорд.

— Печенье с предсказанием, — возразил Ласло.

одну опасность за другой и жонглируя яркими локациями. Пожалуй, лишь в середине книга несколько буксует — квест по сбору волшебных предметов кажется затянутым. Однако затем наступает зрелищная и трогательная развязка с несколькими неожиданными поворотами — и к ней все персонажи приходят не такими, какими были раньше.

В том, что касается развития характеров, Нефф проделал отличную работу — каждый герой, включая второстепенных, развивается на протяжении романа. Боевая и решительная Мэгги изучает мир за пределами родной деревни и учится искать свой путь в жизни. Трусоватый ботаник Комок смелеет и начинает верить в себя. Но самая впечатляющая эволюция, конечно, ждёт Ласло: у эгоистичного демона обнаруживается золотое (вернее, каменное, как у всех адских созданий) сердце. Проникаясь к странной семье Дрейкфордов, он начинает совершать по-настоящему добрые поступки — хоть и не перестаёт при этом быть самым самовлюблённым бесом в Преисподней.

Отношения героев — от взаимной неприязни до крепкой дружбы — развиваются очень естественно. Особенно радует то, что автор обошёлся без ненужной здесь любовной линии — хотя романтика между человеческой девушкой и милашкой-демоном привлекла бы к истории дополнительную аудиторию. Юмор в «Ведьмином камне» тоже неплох — по части языковой игры и скрытых цитат Нефф, конечно, не дотягивает до сэра Терри, однако удачных шуток в романе хватает.

**Итог:** приятная, лёгкая книга с симпатичными персонажами, захватывающим сюжетом и мягкой иронией. Как история «Ведьминого камня» вполне цельный и самодостаточный — даже жаль, что в финале автор явно забрасывает крючок на продолжение.



Ласло, довольно посмеиваясь, поднялся по ступенькам. Стоял погожий октябрьский день. Бросив стакан с остатками коктейля в урну, он зашагал по направлению к Пятой авеню. В такие дни Ласло просто радовался, что он — демон.

Не пройдёт и часа, как он изменит своё мнение.

Текст: Мария Лебеденко



Henry H. Neff

The Witchstone

Роман

Жанр: юмористическое фэнтези

Выход оригинала: 2024

Художник: А. Яковлева

Переводчик: Н. Ефимова

Издательство: «АСТ:

Mainstream», 2025

Серия:

«Сверхъестественное фэнтези»

Возрастной рейтинг: 18+  
640 с., 3000 экз.

Похоже на:

- Терри Пратчетт «Держи марку!»
- Скотт Линч «Хитрости Локка Ламоры»



Стоит ли читать

Если вам нравятся харизматичные плуты с добрым сердцем — безусловно.

УДАЧНО

- обаятельный главный герой
- лёгкий слог

НЕУДАЧНО

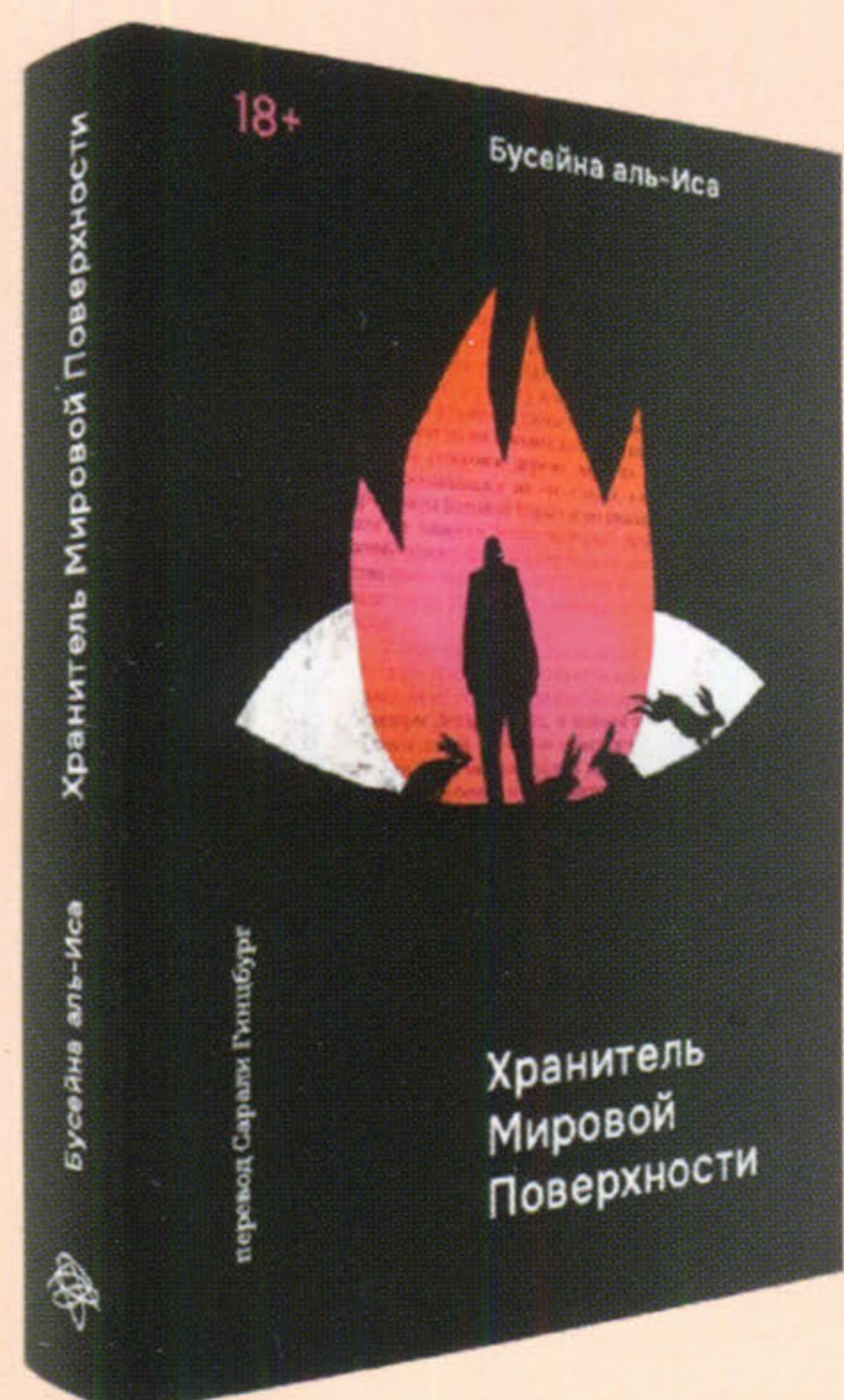
- провисание сюжета в середине романа
- чересчур натуралистичные сцены

8

ОЦЕНКА «МФ»  
хорошо



Текст: Диана Чайковская

**Bothayna Al-Essa**Guardian of  
the World's Surface**Роман****Жанр:** антиутопия**Выход оригинала:** 2024**Художник:** Л. Буланова**Переводчик:** С. Гинцбург**Издательство:**

«Самокат», 2025

**Серия:** «Plan B»**Возрастной рейтинг:** 18+**224 с., 2000 экз.****Похоже на:**

- Ася Демишкевич  
«Раз мальчишка,  
два мальчишка»
- Джордж Оруэлл «1984»

## Стоит ли читать



Да — любителям антиутопий  
и тем, кто ищет что-то новое  
и оригинальное.

### УДАЧНО

- стиль
- интересные  
художественные приёмы

### НЕУДАЧНО

- недостаток деталей

# 8

ОЦЕНКА «МФ»  
хорошо

# Бусейна аль-Иса Хранитель Мировой Поверхности

«Хранитель Мировой Поверхности» — это роман-метаморфоза, история о книжной цензуре, запрете во-ображения и всего, что связано со «старым миром», на смену которому приходит мир новый в виде революционной власти. В центре сюжета находится Новый Цензор — приличный гражданин, который ценит правительство и обожает запрещать книги. Его цель — запретить как можно больше литературы и стать Инспектором Книжных Магазинов. Но постепенно книги захватывают Нового Цензора, превращая его в «Рака» — человека, идущего против системы.

Перед читателем классическая анти-утопия, мир которой сужается до книжного, а язык лишается смыслов и превращается в «гладкую поверхность». Персонажи в романе практически не представлены. Автор намеренно не дал имени ни жене, ни дочери Нового Цензора, при том что последняя играет важную роль и оказывается катализатором будущих изменений главного героя. Именно она — персонаж-ключ, который приоткрывает Новому Цензору правду об окружающем мире.

Речь идёт не о поверхности революционных идей и вызванных ими изменениях в обыденной реальности. В этом плане автор смотрит глубже своих предшественников, обращая внимание читателя на коллективное бессознательное, которое способно раздуться, подобно мыльному пузырю, и лопнуть в один момент, незаметно для окружающих. С этой точки зрения роман кажется больше психологичным, от него веет своеобразным импрессионизмом, ведь чем дальше, тем сильнее пространство рушится, превращаясь в хтоническое существо с обилием книжных образов. Со страниц сходят и Зорба, и Большой Брат, и папа Карло, и многие другие известные персонажи, о которых правительство хотело бы забыть поскорее, ведь они не укладываются в идеологические шаблоны. Тут само собой звучит булгаковское: «Рукописи не горят», — как и книги, брошенные в праздничный костёр. Реальность переворачивается с ног на голову, гротескность и ирония достигают пика, и заканчивается всё закономерным, почти меркурианским итогом.

Несмотря на яркую кульминацию, роман кажется несколько однотонным и похожим на своих предшественников.

## Финалист National Book Award

Роман «Хранитель Мировой Поверхности» вошёл в шорт-лист переводной литературы американской Национальной книжной премии, которая существует с 1936 года. Ежегодно вручается по одной премии в четырёх жанровых номинациях и одна за перевод. Хотя роман награду не получил, литературные критики отметили в книге гротескность, интертекстуальность и остроту затронутых тем.



Цензор помнил, как хлопнула дверь и он остался один на один с книгами. Ему было страшно, но он не хотел показывать свой страх. Он знал кое-что, во что не поверила бы его жена, то, о чём не ведали другие цензоры.

Книги обладали способностью слышать, а ещё они кусались, размножались, занимались любовью. Книги вынашивали зловещие планы, они жаждали завоевать мир, захватить его — слово за словом, строка за строкой, наполнить его смыслом и в конечном счёте отравить.

Было ли это намеренным приёмом — сложно сказать. Возможно, автор специально выстроил достаточно шаблонный мир «Большого Брата», чтобы лучше изобразить всех тех, кого в книге пытались забыть. Идея «Хранителя Мировой Поверхности» та же, что и у Оруэлла, и других авторов антиутопий: невозможно запретить свободу, как и возможность думать, воображать.

Форма романа несколько экспериментальная: главы разбавляются инструкциями, таблицами, заданиями для Нового Цензора, что сильнее погружает читателя в историю и позволяет осознать весь ужас происходящего. Как результат — текст похож на лоскутное одеяло или страницы дневника, которые, соединяясь, образуют органичную, целостную картину.

**Итог:** «Хранитель Мировой Поверхности» с виду кажется стандартной антиутопией, но по мере чтения раскрывается с новых граней, всё больше напоминая гротескную игру автора с читателем.



# Альберт Санчес Пиньоль

## Молитва к Прозерпине



Давно, на старте своего писательского успеха, Пиньоль обещал создать трилогию о человеческих страхах: в первой книге кошмар явился из воды, во второй — из-под земли, а третья так и не случилась. И вот много лет спустя он возвращается к этой теме и, на первый взгляд, повторяет самого себя. На самом деле, читая «Молитву к Прозерпине», хоть действие и происходит в Древнем Риме, просто невозможно не сопоставлять её с «Пандорой в Конго». Кажется, автор играет с читателем в замысловатую игру, используя историю Маркуса из «Пандоры» как базу для нового сюжета точно так же, как сама история Маркуса была создана на основе дешёвого бульварного романа. А чтобы мы не приняли это за банальный самоповтор, придаёт деталям уж слишком узнаваемый вид: здесь у нас и главный герой по имени Марк, и экспедиция в Африку, и два брата — охотник за наживой и раб, способный изменить ход всей истории, и женщина, хоть и человеческого рода, но для Марка настолько же чуждая, как создания иного мира. И кошмар снова приходит из-под земли, он даже зовётся тем же именем, но теперь становится по-настоящему ужасным, без всяких человеческих черт. А гибель, которую пытается предотвратить герой, действительно грозит всему миру.

Однако «Молитва» — гораздо больше, чем ещё одна история о монстрах. Это умный философский роман о рабстве и свободе, о людях и целом обществе перед выбором — измениться или погибнуть. И нет, как ни странно, исход не очевиден. Обречь на смерть себя и всех вокруг для многих оказывается проще, чем пожертвовать традицией, сколь бы уродлива она ни была. И чем выше положение человека, тем это утверждение вернее.

Пиньоль подробно, с огромным вниманием к деталям описывает повседневность, обычаи и политику Древнего Рима, рисует убедительные, хоть и далеко не симпатичные портреты как простых людей, так и знаменитых исторических фигур. А когда в тексте появляется фантастический элемент, его запросто можно принять за правду — настолько органично он вписан в реальность.

Главный герой романа — Марк Туллий Цицерон Младший, сын великого оратора и мыслителя. Впрочем, здесь

знаменитый римлянин предстаёт в не слишком лестном виде: в основном он только и делает, что принимает торжественные позы и раздражается речами о Республике и падении нравов. Его сын, изнеженный молодой патриций, изначально обречён провести жизнь в тени отца. Но именно отцовский каприз приводит юношу в Африку, где слабовольному и, в общем-то, недалёкому Марку предстоит столкнуться с неслыханным ужасом и испытать невыносимые страдания. Подобно мифическим героям, Марк спускается в глубину преисподней и возвращается изменённым, чтобы предупредить и спасти свой народ. И, как это часто бывает с мессиями, даже не подозревает, что главные трудности у него впереди.

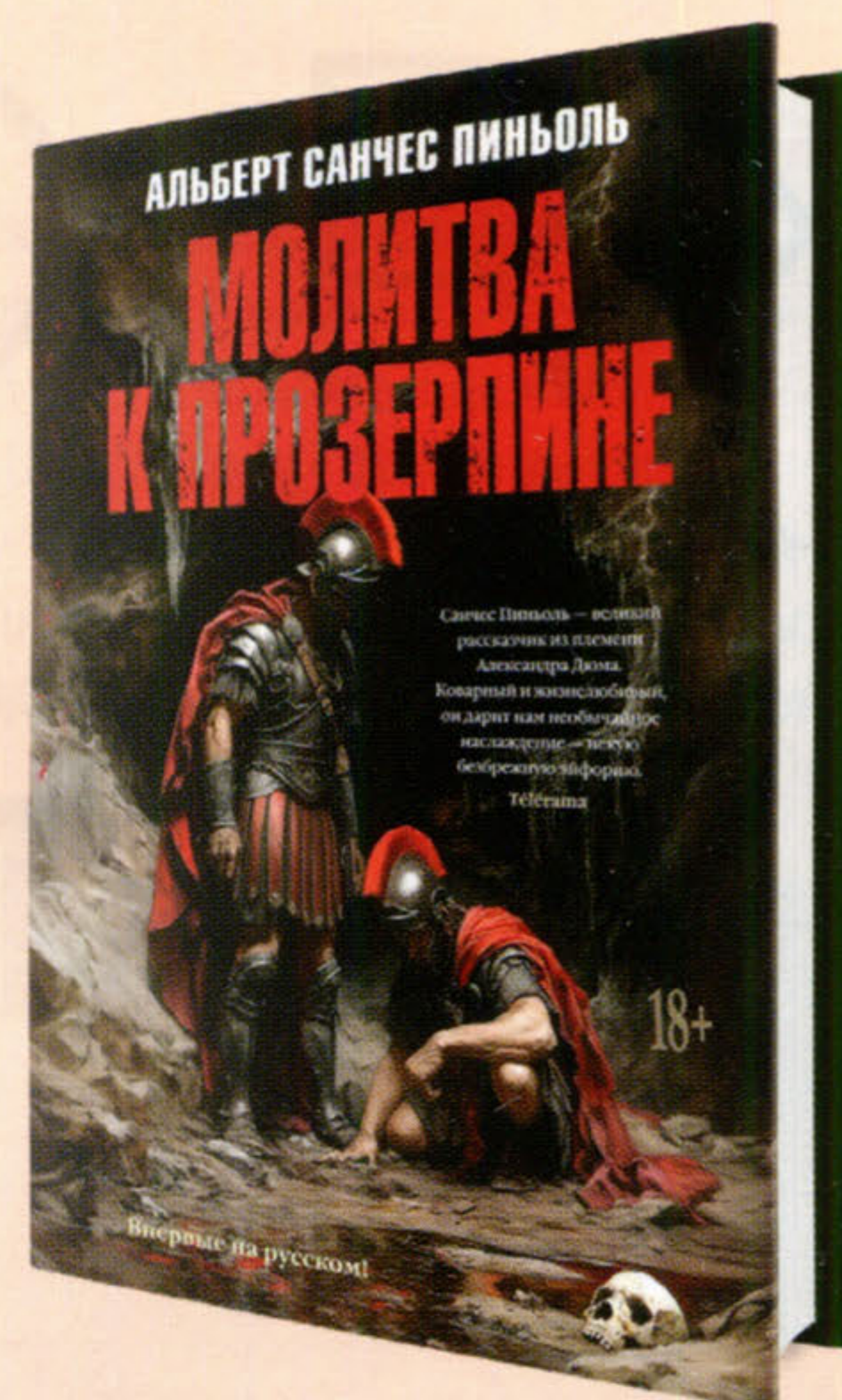
Другой важный персонаж, напротив, не имеет отношения ни к фантастике, ни к реальной истории — это раб, враг и друг Марка, Сервус-Либертус. Будто революционер из Нового времени, случайно родившийся в Древнем Риме, он пытается изменить мир, навязав ему идеи свободы, равенства и братства. Судьбы и действия всех троих — Марка, его отца и бывшего раба — вместе образуют идеальный драматический треугольник, что стал бы основой великолепного романа даже и без подземных монстров.

Всю историю мы узнаём от самого Марка, повествующего подземной богине о прошедших событиях. Его голос полон самоиронии, горечи и безнадёги: о том, что Конец Света предотвратить не удалось, сообщается в первых строках, а дальше — рассказ о том, как именно всё произошло. Но известный исход не мешает роману быть захватывающим, читается он залпом. А концовка и вовсе вызывает некоторую оторопь — и это всё? А как же?..

Но додумывать судьбы героев читателю предстоит самому. Несомненно, таким и был авторский замысел, но недосказанность всё-таки портит впечатление от истории. И это, пожалуй, единственный её недостаток, о котором хочется упомянуть.

**Итог:** захватывающий и одновременно философский роман о борьбе между властью и стремлением к свободе, не стихающей даже под угрозой истребления человечества.

Текст: Анна Мистунина



Albert Sánchez Piñol

Pregària a Prosèrpina

Роман

Жанр: магический реализм, альтернативная история

Выход оригинала: 2023

Художник: В. Пожидаев-мл.

Переводчик:

Н. Аврова-Раабен

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

Серия: «Большой роман»

Возрастной рейтинг: 18+

608 с., 4000 экз.

Похоже на:

- Альберт Санчес Пиньоль «Пандора в Конго»
- Говард Филлипс Лавкрафт «Хребты безумия»



### Стоит ли читать

Если цените в книгах смысловую составляющую или просто увлекаетесь альтернативной историей — обязательно.

УДАЧНО

- яркая картина жизни Древнего Рима
- сложные, неоднозначные персонажи
- философская составляющая

НЕУДАЧНО

- незавершённость

9

ОЦЕНКА «МФ»  
ОТЛИЧНО



С писательницей беседует Ксения Осьминина

# «Я ОБОЖАЮ СКАЗКИ- ПЕРЕВЁРТЫШИ»

## Беседа с Евгенией Сафоновой



Фото: Вера Шварцбург

Наши читатели наверняка помнят статьи Евгении Сафоновой, которые не раз появлялись на страницах журнала. Но Евгения прежде всего автор оригинальных фэнтезийных книг, включая ретеллинги — модернизированные версии известных сказок и легенд. А ещё она работает редактором в издательстве «Эксмо», где отвечает за выпуск самой разнообразной фантастики, в том числе азиатской.

Мы поговорили с писательницей о любви к сказкам, об издательской работе, о фейри, о ретеллингах и о самой новой книге Евгении «Белая королева».



**«Моя Снежная королева — одновременно королева фейри, метафора судьбы и образ смерти»**

**Сказка «Снежная королева» Ханса Кристиана Андерсена очень популярна в России, не менее популярен снятый по ней одноимённый мультфильм Льва Атаманова. А как ты сама впервые познакоми- лась с образом ледяной королевы?**

Кажется, первым был как раз тот самый мультфильм. Следом мне в руки попали сказка Андерсе- на, подправленная советской цензу- рой, и пьеса Евгения Шварца. А по- том я посмотрела экранизацию пьесы Шварца и прочла оригинал Андерсе- на без купюр.

**Считаешь ли ты свою Снежную ко- ролеву безэмоциональной, или для тебя она фейри, чьи эмо- ции кардинально отличаются от человеческих?**

Моя Снежная королева — одно- временно королева фейри, метафо- ра судьбы и образ смерти, тут можно трактовать как нравится. Но в любом случае она не человек, хотя кое-что человеческое ей не чуждо. Естествен- но, что понимание многих вещей, включая концепцию чувств и эмоций, у неё кардинально отличается от че- ловеческого. Она мыслит иными ка- тегориями. На меня в этом плане сильно повлиял образ Смерти у Тер- ри Пратчетта, который пытается по- нять суть человечности и вести себя как человек, но постоянно прокалы- вается в деталях — потому что он как раз не человек и никогда им не ста- нет, хотя очень старается.

**Какой твой идеальный фанкаст на роль Снежной королевы?**

Если говорить про мою Снежную королеву, то Шарлиз Терон. Если в це- лом, то мне очень нравится образ Бе- лой колдуньи из экранизации «Хро- ник Нарнии» в исполнении Тильды Суинтон: у них со Снежной королевой много общего.

**В твоей книге Кай получает от Снежной королевы в качестве дара возможность видеть вещи та- кими, какие они есть, но он видит лишь плохое. Был ли этот подарок изначально с подвохом или он сра- ботал так, потому что попал в руки этому персонажу?**

Как говорится, «многие знания — многие печали». Мой Кай не видит только плохое, но концентрируется на этом. В этом я противопоставляю

## Досье: Евгения Сафонова

Сафонова родилась 20 июля 1992 года в Москве, окончила московскую консерваторию по специаль- ности «Фортепиано», лауреат международных конкурсов. Завершив учёбу, занималась журналисти- кой, писала для «Игромании» и «Мира фантастики», ныне редактор в издательстве «Эксмо».

С 2007 года рассказы Сафоновой публиковались в интернете. В 2016 году «Эксмо» выпустило дебютный роман Евгении Сафоновой «Дифференцировать тьму» — первую часть дилогии «Риджий- ский гамбит», составную часть фэнтезийного цикла «Мир Тофрахеим». Всего на счету писательницы пока восемь романов, входящие в три цикла, а также около тридцати рассказов. В 2025 году вышел её внецикловый роман, ретеллинг «Белая королева».



Фото: Вера Шварцбург

его Герде, которая в своих странстви- ях видит и узнаёт много плохого, но всё равно предпочитает концен- трироваться на хорошем. Можно ска- зать, что Кай в этой истории песси- мист (его трагическая история к этому располагала), а Герда — оптимист. Если бы подобным даром обладала Герда, возможно, её история закончи- лась бы по-другому. Но по моим на- блюдениям, людям с ограниченным умом и кругозором живётся на свете веселее и проще (привет, эффект Дан- нинга — Крюгера), так что подвох в способности видеть и знать больше окружающих всё же есть.

**Многие персонажи твоих книг му- зыканты. Играл ли Кай на музы- кальном инструменте изначально или эта деталь в истории появи- лась позже?**

Я увидела общий мотив в «Снеж- ной королеве» и моей любимой леген- де о Томасе-рифмаче, который ушёл из мира людей вслед за прекрасной королевой фейри. Так что с самого на- чала образ Кая для меня переплетался с образом Томаса Лермонта, и с само- го начала я задумала его музыкантом, привлёкшим внимание Снежной ко- ролевы своими песнями.

К слову, в моей «Белой королеве» ни одного героя ни разу не называют по имени (приём, на который меня вдохновил Нил Гейман), так что этот персонаж может зваться Каем или То- масом с равным успехом. Учитывая, что сеттинг книги — альтернативная Великобритания эпохи наполеонов- ских войн, имя Томас там определён- но звучало бы органичнее.

**Что было для тебя самым важным в образе Герды?**

Есть много историй, где герои побеждают чудовищ. Я уже однаж- ды писала для «Мира фантастики», что, в отличие от этих книг, «Белая королева» — не о том, как побеж- дать чудовищ, а о том, как жить, если ты проиграл. О том, что эта жизнь есть и как раз в ней мы с вами и жи- вём. Иногда ты делаешь всё, что в твоих силах, но этого всё равно не- достаточно. Особенно если ты бо- решься, например, со смертью или неизлечимой болезнью.

Моя Герда узнаёт много историй, где герои проигрывают, и в конце концов проигрывает сама. Всё её пу- тешествие можно трактовать как пять стадий принятия неизбежного. Но она находит в себе силы признать



поражение и собственное бессилие и пойти дальше. Кроме того, в отличие от Кая, она продолжает видеть в мире столько же света, сколько и тьмы. В Герде много моей собственной боли и переживаний, мне было важно пройти с ней этот путь и написать её именно такой. Для меня это была в некотором роде терапия, но ещё мне хотелось, чтобы её история однажды смогла кому-то хоть немного помочь пройти через подобное. Если у меня это получится, значит, книга писалась не зря.

**Близок ли тебе сюжет, когда девушка спасает своего возлюбленного, и готова ли сама поступить так же?**

За то, что я считаю своим, я всегда борюсь до последнего. Так что да, героини, спасающие любимых, мне максимально близки.

**Можно ли сказать, что история Герды в книге — это история взросления?**

Конечно. За время путешествия моя Герда избавляется от родительских установок и сепарируется от своей почтенной бабушки (которая здесь очень властная и авторитарная особа), выходит из созависимости, перестаёт быть тенью Кая и обретает себя. И в финале «Белой королевы» история Герды по факту только начинается.

**В книге персонажи рассказывают Герде свои истории, каждая из которых представляет собой отдельную сюжетную арку. Была ли это изначально отсылка к сказке Андерсена, тоже разбитой на несколько частей, или такая структура появилась уже в процессе работы над текстом?**

Сначала мне порознь придумались ретеллинги «Золушки» и «Красавицы и чудовища». Потом я поняла, что вроде как вырисовывается сборник ретеллингов, но сборник — это слишком скучно. Мне захотелось сделать шкатулочный роман наподобие «Сказок сироты» Кэтрин Валенте, где отдельные новеллы вписаны в большую историю. И когда я стала думать, какую сказку можно взять за основу, мне сразу пришла на ум «Снежная королева»: она состоит из семи частей, и каждая из них, по сути, представляет собой маленький рассказ. Так родилась концепция путешествия Герды, которая заглядывает к другим сказочным героям и узнаёт их «истинные» истории. Я добавила к двум готовым ретеллингам ещё несколько тёмных сказок и постаралась



Дебютная дилогия Сафоновой — история попаданки, не похожей на Мэри Сью

привязать их к образам из «Снежной королевы». Параллели в итоге прослеживаются не везде, но, к примеру, в моей Красной Шапочке очень чётко угадывается Маленькая разбойница.

**Ханс Кристиан Андерсен не боялся писать грустные сказки, яркий пример — «Девочка со спичками», где главная героиня буквально замерзает насмерть. Ты тоже не избегаешь «стекла» в своих историях — но как ты пришла к такой позиции?**

У меня было тяжёлое детство. Шучу (но в каждой шутке только доля шутки). На самом деле мне просто с детства нравились произведения, которые дарят катарсис, а тот традиционно связан с трагедиями. Вполне естественно, что в конце концов я сама начала писать истории, похожие на книги, которые люблю, — сплошь не особо весёлые.

**Любишь ли ты зиму и как предпочитаешь отдыхать зимой?**

Зимой предпочитаю отдыхать дома, с книгами, сериалами, чаем и какао, и пореже из этого дома вылезать. Зимой люблю, если лежит белый пушистый снег, а температура при этом не опускается ниже трёх градусов по Цельсию. Родная Москва подобным балует нечасто. А после путешествия в Японию оказалось, что мне очень нравится декабрь в Токио — когда плюс пятнадцать и никакого снега, зато красные клёны и восхитительная иллюминация.

**«Хорошая сказка — не только стилизация, но ещё и пища для размышлений и надежда в финале»**

**Какая сказка у тебя была самой любимой в детстве и остаётся ли она такой сейчас?**

«Холодное сердце» Гауфа. Наверное, сейчас я не назову её самой любимой, но нежно люблю до сих пор.

**Какой должна быть хорошая сказка с твоей точки зрения?**

Для меня хорошая сказка — не только стилизация и определённая форма, но ещё и пища для размышлений и надежда в финале. Даже если история заканчивается не на мажорной ноте, она даёт понять, что когда-нибудь, если герой приложит достаточно усилий, у него всё будет хорошо. Страшные сказки — другой разговор.

**Героями твоих книг часто становятся фейри. Что тебя особенно привлекает в этих существах?**

Их изысканная чуждость и не-добрые шутки, достойные лучших трикстеров. И то, что на самом деле с ними вполне можно иметь дело, если следовать правилам, следить за языком и всегда помнить про мелкий шрифт в договорах с подобными силами. Умный герой способен с ними поладить



или по крайней мере их обхитрить, в то время как дураков или просто неосмотрительных персонажей фейри заставляют платить за собственную глупость. Мне это кажется справедливым.

**Что бы ты попросила у фейри, если бы тебе предложили такой выбор?**

В одном из моих любимых романов про фейри, «Год некроманта» Даны Арнаутовой, герой в подобной ситуации просит: «Пусть наша встреча не обернется ни к добру, ни к худу». Я последовала бы его примеру. Того, что хочется, я как-нибудь добьюсь сама, а с мелким шрифтом в договорах предпочту не связываться.

**Кстати о фейри, планируется ли в скором времени продолжение твоего цикла «Сага о Форбиденах»?**

Не знаю, насколько в скором времени, но в ближайших планах оно есть. На очереди сборник рассказов про инквизиторские будни Гэбриэла Форбидена в стиле «Ведьмака» (рабочее название «Кодекс Форбидена») и роман-приквел про одно из дел, которые он расследовал («Враг моего врага»).

**Первая книга саги «Лунный ветер» переносит нас в мир, напоминающий викторианскую Англию, вторая («Когда завтра настанет вновь») отправляет к современности, а где будут разворачиваться события третьей и кто станет её главным героем?**

Второй роман саги о семье Форбиденов посвящён уже современности, хоть и магической



Викторианское фэнтези «Лунный ветер» выдержало уже четыре издания и готовится пятое, подарочное

Пока не знаю, какую из упомянутых выше книг допишу первой, но в любом случае это будет та же альтернативная Англия, где среди людей живут маги и фантастические существа, только эпохи Регентства. А инквизитор Гэбриэл Форбиден станет либо главным героем, либо одним из главных.

**Расскажи, как выглядит каст твоей мечты для книги «Лунный ветер», чью экранизацию недавно анонсировали?**

В роли Гэбриэла Форбидена — Дэвид Боуи, в роли Ребекки — юная Дженнифер Коннелли. К сожалению, моей мечте уже не осуществиться.

**Ожидается ли в скором времени подарочное издание «Лунного ветра»?**

Это лучше спросить у редакторов импринта «Чёрным-белом» издательства «Эксмо», где оно должно выйти. Работа над ним началась, но как скоро она закончится, не могу сказать. Надеюсь, что до конца года.

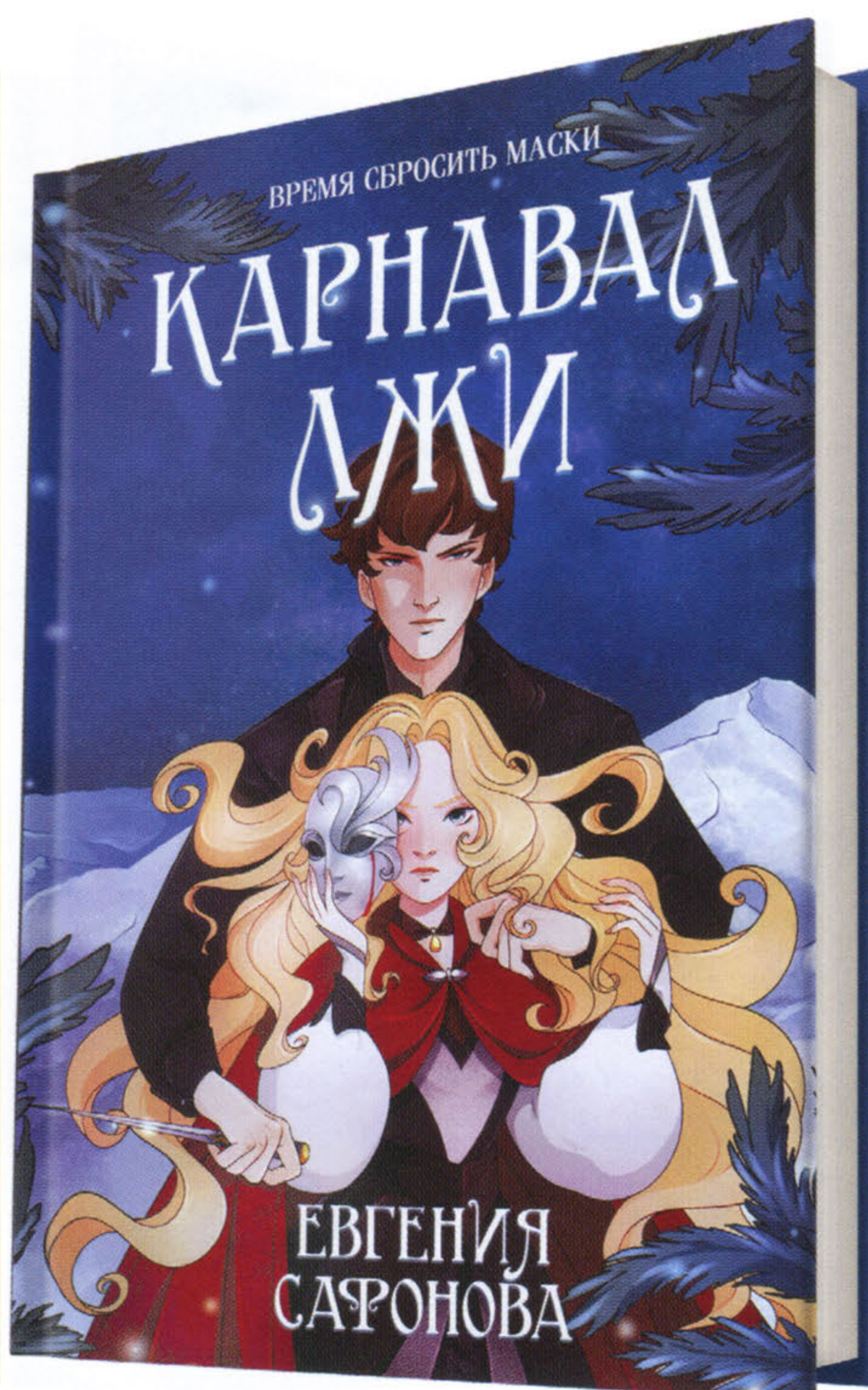
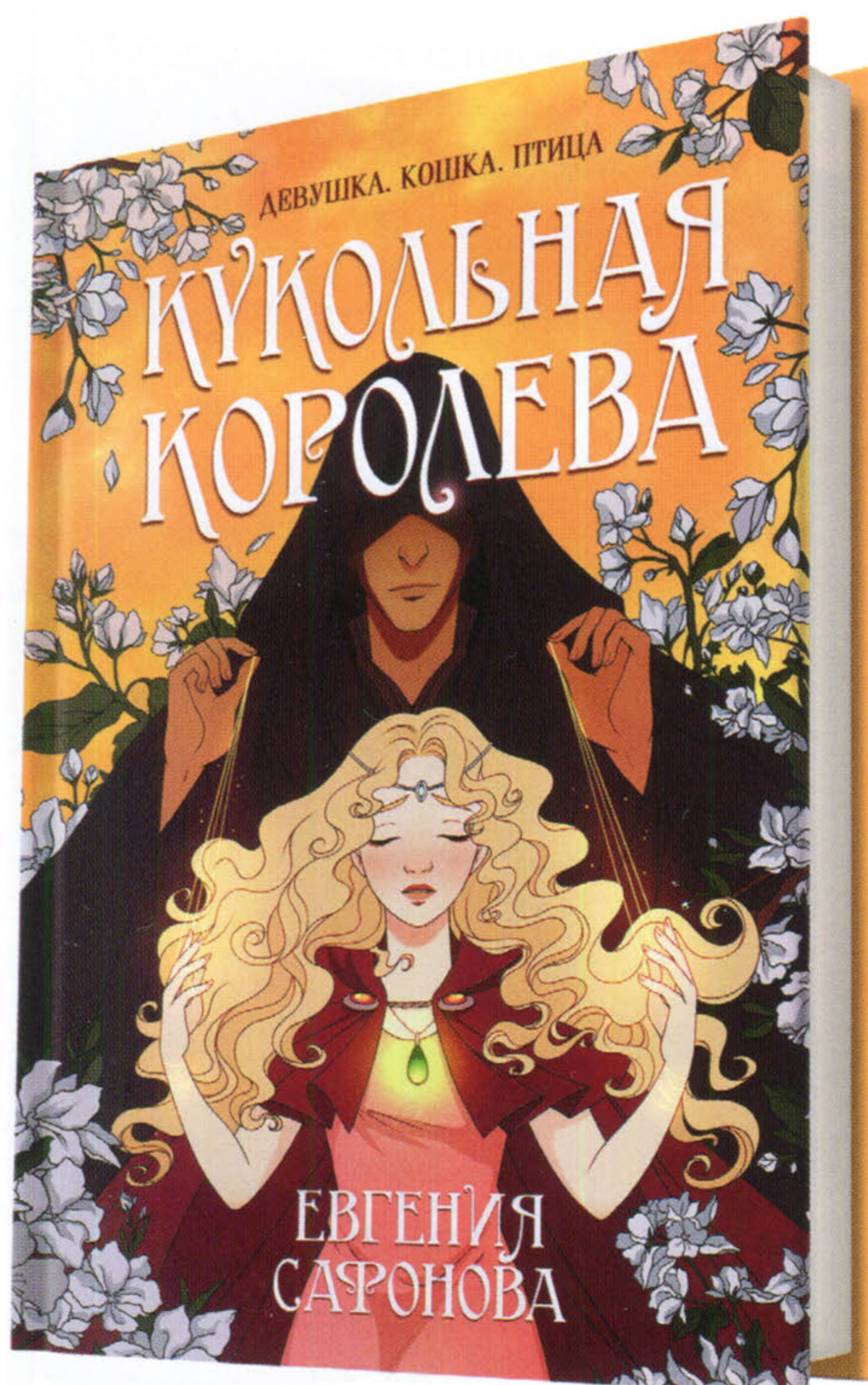
**Ретеллинг — это жанр, в котором автор переосмысливает классические сюжеты, такие как миф об Аиде и Персефоне или сказка о Спящей красавице. Какую книгу в этом жанре ты прочитала первой?**

Моими первыми ретеллингами можно считать «Мифы и легенды Древней Греции» Куна (прозаические пересказы поэм Овидия и Гомера — вполне себе ретеллинги) и серию книг «Зачарованный мир», где кратко, доступно, но иногда весьма вольно излагались предания разных народов мира. А потом я познакомилась с творчеством Терри Пратчетта, влюбилась в «Ведьм за границей», «Вещих сестричек», «Маскарад» и другие его книги, обыгрывающие самые разные сюжеты (сказки, пьесы Шекспира, «Призрак оперы» Гастона Леру и многое другое). Именно здесь, думаю, зародилось моё увлечение ретеллингами.

**Как ты относишься к ретеллингам, где главным героем становится злодей, например, как в фильме-мюзикле «Злая: Сказка о ведьме Запада» или в фильме «Малефисента» с Анджелиной Джоли?**

Замечательно! Я обожаю сказки-перевертыши с тех пор, как прочла «Снег, зеркало, яблоки» Нила Геймана (если вдруг кто-то не знает, это ретеллинг, где Белоснежка — вампир, а её мачеха — мудрая колдунья, которая просто пыталась спасти всех от падчерицы-монстра). Один из образцовых ретеллингов для меня, им вдохновлялись многие писатели, и я в их числе.





«Тёмные игры Лиара» — изобретательное фэнтези с интригами и драмой. Финал ещё впереди!

### «Искать баланс между работой, творчеством и личной жизнью»

Многие знают тебя не только как писателя, но и как шеф-редактора зарубежной фантастики «Эксмо», который отвечает за издание произведений таких авторов, как Терри Пратчетт, Гай Гэвриел Кей и Виктория Шваб. Какая фантастическая книга за последний год стала для тебя открытием?

Пожалуй, назову две — «Король утра, королева дня» Йена Макдональда и сборник рассказов Джезбел Морган «Когда не горят костры». В первой я открыла для себя нового чудесного автора. Во второй уже знакомый и любимый автор открылся мне с новой стороны.

### С какими проектами ты мечтала бы поработать?

Некоторое время назад я бы ответила, что это «Мастер и Маргарита» Булгакова, но я уже с этой книгой работаю (готовим иллюстрированное подарочное издание). Сейчас я просто мечтаю успешно переиздать все свои любимые книги Кея и Пратчетта. И ещё, наверное, хотела бы сделать красивые иллюстрированные издания Кадзуо Исигуро.

### Что самое сложное в твоей профессии?

Ежедневно общаться с огромным количеством людей и искать баланс между работой, творчеством и личной жизнью. Скажу честно, я его не нахожу — работа поглощает большую часть моего времени. Но я пытаюсь.

### Какой твой любимый персонаж у Терри Пратчетта?

В равной степени обожаю матушку Ветровоск, Смерть, Ваймса, Мойста и лорда Витинари. Но, пожалуй, с матушкой мы больше всего похожи.

### Как началось ваше сотрудничество с Полиной Граф, с иллюстрациями которой сейчас выходят переиздания Пратчетта?

Я узнала о Полине благодаря моим коллегам-писателям, которые заказывали у неё стикеры по своим книгам. Сперва я заказала у Полины стикеры с героями моего романа «Когда завтра настанет вновь», а после этого на работе всплыла задача запустить новую серию Пратчетта для молодого читателя. Для меня это была огромная честь и ответственность, я в «Эксмо» пришла в первую очередь потому, что мне предстояло, помимо прочего, работать с книгами Терри Пратчетта.

У меня сложилось определённое видение этой серии, и когда я стала перебирать кандидатуры художников, то поняла, что стиль Полины в моей голове идеально ложится на мир

Пратчетта. Я снова списалась с ней и предложила сотрудничество уже не как автор, а как редактор. Я спросила, знакома ли она с творчеством Пратчетта, нравится ли он ей. Полина обрадовалась и ответила положительно, а ещё изъявила готовность читать всё, что ещё у Пратчетта не читала. Я окончательно убедилась, что не ошиблась с выбором, — так всё и началось. Теперь позади у нас уже больше десятка книг (и впереди ещё много).

### Какая книга Кея твоя любимая? Экранизацию каких его книг ты хотела бы увидеть?

Любимая — «Львы Аль-Рассана». Была бы рада любой экранизации, вроде шли разговоры о сериале по «Гобеленам Фьонавара», но всё стихло. Очень жду свежих новостей по этому поводу.

### Ты работаешь над крупными азиатскими проектами, в частности над изданием новеллы «Система „Спаси-Себя-Сам“ для главного злодея» Мосян Тунсю. Что было самым запоминающимся в этом проекте?

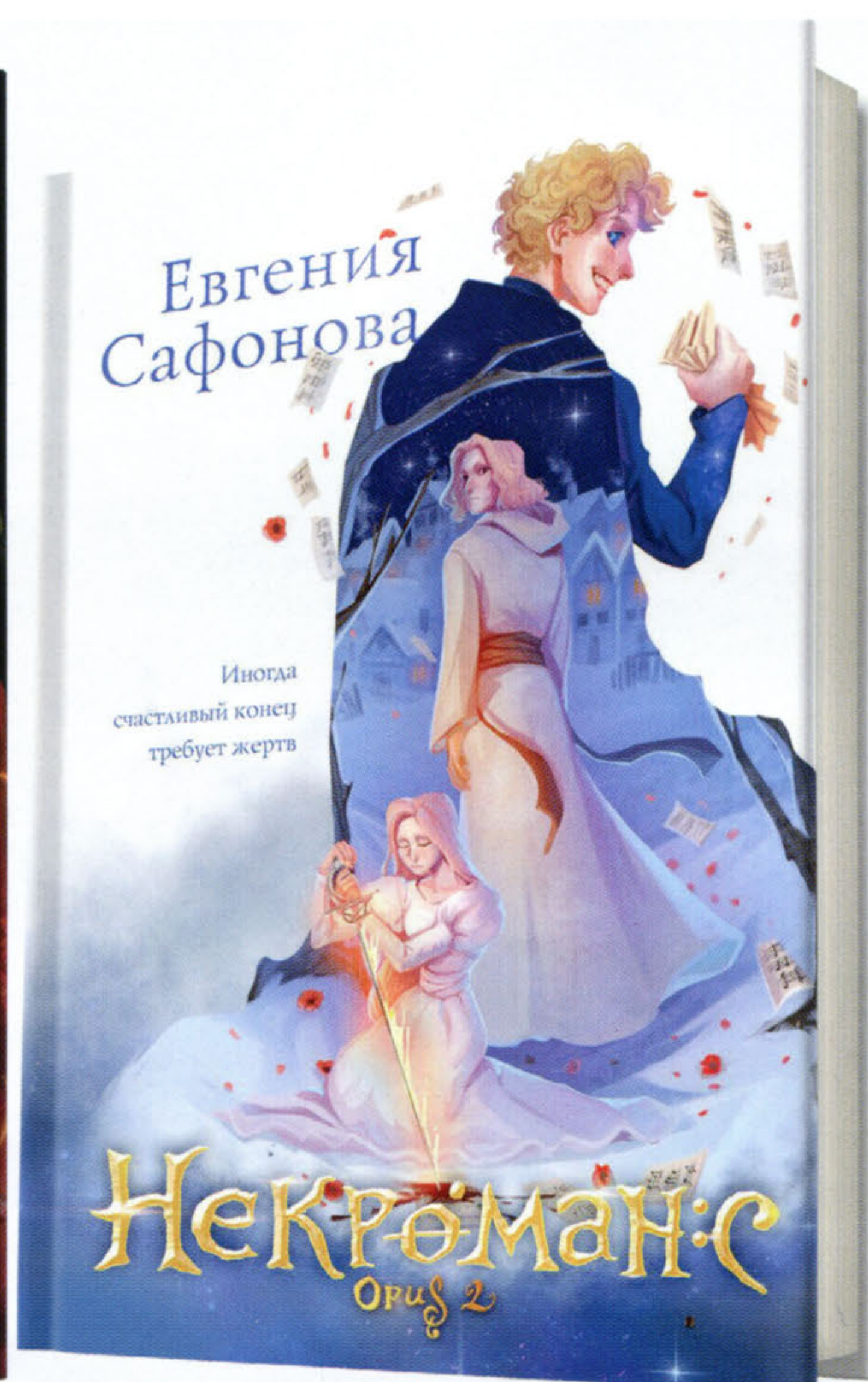
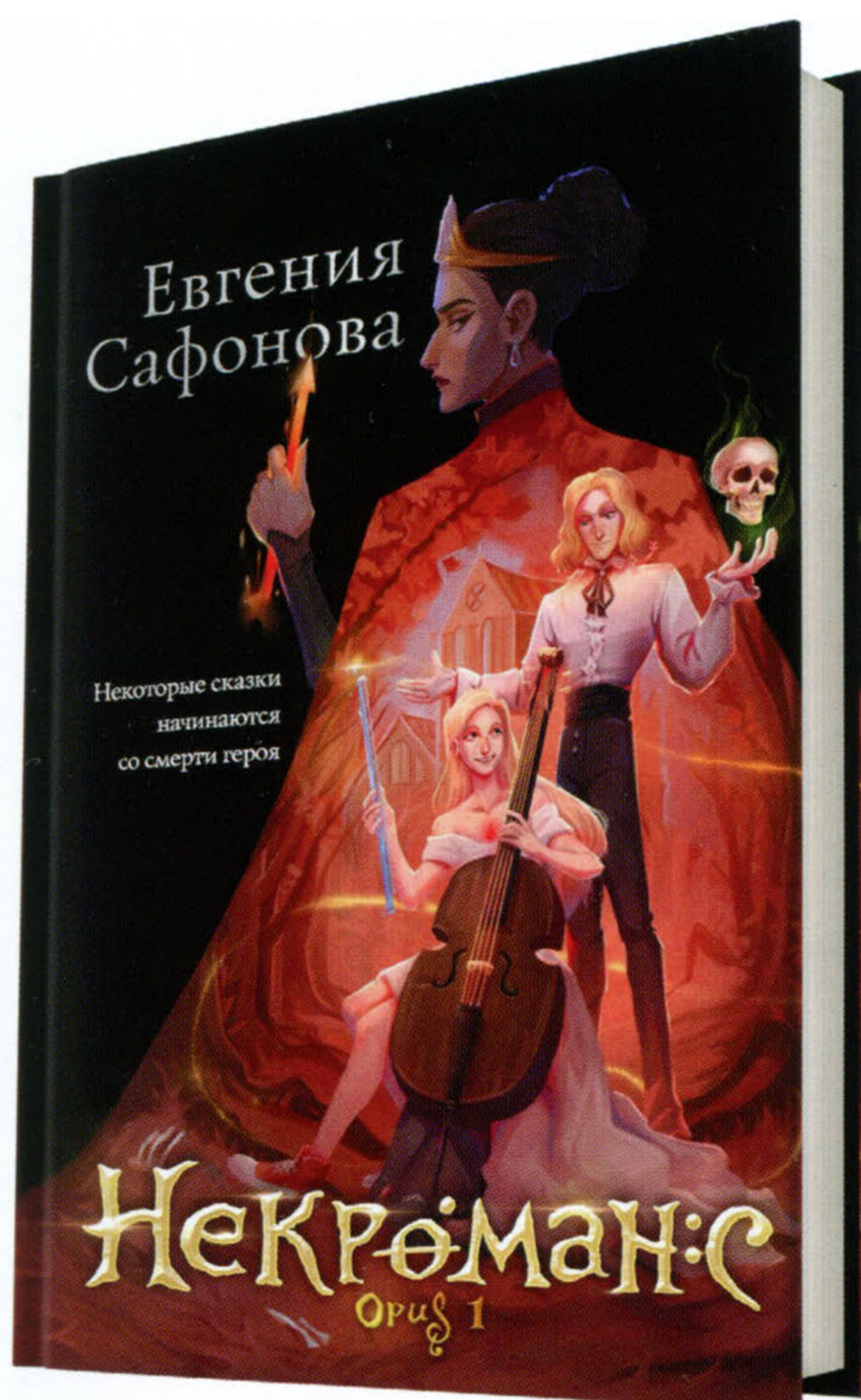
Пожалуй, ночи в компании энергетика, когда я срочно отсматривала тысячи правок китаиста и редактора и сортировала больше четырёхсот примечаний, решая, какие останутся сносками в тексте, а какие уйдут в специальный раздел в конце книги. Просто специфика моей работы такова, что днём вечно отвлекает текучка: письма от корректоров, верстальщиков, маркетологов, продавцов и т. п. Спокойно посидеть над каким-нибудь текстом можно в основном тогда, когда другие люди уже закончили работать.

### Сложно ли издавать азиатскую литературу в России?

Не очень легко. У нас одно из самых требовательных фанатских сообществ в мире. Иностранцы растаскивают наши иллюстрации к «Системе» по соцсетям с криками восторга, ставят десятки тысяч лайков, пишут сотни восторженных комментариев. Наши читатели куда более сдержанные в выражении положительных эмоций, зато не стесняются выплёскивать отрицательные. Но ко всему привыкаешь, а я в итоге не раз слышала, что наша «Система» — одно из самых красивых и качественных изданий азиатских новелл в мире.

### Как ты думаешь, сколько продержится тренд на китайские





Дилогия «Некрѡманс» плотно завязана на музыку, в которой автор отлично разбирается

новеллы и чем обусловлен такой интерес к ним?

Я предсказываю ещё два-три года. Потом китайские новеллы никуда не исчезнут, они по-прежнему будут популярны и востребованы, но читатели и рынок перенасытятся, и таких бешеных продаж у всех издательств уже не будет. Это стандартная история любого тренда, которая на нашем книжном рынке (да и не только на нашем) разворачивалась не раз. Чем обусловлен интерес? Интересный колоритный сеттинг, запоминающиеся персонажи и запретная любовь — я думаю, вот рецепт.

Весной под твоей редакцией выходит первый том другой азиатской новинки — «Лю Яо. Возрождение клана Фуяо» про пятерых друзей, которым предстоит вернуть славу некогда великому клану. Было сложнее или легче работать над этим циклом после Мосян Тунсю?

Легче, потому что я набралась опыта и руководство больше доверяло мне и моему видению. Там были свои проблемы с заменой текста (сначала правообладатели прислали нам для сверки сокращённую версию), с поисками китаиста и художника, но в итоге работа над «Лю Яо» отняла у меня куда меньше нервов, чем запуск «Системы».

Понравилась ли тебе «Минлань. История дочери наложницы»,

которую называют китайской версией «Гордости и предубеждения»?

Очень! Мне нравятся и «Минлань», и «Система», и «Лю Яо», но «Минлань» больше всего напомнила мне книги, на которых я росла, — вроде «Унесённых ветром», «Поющих в терновнике» и «Саги о Форсайтах». Это больше, чем просто история любви или исекай, это настоящая сага, рассказ о взрослении и становлении со множеством интересных неоднозначных героев. Я очень рада, что смогу открыть её для большего количества русских читателей, и надеюсь подарить ей достойное бумажное воплощение.

Есть ли примерные даты, когда книга про Минлань выйдет в «Эксмо»?

Осенью этого года.

Сложно ли было купить права на такие крупные японские проекты, как «Двенадцать королевств» Фуюми Оно и «Ди: Охотник на вампиров»?

На удивление нет. Агенты Фуюми Оно написали нам сами. Они предложили выпустить «Королевства» со словами, что мы, по их мнению, идеально подходим на роль издателей этого цикла. А «Ди» я увидела в каталоге агента на книжной выставке во Франкфурте, очень обрадовалась, что права доступны

и свободны, и сразу по возвращении домой оформила заявку. Сделку заключили быстро и без проблем. Бывали книги, права на которые доставались мне с огромными сложностями, которые я вырывала с боем на аукционе с другими издательствами, но это не тот случай. Я этому только рада.

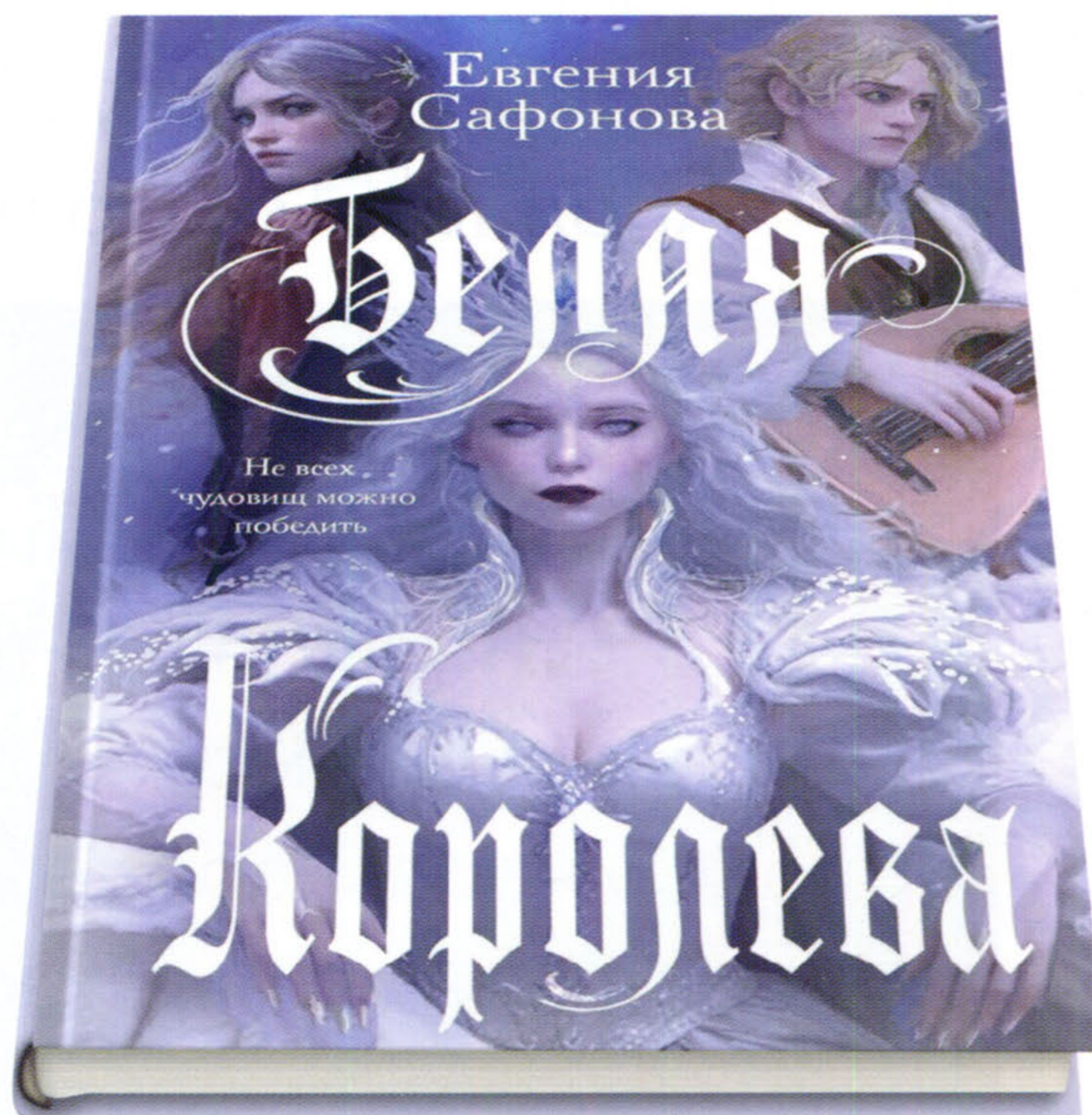
Сложно ли было участвовать в питчингах (презентациях кинопроекта для поиска инвесторов) собственных книг?

Довольно сложно. У питчингов для экранизаций строгое ограничение по времени, а рассказать нужно многое. Мне приходилось буквально зубрить текст, как в школе. А тяжелее всего, конечно, давалось ощущение, что вот ты уже сходишь на два, три, пять питчингов, а всё без толку. Но, как выяснилось потом, толк очень даже был, просто в кино все процессы протекают очень медленно, решения принимают взвешенно и неторопливо. И за «Лунный ветер» в итоге взялась очень крутая студия.

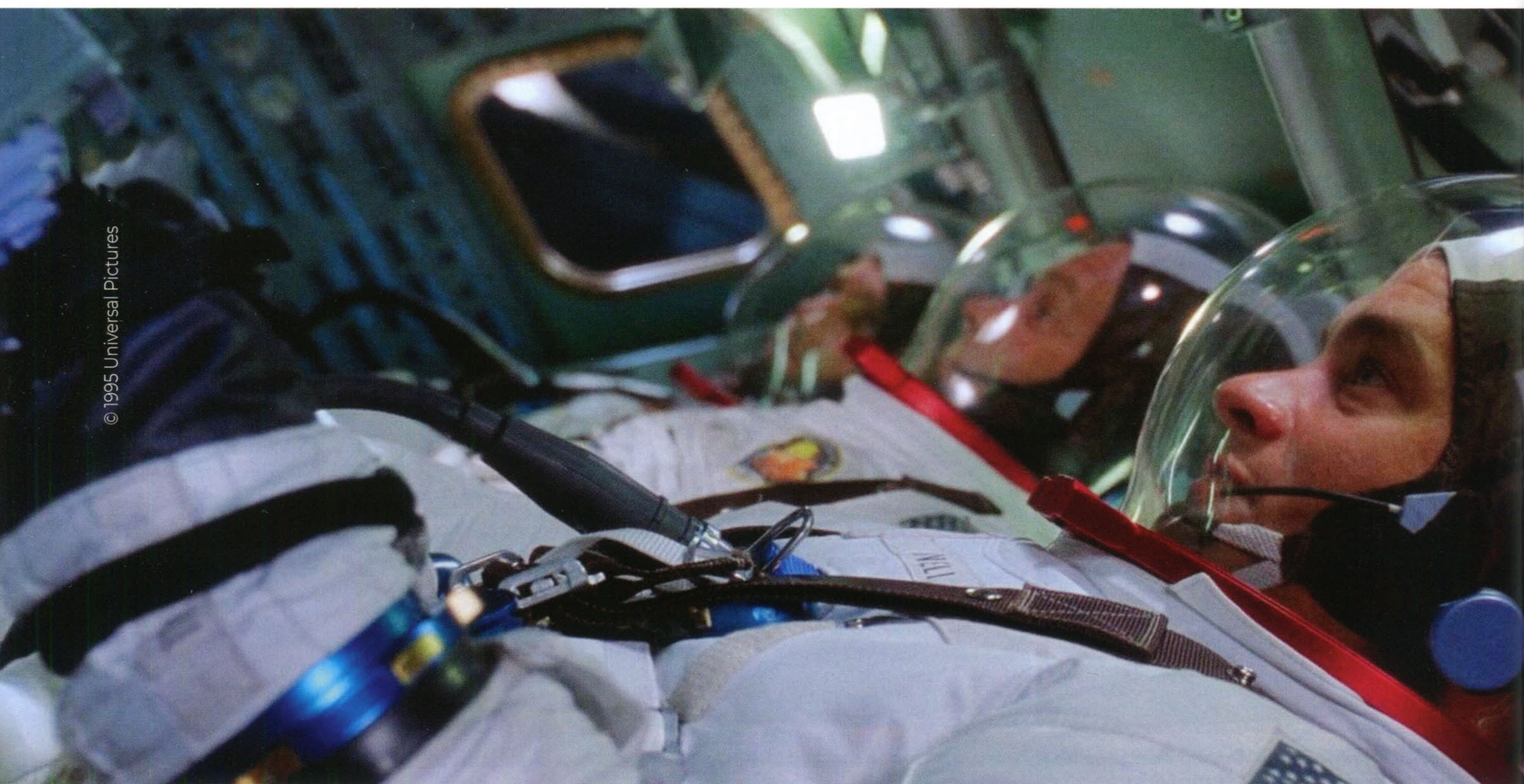
Какие твои дальнейшие творческие планы?

Дописать цикл «Тёмных игр Лиара», стартовавший с «Кукольной королевы», продолжать «Сагу о Форбиденах» и, видимо, воплотить в жизнь ещё одну свежую задумку про королевскую битву магов (пока её можно описать фразой «Если бы Турнир трёх волшебников был Голодными играми»). Где-то на горизонте ещё маячит ретеллинг «Божественной комедии» в стиле «Благих знамений» и «Отеля Хазбин», но не в ближайшее время. 📖

Самый новый роман Сафоновой — оригинальный ретеллинг «Снежной королевы»







Текст: Кирилл Размыслович

# НЕУДАЧА

## НЕ РАССМАТРИВАЕТСЯ

### Как создавался «Аполлон-13»

Наверняка вы, уважаемый читатель, удивились, увидев на страницах журнала о фантастике статью про фильм «Аполлон-13». Но нет, редакция вовсе не считает, будто бы высадку на Луну снимали в Голливуде! Просто это по-настоящему знаковое кино: оно установило золотой стандарт того, как следует снимать драмы, основанные на реальных событиях. Да и в техническом плане «Аполлон-13» всё ещё вполне может дать фору современным космическим блокбастерам вроде «Гравитации» и «Интерстеллара» — ведь ряд его сцен снимались в настоящей невесомости. И для этого необязательно лететь в космос...



## Потерянная Луна

Всё началось 11 апреля 1970 года, когда с космодрома на мысе Канаверал стартовала ракета «Сатурн-5», которая отправила к Луне экспедицию «Аполлон-13». Командир экипажа Джеймс Ловелл должен был стать пятым, а пилот лунного модуля Фред Хейс — шестым человеком, оставившим свои следы на лунной поверхности. Пилот командного модуля Джек Суайгерт остался бы ждать их возвращения на окололунной орбите.

Вообще, с «Аполлоном-13» NASA словно пыталось доказать всему миру, что не верит во всякие глупые суеверия. Мало того что миссия получила «несчастливый» номер, так ещё и запуск состоялся в 19:13 UTC. Не исключено, что такая дерзость пришлась не по нраву высшим силам: 13 апреля, когда корабль был на расстоянии почти 330 тысяч километров от Земли, в его служебном модуле взорвался бак с кислородом.

Следующие три дня превратились в отчаянную битву со временем в условиях отказа техники и стремительного таяния ресурсов. Люди по всей планете затаив дыхание следили, как NASA делало всё возможное и невозможное, чтобы доставить экипаж «Аполлона-13» на Землю. В итоге, хоть задача и казалась почти невыполнимой, всё закончилось хорошо. Ловелл, Суайгерт и Хейс благополучно вернулись домой, а сам полёт позже неофициально прозвали блистательной неудачей NASA.

Двадцать лет спустя журналист Джефффри Клугер в соавторстве с Джеймсом Ловеллом написал документальную книгу «Потерянная Луна», рассказывающую о тех драматических событиях. Как это часто бывает в Голливуде, права на экранизацию заинтересовали киноделов ещё до того, как книга попала на прилавки.

Реальные Суайгерт, Ловелл и Хейс внешне мало похожи на героев фильма



Командный модуль «Аполлона-13», выставленный в Канзасском центре космосферы и космоса (фото 2010 года)

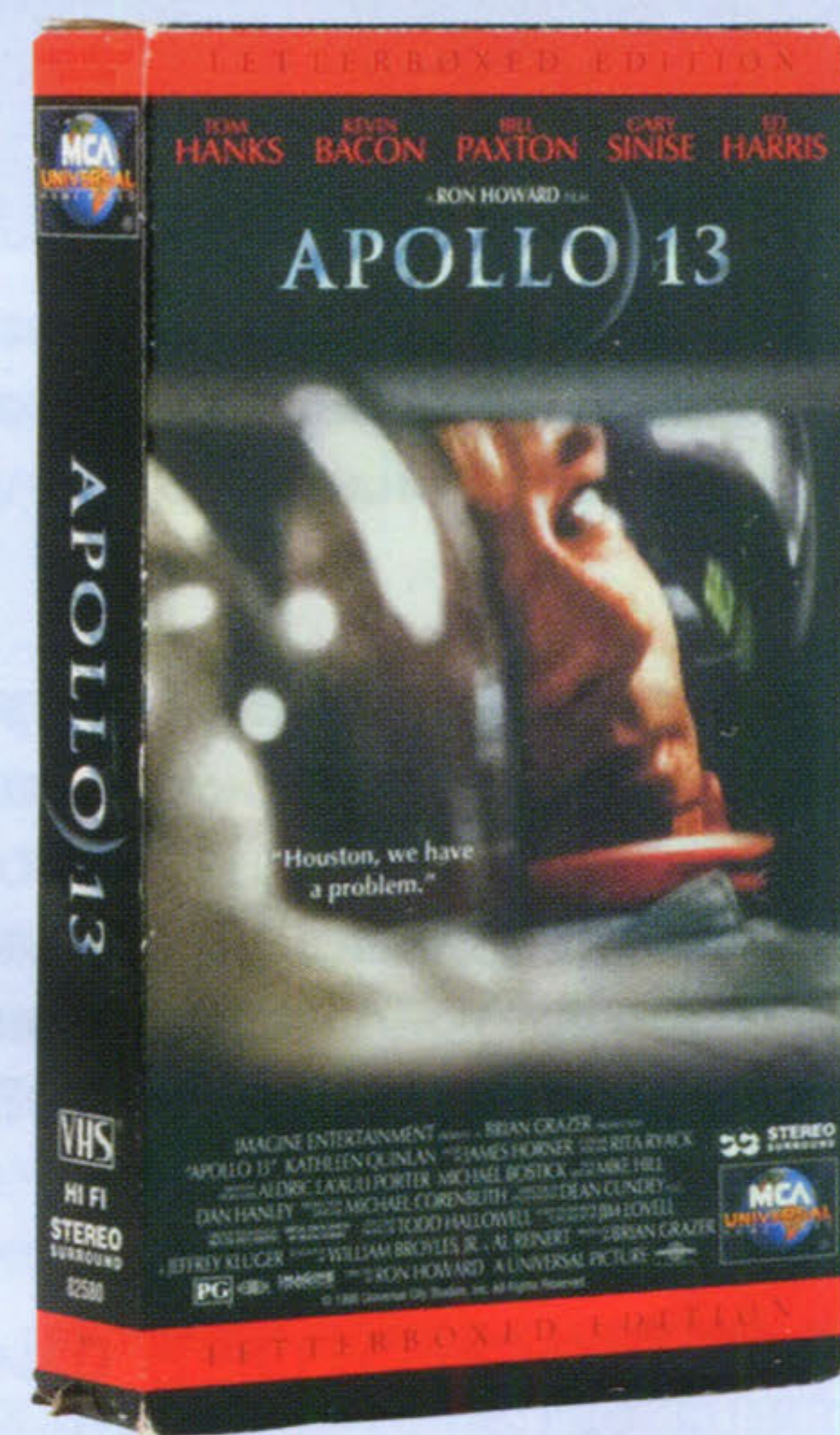
За них развернулась настоящая борьба, и победу одержала компания Imagine Entertainment Рона Ховарда и Брайана Грейзера. Ховард настолько заинтересовался проектом, что решил лично поставить фильм. Вскоре ему удалось заручиться поддержкой студии Universal, согласившейся профинансировать фильм и взять на себя его дистрибуцию.

Далее нужно было адаптировать книгу для большого экрана — эту задачу поручили сценаристам Уильяму Бройлесу — младшему и Элу Райнерту. Впрочем, реальная история полёта и так напоминала американские горки, так что додумывать события, как это часто случается, для нагнетания саспенса и драмы почти не требовалось — лишь правильно структурировать все эпизоды, чтобы они уложились в хронометраж длиной 2,5 часа.

В дальнейшем в работе над сценарием также принял участие Джон Сэйлс. Позже он вспоминал, что его основной задачей было не «лечение», а скорее полировка рукописи. Кроме того, он доработал диалоги, а также добавил несколько новых сцен вроде эпизода с мамой Ловелла в доме престарелых. Но, несмотря на свой вклад, Сэйлс так и не был указан в титрах фильма.

## «Аполлон-13» — создатель Netflix?

Один из основателей Netflix Рид Хастингс несколько раз заявлял, что идея компании пришла ему в голову после того, как однажды его оштрафовали на 40 долларов в видеопрокате за просроченный возврат кассеты с «Аполлоном-13». Правда, позже Хастингс признался, что придумал эту историю от начала до конца, чтобы объяснить суть бизнес-модели Netflix и продемонстрировать её преимущество перед конкурентами.



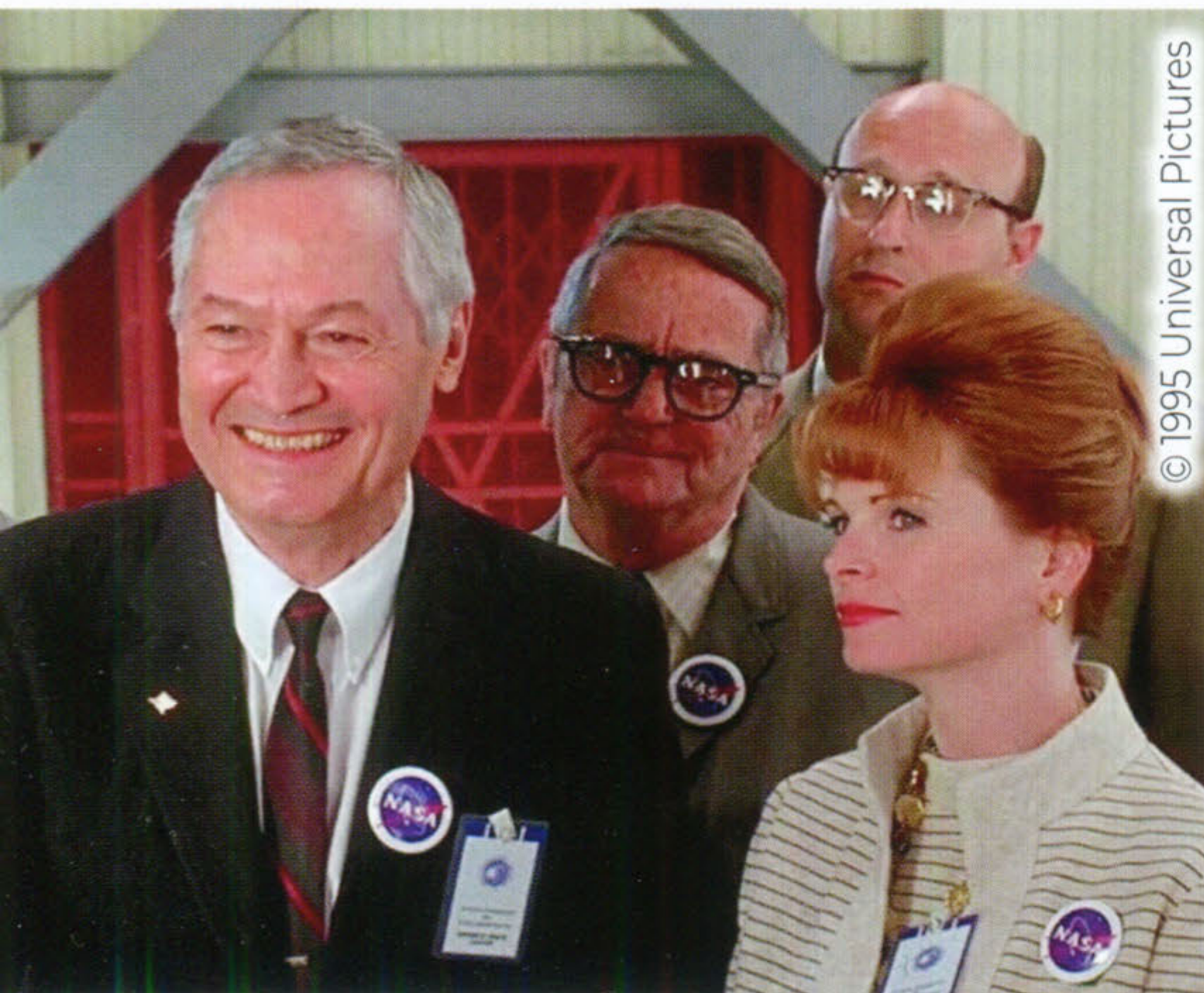
## Подбор экипажа

После того как первая версия сценария была готова, Ховард и Грейзер приступили к подбору актёров. Джеймс Ловелл, который активно участвовал в работе над экранизацией, как-то намекнул им, что из всех голливудских актёров больше всего на него в молодости похож Кевин Костнер.

Но, насколько известно, авторы «Аполлона-13» не делали никаких формальных предложений Костнеру: практически с самого начала у них уже был другой, не менее звёздный кандидат — Том Хэнкс. Ховард уже работал с Хэнком над фильмом «Всплеск» и хорошо







© 1995 Universal Pictures

Король фильмов категории «Б» Роджер Корман, появившийся в небольшом cameo, в своё время помог запустить карьеру Рона Ховарда



© 1995 Universal Pictures

«Аполлон-13» воссоединил Тома Хэнкса с Гэри Синизом, который годом ранее сыграл лейтенанта Дэна в «Форресте Гампе»

знал о большой любви актёра к космонавтике и программе «Аполлон» в частности. Неудивительно, что ещё до выхода «Потерянной Луны» актёр интересовался возможностью экранизировать историю «Аполлона-13».

Посмотрев фильм, Джеймс Ловелл даже предположил, что создателям удалось найти ранее неизвестные архивные плёнки

Узнав о том, что фильм запущен в производство, Хэнкс через агента заполучил сценарий, а прочитав его, быстро договорился о встрече с Ховардом — и практически моментально подписался на участие в съёмках, отвергнув уже предложенную ему роль в «Джуманджи».

Что иронично, вскоре проектом заинтересовался ещё один большой фанат авиации — Джон Траволта. Он тоже связался с Роном Ховардом и предложил свою кандидатуру на главную роль. Но режиссёр не захотел нарушать договорённости с Хэнксом и потому вежливо отказал актёру.

На роль Джека Суайгерта изначально хотели взять Брэда Питта, но его карьера в те годы стремительно набирала обороты, и актёр вполне закономерно предпочёл второплановому персонажу главную роль в «Семи» Дэвида Финчера. Не заинтересовался предложением и Вэл Килмер, у которого на горизонте уже маячил «Бэтмен навсегда». В конце концов на роль подписался Кевин Бейкон.

Аналогичная история вышла и с поисками исполнителя роли Фреда Хейса. Первым предложение получил Джон Кьюсак — но отказался, мотивировав это тем, что ему интереснее сниматься в независимых проектах, а не в блокбастерах. Также рассматривались кандидатуры Чарли Шина

и Майкла Китона (возможно, в альтернативной вселенной существует версия «Аполлона-13», где экипаж на две трети состоит из Бэтменов).

В итоге предложение получил Билл Пэкстон. Самое забавное, что его кандидатуру в числе прочих тогда рассматривали на замену Тому Хэнксу в «Джуманджи», но он отказался и не пожалел. Пэкстон так впечатлил коллегу во время съёмок, что Хэнкс посоветовал создателям «Смерча» взять его на главную роль: сам он это предложение отклонил, посчитав, что типаж героя ему не подходит.

Также Ховард пригласил в фильм Гэри Синиза, причём предложил ему выбрать роль самому. Прочитав сценарий, актёр решил сыграть астронавта Кена Маттингли: тот первоначально входил в состав экипажа «Аполлона-13», но в последний момент остался на Земле из-за опасений врачей, что он заразился корью и во время полёта может заболеть.

Небольшую роль в картине получил в качестве дани уважения король

Кэтлин Куинлан получила за свою работу номинации на «Оскар» и «Золотой глобус». На фото справа — настоящая Мэрилин Ловелл с детьми



© 1995 Universal Pictures

NASA



## Встреча с самим собой

Настоящий Джеймс Ловелл появился в фильме в небольшом камео: он сыграл капитана поискового судна, который в финале пожимает руку герою Тома Хэнкса. От предложения сделать своего персонажа адмиралом Ловелл отказался и предстал на экране в своей настоящей форме (он вышел в отставку в звании капитана ВМС). Также в фильме появляется жена Ловелла Мэрилин — в толпе, наблюдающей запуск. Кроме того, Ховард снял в массовке свою жену Шерил, старшую дочь Брайс Даллас и отца Рэнса, а матери и брату доверил небольшие роли матери Джеймса Ловелла Бланш и контролёра Сеймура Либергота.



По словам Мэрилин Ловелл, Том Хэнкс весьма точно передал манеры и походку её супруга

фильмов категории «Б» Роджер Корман. Дело в том, что некогда он спродюсировал ленту «Ешь мою пыль», в которой снялся Ховард (что ещё забавнее, Билл Пэкстон работал над ней как декоратор). А позже Корман профинансировал режиссёрский дебют Ховарда — картину «Большая автокража».

Роль жены Ловелла, Мэрилин, исполнила Кэтлин Куинлан, а финальным элементом актёрского пазла стал Эд Харрис. Сперва он отказался от предложения сыграть руководителя полётов Джина Кранца, но Рон Ховард сумел его переубедить.

## ЦУП в Голливуде

Съёмки «Аполлона-13» стартовали в августе 1994 года. Universal выделила 52 миллиона долларов — неплохая

сумма по меркам 1995 года. Благодаря этому Рон Ховард принял принципиальное решение не использовать в фильме реальные архивные кадры полёта «Аполлона-13». Запуск «Сатурна-5», отделение ступеней, стыковка и расстыковка — всё это было сделано при помощи компьютерной графики, моделей и пиротехники. Получилось эффектно: посмотрев фильм, Джеймс Ловелл даже предположил, что создателям где-то удалось найти ранее неизвестные архивные плёнки.

При работе над фильмом создатели старались придерживаться максимальной точности. В этом немалая заслуга принадлежит Тому Хэнксу: по воспоминаниям участников, он тщательно следил, чтобы всё в кадре было как можно более реалистичным.

Например, к созданию декораций лунного и командного модуля привлекли компанию, которая в своё время реставрировала настоящий командный модуль «Аполлона-13». Реквизит был изготовлен из тех же материалов, что и космические корабли, и обладал съёмными секциями, что позволяло снимать внутри них. Их строительство заняло пять месяцев и потребовало труда 45 рабочих и инженеров.

В общей сложности для фильма изготовили шесть экземпляров модулей (три лунных и три командных). Одна пара предназначалась для сцен с невесомостью, а другие две разместили в студийном павильоне, оснастив мощными холодильными установками, способными понизить температуру внутри до 3 °С. В таких условиях мог образовываться конденсат и дыхание актёров становилось видимым.

Скафандры актёров тоже точно скопировали с тех, что некогда

Консультант NASA Джерри Бостик, работавший в ЦУП над миссией «Аполлон-13», рассказывал, как однажды покинул съёмочную площадку (слева) и по привычке принялся искать служебный лифт, забыв, что находится не в Хьюстоне (справа), а в Голливуде





## «Хьюстон, у нас проблема»

Наравне с «Поехали!» и «Маленький шаг для человека» фраза «Хьюстон, у нас проблема» («Houston, we have a problem») считается одной из самых знаменитых космических цитат в истории — в чём, естественно, немалая заслуга фильма Рона Ховарда. Но откуда она взялась?

Обычно её автором считают Джеймса Ловелла, но на самом деле эти слова первым произнёс Суайгерт. Диалог между экипажем и ЦУП сразу после взрыва в служебном модуле звучал так:



Суайгерт: *Okay, Houston, we've had a problem here.* (Окей, Хьюстон, у нас тут возникла проблема.)

ЦУП: *This is Houston. Say again, please.* (Это Хьюстон. Повторите, пожалуйста.)

Ловелл: *Uh, Houston, we've had a problem.* (Хм, Хьюстон, у нас возникла проблема.)



NASA

Несложно заметить, что в реальности фраза прозвучала не совсем так, как в фильме. Ховард изменил её, так как оригинальная создавала впечатление, будто проблема уже решена. После выхода «Аполлона-13» в массовую культуру ушёл именно киношный вариант.

носили астронавты «Аполлона»: они были герметичными и оснащёнными системами охлаждения и подачи воздуха. На изготовление каждого ушло 30 тысяч долларов.

Готовясь к съёмкам, актёры, игравшие астронавтов, посетили космический лагерь в Хантсвилле (Алабама) и там под руководством Джеймса Ловелла и Дэвида Скотта (командира «Аполлона-15») прошли тренировки на симуляторах командного и лунного модуля. А актёры, игравшие специалистов ЦУП, отправились в школу бортконтролеров, где ознакомились с реальными аудиозаписями миссии «Аполлон-13», просмотрели сотни

страниц стенограмм и прослушали ускоренный курс физики.

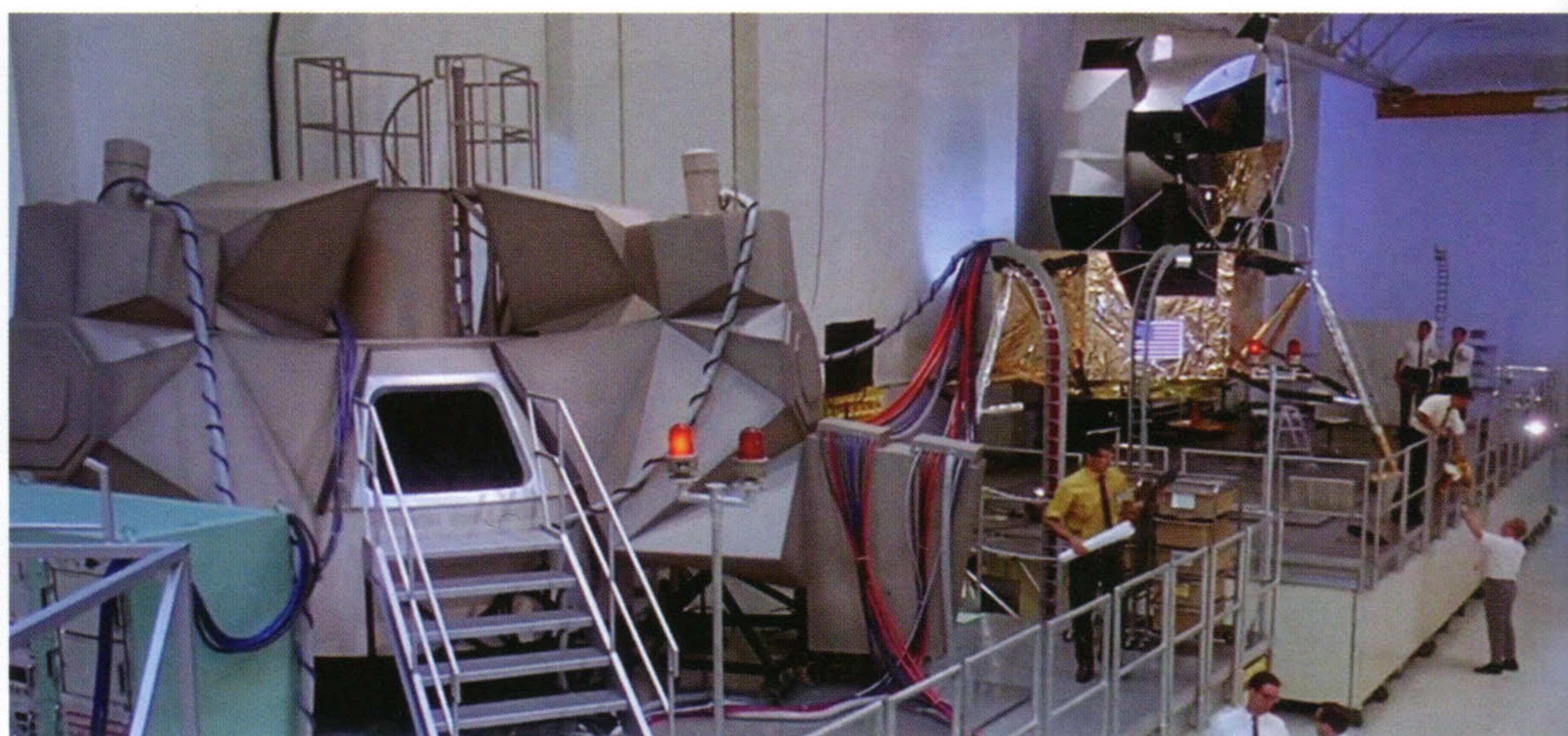
Сотрудники NASA регулярно консультировали съёмочную команду по поводу различных технических аспектов. Организация даже предложила снимать фильм внутри настоящего центра управления в Хьюстоне. Однако, осмотрев помещение, киношники пришли к выводу, что оно слишком маленькое, чтобы развернуть в нём всё необходимое оборудование, поэтому решили построить точную копию ЦУПа в павильоне Universal. Декорацию создавали художник-постановщик Майкл Коренблит и декоратор Меридет Босвелл. Там

Помимо героя Тома Хэнкса, на этой обложке Time изображены реальные астронавты миссии «Аполлон-8»: Фрэнк Борман и Уильям Андерс

Для фильма изготовили шесть лунных модулей: одну пару — для сцен с невесомостью, а две другие — для павильонных съёмок



© 1995 Universal Pictures



По сей день «Аполлон-13» — один из немногих голливудских фильмов с настоящей невесомостью

установили огромный экран с возможностью проекции, а также сложный набор компьютеров. Между актёрами, игравшими бортконтролеров, наладили индивидуальную аудиосвязь — а многие из их реплик были напрямую взяты из стенограмм реальных переговоров «Аполлона-13» с Землёй.

Фильм популяризировал фразу «Houston, we have a problem» («Хьюстон, у нас проблема»), хотя в реальности она звучала немного иначе (см. врезку слева). А вот другая знаменитая цитата фильма, «Failure is not an option» («Неудача не рассматривается»), — это уже чистой воды выдумка сценаристов. Фраза родилась в разговоре с одним из диспетчеров полёта, Джерри Бостиком. На вопрос Уильяма Бройлеса, были ли во время полёта моменты, когда инженеры начинали паниковать, он ответил: «Нет, когда случалось что-то плохое, мы просто спокойно рассматривали все варианты — и неудача не входила в их число».

Услышав это, Бройлес моментально придумал фразу, которая бы идеально передала дух всего фильма и стала бы его слоганом. Когда встал вопрос о том, кто из героев её произнесёт, сценаристы быстро решили, что это должен быть Кранц. После выхода фильма цитата обрела большую



популярность и превратилась в символ миссии наравне с «Хьюстон, у нас проблема». Настоящий Джин Кранц даже озаглавил так свою автобиографию, опубликованную в 2000 году.

## Полёты на «Рвотной комете»

Сцены с невесомостью всегда считались головной болью для киноделов. Обычно для её имитации актёров подвешивают на тросы. К моменту съёмок «Аполлона-13» Голливуд уже освоил компьютерную графику, что заметно упростило задачу: теперь тросы можно было затереть на пост-продакшене, что позволяло использовать куда больше ракурсов. Но всё равно эта технология оставляла элемент неестественности, ограничивающий создателей фильмов. Например, у героинь Сандры Буллок из «Гравитации» и Энн Хэтэуэй из «Интерстеллара» короткие стрижки как раз потому, что передать движение длинных волос в невесомости слишком сложно (чего по очевидным причинам удалось избежать в случае Юлии Пересильд).

Ховард хотел, чтобы всё в кадре выглядело максимально правдоподобно — в том числе и невесомость. Конечно, он не мог по-настоящему отправить Тома Хэнкса в космос. К счастью, Стивен Спилберг предложил ему более доступную альтернативу — «Рвотную комету». Это такой самолёт, который в NASA позволяет воссоздавать эффект невесомости при подготовке астронавтов.

В те годы в качестве «Рвотной кометы» NASA использовало пару самолётов KC-135 (модифицированный Boeing 707). Изначально организация отнеслась к планам съёмочной группы скептически и просьбу предоставить одну из «Комет» отклонила. Рон

Съёмочная группа провела в невесомости почти 4 часа

## Принцип действия «Рвотной кометы»

На «Рвотной комете» невесомость воссоздают так. Достигнув примерно 6000 метров, самолёт начинает набирать высоту под углом в  $45^\circ$  — в этот момент все на борту испытывают перегрузки до 2 g. На высоте 9000 метров тягу двигателей почти полностью убирают, и самолёт продолжает полёт по инерции.

Силы инерции и тяготения направлены в противоположные стороны, и как только они сравниваются по величине, люди внутри салона самолёта достигают нулевого веса — и оказываются в невесомости. Это происходит в верхней точке параболы и длится примерно 25 секунд. Затем пилот начинает резкое снижение на минимальной тяге двигателей под тем же углом в  $45^\circ$ , пока не достигает тех же 6000 метров высоты, и переходит в горизонтальный полёт. После этого цикл можно повторить. Примерно две трети пассажиров в таких полётах по параболе испытывают тошноту — отсюда и прозвище самолёта.

Самолёт KC-135, аналогичный тому, что использовался для съёмок



Jim Evans [CC BY-SA 4.0]

Ховард начал думать, как бы зафрахтовать списанный российский самолёт, но, когда об этом узнала страховая компания, от идеи пришлось отказаться.

К счастью, на выручку пришёл Джеймс Ловелл. Он сумел переубедить NASA, и агентство всё же предоставило съёмочной группе одну из «Рвотных комет». Внутри самолёта разместили декорации лунного и командного модуля, и началось самое интересное. Один манёвр давал менее 30 секунд невесомости на дубль, так что KC-135 выполнил всего свыше шести сотен парабол.

Актёры и съёмочная группа страдали от тошноты во время съёмок на самолёте KC-135, но позже тепло отзывались об этом опыте

К тому же из-за шума самолётных двигателей все реплики позже пришлось переозвучить.

Актёры держались как могли. По воспоминаниям Бейкона, он принимал таблетки от укачивания, а если становилось совсем плохо, старательно концентрировался на затылке Хэнкса, отгоняя мысли о тошноте. К сожалению, этот метод подходил не всем. Однажды одного из операторов вырвало на Билла Пэкстона.



© 1995 Universal Pictures





В другой раз жертвой стал Кевин Бейкон. Многие дубли срывались из-за того, что актёры или реквизит уплывали из кадра. Не обошлось также без шишек и синяков. Большинство травм происходили, когда невесомость заканчивалась и кто-то имел несчастье приземлиться на корпус камеры или другие предметы без мягкой обивки.

В любом случае все эти мучения окупились сторицей. По сей день «Аполлон-13» остаётся одним из немногих голливудских фильмов с настоящей (хоть и не снятой в космосе) невесомостью.

### «Они никогда бы не выжили»

Съёмки «Аполлона-13» завершились в феврале 1995 года. Тестовые показы прошли хорошо. Впрочем, по словам Ховарда, забавная история там всё же случилась. Один из зрителей, очевидно не знавший, что фильм основан на реальных событиях, при просмотре активно негодовал и оставил такой отзыв: «Ужас. Опять голливудская ерунда. Они никогда бы не выжили».

В целом его можно понять. Если не знать историю, то легко поверить, что все события картины — плод буйной фантазии сценаристов. Но в случае полёта «Аполлона-13» реальность оказалась настолько непредсказуемой, что ничего не потребовалось додумывать. Неожиданная замена астронавта Кена Маттингли на Джека Суайгерта всего за три дня до запуска (он действительно так и не заболел корью), отказ одного из двигателей ракеты во время запуска, игнорирование полёта в американских СМИ, взрыв баллона с кислородом, вынужденные коррекции курса, жёсткая

экономия всех припасов, проблема с углекислым газом и её нестандартное решение, драматичная посадка, при которой астронавты до последнего не были уверены, что тепловой щит выдержит и у корабля хватит энергии, чтобы выпустить парашюты... Всё это произошло на самом деле.

Тем не менее не стоит забывать, что «Аполлон-13» в первую очередь всё же художественный, а не документальный фильм, со всеми вытекающими ограничениями. Какие-то детали были убраны из-за требований хронометража, какие-то — изменены, что-то упростили, что-то вообще осталось за кадром. И конечно же, не обошлось без обычных для любого фильма неточностей и киноляпов.

Например, в реальности ссоры Суайгерта и Хейса не было. Когда Рону Ховарду указали на несоответствие, режиссёр ответил, что отлично знает об этом, но не может весь фильм показывать потные лбы астронавтов. Консультант NASA, рассмеявшись, согласился с ним.

После аварии «Аполлон-13» пять раз корректировал траекторию, а в фильме нам показали лишь одну корректировку и ещё одну упомянули в разговоре. При этом в одном из манёвров навигационный компьютер действительно не использовали — для экономии энергии. Экипаж ориентировался визуально по земному терминатору, а время отсчитывал по наручным часам. Но это не было импровизацией. Как

## Астрономы отметили вклад Тома Хэнкса в популяризацию космоса, назвав в его честь астероид

раз на такой случай NASA изучало вопрос визуальной навигации ещё в процессе полёта «Аполлона-8». И кстати, именно Джеймс Ловелл (тогда пилот командного модуля) провёл несколько успешных экспериментов и помог разработать эту процедуру. Так что в реальности и NASA, и экипаж «Аполлона-13» изначально знали, что такой манёвр осуществим.

В фильме Джек Суайгерт проводит стыковку, демонстрируя неуверенность. Но по словам Джеймса Ловелла, настоящий Суайгерт написал инструкцию «Процедуры устранения неисправностей» для командных модулей «Аполлона» и отлично знал устройство аппарата. Более того, два других участника миссии многократно отрабатывали стыковку на тренажёрах. Так что фраза о том, что, если Суайгерт не сумеет состыковаться с лунным модулем, миссия не состоится, не имеет особого смысла: Ловелл и Хейс в любой момент могли взять управление на себя и повторить попытку.

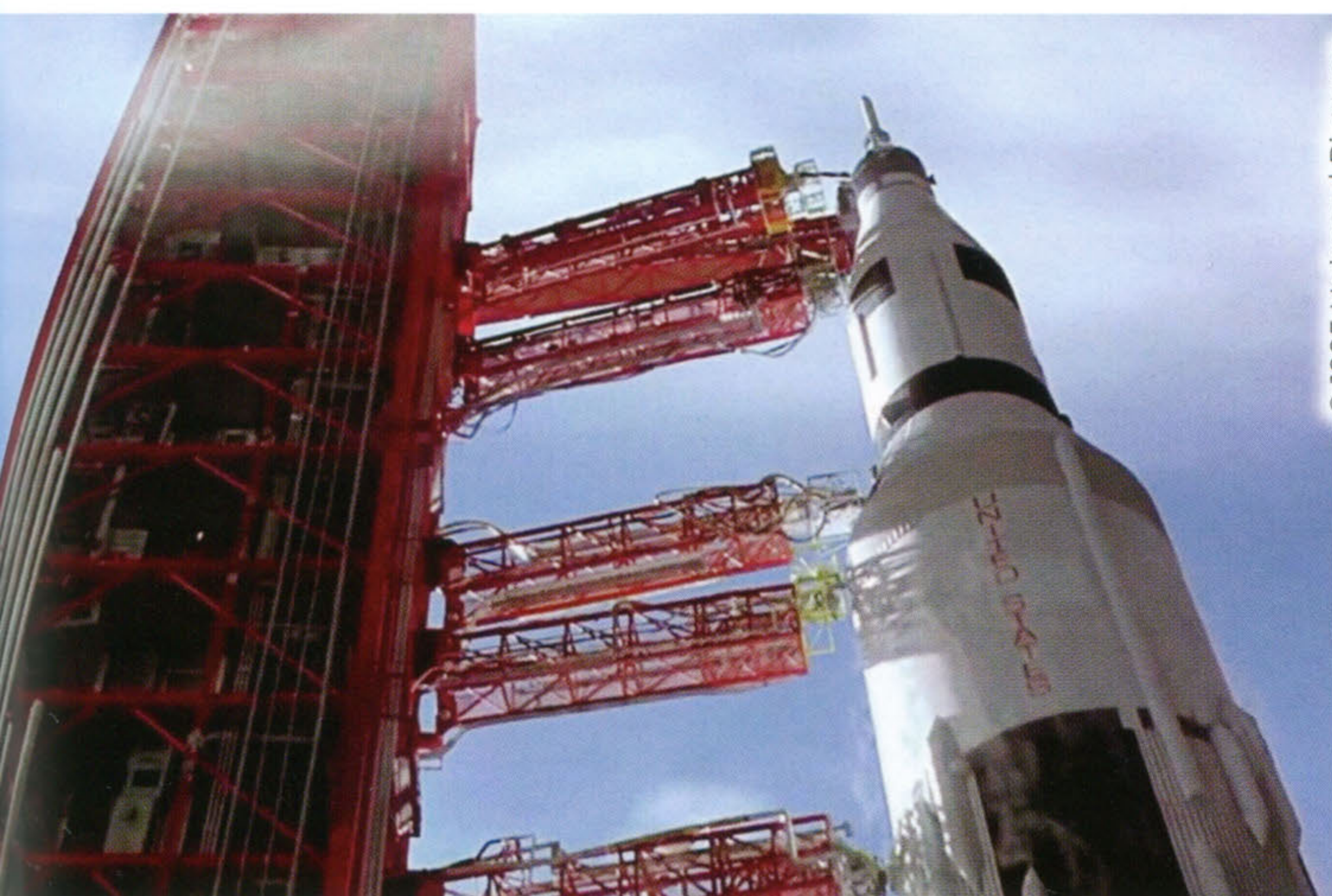
В фильме астронавт Кен Маттингли, незадолго до запуска заменённый на Суайгерта и позже слетавший к Луне на «Аполлоне-16», один из важнейших персонажей. Именно он решает проблему энергообеспечения «Аполлона-13» и тем самым спасает корабль. В реальности над этой задачей билось много специалистов. Большой вклад внёс астронавт Чарльз Дьюк (к слову, именно он заболел

Зрители критиковали сцену, в которой Мэрилин теряет обручальное кольцо, за сентиментальность и «голливудщину», но это действительно случилось с женой Джеймса Ловелла. Правда, в реальности Мэрилин всё же кольцо позже отыскала

Экипаж «Аполлона-13» был отлично подготовлен к большинству проблем, с которыми столкнулся во время полёта







«Аполлон-13» считается самым реалистичным фильмом про космос

корью, из-за чего Маттингли отстранили от полёта). Но хронометраж не позволял показать всех этих специалистов, потому образ Маттингли стал собирательным.

Также за кадром остались несколько команд диспетчеров, помогавших «Аполлону-13» на разных участках полёта. Показанные в фильме события длились несколько дней — а люди не могут работать круглосуточно. Но опять же, создатели решили, что слишком большое количество действующих лиц только запутает зрителей, поэтому мы всё время видим лишь команду Джина Кранца.

В фильме также не показан взрыв одной из аккумуляторных батарей лунного модуля, случившийся уже после облёта Луны. К счастью, он не причинил серьёзного ущерба.

В отличие от фильма, в реальности NASA заранее знало, что при входе «Аполлона-13» в атмосферу радиомолчание продлится дольше, чем во время предыдущих лунных экспедиций: всё-таки корабль возвращался на Землю по иной траектории. Кроме того, его движение отслеживали на радаре. Так что в ЦУПе ещё до восстановления радиосвязи было известно, что капсула «Аполлона» по крайней мере не сгорела в атмосфере.

## Человек и астероид

«Аполлон-13» вышел в американский прокат 30 июня 1995 года. Фильм стал большим хитом, заработав 172 миллиона долларов. Примерно столько же принёс и остальной мир. Кино Ховарда удостоилось очень хороших отзывов: его хвалили за мастерски переданную историю, реализм, актёрскую игру и саундтрек Джеймса Хорнера.

Неудивительно, что «Аполлон-13» получил сразу девять номинаций на «Оскар» — в том числе за лучший фильм, адаптированный сценарий, музыку и роли второго плана (Эд Харрис и Кэтлин Куинлен). Но триумфатором того года оказалось «Храброе сердце», взявшее приз за лучший фильм. Эд Харрис проиграл Кевину Спейси, а Кэтлин Куинлен — Мире Сорвино. «Аполлон-13» получил лишь две статуэтки в технических номинациях.


Но хоть картина и осталась без больших наград, она установила по-настоящему высокую планку, которая держится и по сей день. Конечно, можно долго спорить о том, какой фильм о космосе самый лучший, — благо за последующие 30 лет Голливуд выпустил ещё множество космических фильмов от откровенного нелепых блокбастеров в духе «Армагеддона» до народных любимцев вроде всё того же «Интерстеллара».

Но когда речь заходит о том, какой фильм о космосе самый реалистичный, ответ очевиден: это «Аполлон-13». Настоящая история, которую не пришлось приукрашивать, и стремление съёмочной группы добиться максимального реализма, помноженные на традиционную голливудскую зрелищность, воплотились в кино, которое и спустя 30 лет захватывает так же, как и в год своего выхода. Неудивительно, что «Аполлон-13» регулярно занимает верхние строчки в списках лучших представителей жанра.

«Аполлон-13» не принёс Тому Хэнксу особых кинонаград, но это ничуть не повлияло на его любовь к космосу. В 1998 году он вместе с Роном Ховардом спродюсировал для НВО мини-сериал «С Земли на Луну», который удостоился

хороших отзывов (Хэнкс также появился во вступлении каждого из эпизодов). А в 2005-м актёр поучаствовал в создании документального фильма для IMAX «Великолепное запускание: Прогулки по Луне в 3D».

В свете этого неудивительно, что Хэнкс удостоился премии Space Foundation за вклад в повышение интереса общественности к космосу. Другой, более неожиданной наградой для актёра стало то, что в его честь назвали пятикилометровый астероид: (12818) Tomhanks. Рон Ховард и Брайан Грейзер тоже не остались в накладе: им посвящены объекты (12561) Howard и (12562) Briangrazer.

Конечно, именной астероид — это не совсем «Оскар». С другой стороны, золотые статуэтки у Хэнкса и Ховарда и так есть — пускай и за другие фильмы. А вот и «Оскар», и именной астероид есть не у каждого — и среди этих немногих отметились сразу несколько создателей «Аполлона-13». 

В 2023 году картину в знак признания её важности включили в Национальный реестр фильмов библиотеки Конгресса США







Текст: Ангелина Лисицина

# ХАОС ПРАВИТ ВСЕМ

## Чем дышит экранный мир Роберта Эггерса

Роберту Эггерсу чуть больше сорока, и он снял всего четыре полнометражных фильма, но выход каждого становился событием. «Ведьма», «Маяк», «Варяг» и «Носферату» вызывали как любовь, так и бурные дискуссии. Разберёмся, как действует оптика одного из главных режиссёров нашего времени и почему в его картинах сверхъестественные силы столь же естественны, как лес, море и вулканы. И столь же реальны.



## Однажды, давным-давно

Роберту Эггерсу интересна любая эпоха, кроме той, в которой мы живём. Любая, достаточно отдалённая от сегодняшней. Максимум 1950-е, но лучше отмотать ещё на пару столетий назад. «Мне дурно от одной мысли, что придётся снимать на камеру автомобиль. А уж если в кадр попадёт смартфон — это просто смерть», — признался недавно этот бородач, вечно облачённый во всё чёрное, поблёскивающий печатками на пальцах. Его отрицание современности почти эпатажно, не будь оно столь прямым. Будто прошлое — не чужая страна, а родная земля, заново вспаханная оптикой эггерсовской камеры.

Колыбель его образов — Новая Англия. Городок Ли, поселение на четыре тысячи жителей: школа, библиотека, магазин, церковь и кладбище, а вокруг — бесконечный зачарованный лес, на краю которого в детстве Роб играл с младшими братьями-близнецами Максом и Сэмом. Его мама Келли Хьюстон когда-то пыталась сделать актёрскую карьеру в Нью-Йорке, но, вернувшись из мегаполиса в родной Вайоминг, она привезла с собой лишь ребёнка (мальчик так и не узнал, кем был его отец). Позже она вышла замуж за Уолтера Эггерса, исследователя Шекспира, который забрал семью в Нью-Гэмпшир, став проректором в местном университете. Роберту тогда едва исполнилось шесть. Древние леса и полуразрушенные колониальные дома вокруг кишели призраками. Прошлое там обитало куда ближе, чем настоящее, с его торговыми центрами и дорожным трафиком. Именно прошлое и было настоящим.

Неподалёку, в одном из фермерских домов начала XVIII века, поселился дедушка Эггерса, бывший геолог Роберт Страуд Хьюстон, проводивший полжизни на полевых

работах. Когда-то он нанимал старых ковбоев, чтобы они рассказывали истории о фронтире по вечерам у костра посреди затвердевшей магмы в горах Сьерра-Мадре. А на пенсии превратил своё жилище в волшебную лавку: наполнил его африканскими масками, моделями кораблей, чучелами животных, артефактами времён Гражданской войны и завоевания Дикого Запада.

Крошечный островок человеческого быта ютился между сверхъестественной природой и диковинными ликами иных миров, о которых маленький Роберт расспрашивал старого Роберта. Когда Эггерс вырастет и включит камеру, то наведёт её на места детства. Сначала на лес, чтобы увидеть в солнечной паутине ветвей пряничный домик, где брата и сестру поджидает ведьма. Потом на заброшенный дом XIX века, где под половицами стучит сердце мертвеца.

Учась языку кино, именно в Нью-Гэмпшире Эггерс снял первые короткометражки: «Гензель и Гретель» (2007), «Сердце-обличитель» (2008) по жуткому рассказу Эдгара По и «Братья» (2015) — единственный его фильм, где сверхъестественное лишь подспудно таится в лесу, оживившем миф о Каине и Авеле. Здесь же развернулся сюжет «Ведьмы» (2015) (хотя сами съёмки проходили в канадском Киоске, заброшенном лесозаготовительном городке на севере Онтарио) — о том, как в начале XVII века семья пуритан-изгнанников пытается обжиться посреди безлюдной природы, но не справляется с населяющими её злыми силами. Эггерс стремился делать фильм так, «словно сам был пуританином, помнящим, как его отец возделывал кукурузное поле в то утро и как в воздухе висел туман». Потом его камера отправилась в путешествие по другим — казалось бы, таким же далёким — мирам и временам и смотрела на них так же близко.



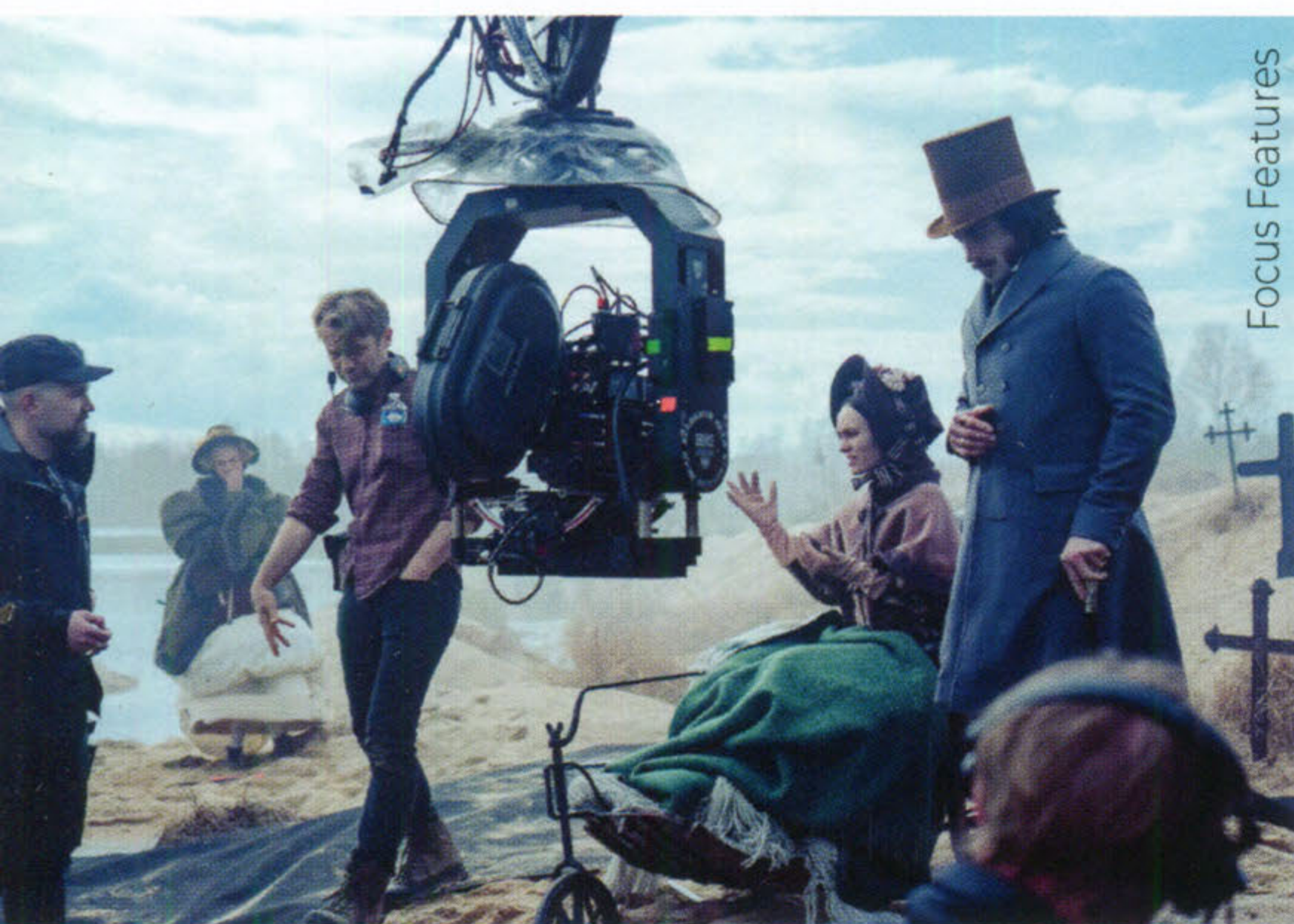
Ведьму в первой короткометражке Эггерса «Гензель и Гретель» сыграла мама режиссёра

В «Маяке» (2019) сюжет перенёсся в Новую Англию конца XIX века: страшный шторм запер двух зрителей маяка на отдалённом острове, и между ними началась борьба на смерть. После съёмок Уиллем Дефо и Роберт Паттинсон рассказывали, что однажды наступил момент, когда уже

Полнометражный дебют «Ведьма» сразу принёс Эггерсу известность и положил начало звёздной карьере Ани Тейлор-Джой







На съёмках «Носферату» (2024). Эггерс ещё в школе влюбился в «Носферату, симфонию ужаса» (1922) Фридриха Вильгельма Мурнау и с тех пор мечтал снять ремейк

не требовалось ничего воображать: «Казалось, что, если убрать камеры, мы действительно окажемся в 1890-х».

Основой для сюжета «Маяка» послужила трагедия на маяке Смоллс, произошедшая в Уэльсе в начале XIX века. Двое зрителей (обоих звали Томасами) враждовали; однажды один из них погиб в результате несчастного случая, а другой сошёл с ума, в страхе пытаясь избавиться от тела. С тех пор по закону Британии зрителей должно быть трое.

«Варяг» (в оригинале The Northman, «Северянин», 2022) заново открывал жестокие исландские берега, ещё до собрания альтинга (исландского парламента) в 930 году. Принц Амлет, далёкий прототип персонажа из шекспировской трагедии, добрался сюда, чтобы отомстить своему дяде за убитого отца и порабощённую мать. Эггерс, взявшись за историю викингов, хотел «проскользнуть в Исландию вместе с одной семьёй, которая поселилась там так рано, а затем

просто исчезла с лица земли». Прекрасный романист и скальд Сьюн, известный как автор стихов к песням Бьорк, писал сценарий как «утраченную сагу». И Сьюн, и Эггерс, хоть и опирались на средневековые тексты, стремились очистить взгляд от позднейших христианских наслоений.

Заветный «Носферату» (2024) тоже давал возможность увидеть балтийскую Германию 1830-х как близкую и реальную. Только переснять великий фильм Мурнау значило ещё и проскользнуть в прошлое самого кино.

## Фактура времени

Вспоминая о создании «Ведьмы», Эггерс иронизировал: «По какой-то причине никто не хотел давать мне денег на фильм, написанный на старом английском, где участвует много молящихся пуритан. Даже если там будет ведьма». Уже для съёмок «Сердца-обличителя» он разыскивал шлемы констеблей XIX века и заказывал с Аляски аутентичные свечи из пчелиного воска с тройным фитилём. Для своего полнометражного дебюта режиссёр с большим трудом наскрёб 3,5 миллиона долларов — но ничуть не изменил свой подход.

Четыре года исследований. Тысячи прочитанных страниц о колдовстве: сказки, письма, дневники, судебные записи, тексты священнослужителей и Женевская Библия 1560 года, изученная от корки до корки. Поездки в Плимутскую плантацию — историко-этнографический комплекс с воссозданными поселениями колонистов и индейцев XVII века. В команду режиссёр искал единомышленников, чьё представление о пуританской Новой Англии основывалось не только на содержании телефильмов, романов Натаниэля Готорна и открыток ко Дню благодарения. Тех, кто был готов копаться в документах, ловить свежие новости с раскопок, неделями искать



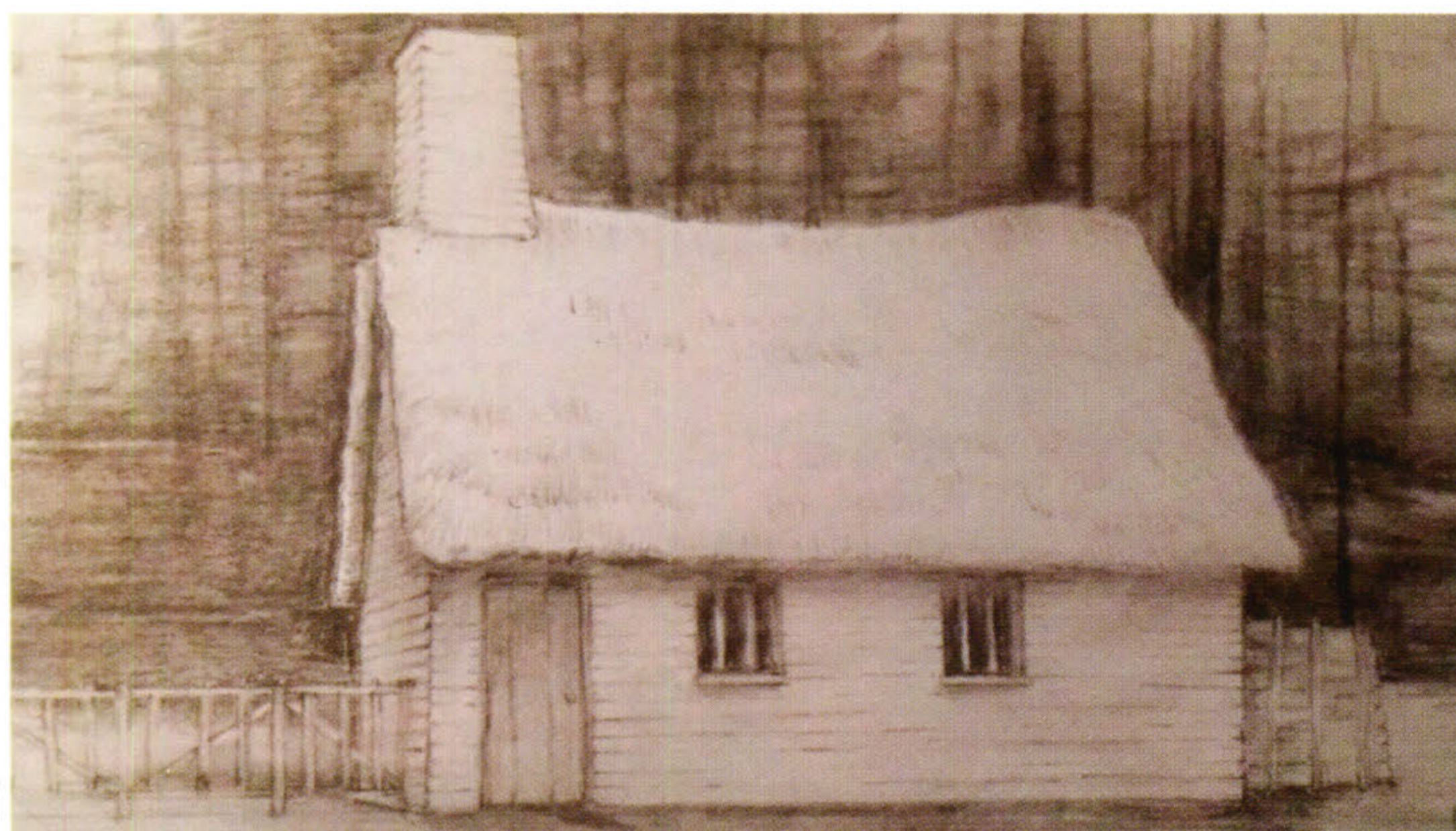
Вместе со Сьюном над «Варягом» работали Йоханна Фридриксдоттир, специалист по истории викингов, Терри Ганнелл, фольклорист из Университета Исландии, и лингвист Хейк Торгейрссон

правильный реквизит или воссоздать его своими руками.

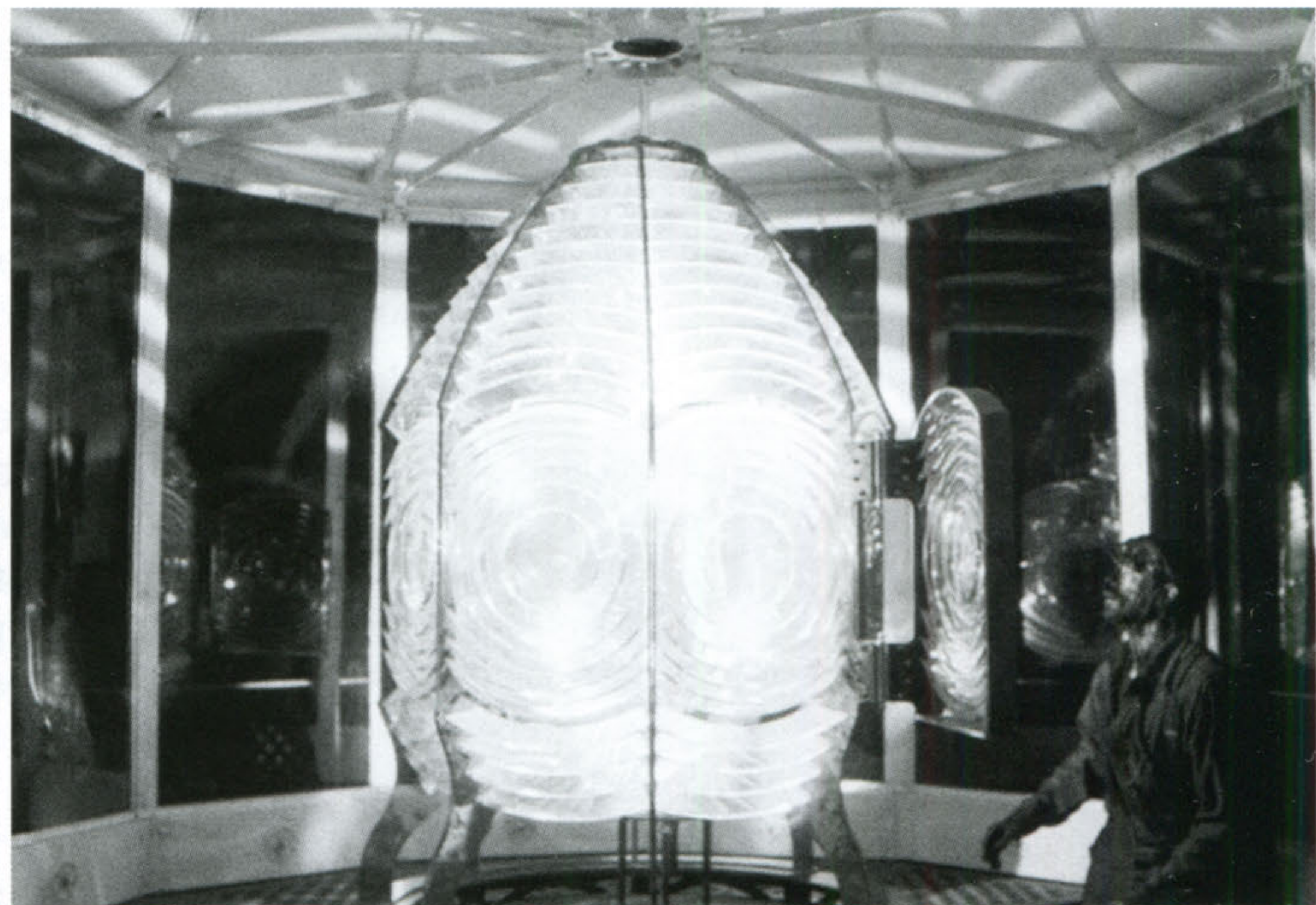
Фермерский дом они построили допотопными инструментами вроде старых скобелей, потому что в 1630-х циркулярных пил ещё не существовало. Наполнили его аутентичной утварью. Реплики взяли из исторических источников и нашли английских актёров, чтобы те произносили их с нужным акцентом. Весной 2014-го в канадской глуши, в одежде из шерсти и льна, в обуви на деревянной подошве, вдыхая запахи влажной соломы, козьей шерсти, свежесколотых дров, земли и навоза, новые англичане, окружённые треском леса, молились Богу — пока им не ответил Дьявол. Ночью сцены освещались только свечами и фонарями. Днём хватало и тусклого солнца.

После успеха на кинофестивале «Сандэнс» студия A24 решила купить фильм и открыла Эггерса миру. «Ведьму» объявили прорывом в жанре хоррор, она принесла 40 миллионов долларов. Найти 11 миллионов на «Маяк» оказалось уже не так сложно: многие поняли, что стоит рискнуть.

Художник Крейг Лейтроп проектировал ферму, ориентируясь на устройство старейшего каркасного дома в Новой Англии

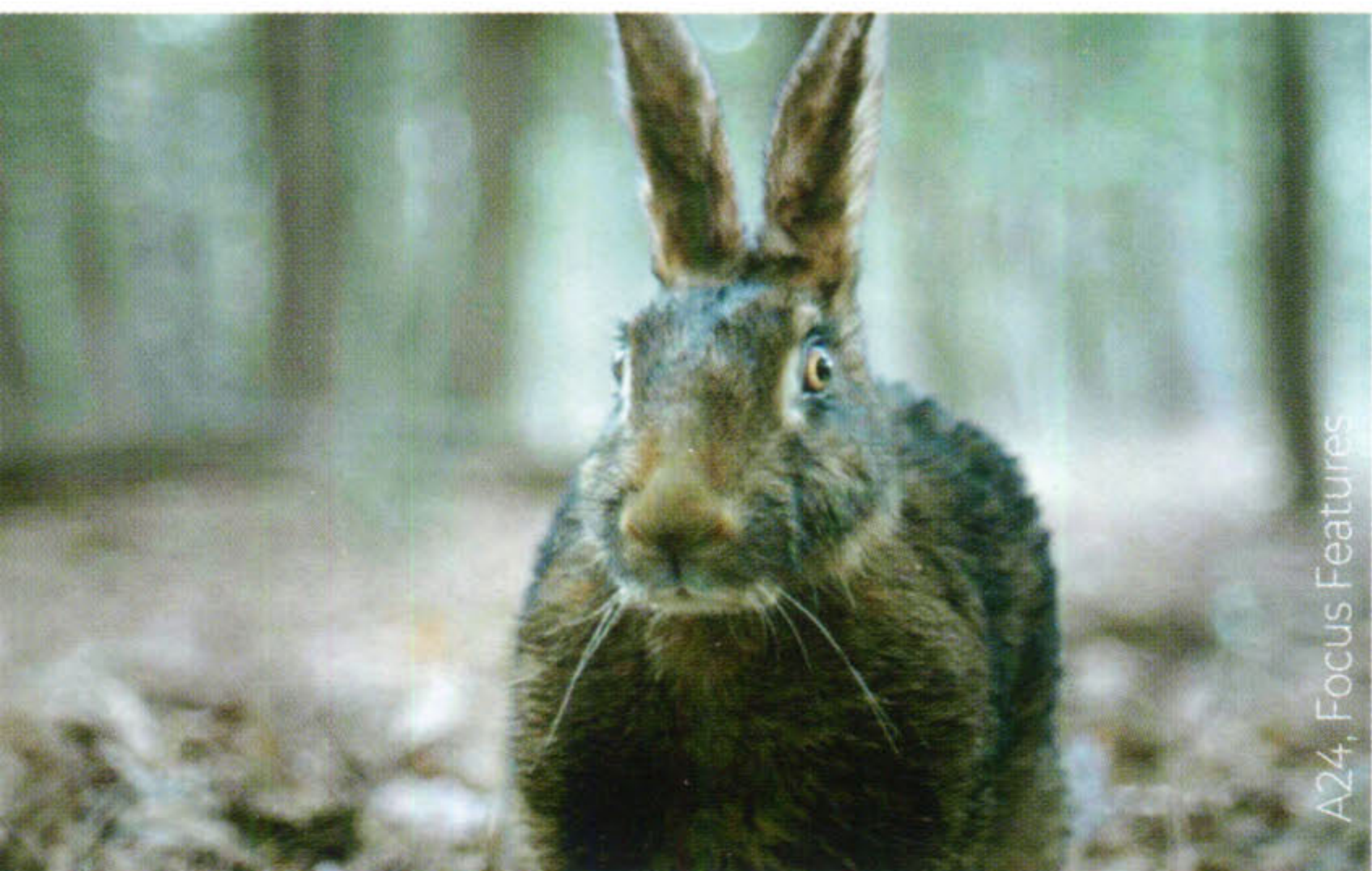






61





A24, Focus Features



A24, Focus Features



A24, Focus Features

## Животные в фильмах

Эггерса — посланники и знамения, будь то ведьминские зайцы, голодные чайки или вороны войны

Неудивительно, что режиссёр добрался до скандинавских берегов, где скалы — это застывшие тролли, а в курганах нежить хранит магические мечи. Как неудивительно и то, что с юности он грезил «Носферату»:

«Я отношусь к природе как пейзажист в эпоху романтизма: благоговею перед ней и понимаю, что она может меня убить». Между лесами и островами Новой Англии, складками Карпатских гор и рельефами Ледяной страны есть кое-что общее: они не оставляют сомнений, что ведьмы, вампиры и боги реальны.

Ведьма в «Ведьме», русалка в «Маяке», вампир в «Носферату» — персонификации природы, сверхъестественные и естественные не больше и не меньше, чем валькирия, уносящая Амлета в Вальгаллу.

Зло таится в лесу вокруг пуритан и на их собственной ферме, оно телесно и осязаемо, как древесные корни, эмбрион цыплёнка в разбитом яйце, разлитое молоко, густая кровь и чёрная шерсть Чёрного Филиппа, мощного козла, скакавшего по съёмочной площадке на задних копытах. Так же телесны и осязаемы складки русалочьих гениталий, пульсирующих под рукой ошалевшего Эфраима Уинслоу. Или полчища крыс, разбегающихся из гроба Орлока с писком и зловонием. Фекалии, переработанные для удобрений, чешуя и кораллы, черви и личинки. Луна, холодным полным кругом висят в небе.

Герои Эггерса окружены природой и то и дело вынуждены смотреть ей глаза в глаза. Лишь в «Варяге» им доступны ещё не до конца утраченные ключи, ведь эти люди — язычники, хотя в их сложном обществе действуют законы слова, игры и искусства. И всё же на пограничье, когда христианство только-только проникает на безлюдный остров вместе с первыми поселенцами, изгнанниками и рабами, Амлет умеет обращаться в берсерка, способен прозреть плоды родового древа и отдаётся на волю тотемного Ворона, зная, что тот поможет ему отомстить за отца, потому что такова судьба.

В «Ведьме» и «Маяке» люди боролись с природой и только в конце сдавались её воле. Семья пуритан до последнего сопротивлялась лесу, пытаясь противопоставить хаосу рамки своего жилища, быта и веры. Молитву — заклинанию. Когда всё это было разрушено, выжила только юная Томасин — и ей ничего не оставалось, кроме как призвать Дьявола и слиться с природой на ведьминском шабаше. Бывший лесоруб Эфраим Уинслоу (а на самом деле убийца в бегах Томас), убив местного бога и своего двойника Томаса Уэйка, тоже сливался с природой, ослеплённый светом лампы, распластавшийся на камнях кормом для чаек.

Эггерсовское отношение к природе действительно почти нордическое, наследующее и самому Бергману, и давней шведской традиции немого кино, когда пейзаж становился полноправным субъектом, вступал в борьбу с сильными или казнил слабых. Ландшафт у Эггерса — кровавый, пахнущий костром и плодородием, бушующий и шумящий — субъект, и заклинания у него всегда побеждают.

Погодные условия на съёмках на самом деле были такими же изматывающими, какими они выглядят в фильмах, хотя Паттинсона в «Маяке» иногда всё-таки приходилось окатывать ледяной водой из шланга, а в «Носферату» без перебора работали дым-машины. Для «Варяга» команда подбирала «самые жестокие пейзажи, которые только могла найти, с самой мерзкой погодой, с грязью, дождём и страданиями».

В «Носферату» борьба природы и цивилизации приобретает откровенно сексуальный характер в лице стиснутой корсетом Элен, услышавшей горный зов из ночного сада, разбитого ровными дорожками перед

Древо королей, отсылающее к Иггдрасиллю, священному ясеню скандинавской мифологии, и пробудившийся вулкан — ключевая образная рифма «Варяга»



Focus Features



Focus Features





Эггерс в отношении к сверхъестественному близок к Мурнау, удостоверявшему существование вампира таинствами живой природы: от неспешных челюстей росянки до сумеречных Карпатских гор

семейным поместьем. «Природа-мать, нашли на мир грозу, и пусть я полечу вперёд на крыльях твоих варварских ветров», — гудит воздух голосом вампира, плывущего к своей невесте. И хотя в финале, после жертвенной брачной ночи, рассветное солнце, как и у Мурнау, прожигает экран, вампира оно не уничтожает, лишь иссушивает любовную мизансцену до натюрморта из тел и цветов.

## Тиски и скольжение

Рабочая точность каркаса — вот что обеспечивает магическое свечение в эггерсовском кино. Вспоминая съёмки «Маяка», Уиллем Дефо восхищался миллиметровыми раскадровками и мизансценами, где заранее просчитывался каждый шаг и каждая остановка. Ограничения, в которых действовали актёры, были сродни тесноте острова, где их заточённые герои выворачивались наружу до вопля души и содержимого кишок. Дефо — наслаждался, Паттинсон — доходил до исступления, камера прорезала между ними сюжет. И даже приставучие чайки, прикормленные рыбкой, казались привязанными к невидимой сетке, когда знаменами болтались в небе над героями.

Если в «Гензеле и Гретель» ещё присутствовала некая неловкость в обращении с кадром, в прямом смысле неуравновешенность взгляда и жеста, которые в каждом обаятельном стежке выдают руку ученика, то уже в «Сердце-обличителе» видно, насколько жёстко будет расчислен и расчерчен эггерсовский мир, где сквозь все рамки просачивается хмельной ужас или испарина дикости. Именно на съёмках «Сердца-обличителя» Эггерс накрепко сработался

с оператором Джарином Блашке, голубоглазым вихрастым парнем с рыжей щетиной и мягкой улыбкой, который оказался способен нанести миллиметровку на любой ландшафт.

С тех пор взгляд камеры уже без суеты констатировал распределение сил: когда в «Ведьме» он поднимался от замершей в молитве семьи и приближался к темнеющему напротив них лесу, обнаруживая, что тот гудит и вибрирует заклинаниями; или когда в «Маяке» неспешно следовал от убитой молодой смотрителем чайки — к флюгеру, который поворачивался на ветру, несущем беду. Именно такой взгляд был необходим, чтобы путями судьбы в «Варяге» вместе с Амлетом добраться к жерлу вулкана, где свершится возмездие, и увидеть, как смертями и новыми жизнями пульсируют в вечности сосуды родового древа.

Набег на славянскую деревню — когда берсерки во главе с Амлетом прокладывают дорогу из трупов, а живых захватывают в рабство, — снимался одним планом, одной камерой, установленной на крыше машины, — единым жестом, описывающим этот организованный хаос с участием десяти актёров, двадцати каскадёров, трёх сотен статистов и нескольких взбодраженных лошадей. По окончании первого четырёхминутного дубля Александр Скарсгард упал на колени от усталости. А потом оказалось, что в кадр попала лошадь, развёрнутая не в ту сторону, и сцену пришлось переснимать снова. И так 25 раз.

На съёмках масштабного «Варяга» подход Эггерса и Блашке противоречил «голливудскому» здравому смыслу и проступал ещё отчётливее, чем в предыдущих камерных фильмах: длинные непрерывные сцены, часто снятые с одной точки зрения; почти полный отказ от ручных камер, второй операторской группы и запасных дублей; вместо стандартных 20–25 планов в день, крупняков, ландшафтов и прочего, что может пригодиться на монтаже, — всего три-четыре тщательно спланированные мизансцены.

Метод съёмок «Варяга» доставил немало проблем и на постпродакшене. Когда фильм оказался «чуть страннее», чем «Храброе сердце» и «Гладиатор», а некоторые зрители после предпоказа жаловались, что «нужно иметь степень магистра по истории викингов, чтобы хоть что-то понять», продюсеры потребовали внести множество правок на монтаже. Из-за отсутствия «запасного» материала это стало нелёгкой задачей.

Вопиюще несовременный перфекционизм, помноженный на тяжелейшие условия съёмок эггерсовских фильмов, прилагался к материалу изворотливому, как щупальце морского чудовища, яростному, как штормовые волны, и текучему, как туманы. «Вся голова была забита русалками и туманными горнами, линзами и тайнами, свитерами, солёной треской, глиняными трубками

Уже в «Сердце-обличителе» видно, насколько жёстко будет расчислен и расчерчен эггерсовский мир





Эггерс хотел, чтобы в «Сердце-обличителе» старика сыграл хрупкий актёр на пороге смерти. Поскольку найти такого исполнителя не вышло, для роли изготовили куклу, что сделало фильм ещё мрачнее

и самокрутками — что-то атмосферное, зернистое, контрастное, пыльное, затхлое, ржавое и хрустящее», — так режиссёр описывал первые месяцы, проведённые с идеей «Маяка». Однако фильм сложился, когда всю эту зыбь стиснула жёсткая рамка — и в тесноте раскадровки двое пьянели от водки, соли и контрастного света, обжигающего глаза, и буйствовали, пока камера снимала их в реальном времени, порой всю ночь до рассвета.

Как-то Эггерс сказал, что его с самого детства влекло к тьме, что попасть под власть реального оккультизма — один из главных страхов в его жизни, наравне со страхом оказаться в одиночестве или в ловушке. Последнее — сквозной сюжет его фильмов. Которые, по его словам, и позволяют справиться с первым: исследовать тьму, не утонув в ней. В «Носферату», чтобы корабль расправил на ветру свои чумные паруса, чтобы тень вампира заскользила когтистой рукой по макету города, каждый образ

стягивался взглядом, как корсетом, и расшатывал рамки, как доски гроба. Натяжение вызывало конвульсии, выглядело как закатившиеся глаза одержимой Элен, суженой Орлока, возжелавшей секса и смерти.

Эггерс наколдovывает свой личный Miseryland — и рамки позволяют сохранять ясность сознания. Потому его фаталистские сюжеты, полные фактуры и фантазий, столь логичны и прозрачны. Конечно, чем сильнее тьма, тем виднее натуга в контурах этого защитного круга, и в «Носферату» — фильме, будто сведённом судорогой, — она тем виднее, чем ближе тень к своей цели.

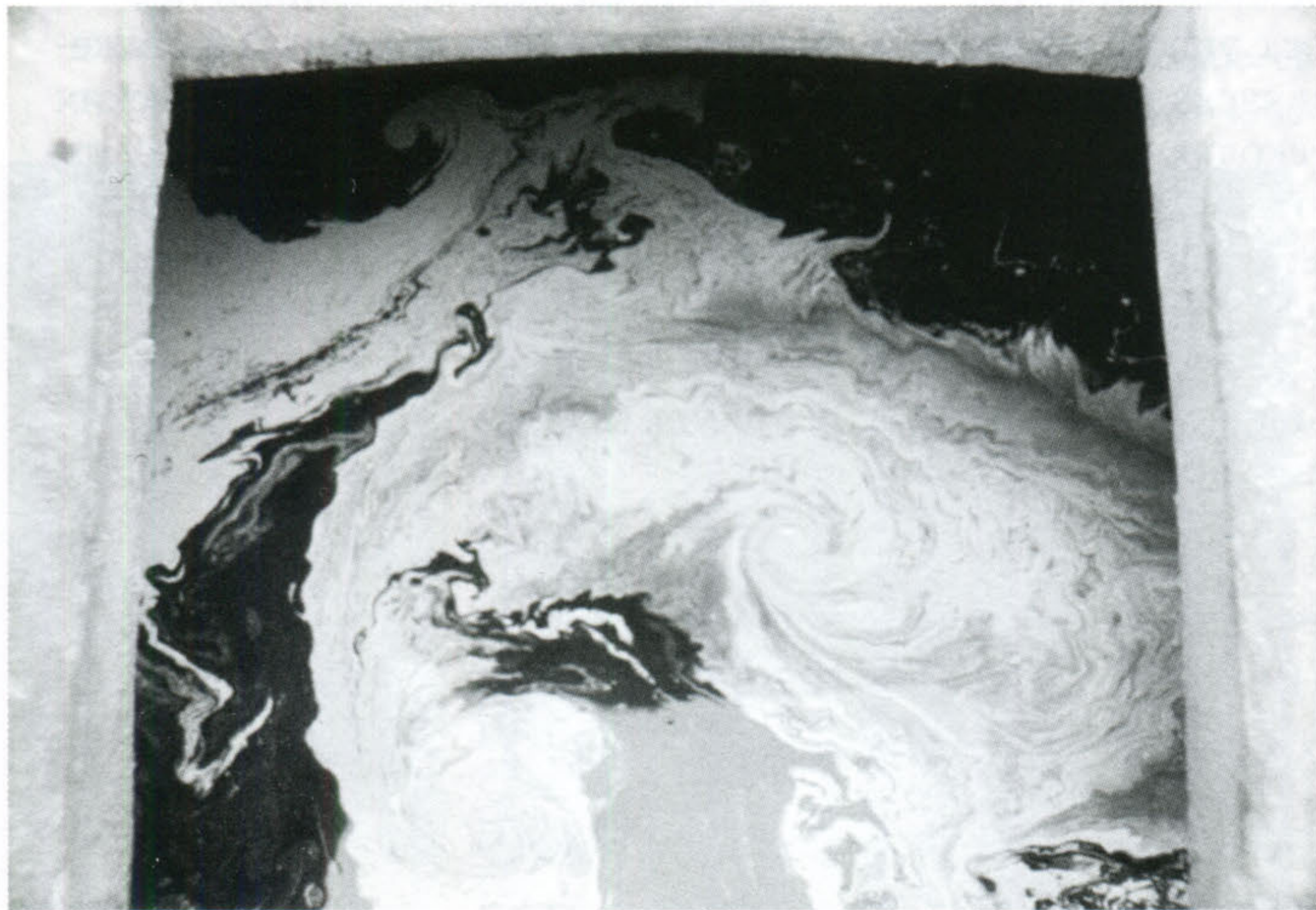
### Преломление образа

Сказки неслучайно попали в перечень изученных для «Ведьмы» документов на равных с протоколами, и не только потому, что они сами по себе представляют исторический интерес. Эггерс — не историк, а художник, для

него ценен образ, всё остальное — инструмент. Кроме того, в его отношении к чужим образам из фольклора, культуры и искусства заметна та же жадная пристальность и та же увлечённость, что и к находкам с раскопок.

В детстве, как и многие, он увлекался комиксами, хотя вскоре морские твари, сатиры, дикари и демоны с гравюр Дюрера и Шонгауэра несколько «посрамили Marvel в его глазах». В юности в его фантазиях соседствовали чудовища с картин Гойи и монстры из ужастиков от Universal и Hammer, шекспировские безумцы и обитатели Хеллоунтауна. А когда он начал снимать кино, то оказался из тех режиссёров, кто ночами отсматривает чужие фильмы, чтобы как можно больше понять про свой. И если для «Маяка» это были, например, Жан Эпштейн, Полански и Дрейер, то перед «Носферату» он по многу раз пересматривал комедию «Дракула: мёртвый и довольный» Мела Брукса, чтобы научиться рефлексивно отличать архетип от штампа.

Взявшись за «Маяк», Эггерс ушёл далеко от исходной истории, которую предложил его брат Макс







Арочная структура кадра — один из несущих приёмов, с помощью которых Эггерс вступает в диалог с Мурнау

Французский теоретик и режиссёр Жан Эпштейн, автор великолепной книги «Кинематограф дьявола» (Le Cinéma du diable, 1947), к сожалению, до сих пор не переведённой на русский, — один из тех, кто сильно повлиял на Эггерса. «Падение дома Ашеров» 1928 года — в числе его любимых фильмов, а «бретонская трилогия» («Край земли», «Воронье море» и «Золото морей») — из основных источников вдохновения для «Маяка».

Свидетельства, сказания и картины гениев не прорываются к мифу, сам миф — тоже не цель, а средство увидеть реальность. Эггерс числится в наследниках Юнга и Кэмпбелла, с их мифологическим прозрением, лежащим в основе понимания любой современности. Однако куда больше можно узнать про режиссёра, если поместить его где-то между Висконти и Довженко: между способностью охватить взглядом художника культурную дистанцию в несколько веков и при этом

чувственно, язычески подключиться к земле как к источнику всех образов. Именно за это Эггерс влюбился в поэтику Сьюна, который, в числе прочего, написал роман о колдовстве в Исландии XVII века: «Он видит сквозь всё время, во времени, вне времени. Этот парень чёртов волшебник».

В «Ведьме» опора на искусство, положим, не столь очевидно бросается в глаза: композиции и мотивы голландской и фламандской живописи, к которой Эггерс обращался за отсутствием традиции писать сельский быт в Новой Англии в XVII веке, слишком уж сильно укоренены в материи кино как таковой. В «Носферату» композиции, вдохновлённые иллюстрациями Артура Рэкхема и Гарри Кларка, затмеваются несущими рифмами к фильму Мурнау.

Зато, когда вышел «Маяк», пресса буквально взорвалась названиями и именами: казалось, открылся шлюз отсылок, в поисках которых соревновались все посмотревшие фильм. И будто действительно

каким-то образом там уживались Протей с Прометеем, Лавкрафт с Беккетом, Юнг с Фрейдом, одноглазые чудовища Фрица Ланга с фотогенической рябью родом из Франции, коридоры «Оверлука» со скользкими берегами Бретани, немецкий модернизм и символизм начала прошлого века с поздним нуаром и так далее, и так далее. Всё это было заснято в редчайшем старом формате 1,19:1, на чёрно-белую плёнку Kodak Eastman Double-X, дающую потрясающий спектр серого, на объективы начала 1930-х с фильтрами, изготовленными на заказ (ради этих технических изысков пришлось отказаться от шести дополнительных миллионов продюсерских вложений, почти половины конечного бюджета).

Однако кажущаяся калейдоскопичность цитат и путанность мифологии не помешала суровой поступи сюжета. А в «старом» не было ничего винтажного. И каждый заимствованный образ или приём, освобождённые от пыли контекста, оказывались действенными и агрессивными, как хищные чайки.

Элен, одержимую вампиром, могла сыграть Аня Тейлор-Джой, но в итоге роль досталась Лили-Роуз Депп





Focus Features



Бьорк — давняя знакомая Эггерса; именно она свела режиссёра со Сьюном и впервые за много лет появилась на экране — в роли предсказательницы

Увидев «Ведьму», Дефо связался с Эггерсом и пообещал быть в деле, что бы тот ни задумал



A24, Focus Features



A24, Focus Features



A24, Focus Features

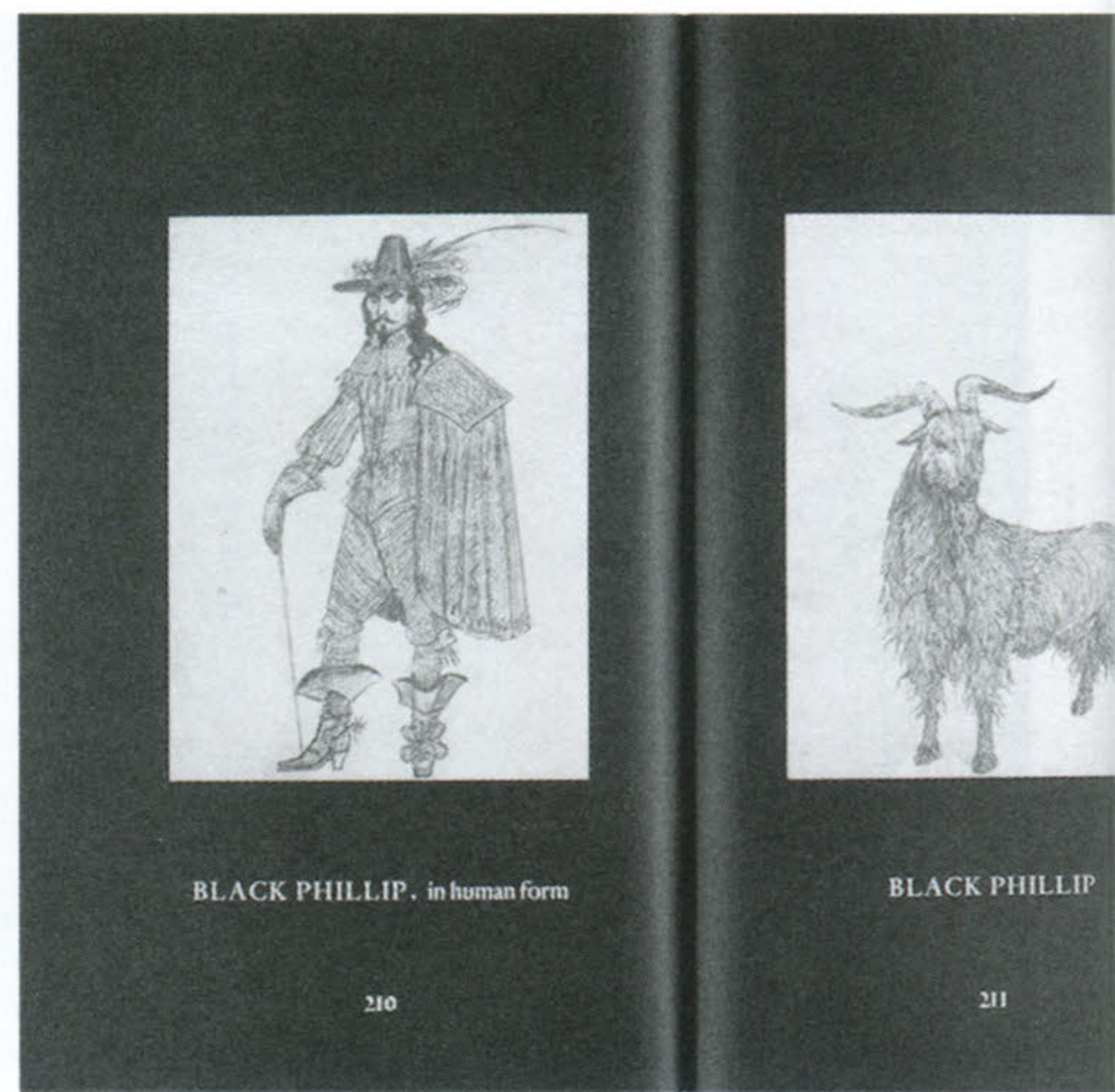
Культура для Эггерса, смотрящего на неё сквозь ближний план избранной точки прошлого, жива и подвижна, существует здесь и сейчас, ещё не заключена ни в одном артефакте. Прошлое по Эггерсу — это мы, человечество не меняется, а любая культура — лишь потенциал. Она пребывает в постоянном становлении, и хаос природы в любой момент может её поглотить. В любой момент она может оборваться как сон.

### Между буффонадой и мистерией

С Бергманом Эггерс близок ещё в одном, кроме магии пейзажа. Театр — самая тонкая граница между людьми, космосом и богами. В отличие от бергмановских фильмов, в эггерсовских театральная основа режиссуры распознаётся, может, не сразу. Однако именно она сгущает шутовское лицо Дефо, напоминающее о старом капитане Ахаве, до маски ещё более старого Пана в «Маяке» и превращает её во всевидящий череп Хеймира в «Варяге».

Театр, костюмированность, комедиантство — ещё одна страсть из детства, сводившая с ума школьных учителей и одноклассников, когда Роберт заявлялся на занятия в костюме Авраама Линкольна в День президента. Он вернулся к ней и после учёбы в Нью-Йорке. Прежде чем наконец уйти в кино, Эггерс делал постановки и играл на сцене, работал художником-декоратором, а также устраивал уличные представления в духе комедий дель арте, для которых самолично шил роскошные костюмы и маски и разыскивал для артистов «Фауста» старый цирковой фургон.

«Носферату» Эггерс — вместе с одноклассницей Эшли Келли-Тата



В книге по сценарию «Ведьмы» можно увидеть Чёрного Филиппа в человеческом облике, которое решили не показывать в фильме

(ставшей режиссёром экспериментального театра и оперы) — тоже сначала превратил в спектакль: с густо стилизованными декорациями, актёрами, которые застыли во тьме белыми горгульями, и самим собой в роли Орлока. Сначала — в детской студии, а затем уже на профессиональной сцене в Довре, после того как директор театра Эдвард Ланглуа увидел постановку и немедленно позвал обоих в труппу. «Всё было в чёрно-белых тонах, за исключением крови, которая появлялась на шеях жертв, — вспоминал Ланглуа, — всё это делали старшеклассники, и сладкая невинность сочеталась с развратом».

Между чистым хаосом природы и чистой технологией съёмки — артистизм дрессированных песцов и воронов, перформативность языческих обрядов, усмешки и оскалы животных и человеческих масок. Ведьма в «Гензеле и Гретель», как и в самой «Ведьме», скрывает нутряное зло за нарядным представлением, юношу в «Сердце-обличителе» преследует и сводит с ума тусклый взгляд иссохшей, еле шевелящейся благородной куклы, Дефо и Паттинсон, измученные штормом и стиснутые рамками, устраивают перформанс, разрушая пространство в борьбе и танце. А в «Варяге» Хеймир разыгрывает с Амлетом и его отцом театр инициации — самый вымышленный ритуал в фильме, — где сквозь игру в животных человек прозревает суть вещей.

Первоначальная идея «Ведьмы» — превратить козла Чёрного Филиппа в аристократа — осталась за рамками фильма, Дьявол явил себя лишь тенью и голосом. Зато в «Носферату» она обрела новую жизнь, когда тень и голос, ведя драматургию, облачались





Древнего, разложившегося графа сыграл 33-летний Билл Скарсгард: «Было важно иметь под слоями грима молодого красивого человека. Орлок до своей смерти, вероятно, был красивым суровым парнем»

в складки костюма и грима. В посмертном гротескном театре «Носферату» костюмом становилось и голое тело с протезом вампирского фаллоса (его Николас Холт забрал после съёмок).

Мефистофелевский театр, сквозь который когда-то летела тень над макетом мира в «Фаусте» Мурнау, и языческий театр шабаша, танца берсерков, цыганских обрядов, что разыгрывается на тонкой границе между кругом костра и непроглядной тьмой леса, — вот две крайние точки творящейся на экране эггерсовской реальности. Реальности фантазии, обладавшей столь безусловной силой разве что в немом кино, которое Эпштейн называл искусством Дьявола, иллюзиониста по натуре.


## Крик чайки

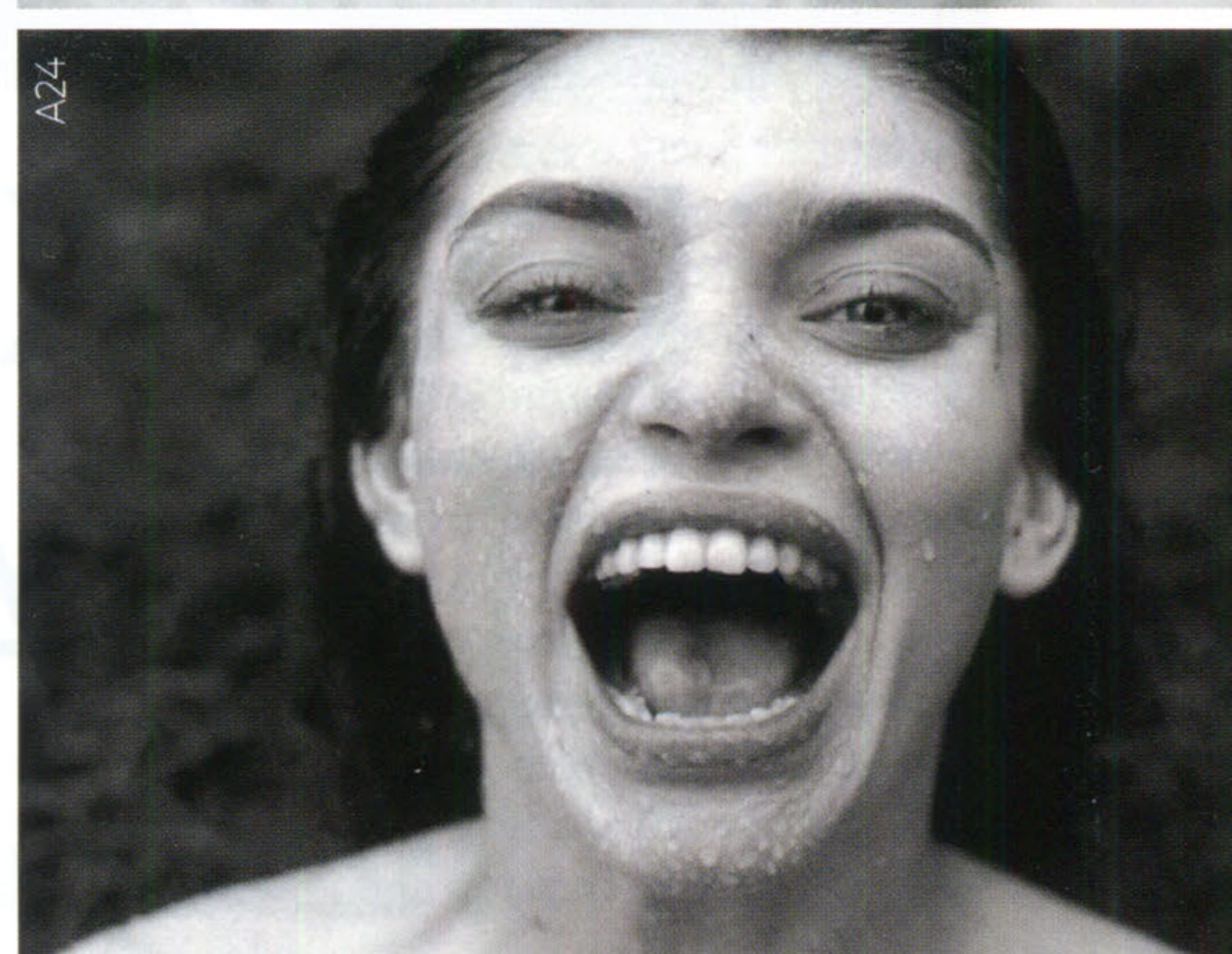
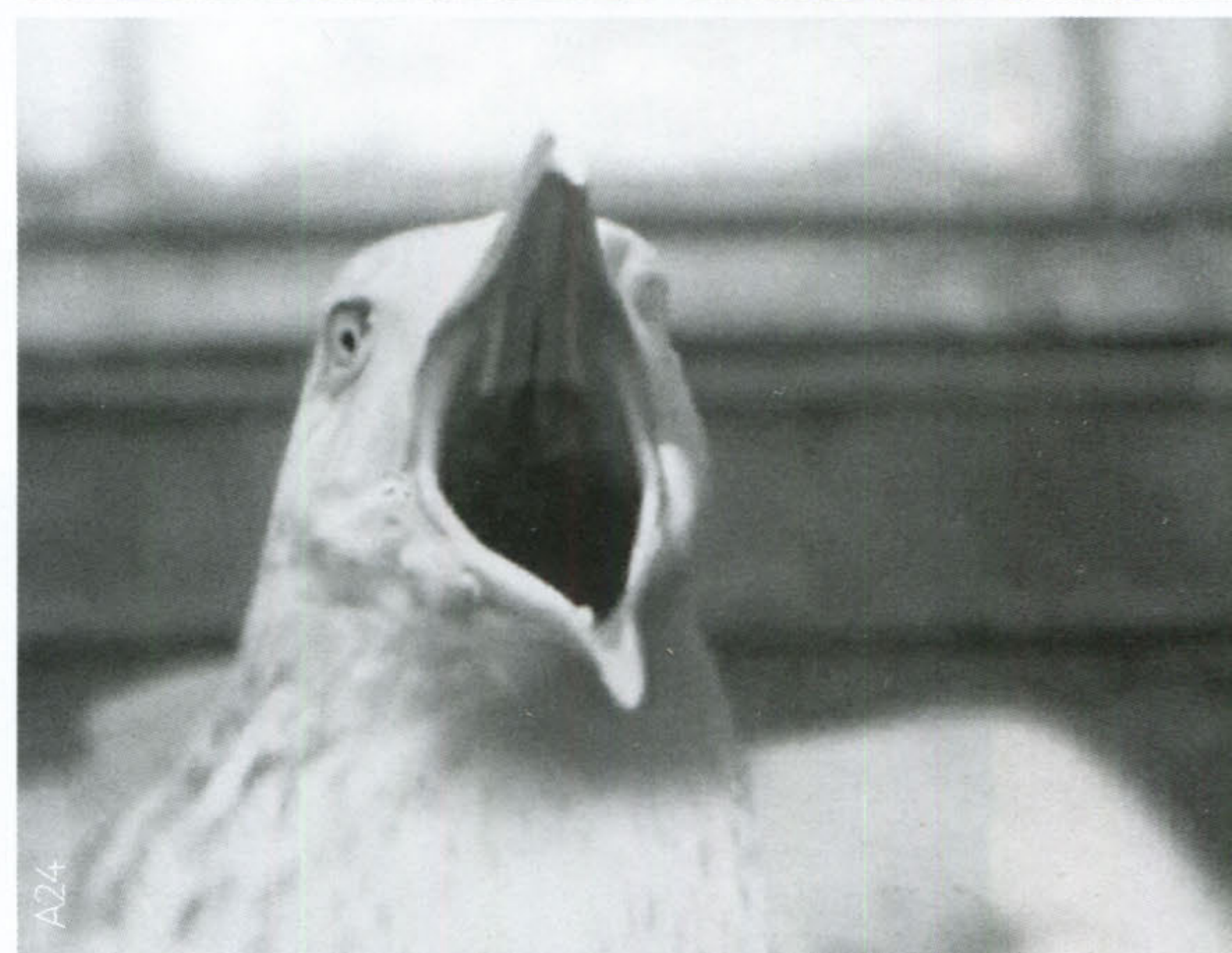
Бергман всё-таки смотрел на Одина глазами протестанта, пусть и увлечённого мистицизмом. Между Эггерсом и бездной жертвоприношений, откуда взлетают в небо ведьмы и валькирии, кажется, не такая уж большая дистанция: «Многобожие и необходимость, ну, как бы принимать тьму и смерть, вероятно, имеют больше смысла, чем то, как мы живём сейчас».

Его кино выросло из документа. Так он впервые увидел тень Носферату — на кассете, в затёртой старой копии, рябщей от повреждений. Он увидел «Симфонию ужаса» как хронику, как распакованный архив из утраченной эпохи, открывавший путь воображению. И свои фильмы он создаёт как документы, чтобы увидеть мир «сквозь всё время, во времени, вне времени». Дистанция между нами и образами хаоса, спроецированными на экран лампы маяка под крики чаек и завывания

наутофона, обеспечена только хореографией постановки. А сквозь неё, иногда выдавая натяжение этих искусственных рамок, прорывается взгляд — пронзительный, как крик.

Когда природа сгущается в нечитаемых письменах, а человек пытается отстроить вокруг себя шаткие павильоны цивилизации, есть лишь одно, в чём они по-прежнему друг друга понимают: крик, рвущийся из нутра, — будь то крик валькирии, обожжённого светом зрителя или Амлета в волчьей шкуре, будь то безумный неслышимый хохот Томасин, распятой в полёте на фоне ветвей, или рассветный вопль вампира.

У Мурнау сквозь время и пространство нёсся к Фаусту обледенелый крик погибающей на морозе Гретен — единственное, что могло спасти от последствий полёта на плаще Мефистофеля. У Эггера крик — это экстаз. В нём ярость агонии и жизни неразличимы, в нём даже Носферату, дымясь и истекая кровью, на миг по-настоящему оживает. 



Крик — единственное, в чём природа и люди понимают друг друга

## Заглянем в будущее

На Рождество 2026 года запланирован выпуск «Вервольфа» — истории об оборотничестве, разворачивающейся в XIII веке. Как и в «Варяге», Эггерс писал сценарий вместе с поэтом Сьюном. Одним из продюсеров выступил работавший над «Носферату» Крис Коламбус, которого Эггерс называет своим «противоядием». Посвящённые утверждают, что такого дизайна оборотня мы ещё не видели!

Кроме того, подтвердились удивительные слухи: Эггерс со Сьюном действительно работают над ремейком — а точнее, вроде бы продолжением — культового мюзикла «Лабиринт», кукольной фантазии о взрослении, снятой в 1986 году Джимом Хенсоном, создателем «Мuppet-шоу». Как бы того ни хотелось зрителям, Дэвид Боуи больше не сможет взойти на трон короля гоблинов. Что ж, в свете его образа этот проект Эггера выглядит не менее амбициозным, чем ремейк «Носферату».

А вот мини-сериал о Григории Распутине отложен в долгий ящик: по очевидным причинам Эггерс пока что не может снимать его в России. Так что следующим путешествием Эггера во времени, вполне возможно, станет законченный сценарий средневекового эпоса «Рыцарь».



Текст: Олеся Климчук



Ion Storm

# БОЖЕСТВЕННАЯ ТРАГЕДИЯ

История серии игр Deus Ex

Первая игра в серии Deus Ex некогда произвела неслыханный фурор. Она стала одним из столпов киберпанка, стояла у истоков жанра immersive sim, а ещё пугающе точно предсказала будущее — и продолжает его предсказывать. Её мир очень похож на наш — недоверие к правительству, глобальные теории заговоров, социальное неравенство, пандемии и технологии, которые дышат в затылок. В честь 25-летнего юбилея первой части рассказываем захватывающую историю великой серии, а заодно разбираемся, о чём никогда не просил Адам Дженсен, кто такие иллюминаты и при чём здесь Розуэлльский инцидент.



## Бог из машины

Первую игру в серии Deus Ex называли амбициозной, уникальной и, не побоимся этого слова, гениальной. Гениальные игры начинаются с гениальных идей, и за идею этой киберпанковой антиутопии стоит поблагодарить разработчика Уоррена Спектора. Этот смутно похожий на Стивена Спилберга человек мыслит не менее масштабно, чем знаменитый режиссёр. Сыграло свою роль и его увлечение кинематографом, но обо всём по порядку.

Спектор любил кино и даже получил степень магистра в этой области в 1980 году, но рассказывать истории он хотел не через киноэкраны. Он стремился к большей свободе выбора, которую могут предоставить только видеоигры. Уоррену довелось заниматься настолками и даже приложить руку к правилам второго издания Dungeons & Dragons. Затем он устроился в Origin Systems, где участвовал в разработке Ultima VI:



Уоррен Спектор — человек, благодаря которому появилась серия Deus Ex

Джон Ромеро — гений, визионер, плейбой, филантроп



Сериал «Секретные материалы» очень любила жена Уоррена Спектора, и специально для неё он щедро одобрил свою игру конспирологией

The False Prophet (1990) и Wing Commander (1990). Чуть позже Спектор вместе с несколькими коллегами параллельно устроился в молодую, но перспективную Blue Sky Productions. Студия оказалась успешной, прибавила в солидности и была переименована в Looking Glass Studios.

В это время Уоррен уже лелеял идею собственной игры, потому как существующие концепции до конца его не устраивали. А что, если он не хочет расстреливать врагов в очередном шутере, а хочет мимо них прокрасться? И при этом иметь возможность прокачивать навыки, прямо как в RPG. Будущая игра мечты носила рабочее название Troubleshooter и должна была напоминать шпионский боевик в духе Бондианы и романов Тома Клэнси. В Origin

Systems остались не в восторге от идеи и не дали ей зелёный свет. Художника обидеть может каждый, и Спектор окончательно перешёл в Looking Glass Studios. На основе его наработок студия выпустила System Shock (1994), ещё одного прародителя жанра immersive sim. Уши киберпанка там уже торчали из-за каждого угла, хотя действие и происходило на космическом корабле. Следующей игрой, созданной при участии Спектора, стала Thief: The Dark Project (1998). Акцент в ней был сделан на механике стелса, а в сюжете фигурировали тайные ложи и ордена. Благодатная почва для Deus Ex была уже практически готова.

Не всё культовое бывает коммерчески успешным, и затягивать пояса в Looking Glass Studios было уже некуда. Отдел, в котором работал Уоррен

System Shock (1994) послужила одним из источников вдохновения для серий Bioshock, Dead Space и даже Half-Life



Looking Glass Studios





Из Thief: The Dark Project (1998) в Deus Ex переключались наработки по механике стелса

Спектор, закрыли, и на какое-то время он остался без работы, зато с кучей идей.

В этой части истории Deus Ex и появляется принц на белом коне, в роли которого выступил легендарный разработчик Джон Ромеро на огромном жёлтом «хаммере». В 1997 году дизайнер Doom, Wolfenstein 3D и Quake только что ушёл из id Software, громко хлопнув дверью, и собирался открывать собственную студию, Ion Storm. Благодаря богатому издателю, Eidos Interactive, денег у него было столько, что он мог оклеивать ими стены вместо обоев. Поэтому Ромеро одним махом нанял ослепших разработчиков из Looking Glass вместе со Спектором и предоставил им полную творческую свободу.

Ты можешь сделать любую игру, какую захочешь, можешь делать её столько, сколько захочешь, и деньги — не проблема.

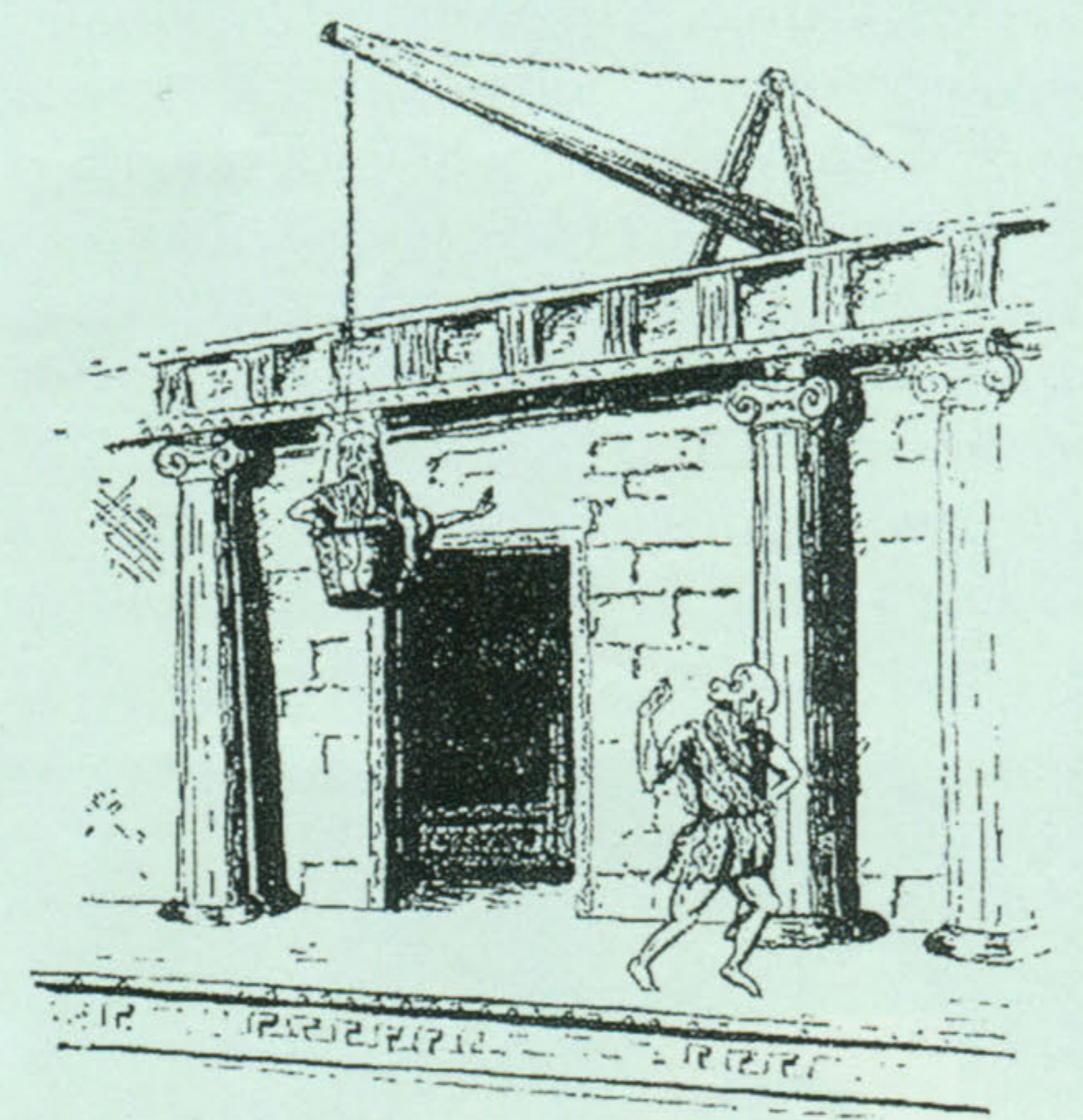
Джон Ромеро

Будущая Deus Ex сначала называлась Shooter: Majestic Revelations. Отчётливого видения проекта у разработчиков пока не было, поэтому сперва они решили продумать игровую вселенную. Они прописали десятки персонажей и подробную историю местного мира, которая дополнялась и изменялась с появлением в команде каждого нового участника. Основными источниками вдохновения стали «Нейромант» Уильяма Гибсона, телесериал «Секретные материалы», первый «Крепкий орешек», старая добрая Бондиана, «Робокоп» и «Бегущий по лезвию». Если задуматься, то первая Deus Ex и правда выглядит как безумный сплав всех этих идей и одновременно как нечто большее. Изначально в игре должны были быть воссозданы целые районы Нью-Йорка и даже Зона 51, которую разработчики изучали по спутниковым фотографиям. В итоге от этого отказались — поговаривают, что на Ion Storm

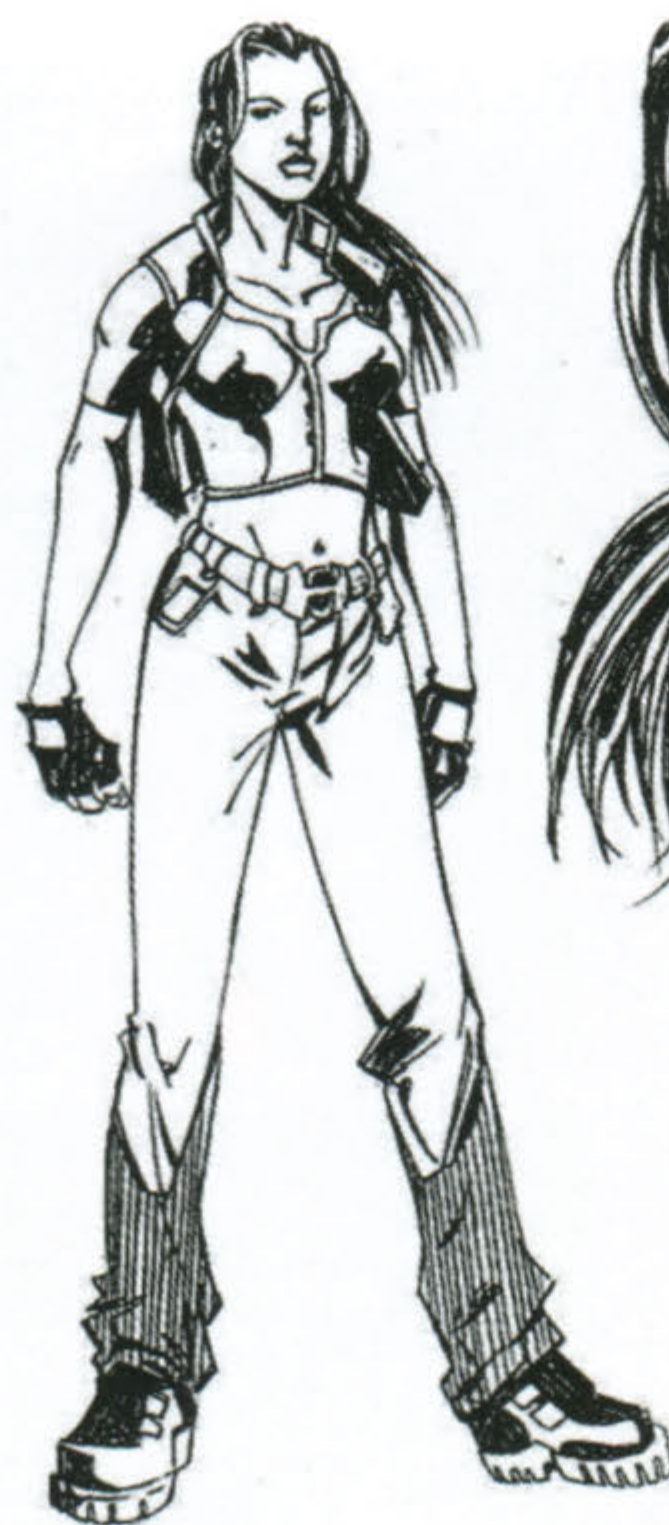
## Кто такой «бог из машины»?

Выражение Deus ex machina, или «бог из машины», пришло из античного театра. Оно означает неожиданный поворот сюжета, благодаря которому спасаются персонажи. Авторы греческих театральных постановок очень любили этот повествовательный приём. Когда герои попадали в переплёт, откуда-то сверху при помощи специального крана на верёвочках спускался актёр, изображающий бога, и всех спасал.

Создателю серии Уоррену Спектору понравилось выражение, хотя он и опустил слово machina. В его видении название Deus Ex олицетворяло непростой сюжет, борьбу за власть и поиски способов разрешить, казалось бы, неразрешимые ситуации.



надавило правительство. Также вырезали поездку в Россию и полёт на лунную базу, возможно, по ощущениям команды примерно равноудалённые от США локации. Разработка игры сама по себе начала напоминать серию «Секретных материалов», и истина всё ещё была где-то рядом, но не в офисе студии.



Ранние концепт-арты Уоррена Спектора для персонажей Deus Ex. Вашему вниманию представляются Алекс Джейкобсон, Уолтон Саймонс и женская версия Джей-Си Дентона







Просим любить и жаловать, Джей-Си Дентон, вероятный потомок Иисуса Христа (Джей-Си, смекаете?)

Из-за некоторого хаоса в организации работы получилось так, что у Deus Ex было аж два ведущих дизайнера. Так как Спектор планировал игру на стыке жанров, он счёл разные творческие подходы («реалистичный» и «фантастический») хорошей идеей. Вскоре ему пришлось признать, что он, прямо как Торин Дубошит, «ещё никогда так не ошибался». Лебедь, рак и щука тянули воз в разные стороны, и разработка буксовала. В итоге одну из команд пришлось распустить.

„Я, конечно, там многим занимался, но, положив руку на сердце, скажу: я всегда чувствовал, что главная вещь, которую я сделал для Deus Ex, — это не дал капризной команде невероятно талантливых людей поубивать друг друга.“

Уоррен Спектор

Дело пошло на лад во многом благодаря ведущему программисту Харви Смиту. Он набросал описания миссий, которые потом вошли в игру в неизменном виде. Ведущим сценаристом был Шелдон Пакотти, и по счастливому стечению обстоятельств он был одержим конспирологией. Разработчики взахлёб читали о «золотом миллиарде», Священном Граале и прочих увлекательных вещах, и в творческих целях за догму в офисе было принято утверждение «все теории заговора верны».

Для воплощения идей не вполне подходила актуальная реальность. С учётом технических ограничений тех лет реализм оказался видеоиграм не по зубам, а вот изобразить мрачное дистопическое будущее было выполнимой задачей. В 1997 году люди боялись искусственного интеллекта, нанотехнологий, не доверяли

правительству и с замиранием сердца следили за развитием киберпространства. В Deus Ex показан мир, в котором все эти опасения стали реальностью.

Разработчики стремились к тому, чтобы каждую задачу можно было решить как минимум тремя способами. Один из авторов сценария, Остин Гроссман, своей любимой сценой называет противостояние в самолёте. Игрок может не подчиниться одному из персонажей, принять любое решение, и игра с этим справится — опьяняющая свобода! Для будущей Deus Ex использовали движок Unreal Engine, из-за которого на поздних этапах игры возникли проблемы с искусственным интеллектом противников. Во многом спас положение дизайнер Даг Чёрч — в частности, согласно одной из его идей враги могли развернуться и убежать,

а игрок должен был решить, стрелять ли им в спину.

Идей было много, а времени на их реализацию — не очень. Не помогло и то, что Гейб Ньюэлл, посетивший офис Ion Storm, снисходительно назвал игру «скучной». Искушение плюнуть на всё и сделать стандартный шутер было велико, но Спектор, к счастью, стоял на своём.

Игра потихоньку близилась к релизу, и её авторы запустили промокампанию. Её частью стал сайт UNATCO, Антитеррористической Коалиции Объединённых Наций. Это вымышленное подразделение ООН по борьбе с терроризмом, которое в игре контролировала организация Маджестик-12. Сайт был наполнен подробнейшей информацией о Коалиции с сомнительным радикальным подтекстом, на нём даже была форма для заявок на вступление. Представьте себе эмоции Спектора, когда к нему на почту начали поступать заявки от людей, пытавшихся вступить в UNATCO по-настоящему. Среди них были даже военные ветераны!

Студия не рассчитывала на феноменальные продажи игры. Разработчики считали её слишком сложной для восприятия.

„Я дал поиграть в Deus Ex своему зятю. Я передал ему контроллер, Liberty Island загрузился, и через десять секунд он бросил на землю пистолет и мультитул, пошёл в воду и утонул.“

Рикардо Баре, гейм-дизайнер

Впервые игра была представлена на E3 1999, но вышла годом позже. Неожиданно для всех причастных

В первой Deus Ex много отсылок к классике киберпанк-литературы.

Например, способ применения нанотехнологий появился благодаря роману Нила Стивенсона «Алмазный век»





успех был феноменальным. Игру сравнивали с сезоном «Секретных материалов» в форме видеоигры, критики были в восторге, а игроки обеспечили внушительные продажи. Первая Deus Ex до сих пор носит культовый статус и считается пророческой. Например, в панораме внутриигрового Нью-Йорка отсутствуют печально известные башни-близнецы. На самом деле это произошло из-за ошибки одного из дизайнеров, которую разработчики оправдали тем, что по сюжету «башни были уничтожены террористами до начала событий игры». Правда, когда наступило 11 сентября 2001 года, доказать конспирологам случайность этого совпадения было очень сложно.

### Бойцы невидимого фронта

Уоррен Спектор, который во многом ответственен за создание целого жанра, считал Deus Ex венцом своей карьеры разработчика. Конечно, это не помешало ему думать о продолжении — все финансово успешные проекты обречены на сиквелы, какими бы конспирологически заряженными они ни были. Перед этим Ion Storm занялась портом первой части на PlayStation 2 — он был выпущен в 2002 году под названием Deus Ex: The Conspiracy. Порт хвалили за бережную адаптацию контента под консольные нужды, но ругали за откровенно посредственную для тех времён графику.

Ion Storm получала изобильное финансирование, поэтому должна была соответствующе зарабатывать. Из-за этого было принято роковое

Глава разработки Deus Ex: Invisible War (2003) Харви Смит в ненавязчивом киберпанк-антураже



Leah Stinson, [CC BY 4.0]



ИИ-певицу Энджи Резонанс в Invisible War озвучила Фри Домингес, солистка рок-группы Kidneythieves. С её слов, это был «весёлый» опыт

решение выпускать вторую часть, Deus Ex: Invisible War (2003) на консоли Xbox. Естественно, по сравнению с персональными компьютерами приставка имела кучу технических ограничений, таких как меньшая вычислительная мощность и скромная оперативная память, хотя и считалась достаточно продвинутой на фоне аналогов. Казалось бы, что могло пойти так?

Для работы над новой игрой привлекли как прежнюю команду, так и новых разработчиков. Руководил проектом теперь Харви Смит, а ведущим гейм-дизайнером стал Рикардо Баре (несмотря на отсутствие у последнего достаточного опыта). Спектор всё ещё курировал проект, хотя и немного отошёл на второй план. Разработчики стремились сохранить и даже расширить свободу выбора первой части, поэтому добавили возможность переходить из фракции во фракцию по ходу сюжета. От игрового меню оставили только необходимый минимум (необходимый для консольной версии, конечно же). Была упрощена и система боеприпасов — теперь они были универсальными. По версии разработчиков, это снижало порог входа для новой аудитории (нужно больше золота!), а по версии самих игроков, портило впечатления от игры. Прimitивнее стала и система прокачки — аугментации и навыки соединили в биомоды, что некоторыми было воспринято чуть ли не как оскорбление их интеллектуальных способностей.

Меньше стали и локации. Из-за необходимости адаптации для Xbox игра стала заметно теснее, хоть её и насытили большим количеством интерактива. Сами локации постарались сделать живописнее — например, благодаря наличию в них достопримечательностей. Внутриигровая Антарктида так и вовсе была вдохновлена фильмом Джона Карпентера «Нечто». К работе над сценарием вернулся Шелдон Пакотти, поэтому старая добрая конспирология никуда не делась. Ключевой темой игры стала природа терроризма и то, что

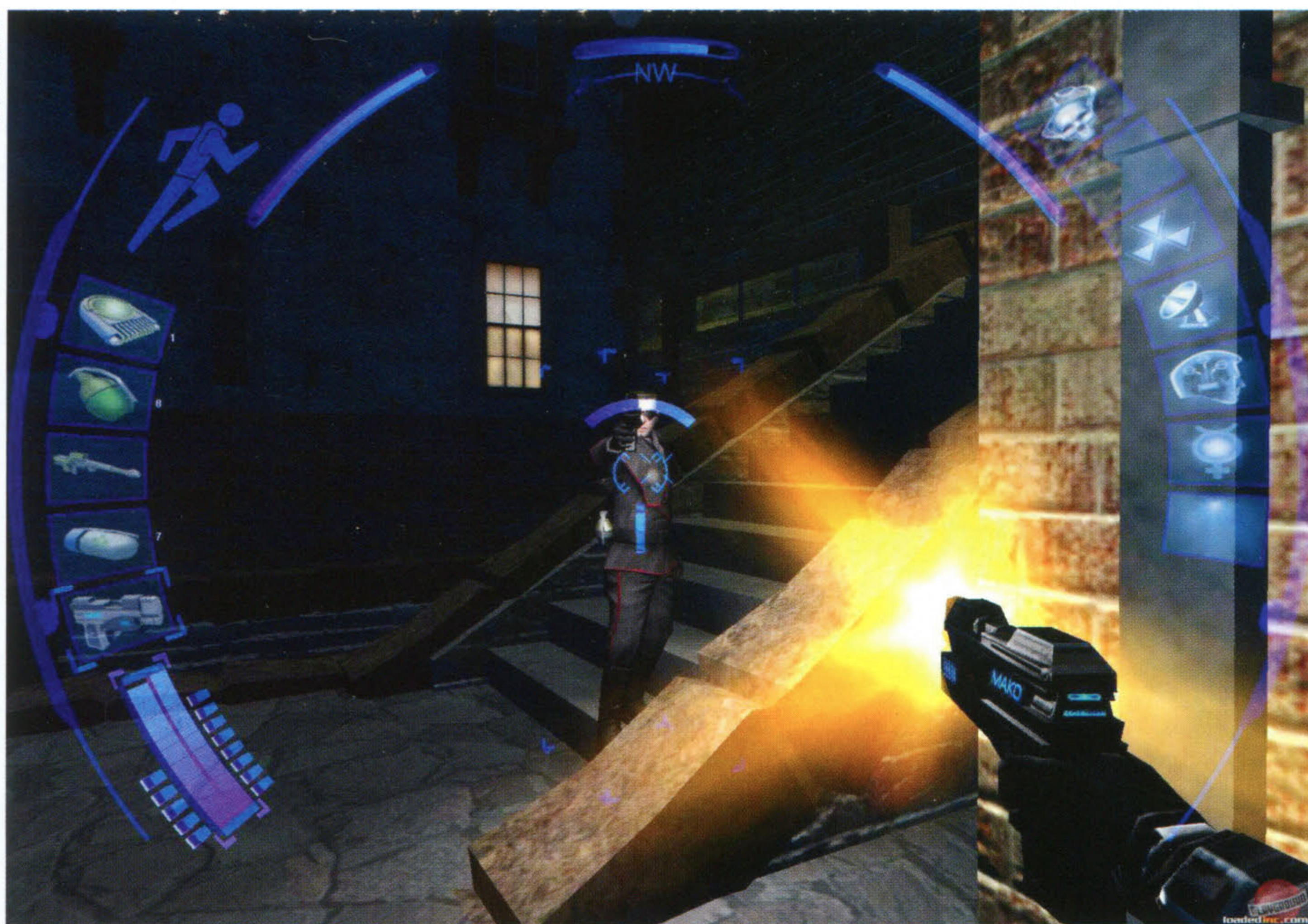
Алекс Дентон, главный герой Invisible War. Избыток Дентонов в сюжете напоминает ситуацию с многочисленными Снейками в Metal Gear



Ion Storm

Ion Storm





Биомоды в Invisible War — канистры с нанитами, которые можно устанавливать в пять разных слотов — «Рука», «Череп», «Глаз», «Нога» и «Скелет»

правдивость этого термина для разных ситуаций может зависеть от точки зрения на цели преступников. Главного героя решено было сменить на новичка Алекса Дентона, потому что богоподобного Джей-Си из первой части пришлось бы жестоко нерфить — как Геральта с его потерей памяти в первом «Ведьмаке».

Чтобы компенсировать ограничения, разработчики бросили силы на более реалистичную физику и более продвинутый искусственный интеллект. Теперь противники реагировали разнообразнее, могли осматривать местность и вызывать подкрепление. Улучшена была

и система стелса — помогла работа студии над Thief: Deadly Shadows (2004) и опыт разработчиков Tom Clancy's Splinter Cell (2002). Благодаря подростим бюджетам тщательнее подошли к озвучке и саундтреку — к работе над музыкой даже привлекли рок-музыкантов Kidneythieves. Ion Storm планировала запустить многопользовательский режим, но не успела к релизу — пришлось добавлять его позже, при помощи патча.

Естественно, игру ждал коммерческий успех и высокие оценки критиков. Правда, многие игроки оказались недовольны техническими решениями, а ПК-порт сочли

малоиграбельным. Оптимизация для Windows поражала своим отсутствием, и, чтобы получить сносный игровой опыт, страждущим приходилось днями сидеть на форумах и вместе искать способы решения многочисленных проблем. В дальнейшем Харви Смит и Уоррен Спектор сожалели о многих принятых решениях. Игроки покупали сиквел в погоне за вызовом, сложностью и изобретательностью, а уходили почти ни с чем. Спасал положение по-прежнему интересный игровой мир и некоторые сюжетные решения, но до величия первой части Deus Ex: Invisible War было далеко.

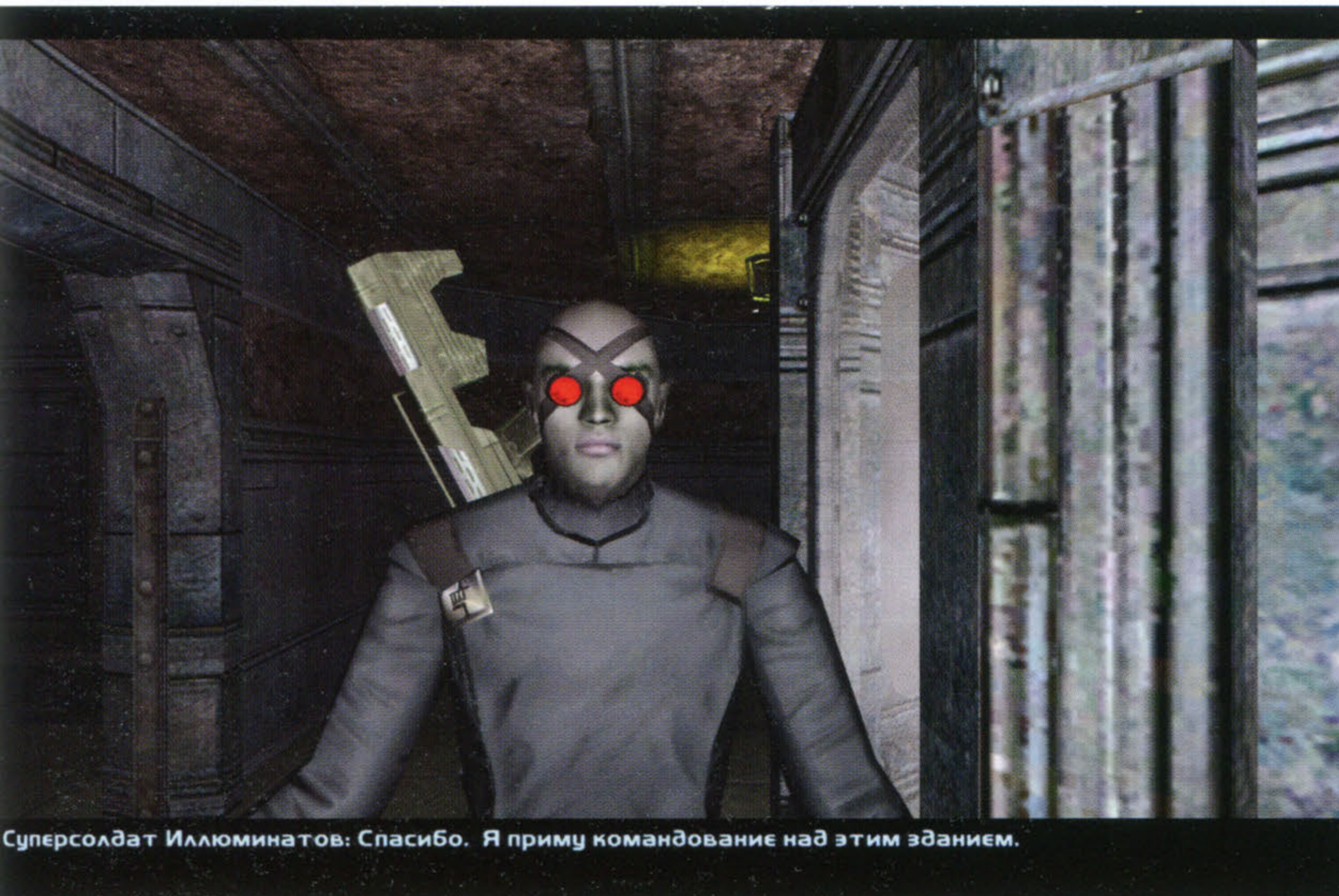
### I never asked for this

Через год после выхода сиквела студию Ion Storm приобрела издательская компания Eidos Interactive. Прощай, творческая свобода, прощайте, безлимитные деньги и игровые автоматы в офисе. Уоррен Спектор самоотверженно пытался работать над продолжением серии, и все его варианты были отклонены. Увы, он покинул студию, но попытки продолжались и после его ухода. Не удалось производство ни Deus Ex: Insurrection, ни лаконичной Deus Ex 3, ни ещё пары безымянных версий. Чуть позже Ion Storm стала нерентабельной и была закрыта.

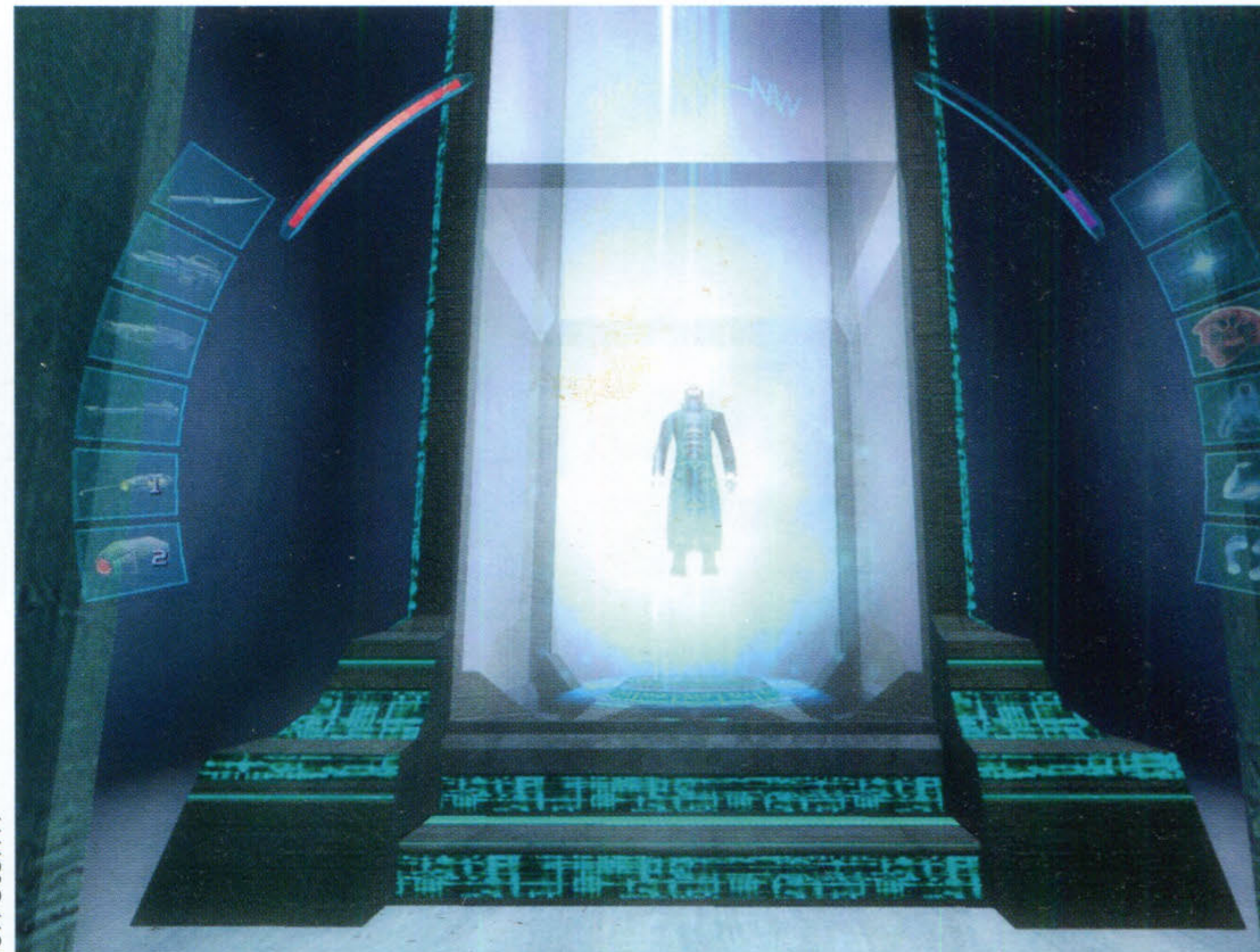
К счастью, культовая серия не была предана забвению и возродилась вместе с созданием студии Eidos Montreal в 2007 году. Группа разработчиков в составе продюсера Дэвида Анфосси, креативного директора Жана-Франсуа Дюга, дизайнера Франсуа Лапикаса и арт-директора

Иллюминаты Deus Ex: Invisible War не то чтобы стараются сильно не выделяться

Почти в каждой части серии прослеживаются темы вознесения (и последующего падения) — в Deus Ex: Invisible War в том числе



Суперсолдат Иллюминатов: Спасибо. Я приму командование над этим зданием.







Eidos-Montréal

Адам Дженсен, добрый робот с человеческим лицом. Да, в сценарии главному герою Human Revolution изначально прописывались только «добрые» реплики

Джонатана Жака-Беллета решила заняться перезапуском серии, прекрасно осознавая неподъёмность затеи. Чтобы геймеры не были в ярости, им предстояло обновить старые концепции с уважением к оригиналу. Для этого они прошли первые две части и определили, что из этого можно оставить, а что пойдёт в утиль, ибо морально устарело. Итоговая концепция устроила Eidos, и разработка Deus Ex: Human Revolution была запущена.

Памятуя о спорной второй части, разработчики решили сделать приоритетной версию для Windows, а для консолей сообразить отдельную. Главным нарративным директором стала Мэри ДеМарл. Она активно консультировалась со сценаристом первых

частей Шелдоном Пакотти, а вместе с ней над сюжетом трудился автор многочисленных книг по мотивам серии, Джеймс Сваллоу. Human Revolution стала приквелом к двум оригинальным играм — тут аугментации были не нанотехнологичными, а механическими, поэтому должны были влиять на внешний вид персонажа. Их дизайн был вдохновлён рисунками Леонардо да Винчи.

ДеМарл углубилась в исследование трансгуманизма, изучала много тематической литературы и проводила параллели всё с тем же «Бегущим по лезвию». Технологии стали инструментом классового разделения. Главной аналогией с жадными до имплантов людьми стала история об Икаре,

который слишком близко подлетел к солнцу на искусственных крыльях, за что поплатился жизнью. Среди других источников вдохновения числятся (запоминайте) роман Филлис Джеймс «Дитя человеческое», франшиза «Люди Икс», телесериал «Рим», «Дюна» Фрэнка Герберта, роман главного писателя-конспиролога всея Вселенной Дэна Брауна «Точка обмана», а ещё игровые серии BioShock, Mass Effect и, внезапно, Grand Theft Auto. Главный герой, Адам Дженсен, в отличие от Дентона, получил индивидуальность, а других персонажей старались сделать похожими на героев серии Metal Gear. Там же подсмотрели и некоторые элементы стелса.

Дизайн игры опирался на художественный стиль эпохи Возрождения с элементами барокко и киберпанка. Цветовая гамма и стиль были вдохновлены полотнами таких художников, как Вермеер и Рембрандт. Важную эстетическую и символическую роль сыграли треугольники, которые в игре можно увидеть везде — от костюмов до архитектуры. Специально для уникального стиля игры был придуман термин «киберренессанс». В центре сюжета были богачи, поэтому дизайнеры сфокусировались на демонстрации красивой жизни — Детройт, как известно, город контрастов. Такое решение приняли не просто так. Технологии в первых двух частях Deus Ex на момент разработки третьей порядком устарели — стационарные телефоны и мониторы 4:3 уже были не то чтобы в ходу. Техника в приквеле

Кадр из трейлера Human Revolution с отсылкой на картину Рембрандта «Урок анатомии доктора Тульпа»



Eidos-Montréal





Rebecca Cotton, [CC BY-SA 2.0]

Главными референсами для дизайна костюмов в Deus Ex: Human Revolution стали работы «тёмного принца» британской моды — модельера Гарета Пью

не могла выглядеть новее, чем в первом Deus Ex, и модные мобильники в Human Revolution объяснили довольно изящно. Мол, в первом Deus Ex речь шла в основном о бедноте, а тут у нас, извините, высшее общество.

От QTE разработчики, к счастью, отказались, зато проработали систему взлома. Она была основана на настольной ролевой игрой Shadowrun.

## Концентрированные спойлеры

Действие игр и книг серии Deus Ex происходит в одной вселенной, но не всегда понятно, в какой последовательности с ними знакомиться, чтобы сложилась логичная картина. Здесь мы выстроили приблизительную хронологию серии и описали её основные события.

**Новелла «Deus Ex: Падший Ангел»** Джеймса Сваллоу (2020-е годы в мире игры). Предыстория Фариды Малик, пилота Адама Дженсена из игры Deus Ex: Human Revolution о её жизни до переезда в Детройт и устройства на работу в Sarif Industries, компанию, занимающуюся биотехнологиями.

**Роман «Deus Ex: Эффект Икара»** Джеймса Сваллоу (2026–2027). События разворачиваются на фоне активного развития аугментаций (технологических имплантов). Понятие «эффект Икара» во вселенной Deus Ex означает социологический феномен, согласно которому люди со способностями, превосходящими средние, представляют угрозу для общества. Чтобы контролировать прогресс и развитие аугментаций, иллюминаты используют этот эффект и уничтожают неудобных при помощи организации «Тираны». Так они создают саморегуляцию общества — другими словами, тех, кто подлетает слишком близко к Солнцу, ждёт смерть. С этим глобальным заговором и сталкиваются главные герои, агент Анна Келсо и бывший офицер Бен Саксон.

**Мобильная игра Deus Ex: The Fall** (2027). Прямое продолжение «Эффекта Икара». Анна Келсо и Бен Саксон сбегает от «Тиранов», но из-за отторжения имплантов вынуждены принимать препарат «Нейропозин». В поисках препарата, который их как не просто достать, герои отправляются в Панаму, где снова набредают на тайные делишки иллюминатов.

**Видеоигра Deus Ex: Human Revolution** и комикс по ней (2027). Адам Дженсен — консультант по безопасности в компании Sarif Industries. Компания находится на грани прорыва — вот-вот аугментированные люди смогут перестать принимать «Нейропозин», а вопрос имплантов ждёт законодательное урегулирование. Офис компании подвергается вооружённой атаке, Адам получает увечья, и его вынужденно аугментируют, чтобы спасти ему жизнь. Отсюда и фраза «I never asked for this» — он действительно ничего такого не просил. Теперь он выполняет для компании задания разной степени сложности и попадает в самый центр хитросплетения интриг и глобальных заговоров. Силами учёного Хью Дэрроу аугментированные люди сходят с ума — это событие назвали Панхейским инцидентом. В конце Адам может решить, по какому пути пойдёт человечество — откажется от аугментаций, вступит в золотой век технологий, отдаст всё под окончательный контроль иллюминатов или останется в полнейшем неведении.

**Роман «Deus Ex: Чёрный свет»** Джеймса Сваллоу (2028–2029). После событий Human Revolution Адам Дженсен просыпается от комы на Аляске. Оказывается, его ДНК — ключ к технологии наноаугментаций. Sarif Industries обанкротилась, а жить на что-то нужно. Адам сбегает из клиники и отправляется в Детройт, где после Инцидента аугментированных людей отселяют в гетто. Его вербуют в сообщество хакеров Джаггернаут, которые противостоят иллюминатам. Чтобы зря не терять время, он вступает и в Опергруппу 29, которая была создана Интерполом для борьбы с аугментированными террористами.

**Новелла «Deus Ex: Жёсткая линия»** Джеймса Сваллоу (2029). История из жизни пилота Алекс Веги, которая ранее помогала уже знакомому нам Бену Саксону. Мы узнаём, как она начинает работать на Джаггернаут и продолжает борьбу с иллюминатами.

**Комикс Deus Ex Universe: Children's Crusade** (2029). Первая миссия Адама Дженсена в Опергруппе 29 по спасению похищенных детей.

**Мобильная игра Deus Ex GO** (2029). Дженсен продолжает работать на Опергруппу 29 и Джаггернаут. Теперь он должен спасти миллиардера Сашу Новака. В ходе миссии он узнаёт о секретных военных разработках Новака и должен решить, как с ними поступить.

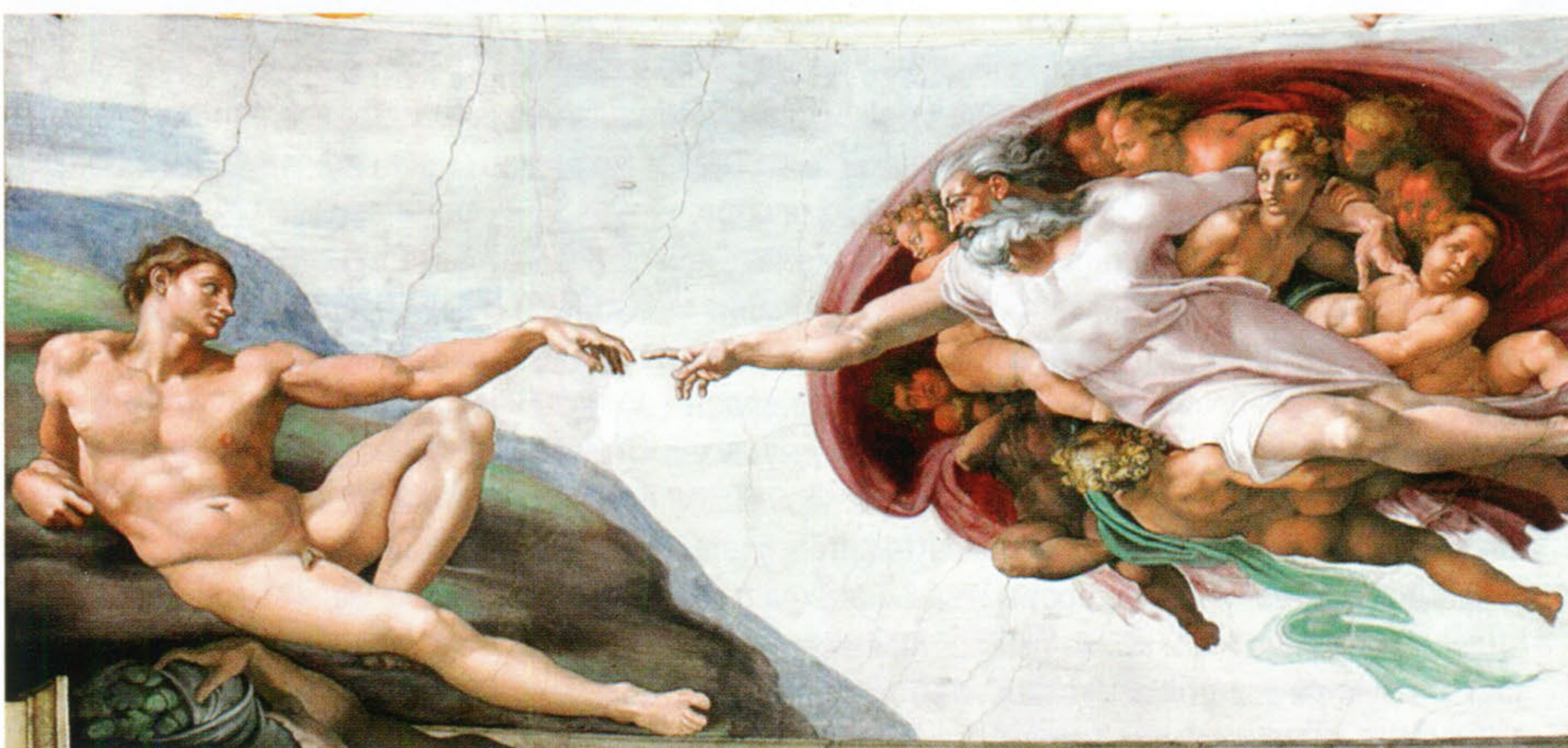
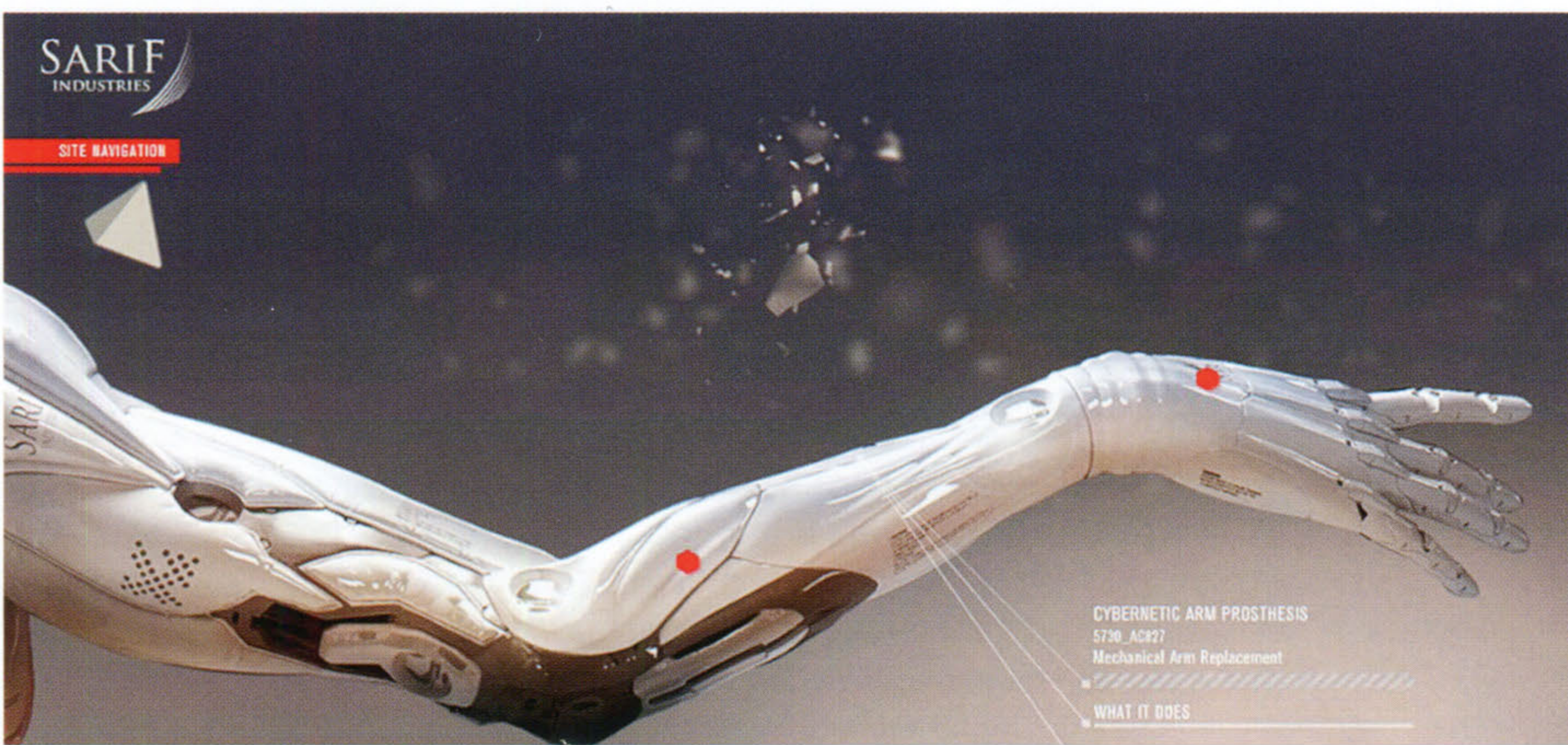
**Комикс Deus Ex Universe: The Dawning Darkness** (2029). Повествует об Аруне Сингхе, агенте Интерпола под прикрытием. Он занимается сделкой о краденых имплантах и оружии, и в ходе своего задания начинает работать с Опергруппой 29, в которую входит Дженсен.

**Видеоигра Deus Ex: Mankind Divided** (2029). Мир продолжает расхлёбывать последствия Инцидента. Иллюминаты продвигают резолюцию ООН «Акт о восстановлении человека». Он должен принудить всех аугментированных регистрировать свои импланты, а ещё им будут интегрированы контрольные чипы. Несогласных планируют отселить в гетто. Оппозиция пытается защищать их права, а Дженсену как агенту Интерпола приходится делать непростые моральные выборы.

**Видеоигра Deus Ex** (2052). Главный герой — агент Антитеррористической коалиции Организации Объединённых Наций (UNATCO) Джей-Си Дентон. В мире бушует пандемия страшного заболевания, «Серой смерти», единственным лекарством от которой становится вакцина «Амброзия». Конечно, доступна она не всем, а в основном власть имущим. Дентон раскрывает тайный заговор, по пути сталкиваясь с организацией Маджестик-12, старыми знакомыми иллюминатами и гонконгскими триадами. В игре используются наноаугментации, появившиеся благодаря Адаму Дженсену.

**Видеоигра Deus Ex: Invisible War** (2072). После разрушения Джей-Си Дентоном Зоны 51 наступает глобальный хаос. Власть иллюминатов наконец падает, и на её восстановление требуется аж 20 лет. Но беда пришла откуда не ждали: бывшие сторонники, Тамплиеры, бросают им вызов. Их цель — ограничение применения нанотехнологий. Если вам было мало тайных и не очень организаций, не переживайте — на сцену выходит ApostleCorp, основанная Полом Дентоном (братом Джей-Си). Протагонист Алекс Дентон (ещё один почти что брат) должен выбрать, чью сторону он примет в этой теневой борьбе.





На то, кто на самом деле такая Элиза Кассан, намекает цвет её воротника. Разработчики называли пурпурный «запретным цветом» в реальности Deus Ex: Human Revolution

Реклама Sarif Industries недвусмысленно намекает на свои амбиции отсылкой к «Сотворению Адама» Микеланджело

Много времени и сил уделили саундтреку. Его написал композитор Майкл Макканн — на работу у него ушло три года. Музыкант опирался на творчество Эннио Морриконе, Джона Карпентера, Вангелиса, групп Massive Attack и Tangerine Dream.

Для автора этого текста ачивка «Пацифист» (за прохождение Human Revolution без единой жертвы) оказалась одной из самых сложных

Результат впечатлял — саундтрек прекрасно передавал дуализм игры, будучи одновременно акустическим и футуристичным.

Игру выпустили в августе 2011-го, немногим позже вышло дополнение The Missing Link. Итоговая версия Human Revolution понравилась всем (кроме Уоррена Спектора) плюс отлично продавалась. По ней даже планировался выход художественного фильма, который в дальнейшем был отменён.

Неохваченными всё ещё оставались мобильные платформы и вёртки казуальщики — эту брешь героически закрыла собой Deus Ex: The Fall (2013). Для создания мобильной игры привлекли независимую студию N-Fusion Interactive. Сюжетно новая часть продолжала роман Сваллоу «Deus Ex: Эффект Икара» и повествовала о судьбах героев книги, агента Анны Келсо и вояки Бена Саксона. «Падение» делали по образу и подобию Human Revolution, в том или ином виде заимствуя оттуда элементы механик и дизайна. Какая же мобильная игра без микротранзакций — конечно, они здесь были, но для ПК-порта их благоразумно вырезали. Пришлось попотеть, чтобы придумать подходящую для мобильных платформ систему управления. Не обошлось без жертв — героев лишили возможности прыгать. Ничего, Бэтмен тоже не мог поворачивать голову из-за костюма. После выхода игру хвалили за сюжет и приятный «консольный флёр», но ругали почти за всё остальное. Техническая сторона оставляла желать лучшего, но на безрыбье и The Fall — Deus Ex.







События Deus Ex: The Fall (2013) происходят, пока главный герой Human Revolution Адам Дженсен восстанавливается после нападения Тиранов на Sarif Industries

## Разделяй и властвуй

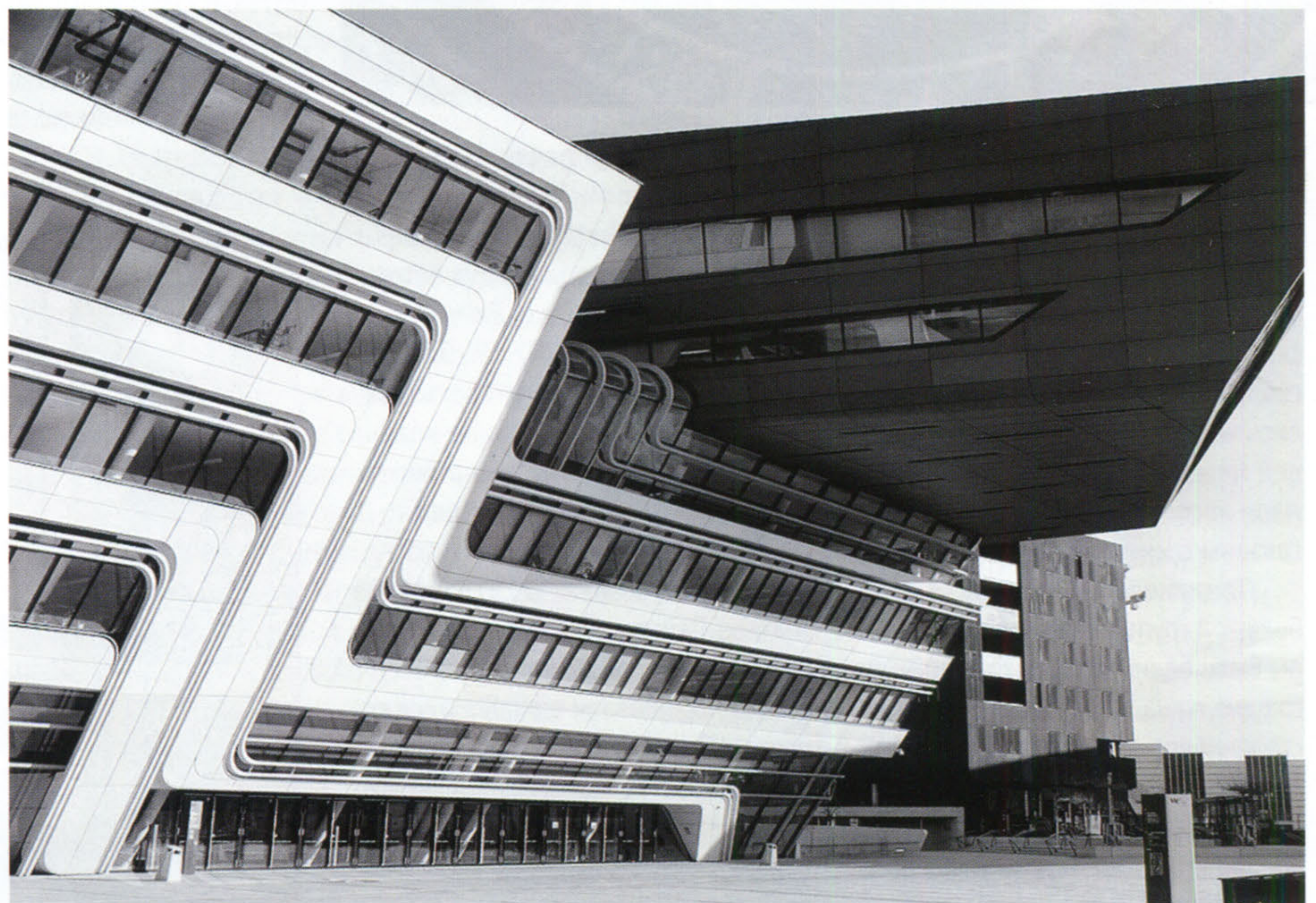
Несмотря на ворчание фанатов, в Square Enix Montreal решили выпустить ещё одну мобильную игру, Deus Ex Go (2016). Если в качестве аналогии вам на ум приходит только Pokemon Go, вы не совсем правы, ловить маленьких диких Адамов Дженсенов в покеболы тут не дадут. Это пошаговая головоломка, почти такая же, как Hitman Go (2014) и Lara Croft Go (2015). Разработчики стремились сохранить дух серии, чтобы новая мобильная игра ощущалась её частью, а не ещё одной головоломкой серии Go со скином Deus Ex. Для этого они проработали механику взлома, а ещё добавили возможность выбора. После выхода игру называли короткой, скучной и визуально простой, хотя профильные издания ставили ей довольно высокие оценки.

Разработка следующей «большой» Deus Ex началась сразу после выхода дополнения The Missing Link. Во время разработки Human Revolution сотрудниками Eidos-Montréal двигало лишь желание перезапустить серию, и думать о продолжении было слишком самонадеянно. Сборы и хорошая пресса сделали следующую часть более чем возможной, и Deus Ex: Mankind Divided была запущена в производство. Разработчики внимательно проанализировали обратную связь от игроков и постарались оставить то, что работало хорошо, и избавиться от спорных элементов. Разработка заняла целых пять лет — Мэри Де-Марл объясняла это разветвлённой историей, глубиной и сложностью

реализации заложенных идей и техническими улучшениями. Ларчик открывался немного проще: позже стало известно, что студия испытывала кадровые проблемы и не тянула одновременную разработку одиночной и кооперативной версий.

Сюжет продолжил идеи трансгуманизма предыдущей части и сделал акцент на классовом неравенстве и дискриминации. Конспирология постепенно выветривалась из истории — теперь сюжет больше фокусировался на подковёрных играх разрозненной элиты и всё дальше отходил от формулы «Секретных материалов». В качестве главного героя

Mankind Divided обязана дизайном многих зданий архитектурой Захе Хадид



Billie Grace Ward, Ajzh2074 [CC BY 4.0]



## Надеваем шапочки из фольги



Серия Deus Ex выросла на плодородной поп-культурной почве. «Секретные материалы», «Матрица», паранойя эпохи раннего Интернета, теневое правительство, НЛО, дезинформация, тревога и страх перед стремительно меняющимся миром. Игра настолько точно аккумулировала дух эпохи, что её начали считать чуть ли не пророческой. Шутка ли, Deus Ex «предсказала» не только теракт 11 сентября, но и пандемию COVID-19! Опустим, сколько всего напредсказывали «Симпсоны». В сюжете серии использовались настоящие теории заговора — это не делает их истиной, но по крайней мере объясняет, почему и другие детали сюжета фанаты воспринимали абсолютно серьёзно. Вот как самые любопытные из этих теорий связаны с миром серии:

**Тамплиеры.** Это рыцарский орден, который был основан в 1119 году небольшой группой энтузиастов во главе с Гуго де Пейном. Первые тамплиеры были бедны как церковные мыши — на двух рыцарей приходилась всего одна лошадь. Впоследствии они постепенно наращивали влияние и число сторонников. Орден стал чрезвычайно богат и обладал множеством привилегий. Во время Крестовых походов они, по распространённому мнению, создали систему банков и контролировали почти всю европейскую экономику. В мире игры тамплиеры спонсировали иллюминатов, были уничтожены и затем воссозданы под чутким руководством Люмина Самана.

**Иллюминаты,** или «просвещённые». Оккультно-философское общество, основанное в XVIII веке группой аристократов и учёных-бунтарей. Их не устраивали многие религиозные догмы и мироустройство в целом, поэтому они решили организовать своё, с пикетом и куртизанками. Это пришлось не по душе церкви, но понравилось тамплиерам, которые стали спонсировать тайное общество. Существует множество теорий заговора, согласно которым многие важные исторические события были срежиссированы иллюминатами — от Великой французской революции до убийства Кеннеди. В Deus Ex иллюминаты обладают почти неограниченной властью и влияют на судьбы мира сего посредством теневых махинаций.

**Убийство Джона Ф. Кеннеди.** Убийство молодого и энергичного 35-го президента США в 1963 году обросло невероятным количеством конспирологических теорий. По официальной версии его застрелил Харви Ли Освальд, который действовал один и никаким орденам не подчинялся. По версии игры, смерть Кеннеди — дело рук тех самых иллюминатов. Он слишком многое узнал об организации и грозился поведать о ней миру, чего тайное правительство допустить никак не могло. Убийство президента заказал самолично глава Совета Пяти Люциус Де Бирс — а заодно на всякий случай оплатил и смерть его брата, Роберта Кеннеди.

**Розуэлльский инцидент и Маджестик-12.** В 1947 году владелец ранчо «Фостер-Плейс» близ американского города Розуэлл стал свидетелем очень странных дел. Раздался грохот, вспыхнул свет, всё затряслось — а на следующий день фермер будто бы обнаружил, что местный пустырь

засыпан блестящими обломками и остатками неведомых технологий. Конспирологи утверждают, что над злополучным ранчо потерпела крушение летающая тарелка, и именно поэтому информация об инциденте была настолько противоречивой. Правительство заявило, что это обычный метеозонд, расходитесь, не на что здесь смотреть. Уфологи утверждают, что для исследования инцидента была создана особая правительственная группа, Маджестик-12. «Великолепная дюжина» будто бы быстро нарастила обороты и стала изучать похожие происшествия по всему миру. Говорят, что Зона 51 — их личный испытательный полигон. В Deus Ex эта организация вошла в состав ордена иллюминатов и обеспечила его секретами инопланетных технологий. Она же создавала искусственные болезни и разрабатывала способы контролировать интернет. Впоследствии Маджестик-12 отделилась от иллюминатов и захватила мировой контроль.

**Бильдербергский клуб.** В 1954 году для решения вопросов мировой экономики был создан особый американско-европейский форум. Он был закрытым, а в состав его участников в разное время входили Ротшильды, Рокфеллеры, американский президент Билл Клинтон и даже российский политик Анатолий Чубайс. Когда в одном месте собирается столько влиятельных людей, это явно происходит *неспроста* — они наверняка обсуждают, как управлять миром в своих интересах. По крайней мере, так думали конспирологи, и то же самое можно было узнать из лора игры. Естественно, по версии Deus Ex, клуб основали иллюминаты, чтобы прибрать к рукам мировые запасы золота, горнодобывающую промышленность и крупнейшие банки.

Майор Джесси Марсел и обломки, найденные во время Розуэлльского инцидента (1947, общественное достояние)





Deus Ex: Mankind Divided, Eidos-Montreal



Разработчики уже и не знали, как ещё намекнуть, кто тут настоящий Икар

решили вернуть Адама Дженсена — слишком уж харизматичным и ярким получился персонаж, чтобы с ним расставаться. ДеМарл, однако, подумывала убить его окончательно, но, очевидно, её удалось переубедить.

Чёрно-золотой стиль Human Revolution канул в Лету, и на смену ему пришла технологичная серо-синяя гамма. Радикально менять дизайн не стали, эпоха Возрождения всё ещё ощущалась там и тут, но после поворотного события в конце предыдущей части внутриигровой мир уже не мог быть прежним. Таким образом, серия плавно подходила к внешнему виду оригинальной Deus Ex, которая по хронологии была следующей. К работе над костюмами привлекли видных дизайнеров — так, например, пальто Адама создавал берлинский кутюрье Эрролсон Хью.

Все усилия разработчиков чуть не свела на нет маркетинговая кампания. Так как сюжет игры был тесно связан с угнетением определённой группы людей, в промоматериалах Mankind Divided активно использовали фразу «механический апартеид». Это не очень понравилось публике, потому как ассоциировалось с реальными событиями, расовой сегрегацией в Южной Африке.

Несмотря на это, Джонатан Жак-Беллет рьяно отстаивал право на использование термина. По его мнению, игра поднимала сложные темы и подсвечивала аналогии с реальностью, и воспринимать её как детское развлечение, высмеивающее трагедии настоящих людей, было бы крайне нелепо. Но беда не приходит одна — следом возмущение вызвала фраза из игры «Aug Lives Matter», которая очень напоминала лозунг борцов с расизмом «Black Lives Matter». Со слов разработчиков, они придумали свой лозунг ещё до появления BLM, и ситуация была очередным пророческим совпадением.

Масла в огонь подлила и алчность студии — сначала пятиуровневый предзаказ с разными бонусами за каждый уровень, а затем и микроплатежи. После релиза в 2016 году игру ругали за недоработки и технические проблемы. Кроме всего прочего, кампания ощущалась слишком короткой и будто бы обрывалась на полуслове. Из неё вырезали целые локации и миссии, и было похоже, что дополнительный контент разработчики оставили для платных DLC и следующей части. Актёр Элайас Туфексис, который озвучивал Адама Дженсена,

говорил, что в ходе работы над игрой историю почти полностью переписали, и спешка тоже не очень хорошо сказалась на продолжительности сценария. В итоге Mankind Divided получила множество наград, но желаемой прибыли так и не принесла.

После выхода студия занялась разработкой дополнений и нового игрового режима Deus Ex: Breach. Это бесплатный аркадный режим о хакере, который взламывает серверы и добывает ценные данные. Речь о полноценном продолжении, конечно, шла, но звучала она всё тише. Изначально разработчики уверяли, что серия не закрыта, но в 2022 году Square Enix продала Eidos Montreal шведской Embracer Group. Новые владельцы тоже вроде бы были заинтересованы в Deus Ex, но после двух лет недоумков и отмазываний продолжение официально отменили. Может, иллюминатам надоело, что их тайные дела постоянно выставляют напоказ?

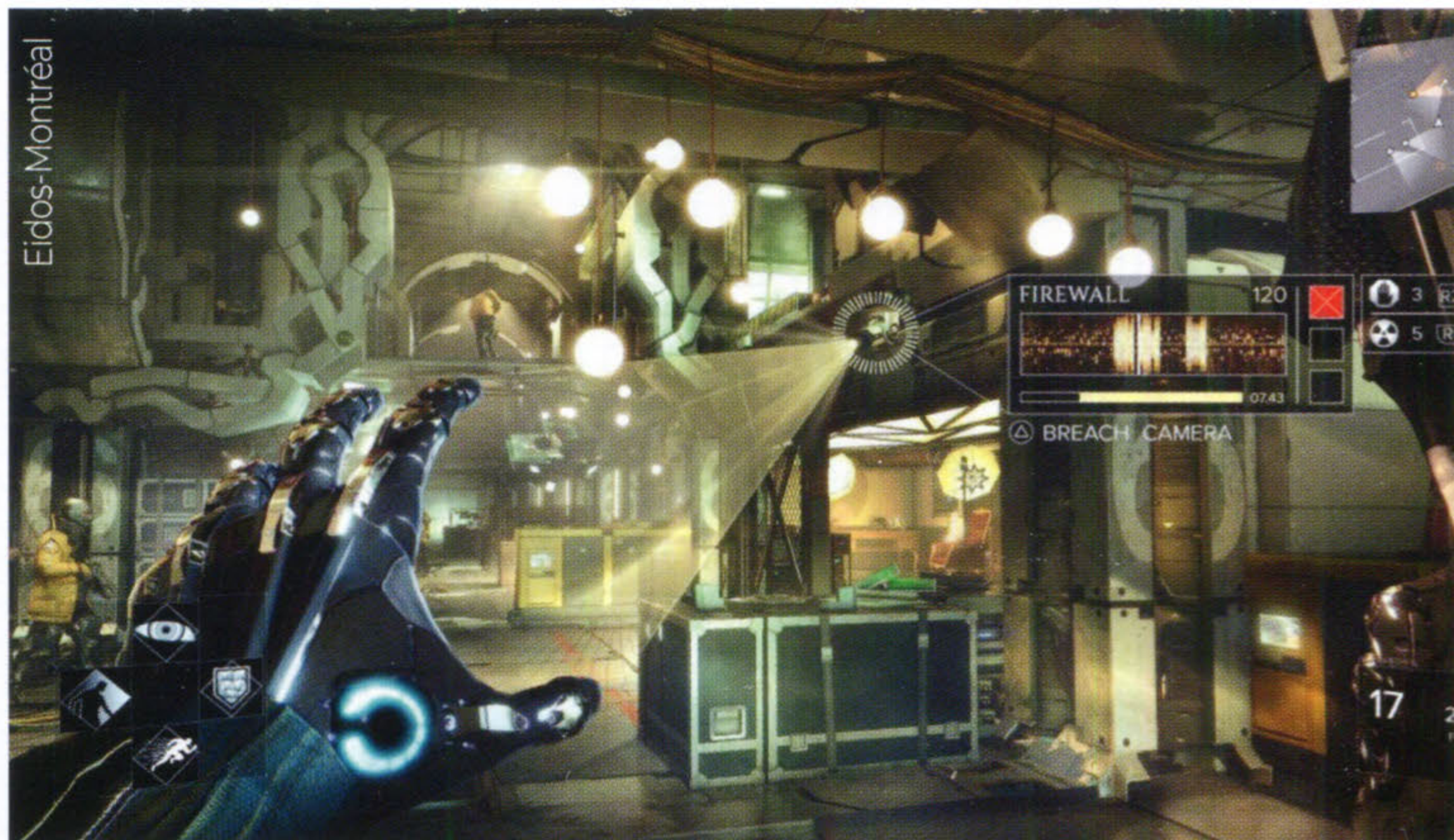
\* \* \*

Серия Deus Ex оказалась важной не только для игровой индустрии, но и для мировой культуры в целом. Она стала ещё одной вехой в развитии киберпанка, одновременно поддерживая его постулаты и развивая их. Всё больше событий, описанных в серии, выглядят пророческими — развиваются искусственный интеллект, кибернетика и нанотехнологии, никуда не девается социальное неравенство. Да и теории заговора не всегда оказываются далеки от истины — несложно поверить, что за мировыми событиями стоит чей-то глобальный тайный план, а может, и не один. Сейчас будущее серии, как и наше с вами, туманно, но надежда на продолжение всё ещё живёт. Перефразируя Адама Дженсена, мы всё ещё просим об этом.

В Deus Ex Go (2016) впервые в серии игр Go появился сюжет



В Deus Ex: Mankind Divided можно было взламывать камеры ещё до того, как это стало мейнстримом (в Cyberpunk 2077)



Square Enix Montreal





Текст: Филипп Молодковец  
Фото: Светлана Докторова

# Я СТОЮ ВЫШЕ ТЕБЯ!

## Варгейм Star Wars: Legion

Отчаянная оборона базы «Эхо» в снегах Хота. Высадка армии клонов на Геонозисе. Вторжение дроидов Конфедерации на планету Набу. Повстанцы и милахи-эвоки, отважно сражающиеся с имперской армией на Эндоре. Бластерные выстрелы, рёв спидеров и искрящиеся вспышки световых мечей. Знакомые с детства герои, ведущие в бой целые армии.

Это те «Звёздные войны», которые мы любим.

Star Wars: Legion — относительно молодая игра, однако с релиза в 2018 году она успела обзавестись большой армией поклонников, обширным модельным рядом и обновлённой редакцией правил. Секрет успеха кроется в современном и динамичном игровом процессе, мастерском переносе сеттинга «Звёздных войн» и демократичной бизнес-модели.



## Из настолок в варгеймы

Legion — это детище компании Fantasy Flight Games (FFG), подарившей миру культовые настолки: «Древний ужас», «Игру престолов», «Властелина колец», «Сумерки империи», «Цивилизацию»... В какой-то момент FFG принялась расширяться в сторону варгеймов. Одним из успешных экспериментов стал скirmiш Star Wars: X-Wing (2012), за которым последовала Star Wars: Armada (2015). Оба проекта выстрелили — возможно, благодаря предварительно окрашенным миниатюрам и динамичным механикам немало людей начали с них свой путь в варгеймах.

При всех достоинствах X-Wing предлагал только бои небольших кораблей в быстрых (и местами лишённых стратегии) матчах. Armada же, напротив, позволяла отыгрывать эскадренные сражения, но долгие партии, большой размер поля и другие нюансы игрового процесса ограничивали её популярность.

И вот в 2018 году Fantasy Flight Games выпустила Star Wars: Legion — свой первый «взрослый» варгейм по наземным сражениям. Миниатюры, которые надо собирать и красить, потребность в полноценном игровом террейне, внушительных размеров армии — всё это было в новинку фанатам FFG, привыкшим двигать несколько кораблей по столу-космосу с редкими картонными астероидами. Но они, как и варгейм-сообщество в целом, быстро оценили динамичный гейм-дизайн. Star Wars: Legion с самого начала ощущалась свежей и быстрой, она не жертвовала глубиной, правила предоставляла

бесплатно, а благодаря размеру армий и ценовой политике вход в неё обходился заметно дешевле, чем в тот же Warhammer 40,000.

Игра стремительно отвоевала себе место под солнцем. Изначально она включала армии Империи и Альянса, но уже в 2019 году был выпущен новый стартер с Республикой и Конфедерацией. Таким образом, Star Wars: Legion охватила самую популярную часть «Звёздных войн» — первые шесть эпизодов, заглянув по пути в некоторые уголки Расширенной вселенной.

Статистику рынка варгеймов не так легко найти, однако, судя по открытым данным, «Легион» то и дело попадал в топ-5 продаваемых игр с миниатюрами в США и Европе. Это было золотое время, но разве после такой эпохи обычно не наступают тревожные дни?

## Эра Atomic Mass Games

В 2020 году Asmodee, родительская компания FFG, объявила, что все игры с миниатюрами по вселенной «Звёздных войн» отдаются под управление другой студии под их крылом — Atomic Mass Games, которая должна была специализироваться на миниатюрах. Ранее эта команда выпустила успешный скirmiш про супергероев Marvel: Crisis Protocol, но этим её послужной список и ограничивался. Вокруг реструктуризации ходило немало тревожных слухов, и они лишь усилились, когда ведущий разработчик и создатель Star Wars: Legion Алекс Дейви объявил, что его не самым красивым образом уволили. И хотя в пресс-релизе сообщалось, что творческий костяк гейм-дизайнеров передаваемых игр перешёл в новую



студию, сообщество было настроено довольно пессимистично.

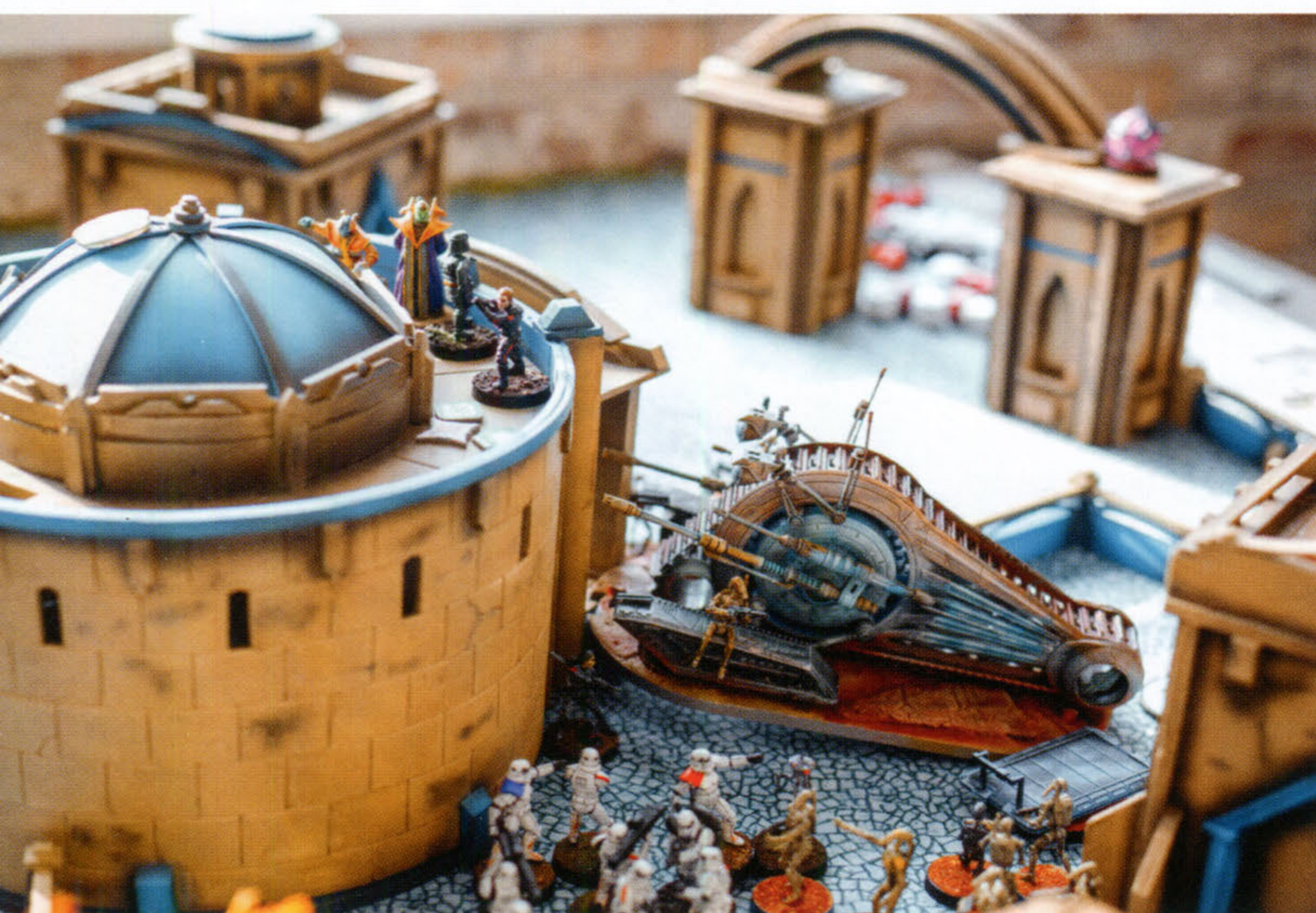
Следующие события обеспокоили игроков ещё больше. Постепенно ослабли, а затем фактически закрылись X-Wing и Armada. Информацию о проектах AMG предоставляла в виде лишь разрозненных постов в соцсетях, что было не сравнить с полноценным сайтом студии FFG и её регулярными превью грядущих релизов. Ещё одной ложкой дёгтя стал анонс скirmiш-игры Star Wars: Shatterpoint — тоже про наземные сражения, но с другими, не совместимыми с SWL миниатюрами. В фанатской среде росли опасения, что Legion могут забросить в пользу нового проекта.

Тем не менее релизы и обновления Star Wars: Legion выходили, и постепенно фанаты убедились, что в планах AMG есть развитие «Легиона» на годы вперёд. Игра жила и эволюционировала, а затем вышла новость о её глобальном изменении. И все снова начали переживать.

«Это не новая редакция», — в один голос уверяли сотрудники Atomic Mass Games летом 2024 года. Скорее всего, потому, что их предыдущий эксперимент, новая редакция X-Wing, эффективно добил и без того чахнувшую игру. Однако обновление для Legion, вышедшее в июле 2024 года, стало самым масштабным за всю историю игры.







Изменение львиной доли правил, системы миссий, способностей юнитов, базового размера армий, количества ходов, а также ребалансировка всех армий — не слишком похоже на промежуточное обновление, не так ли? Де-факто это было не что иное, как новая редакция Star Wars Legion — и она удалась. В апреле 2025 года разработчики наконец признали её второй редакцией официально.

Конечно, при таком масштабе изменений не обошлось без проблем, однако летнее обновление вместе с последующими анонсами и стримами показало два важных момента. Во-первых, AMG научилась делать новые редакции: разработчики исправили почти всё, что не нравилось игрокам. Да, было много неожиданных изменений, но оглядываясь назад, можно уверенно сказать, что большая их часть работает хорошо. Игра стала ещё динамичнее, агрессивнее, масштаб сражений увеличился, а время партии осталось таким же.

Во-вторых, игроки увидели немало ожидаемых релизов в дальней перспективе: само наличие плана на пару лет вперёд вселяет уверенность в будущем продукта.

Мы прошли этап бурного роста и турбулентное время перемен, а сейчас настал период постепенного и вдумчивого развития. Шесть лет спустя Star Wars: Legion продолжает завоевывать сердца игроков по всему миру. Теперь поговорим о том, почему она может завоевать и ваше.

### Секрет успеха

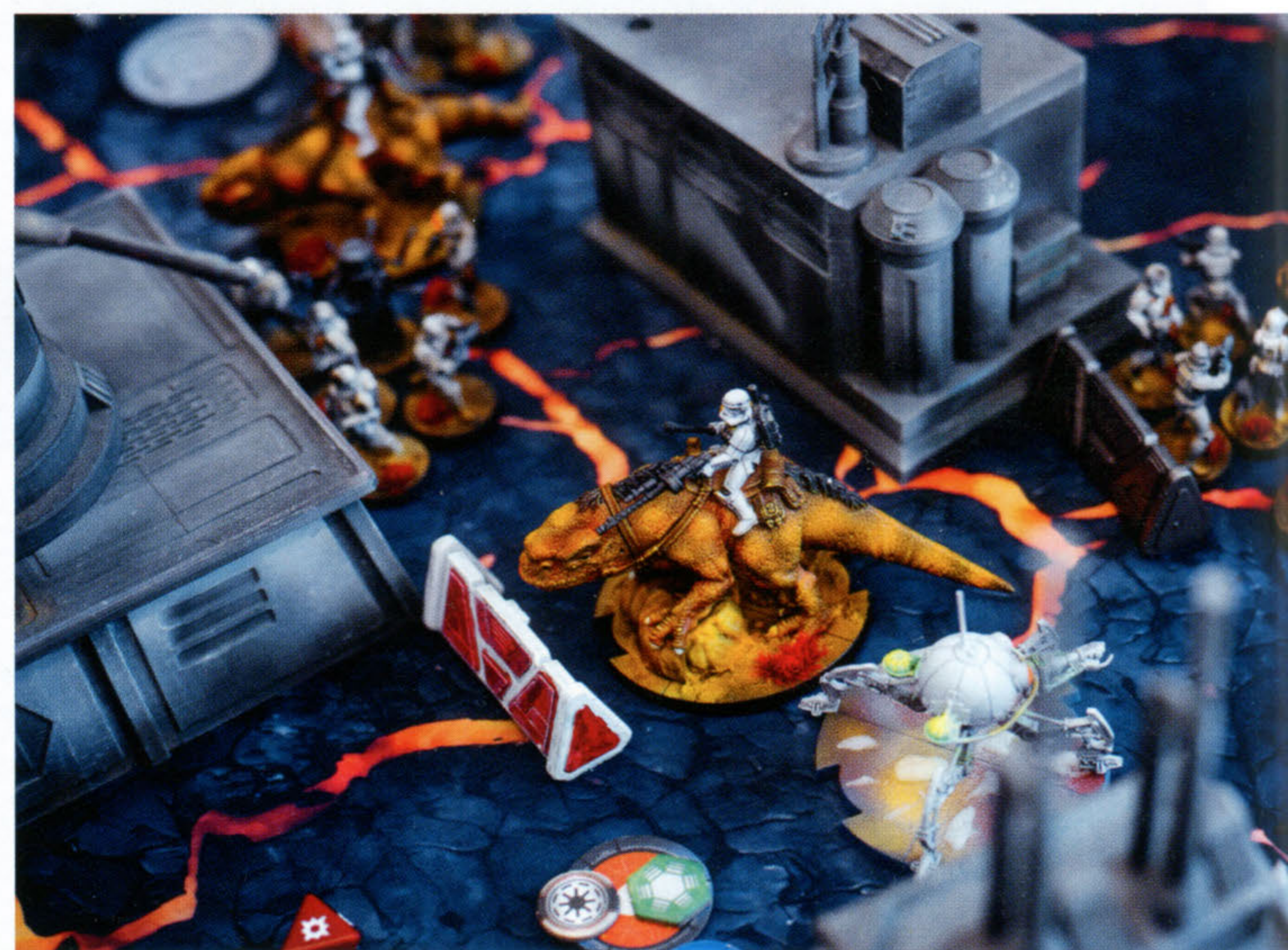
У движка Star Wars: Legion, разработанного ещё FFG, есть ряд отличительных особенностей. Во-первых, игроки вводят в бой подразделения и героев по очереди, благодаря чему в каждый ход появляются новые перемены, побуждая корректировать свои планы и не давая заскучать. Такая динамика обычно присуща скирмишам (или шахматам, да простят

меня шахматисты за такое сравнение), но здесь она работает в полноценном большом варгейме.

Во-вторых, порядок активации отрядов не произвольный: в «Легионе» есть особая механика командных карт и приказов. Не вдаваясь в подробности, отметим, что командные способности ваших героев (и вас как игрока) будут заметно влиять на возможность походить нужным отрядом в нужный момент.

В-третьих, в Star Wars: Legion используются нестандартные кубы. Для кого-то это минус — их ведь нужно покупать! — но на деле особые d8 для атак и d6 для защиты заметно ускоряют игровой процесс, ведь вместо цифры мы оперируем пиктограммами. Всего за одну-две игры даже новички в наскоках осваивают местную стрельбу, а манипуляции с кубами не утомляют.

В-четвёртых, правила упрощены именно там, где это оправдано. Измерения, движение отрядов, определение укрытий — всё это





оптимизировано так, чтобы игра шла как можно быстрее.

Для многих любителей варгеймов создание ростера и коллекционирование — важнейший элемент хобби, порой более важный, чем сам игровой процесс. Система сбора армии Star Wars: Legion предлагает огромное разнообразие. Игрокам доступны четыре основные фракции: Империя, Альянс, Конфедерация и Республика, внутри каждой есть подфракции (батлфорсы), а особняком стоит Теневой Коллектив — батлфорс наёмников. Какую бы фракцию ни выбрал игрок, внутри он обнаружит самых разных героев и типы отрядов: от линейной пехоты до спецназа, от офицеров поддержки до могучих джедаев, от лёгких спидеров до танков. При этом у каждого отряда есть опции улучшений, порой серьёзно меняющие его роль на поле боя. Какие гранаты взять пехоте? Какую турель поставить на танк? Какие умения Силы выдать вашему джедаю или ситху? По вариативности в ростерах «Легион» легко конкурирует с куда более старыми варгеймами. Там, где другие игры делают ставку на количество разных отрядов, Star Wars: Legion берёт уникальностью и многочисленными опциями.

Да, в игровых механиках всё схвачено, но, думаю, большинство игроков изначально привлёк сеттинг. И тут кроется ещё один плюс игры — мастерский перенос «Звёздных войн» в формат варгейма. Вы можете отыгрывать 501-й Легион, армию мишек-людоедов из «Возвращения джедая», варбанду Осколка Империи под предводительством Моффа Гидеона, группу высадки на Скариф из «Изгоя-один»... Если вы что-то видели в основных произведениях «Звёздных войн», то, скорее всего, сможете собрать это в Star Wars: Legion.

Что ещё важнее, оно работает так, как должно. Дарт Вейдер методично прорубается сквозь врагов, разбрасывая противников целыми отрядами, спидер-байки носятся по полю боя, у генерала Кеноби буквально есть командная карта «Ну привет!», штурмовики мажут (если не приказывать им хорошенько прицелиться), а AT-ST с трудом выживает после попадания того самого бронебойного бревна эвоков — герои, отряды, техника в игре ведут себя соответственно лору. Их особенности, знакомые по фильмам, грамотно вписаны в правила. Это часто выливается в кинематографичные моменты прямо на игровом столе, а что ещё нужно, чтобы осчастливить фаната далёкой-далёкой галактики?

## Тёмная сторона Силы

Ладно, давайте слегка поумерим восторг и поговорим об отрицательных сторонах «Легиона». Все они достаточно специфичны, но заслуживают проговаривания.

Для начала, от целых поколений настолок FFG игра унаследовала большое количество «картона». Жетоны самых разных видов, карты, ещё жетоны, ещё карты... Да, все эти компоненты существуют не просто так, они делают нагляднее правила и игровые состояния. В них нет дефицита, а если чего-то и не хватает, всегда можно просто распечатать нужные карты и добыть недорогие жетоны местного производства. Однако если вы ищете абсолютно чистый игровой стол, где есть только миниатюры и террейн, то «Легион» вас разочарует.

Отметим, что игра не слишком балует тех, кто не может прожить и месяца без покупки новой коробочки. Да, в Star Wars: Legion достаточно релизов, но не так много, как в том же Warhammer 40,000. Если «Легион» станет вашей основной игрой и если вы любите коллекционировать, то, скорее всего, захотите собрать несколько армий: играя только за одну фракцию, вы будете получать «всего лишь» несколько наборов в год.

Новичкам стоит знать, что Star Wars: Legion относится к среднесложным играм. Она проще многих более старых и местами архаичных варгеймов, но всё же ей далеко до расслабленного геймплея Warcry или насквозь унифицированных правил Bolt Action. «Легион» — это не только «куда идти» и «в кого стрелять», но и специальные правила и их комбинации.


Порой обновления вызывают вопросы. Например, в апреле случилось неслыханное: из игры убрали императора Палпатина и его стражу! Это

прецедент для «Легиона» (тут любители Warhammer могут с ухмылкой спросить: «В первый раз?»), и, конечно, он никому не понравился. Почему так случилось, разработчики внятно не объяснили, намекнув на «партнёров из LucasFilm». О причинах остаётся только гадать: всё ли дело в недостаточной компетентности AMG (такого персонажа, как Палпатин, нелегко сбалансировать) или в политике держателей франшизы?

Наконец, первые волны релизов SWL включали много миниатюр из ПВХ-материала. Однако теперь все новинки выходят в высококачественном пластике, а все старые миниатюры сейчас как раз переиздаются, так что этот минус фактически устранён.

\* \* \*

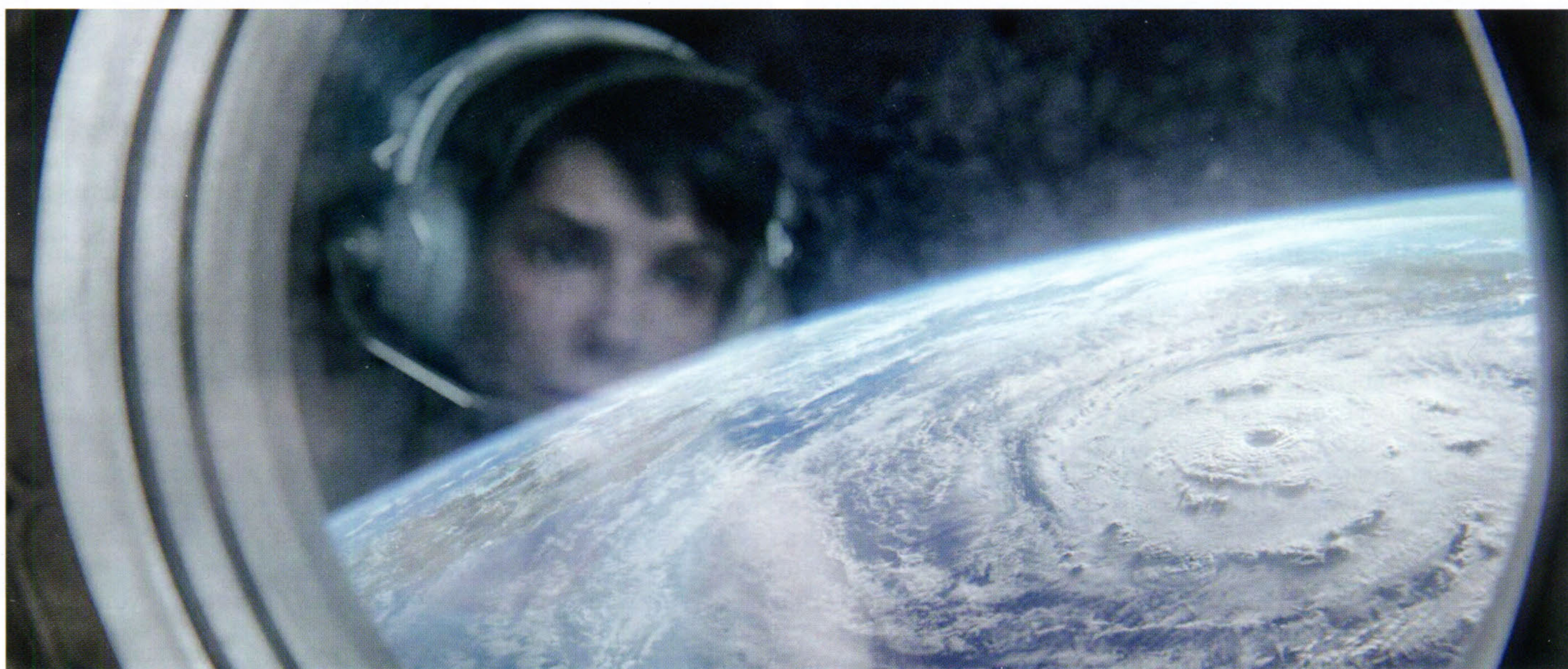
Если, вдохновившись нашей статьёй, вы готовы побежать в ближайший магазин и купить всех штурмовиков под предводительством Дарта Вейдера, самое время остановиться и подумать: с кем вы будете в это играть?

Впрочем, за 6 лет группы игроков в Legion появились почти во всех крупных городах. Во многих ещё и проходят регулярные турниры, встречи, сезонные лиги: например, последний Всероссийский зимний турнир собрал 68 человек. Сообщество игроков достаточно крупное, чтобы не переживать за свои вложения в игру, но одновременно очень ламповое и лояльное к новичкам. Если вы хотите примкнуть к нему, попробуйте попасть на демоигру — это поможет определиться с тем, стоит ли связывать свою жизнь с «Легионом». 

**Посмотреть фотографии с турниров, найти себе компанию для игры, узнать последние новости и проникнуться духом «Легиона» можно в сообществе [vk.com/roger404](https://vk.com/roger404)**







«Гравитация» (2013), Esperanto Filmoj, Heyday Films, Warner Bros. Pictures

Текст: Антон Первушин

# «ЗАБЫТЫЕ» НА ОРБИТЕ

**Истории космических экспедиций,  
застрявших в космосе**

В марте из космоса благополучно вернулся корабль Crew Dragon Freedom, принадлежащий компании SpaceX. На его борту, кроме двух штатных членов экипажа, находились астронавты Барри Уилмор и Сунита Уильямс, которые прибыли на Международную космическую станцию ещё в июне прошлого года. Драматизма ситуации придавало то, что такой длительной миссии для них не планировалось и, по сути, корабль осуществил спасательную операцию. В течение нескольких месяцев средства массовой информации неоднократно иронизировали по поводу того, что астронавтов якобы «забыли» на орбите. Однако в истории космонавтики были и другие случаи, когда приходилось жертвовать тщательно разработанными планами ради того, чтобы вернуть людей на Землю живыми и здоровыми.



## На низких орбитах

После старта внеземной экспансии необходимость организовывать спасательные полёты беспокоила ещё основоположников теоретической космонавтики. Для писателей-фантастов она же стала отличным сюжетообразующим элементом.

Однако конкретика появилась, только когда начались сами космические полёты. У первых одноместных кораблей — советского «Востока» и американского «Меркурия» — была существенная техническая уязвимость: на них устанавливали по одной тормозной двигательной установке. Если бы она вышла из строя, корабль не смог бы самостоятельно сойти с орбиты и его пилот погиб.

Советские специалисты решили проблему выбором орбиты: высота её апогея не превышала 235 км при перигее 180 км. Согласно расчётам, под тормозящим воздействием остатков атмосферы «Восток» бы сам снизился и приземлился в течение 5–7 суток — правда, в произвольном районе. Вот почему на его борту размещали запасы питания, воды и кислорода.

Однако корабль «Меркурий» был слишком мал и не рассчитан на более длительные миссии. Возвращение пилота целиком зависело от надёжности трёх твёрдотопливных двигателей — впрочем, сойти с орбиты позволил бы даже один из них.

Всё же риски сохранялись, и в 1964 году американский авиатор и научный журналист Мартин

Кэйдин выпустил фантастический роман *Marooned* («В плену орбиты»). В нём описывалась драма астронавта Ричарда Пруэтта, на корабле которого отказала двигательная установка целиком. Его спасают с помощью перспективного корабля «Джемини» при участии советского космонавта на «Востоке».

На следующем этапе развития космонавтики надёжность операции схода с орбиты увеличили. На кораблях «Восход», создававшихся на основе «Востоков», устанавливали дополнительные тормозные установки, а на «Джемини» — сразу четыре твёрдотопливных двигателя, при этом он мог ещё и маневрировать в космосе, меняя параметры полёта. В случае сбоя в тормозной установке можно было снизиться, войти в плотные слои атмосферы, где скорость упала бы, а затем благополучно приводниться. Памятуя о романе Кэйдина, американские учёные разработали необходимый манёвр, опробованный 23 марта 1965 года в полёте «Джемини-3». Ближе к концу пятичасовой испытательной миссии астронавты, управляя двигателями ориентации и маневрирования, уменьшили перигей орбиты до 72 км. Впрочем, дожидаться, когда корабль «зароется» в атмосферу, они не стали, и полёт завершился штатно.

Корабли «Союз» и «Аполлон», оснащённые двигателями многократного включения, умели маневрировать ещё лучше, поэтому угроза «застрять» в космосе превратилась



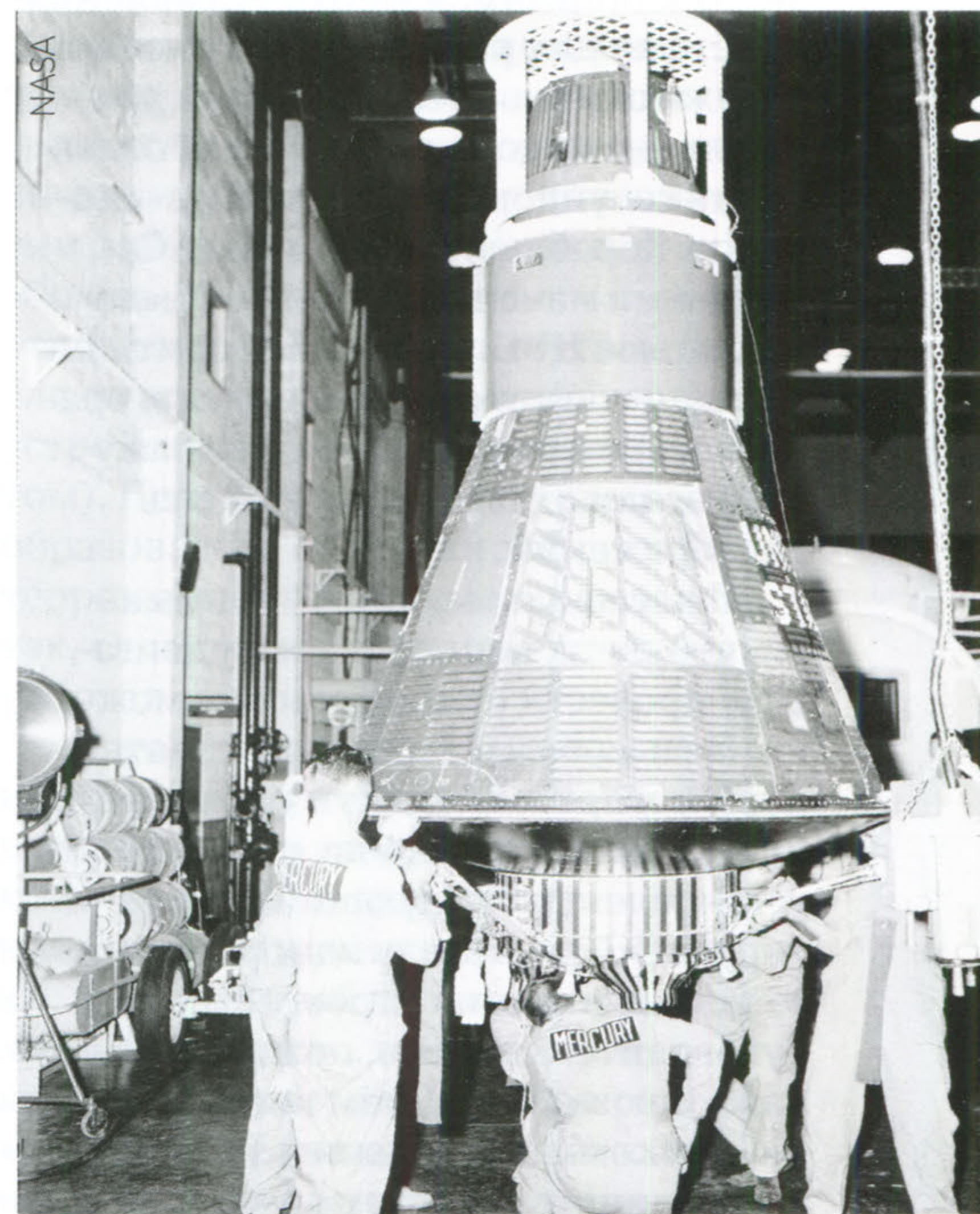
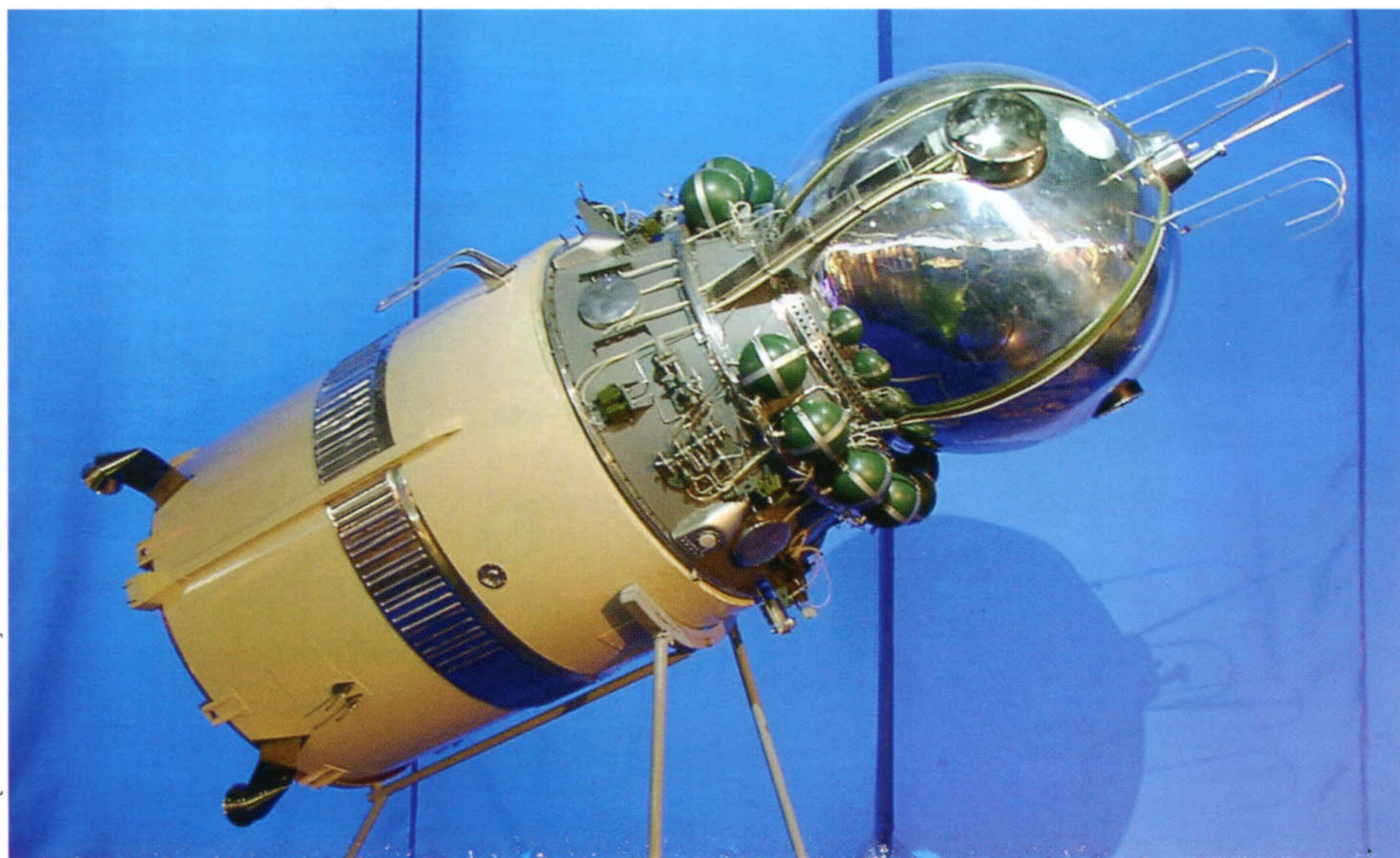
Всего за год до аварии «Аполлона-13» вышел фильм «Отрезанные от мира» (1969), где трое астронавтов застряли в космосе

в гипотетическую. И всё же в ноябре 1969 года на экраны вышел американский фильм «Отрезанные от мира», снятый по мотивам романа Кэйдина (в оригинале у фильма то же название — *Marooned*): в нём пришлось спасать экипаж «Аполлона», подготовив к старту прототип космического «челнока». А менее чем через год, в апреле 1970-го, полёт реального «Аполлона-13» едва не завершился гибелью экипажа. Впрочем, корабль сохранил частичную работоспособность, и астронавты при поддержке наземных операторов сумели вернуться на Землю.

Отсутствие средств спасения в случае «Аполлона-13» заставило NASA задуматься о том, чтобы унифицировать советскую

На случай, если из-за отказа тормозной установки полёт задержится, «Востоки» отправляли с запасами ресурсов на 10 дней...

...А вот на «Меркуриях» для таких запасов банально не хватало места





и американскую космические программы. В результате в июле 1975 года прошёл совместный полёт кораблей «Союз» и «Аполлон», сопровождавшийся двумя стыковками. Однако эта миссия осталась уникальной: проект «Аполлон» был закрыт — и ему на смену пришли крылатые корабли Space Shuttle.

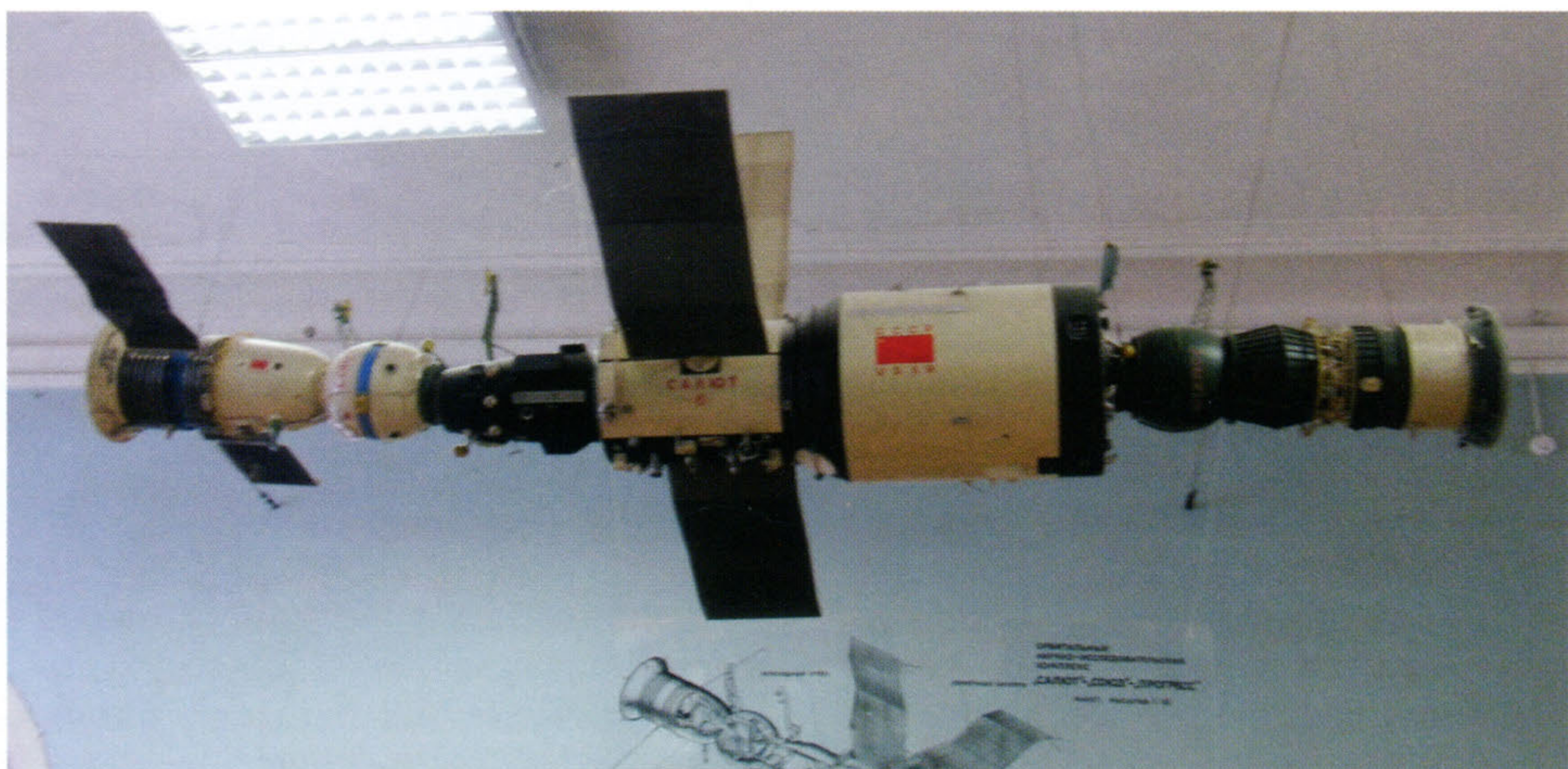
### Третья экспедиция

Со строительством долговременных орбитальных станций космические корабли стали воспринимать по-другому — как транспортные средства, призванные доставлять людей или грузы на станцию и готовые в любой момент, включая аварийные ситуации, вернуть экипаж на Землю.

На новом этапе главной проблемой оказались трудности стыковки: это проявилось, например, во время третьей основной экспедиции на станцию «Салют-6». Корабль «Союз-32» с командиром Владимиром Ляховым и бортинженером Валерием Рюминым стартовал 25 февраля 1979 года. Космонавты должны были не только выполнить программу научных экспериментов, но и принять две экспедиции посещения: советско-болгарскую и советско-венгерскую. Корабль успешно пристыковался к станции, и экипаж приступил к текущим ремонтным работам, приводя её в порядок.

10 апреля был запущен «Союз-33» с Николаем Рукавишниковым и болгарским космонавтом Георгием Ивановым. В течение суток всё шло нормально. Корабль успешно приблизился к станции, и Центр управления полётами дал разрешение включить сближающе-корректирующий двигатель — тот должен был отработать шесть секунд, но на третьей остановился. Корабль прошёл мимо «Салюта-6» и начал медленно от него удаляться. ЦУП решил повторить попытку — двигатель включился и сразу же снова выключился. Экипажу приказали отдыхать, дожидаясь распоряжений.

И космонавты, и ЦУП понимали, что из-за неисправности двигателя провести стыковку невозможно. Нельзя будет его использовать и для того, чтобы свести корабль с орбиты. На этот случай на «Союзе» был установлен дублирующий корректирующий двигатель одноразового использования. Утром 12 апреля руководитель полёта, поздравив экипаж «Союза-33» с Днём космонавтики, дал команду включить дублирующий двигатель. Для нормального



Из-за отказа сближающе-корректирующего двигателя экипаж «Союза-33» не мог ни пристыковаться к станции «Салют-6», ни спокойно сойти с орбиты

спуска нужно было, чтобы тот отработал 188 секунд, но он не отключился, и Рукавишников вручную остановил его на 213-й секунде. Корабль вошёл в атмосферу по баллистической траектории, из-за чего космонавты испытали экстремальные перегрузки — более чем 10 g.

Если бы дублирующий корректирующий двигатель не сработал, космонавты могли бы воспользоваться маломощными двигателями причаливания и ориентации и добиться снижения их многократными включениями. Однако тогда трудно было бы предсказать, где приземлится спускаемый аппарат.

Хотя экипаж «Союза-33» благополучно вернулся домой, у специалистов возникли сомнения

в исправности корабля, на котором прибыла третья основная экспедиция: его двигатели поступили из той же партии. Из-за этого всю программу полёта было решено перекроить: советско-венгерскую экспедицию посещения отменили и отправили вместо неё беспилотный «Союз-34», доработав и тщательно проверив его двигатели. В то же время космонавтам, оставшимся на «Салюте-6», поручили выполнить эксперименты, подготовленные болгарскими учёными; необходимые материалы для этого на станцию доставил грузовой корабль «Прогресс-6».

8 июня грузовик отстыковался, а уже через 12 часов его место на станции занял «Союз-34», стартовавший двумя сутками ранее. Проверив его, космонавты обнаружили неисправность в пульте управления, и им пришлось поменять один

Ляхов и Рюмин смогли вернуться на Землю в спускаемом аппарате «Союза-34», проведя в космосе чуть меньше полугода





из блоков на аналогичный из «Союза-32». 13 июня старый корабль был отстыкован, а его спускаемый аппарат успешно приземлился под автоматическим управлением.

Экипаж третьей экспедиции провёл на орбите 175 суток — на пять дольше, чем планировалось, и установил абсолютный рекорд продолжительности полёта. Кстати, незадолго до его возвращения в августе 1979 года западная пресса распространяла зловещие слухи, будто бы космонавты находятся «в плену орбиты», и советовала обратиться за помощью к американцам. Те, впрочем, всё равно помочь бы ничем не смогли: до первого полёта шаттла «Колумбия» оставалось почти два года.

## Пожар на старте

В апреле 1982 года на орбиту была выведена станция «Салют-7»; первая основная экспедиция в составе Анатолия Берёзового и Валентина Лебедева провела на ней 211 суток, в целом выполнив намеченную программу. Проблемы начались у сменщиков.

20 апреля 1983 года стартовал корабль «Союз Т-8» с Владимиром Титовым, Геннадием Стрекаловым и Александром Серебровым на борту. Сразу после отделения третьей ступени обнаружилась серьёзная неисправность: штанга параболической антенны в системе сближения и стыковки «Игла» после раскрытия не дошла до рабочего положения. Космонавты попытались пристыковаться к станции в ручном режиме, но безуспешно, и они пошли на посадку.

Из-за неудачного полёта план второй основной экспедиции пересмотрели, разделив на два этапа продолжительностью 50 и 100 суток. 27 июня запустили «Союз Т-9» с Владимиром Ляховым и Александром Александровым. Несмотря на то что после выхода на орбиту одна из панелей солнечных батарей не раскрылась, корабль всё же добрался до станции — «на одном крыле», как шутил позднее Ляхов. Космонавты пристыковались, прошли на «Салют-7» и приступили к экспериментам.

Второй экипаж экспедиции должен был стартовать в середине



Прибежищем для космонавтов стал однажды и «Салют-7» — причём среди «застрявших» опять оказался Владимир Ляхов. К слову, его возвращение из третьей экспедиции — на станцию «Мир» — тоже было сопряжено с проблемами

августа, но сроки перенесли: требовалось выяснить, почему не раскрылась панель батареи, и усовершенствовать конструкцию. Запуск очередного корабля назначили на 26 сентября, однако во время заключительных операций, примерно за полторы минуты до расчётного времени старта, на ракете-носителе «Союз-У» загорелся элемент в системе подачи топлива в газогенераторы турбонасосных агрегатов. Пожар распространился на ракетные блоки. Заметив нештатное развитие ситуации, руководитель пуска Алексей Шумилин выкрикнул пароль-команду: «Днестр!» Два офицера-оператора нажали специальные кнопки на своих пультах, после чего заработал двигатель системы аварийного спасения. Тот увёл головной блок со спускаемым аппаратом, в котором находились космонавты, от гибнущей ракеты. Стартовая площадка № 1 («гагаринский» старт) космодрома Байконур была разрушена, но космонавты Владимир Титов и Геннадий Стрекалов, к счастью, уцелели. Информацию об аварии тогда засекретили, и первые сведения о ней опубликовали только в 1987 году.

Программу экспедиции снова пришлось менять: полёт первого экипажа продлили, поручив ему провести эксперименты, которые готовились для второго, включая выходы в открытый космос. Ляхов и Александров вернулись домой 23 ноября, проведя на орбите почти 150 суток.

## «Дырка» в корабле

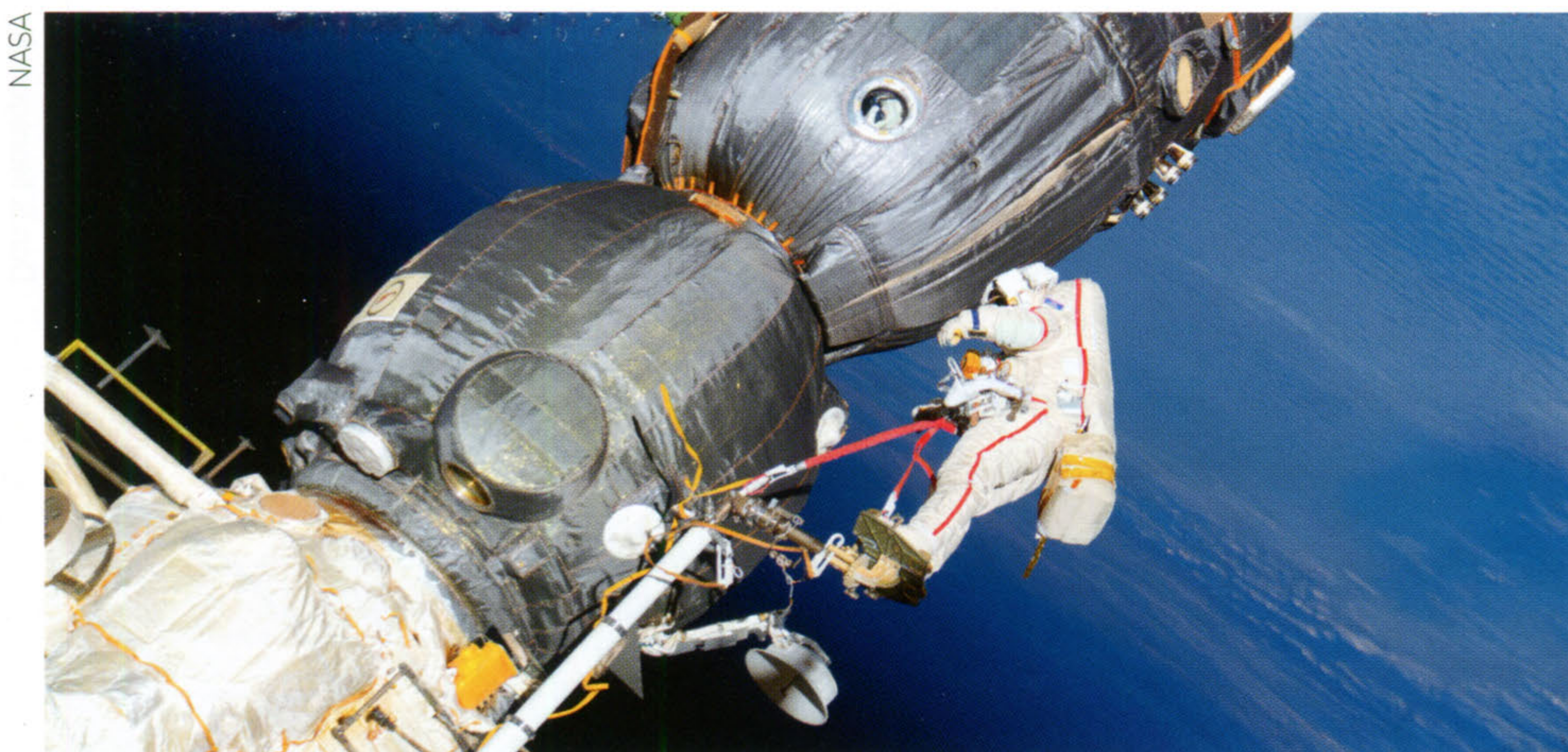
В июне 2018 года на Международной космической станции начала работу 56-я долговременная экспедиция. В ней участвовали американские астронавты Эндрю Фейстел и Ричард Арнольд, а также российский космонавт Олег Артемьев, прибывшие туда на корабле «Союз МС-08». 8 июня к ним присоединился экипаж «Союза МС-09»: Сергей Прокопьев, немецкий геофизик Александер Герст и американка Серина Ауньон-Чэнселлор.

Работа шла своим чередом, когда в ночь с 29 на 30 августа средства объективного контроля зафиксировали снижение давления воздуха внутри станции. Поскольку предполагаемая утечка была незначительной (0,8 мм рт. ст. в час), ЦУП даже не стал будить экипажи. Утром скорость снижения увеличилась до 4 мм рт. ст. в час, и обитатели станции начали искать причину, поочередно изолируя модули. В конце концов они добрались до бытового отсека «Союза-09». Герст заметил маленькое отверстие в полке шпангоута корабля за ассенизационно-санитарным устройством (проще говоря, туалетом). Предположение, что «дырка» образовалась от столкновения с метеороидом, отвергли: она выглядела так, словно кто-то внутри отсека поработал сверлом.

Посоветовавшись с ЦУПом, космонавты заклеили отверстие каптоновой лентой, но воздух продолжал утекать. Тогда было решено вставить в отверстие кусочек марлевой салфетки, пропитанный эпоксидной смолой. Это помогло, но оставался открытым вопрос: кто и когда проделал «дырку»? Всё указывало на её «земное» происхождение — она могла

Несмотря на то что одна из панелей солнечных батарей не раскрылась, «Союз Т-9» всё же добрался до станции — «на одном крыле»





Чтобы специалисты на Земле могли сделать хоть какие-то выводы о происхождении отверстия в «Союзе МС-09», российские космонавты тщательно изучили аппарат снаружи

появиться в цеху во время финальной сборки или проверок на контрольно-испытательной станции. Однако изготовители корабля не признали ошибку: вместо этого они выдвигали различные версии вплоть до обвинения американских членов экспедиции в диверсии. Также не было ясности, почему утечка началась не сразу, а через 85 дней после старта корабля.

Конечно, «дырка» больше не угрожала безопасности космонавтов: при сходе с орбиты бытовой отсек «Союза» отделяется от спускаемого аппарата. Но тогда он сгорит в атмосфере, а специалистам, расследовавшим инцидент, очень хотелось получить хоть какие-то улики. Поэтому было решено изучить отверстие с другой стороны, выйдя в открытый космос. Этим планировалось заняться после прилёта следующего корабля.

11 октября с космодрома Байконур стартовал «Союз МС-10» с Алексеем Овчининным и Тайлером Хейгом. На 118-й секунде полёта один из боковых блоков первой ступени не отошёл штатно от второй центральной ступени; он скользнул по корпусу ракеты-носителя, а затем ударил по баку горючего, разрушив его. Стабилизация ракеты была потеряна, двигатели отключились, а сработавшая система аварийного спасения отделила головной блок с кораблём и увела их в сторону. Полёт космонавтов завершился через 20 минут после старта.

После аварии программу экспедиции пересмотрели — не столь критично, как в прошлые годы, но возвращение на Землю экипажа «повреждённого» корабля всё же отложили.

Кто просверлил отверстие в бытовом отсеке «Союза-09», широкой общественности до сих пор неизвестно: информацию об этом «Роскосмос» не разглашает



3 декабря был запущен «Союз МС-11» с Олегом Кононенко, канадцем Давидом Сен-Жаком и американкой Энн Макклейн. 11 декабря Кононенко и Прокопьев всё-таки вышли в открытый космос и нескольких часов работали на бытовом отсеке «Союза МС-09». Они вскрыли экранно-вакуумную теплоизоляцию и противометеоритную защитную панель, после чего изучили выходную часть отверстия и взяли с него пробы «жёлтой неизвестной субстанции».

Экипаж «Союза МС-09» успешно приземлился 20 декабря 2018 года после 197 дней пребывания на орбите — на неделю позже запланированного срока. В сентябре следующего года тогдашний глава «Роскосмоса» Дмитрий Рогозин заявил, что причина появления отверстия в бытовом отсеке установлена, но не подлежит разглашению.

## Операция спасения

В декабре 2022 года на МКС работала 68-я долговременная экспедиция. На станции были две команды: четыре члена экипажа американского корабля Crew Dragon Endurance и экипаж «Союза МС-22» («К. Э. Циолковский») — Сергей Прокопьев, Дмитрий Петелин и Франсиско Рубио.

15 декабря, когда Прокопьев и Петелин собирались выйти в открытый космос, на «Союзе» возникла аварийная ситуация: резко упало давление в его системе охлаждения, при этом видеокамеры засняли, как из корабля бьют «фонтаны» теплоносителя. Специалисты в ЦУПе проанализировали информацию, переданную космонавтами, и быстро выяснили причину аварии: обшив-ка приборно-агрегатного отсека «Союза» повреждена, а внешний контур системы охлаждения потерял герметичность. Возникло предположение, что это произошло из-за столкновения с микрометеороидом или космическим мусором.

Почти сразу появились слухи, что температура внутри «Союза МС-22» неконтролируемо растёт (поднимается выше 50 °С) и скоро космонавты просто не смогут зайти внутрь, а оборудование придёт в негодность. Но если корабль «умрёт», а на самой МКС произойдёт ещё какое-нибудь крупное чрезвычайное происшествие, космонавты будут обречены. Значит, требуется быстро решать: либо экипаж «Союза» немедленно занимает места в корабле, отстыковывается и совершает экстренное приземление, либо остаётся



на станции, наблюдая за развитием ситуации, чтобы подручными средствами попытаться всё исправить.

Пресс-служба «Роскосмоса» опровергла слухи, сообщив, что температура внутри «Союза» остаётся в пределах нормы (30 °C), поэтому нет необходимости в срочной эвакуации. Чтобы температура не поднялась выше, космонавты отключили часть систем корабля и протянули внутрь вентиляционный воздуховод, через который холодный воздух нагнетался из бортовой системы кондиционирования МКС.

Руководство NASA предложило помочь с эвакуацией — экстренно подготовить к полёту один из кораблей Crew Dragon в качестве спасательного средства, однако Юрий Борисов, к тому времени возглавивший «Роскосмос», отклонил этот вариант, заверив, что наши специалисты справятся своими силами. В январе 2023 года Совет главных конструкторов рекомендовал вернуть «Союз МС-22» на Землю без экипажа и как можно скорее запустить «Союз МС-23» в беспилотном варианте, чтобы тот заменил аварийный корабль в составе МКС.

Не дожидаясь, когда российская сторона решит проблему, специалисты NASA придумали, как переоборудовать пристыкованный к станции Endurance, чтобы разместить там не четырёх, а пять человек. Астронавты перенесли индивидуальный ложемент Франсиско Рубио из «Союза» и начали его монтаж на своём корабле. Предполагалось, что в случае общей эвакуации пятеро членов экспедиции покинут МКС на Crew Dragon, и тогда шансы на успешное возвращение двух космонавтов на «Союзе» повысятся за счёт снижения теплоизлучения внутри корабля.

Работа по программе на станции возобновилась, но вскоре произошёл новый инцидент. В начале февраля космонавты готовили к отстыковке грузовой корабль «Прогресс МС-21». 11 февраля произошла утечка из системы терморегулирования корабля, причём характер аварии был такой же, как у «Союза МС-22». Казалось невероятным, что метеороиды не врезаются в любые попавшиеся на пути предметы, а «выбирают» одни и те же чувствительные агрегаты российских космических кораблей. Возникло подозрение, что при подготовке к старту контролёры пропускают некий технический брак. Чтобы исключить аварии в будущем, требовалось поднять документацию и проверить, насколько обоснованными были изменения, внесённые в конструкцию кораблей при их усовершенствовании.


Космонавты успели закрыть «Прогресс», но времени детально его исследовать не оставалось: скоро его должен был заменить «Союз МС-23». Грузовик бегло осмотрели видеокамерами, установленными на манипуляторе американского сегмента МКС, отстыковали от станции, ещё раз засняли с разных ракурсов и 19 февраля затопили в океане. На снимках хорошо видны отверстия на поверхности «Прогресса», в том числе на радиаторе приборно-агрегатного отсека и панелях солнечных батарей. Их никак нельзя было объяснить производственным дефектом, поэтому специалисты пришли к выводу, что «повреждение вызвано внешним воздействием» — вероятно, метеорным потоком Геминиды, сквозь который наша планета проходила в ночь на 15 декабря 2022 года. Сколько-то твёрдых космических частиц задержалось на околоземной орбите, они сталкивались с МКС,

## Видеокамеры засняли, как из «Союза МС-22» бьют «фонтаны» теплоносителя

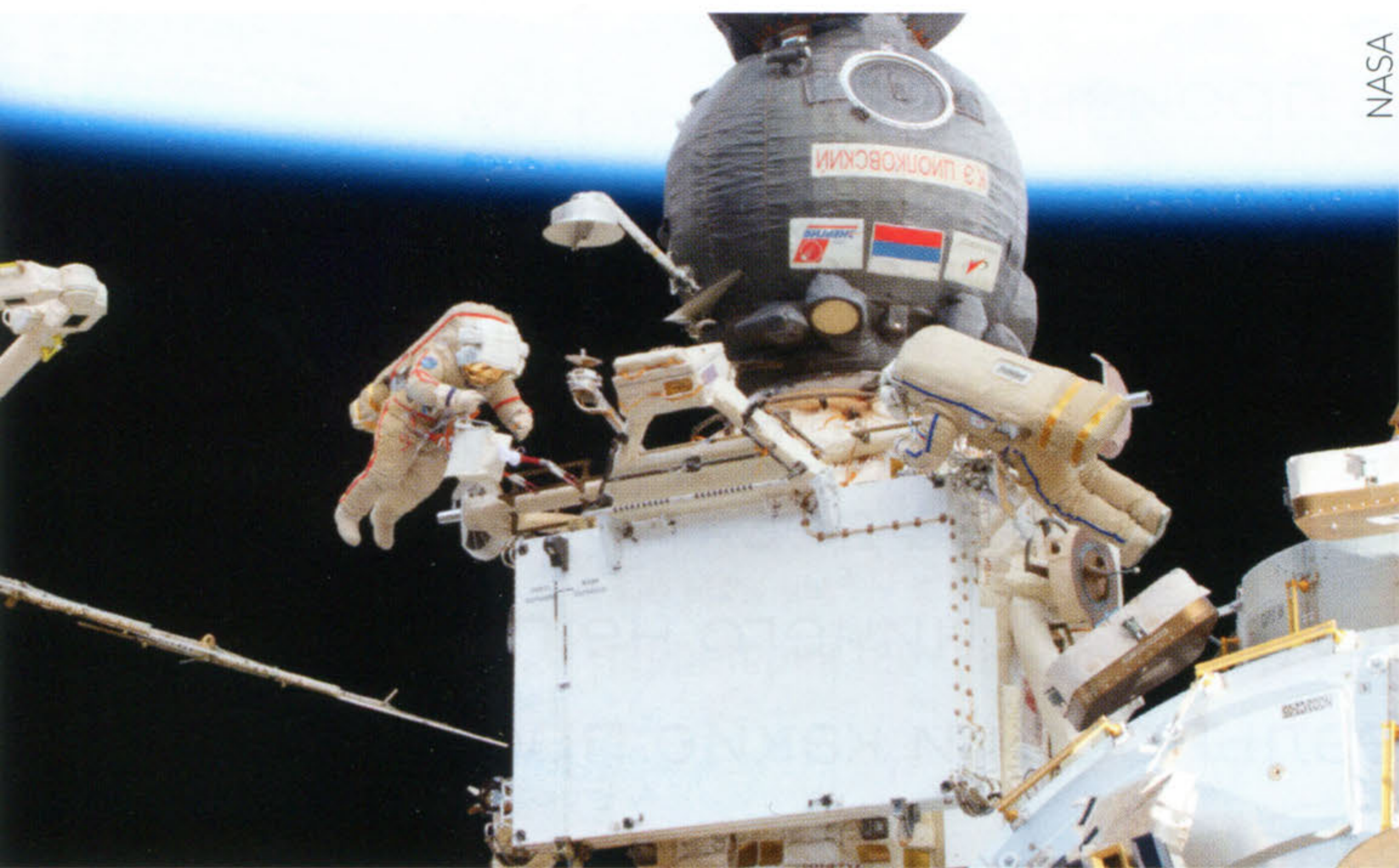
но «бомбардировку» заметили, только когда оказались повреждены уязвимые части «Союза» и «Прогресса».

Очередное приключение завершилось благополучно. 26 февраля «Союз МС-23» пристыковался к МКС. После всех проверок в него перенесли ложементы экипажа с пострадавшего корабля. 28 марта спускаемый аппарат «Союза МС-22» вернулся на Землю, доставив результаты научных экспериментов и заменяемое оборудование станции. 15 сентября на орбиту отправился корабль «Союз МС-24» с новым экипажем, а 27-го Прокопьев, Петелин и Рубио успешно приземлились в спускаемом аппарате «Союза МС-23». Из-за аварии они стали рекордсменами, задержавшись в космосе намного дольше обычного — 370 суток 21 час 22 минуты. Это самый длительный полёт, совершённый по программе МКС.

\*\*\*

История аварийных ситуаций на орбите показывает, что задержка с возвращением Барри Уилмора и Суниты Уильямс, которые провели на орбите больше девяти месяцев вместо запланированной недели, событие не уникальное. Похожие инциденты уже случались и, вероятно, будут случаться в дальнейшем. Пилотируемая космонавтика остаётся опасным и трудным делом — но никто ведь и не обещал, что будет легко. 

«Союз МС-22» и «Прогресс МС-21», вероятно, попали под «обстрел» частиц из метеорного потока Геминиды







Текст: Зоя Чернова

# О ДИВНЫЙ ЭКОМИР

## Экология будущего в настоящем

Несмотря на то что большая часть произведений о будущем далека от утопии, в них нет-нет да и проскочат общечеловеческие фантазии о более экологичном мире. Море, где города похожи на парки, мусор перерабатывается или вовсе не производится, а человечество впервые за десятки тысяч лет живёт в полной гармонии с природой, ничего не потеряв в комфорте. Возможно ли это в реальности и какие предтечи дивного нового мира есть уже сейчас?



Проблема загрязнения окружающей среды возникала на заре буквально каждой цивилизации: от Древней Индии до Древнего Рима. Когда такие свалки истории наконец раскапывают, они становятся настоящей находкой для археологов — прямым свидетельством того, каким был быт, кулинарные предпочтения и торговые взаимоотношения в далёкие времена.

Нынешние свалки превышают по масштабам свалки прошлого. Возможно, они когда-нибудь и станут сокровищами для археологов будущего, но сейчас сильно отравляют жизнь и нам самим, и другим видам на нашей планете. В последние годы государственные, коммерческие и общественные организации всё больше внимания уделяют популяризации концепции 3R: reduce, reuse, recycle (сокращать, повторно использовать, перерабатывать). Но перемены происходят слишком медленно. По данным портала Our World in Data, в период за один 2019 год реально отправилось на переработку всего 9 % мирового пластика, тогда как 49 % оказалось на свалке, а 19 % — сожжено. Оставшиеся 23 % были потеряны — путь этих отходов не смогли отследить с достаточной достоверностью. В 2022 году ситуация чуть изменилась, но не в сторону переработки:

ей подверглись те же 9 %, сожгли уже 34 %, а 40 % захоронили на свалке. Впрочем, в 2000 году статистика выглядела ещё хуже: переработано было лишь 4 % пластика.

Как можно ускорить утилизацию отходов в мировом масштабе? Какие инновационные материалы и методики способны помочь очистить загрязнённую землю, воду и воздух — или хотя бы не загрязнять их ещё больше?

## Микромир на страже планеты

Идея городов и сообществ будущего, в которых человечество сумело не только прийти к гармонии, но и восстановить уже сломанное и отравленное, не нова. Можно вспомнить игру Horizon Zero Dawn, где разработчики проекта «Новый рассвет» проектировали машины для восстановления и фильтрации мира, или настолку «Earthborne. Рейнджеры», где человечество достигло техносимбиоза в отношениях с остальными видами.

Воплотить подобные концепции в реальности, конечно, сложно, но, если начать с малого, есть шанс добиться больших перемен. Причём начать буквально с самого малого: с бактерий. Уже сейчас выявлены штаммы,

## За 2019 год отправилось на переработку всего 9 % мирового пластика

чрезвычайно перспективные в области разложения углеводородов, — они потенциально способны избавить мир от страшных последствий разлива нефти и мазута. Первыми заметили *Mycobacterium phlei*, *Corynebacterium xerosis* и *Lactobacillus casei* — и сейчас рассматривают их как эффективных разрушителей углеводородов.

Подобным образом использовать можно и опасные болезнетворные бактерии: в частности, представителей рода *Pseudomonas* — *P. aeruginosa* (синегнойная палочка) и *P. putida*. Одно из исследований показало, что за 21 день штаммы разлагали отдельные фракции моторного масла более чем на 90 %!

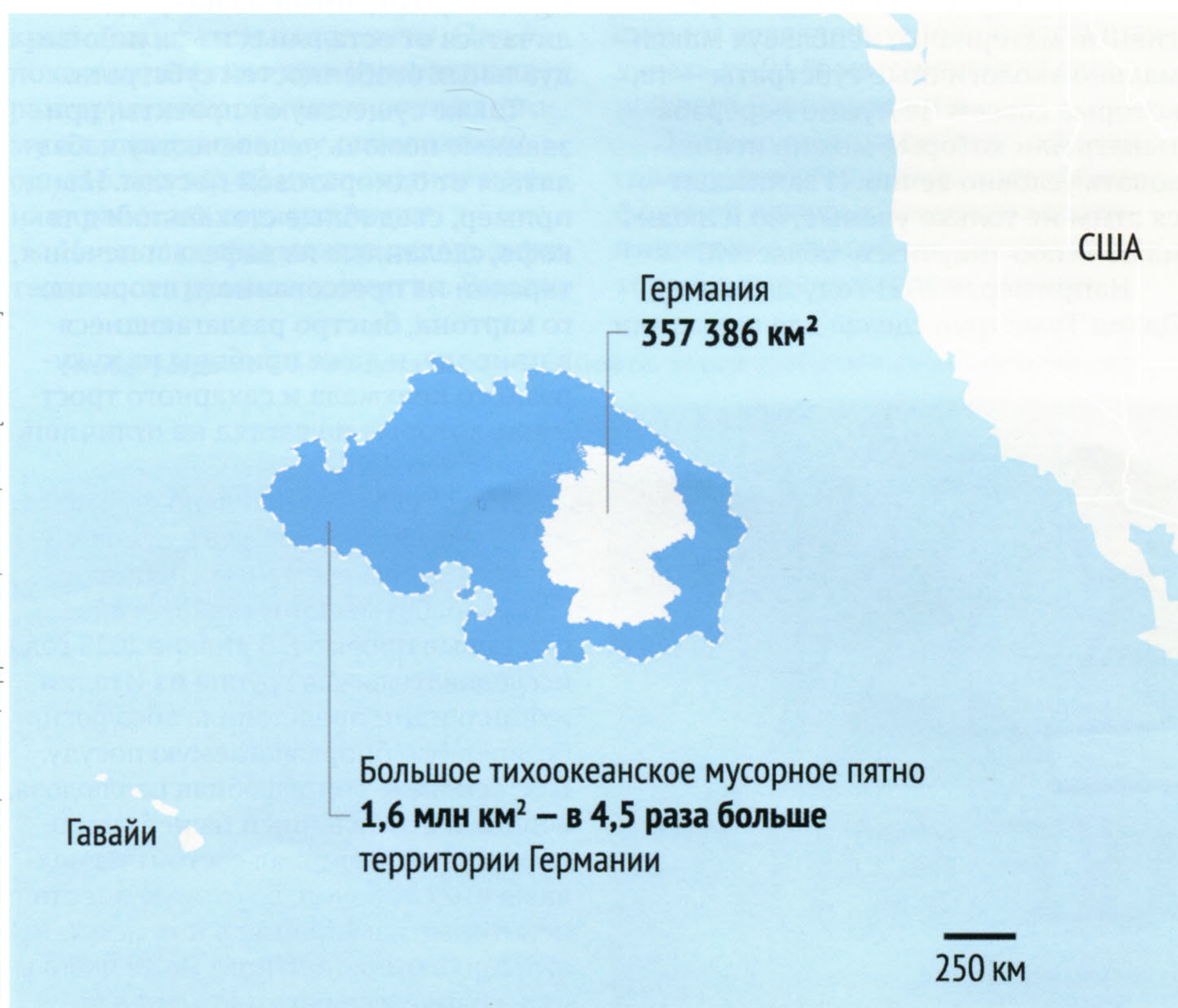
Морские бактерии *Alcanivorax borkumensis* тоже оказались способны расщеплять углеводороды — в частности, содержащиеся в машинном масле, чистой нефти и дизельном топливе. В запасе у *A. borkumensis* целый арсенал ферментов, подходящих для разных углеводородов. Причём их эффективность довольно высока: за неделю ферментный комплекс справился с 73 % дизельного топлива, 82 % моторного масла и 88 % нефти в загрязнённой почве.

Не отстают от своих родственников и археи: найденные в Мексиканском заливе *Methanohalobium* превращают в метан длинноцепочечные алканы (такие входят в состав нефти), а реакция идёт при полном отсутствии кислорода. Археи *Argoarchaeum* и *Syntrophoarchaeum* тоже перерабатывают алканы, но короткоцепочечные, причём для этого они вступают в симбиотические взаимоотношения с бактериями. Проблема с археями — и, в частности, с *Methanohalobium* — в том, что их крайне сложно культивировать в лаборатории, так что эту задачу ещё предстоит решить.

Бактерии могут быть полезны и в борьбе с лишним пластиком. В уже упоминавшемся роду *Pseudomonas* есть пока ещё малоизученный штамм, близкий родственник *P. putida*. Он способен перерабатывать олигомеры полиуретана и его мономеры и использовать их как важнейший источник всех необходимых ему соединений, от углерода до азота.

Для борьбы с полистиролом и полиэтиленом предлагают использовать личинок мучного

Большое тихоокеанское мусорное пятно — огромный остров из антропогенного мусора. Оно почти полностью состоит из пластика, который встраивается в пищевые цепочки водных обитателей и в итоге попадает в организмы людей





хрущака и восковой моли. Бактерии в их желудочно-кишечном тракте невероятно эффективно их перерабатывают: почти половина полистирола, прошедшая ЖКТ хрущака, становилась углекислым газом! А моль, поедая полиэтилен, довольно быстро превращала его в этиленгликоль — всё при помощи бактерий *Enterobacter asburiae* и *Bacillus sp.*

Бактерии *Ideonella sakaiensis* штамма 201-F6 применяют для метаболизма распространённый полиэтилентерефталат (ПЭТ). Для этого им нужно два фермента: первый позволяет разложить полимер до мономера, а второй превращает мономер в терефталевую кислоту и этиленгликоль.

Все эти бактерии появились на свет в процессе естественной эволюции, но их ведь можно усовершенствовать в лаборатории! Шотландские учёные в 2021 году немного «переделали» метаболические пути кишечной палочки, добавив ей гены нескольких новых ферментов, после чего палочка смогла превращать упомянутую терефталевую кислоту... в пищевой ванилин — тот самый, который добавляют в выпечку! Чем не безотходное производство? Причём после оптимизации учёным удалось добиться неплохого КПД: 79 % выхода ванилина из терефталевой кислоты — это в 157 раз лучше, чем в исходном варианте.

А ещё можно пойти примерно по тому же пути, по какому идут разработчики вакцин, — вовсе избавиться от бактерии, оставив только действующие вещества — ферменты, разлагающие пластик. Самые любопытные для разработки те самые два ПЭТ-разлагающих фермента — РЕТ-аза и МНЕТ-аза (они перерабатывают пластик

Правило 3R уже известно по всему миру, но следуют ему, мягко говоря, не все и не всегда

в терефталевую кислоту и этиленгликоль). Вариантов использования этих ферментов масса. Во-первых, можно сделать химерный белок, объединяющий две функции. Во-вторых, добавить к ферментам модификаторы, ионы металлов и органические растворители (такой способ предложили китайские учёные). Активность РЕТ-азы от этого возрастает не сильно (в 1,1 раза), зато показатели МНЕТ-азы улучшаются аж в 2,3 раза!

Есть и третий способ «объединить» ферментативные активности. В 2024 году группа из США сделала из РЕТ-азы и МНЕТ-азы своеобразный шарик, «слепив» их с помощью наночастиц. Эффективность разложения ПЭТ от этого увеличилась в 2,5 раза по сравнению со свободными ферментами, а главное — такой «шарик» можно использовать повторно.

В конце концов, можно модифицировать существующие ферменты — это и сделали учёные из Франции. Выбрав самый эффективный изначально фермент, они поменяли его структуру и добились удивительного результата: 99,8 % разложения пластика за 10 часов.

## Биоматериалы будущего

Параллельно со способами очистки планеты от лишнего пластика специалисты думают о том, как вообще не создавать такого типа отходов. Можно придумать новые альтернативные материалы, используя максимально экологичные субстраты — те, которые совсем не нужно перерабатывать или которые можно использовать условно вечно. И занимаются этим не только учёные, но и люди из не особо «научных» областей.

Например, в 2021 году дизайнер Дэвид Тульstrup сделал для компании



Это платье связано крючком из 255 пластиковых пакетов

Sould мебель... из прессованных водорослей. Такое решение было продиктовано не только экологичностью: оно символизировало ещё и возвращение к корням Северной Ютландии (Дания). Традиция использовать морские водоросли в качестве строительного материала восходит ещё к 1600-м годам. Водоросли быстро восстанавливаются, они лёгкие, и каждый предмет, созданный из них, будет отличаться от остальных из-за индивидуальных особенностей субстрата.

Также существуют проекты, призванные помочь человечеству избавляться от одноразовой посуды. Например, съедобные стаканчики для кофе, сделанные из вафель и печенья, тарелки из прессованного вторичного картона, быстро разлагающиеся в природе, и даже приборы из кукурузного крахмала и сахарного тростника, которые на взгляд не отличишь от пластиковых.

Но это всё относительно старые идеи, уже лёгшие кое-где в основу бизнеса. А тем временем специалисты разрабатывают и технологически новые проекты. В январе 2025 года исследовательская группа из Италии и Финляндии представила абсолютно безвредную биоразлагаемую посуду. В её основе — гидрофобная целлюлоза, вернее изготовленный из неё гидрогель. Новый материал состоит из целлюлозных волокон, в которые внесли некоторые изменения: в них искусственно вшили пептиды. Даже небольшое количество пептидов (меньше



Kevin Dooley [CC BY 2.0]



## Уже существуют съедобные одноразовые стаканчики для кофе, сделанные из вафель и печенья

0,1 %) значительно повысило устойчивость материала к нагрузкам и влаге.

Китайские учёные сделали из целлюлозы полностью разлагающиеся трубочки для питья, добавив к основному субстрату альгинат — полисахарид, выделяемый из водорослей. Однако технологический процесс оказался довольно сложным: сначала из целлюлозы с добавками нужно приготовить гель, потом хорошенько его высушить и уже после этого аккуратно сворачивать. Но на выходе получаются отличные «зелёные» аналоги современных пластиковых трубочек. Они выдерживают сильный нагрев (до 95 °C) и разлагаются всего за 45 дней. Для сравнения, обычная трубочка из пластика может пролежать в земле от 200 до 500 лет.

Целлюлоза вообще оказалась очень многообещающим материалом. Группа учёных из университета Мэриленда предложила использовать наноцеллюлозу в электрохимии. У неё высокая проводимость и неплохие электрохимические характеристики: отличный выбор для «зелёной» электроники.

Другая научная группа нашла способ изготавливать оптоволокно из восстановленной целлюлозы, покрытой ацетатом целлюлозы. Оно пока значительно проигрывает в характеристиках обычному стеклянному или пластиковому оптоволокну, однако под водой целлюлозное начинает работать гораздо лучше.

Из целлюлозы можно делать даже теплоизолирующее вещество. Вместо

обычной ядовитой «пенки» группа из университета Вашингтона предложила использовать особую: надо соединить нанокристаллическую целлюлозу (для её создания обычную древесину обрабатывают серной кислотой) с водным раствором поливинилового спирта и дополнительным сшивающим агентом. У такой пены очень низкий показатель теплопроводности, к тому же она не деформируется при сильном давлении.

А в Японии учёные пошли совсем другим путём: они придумали... вечный пластик из супрамолекулярных полимеров, связанных солевыми мостиками. Такой пластик потенциально способен взять на себя все человеческие потребности. Удивительное в нём то, что его свойства и характеристики можно менять, подвергая разным воздействиям: это значит, что из одного и того же сырья можно делать и кухонные миски, и костыли, и даже медицинские приспособления. А потом сложить всё это в один контейнер для переработки и изготовить что-то совершенно другое. Это ли не будущее? Такой пластик не только прочный: он ещё и быстро разлагается в морской воде и почве, причём учёные утверждают, что в лабораторных тестах им удавалось успешно восстанавливать до 91 % материала для дальнейшего использования.

Учёные из Канады тоже решили сделать новый пластик — из картофельной кожуры. Точнее, из содержащегося в картофеле крахмала, который поместили в воду, довели

Richard Chambers [CC BY-SA 3.0]



Личинки мучного хруща способны переваривать полистирол, превращая его в углекислый газ

до температуры выше точки кипения — до точки, когда вода полностью превращается в пар. В этих условиях структура крахмала стала гораздо более устойчивой, и получился специфический пластикоподобный полимерный материал.

Также в этой области способны помочь уже упоминавшиеся друзья-бактерии. Бактериальные полимерные материалы могут применяться как добавки: например, биополимеры, производимые *Lactobacillus reuteri*, уменьшают коррозию арматуры, хотя и ослабляют механические свойства. Ещё они работают как адсорбенты: например, уже знакомый нам альгинат натрия, с помощью которого делали быстроразлагаемые трубочки, связывает ионы тяжёлых металлов.

А можно вообще не изобретать ничего нового — просто самую малость «переделать» существующие материалы. Например, бамбук.

Бамбук использовали для строительства и создания мебели с древности, он прочный и лёгкий, так что в Азии из него до сих пор делают строительные леса. Впрочем, стали и пластику он, конечно, проигрывает. Та же группа, что изучала свойства наноцеллюлозы, нашла способ усовершенствовать бамбук: «химическая делигнификация с последующим микроволновым нагревом». Звучит страшно сложно, но на деле процесс относительно прост. Сначала из бамбука удаляют вещество

Чтобы устранить последствия разлива нефти, порой требуется до нескольких лет





лигнин — полимерное соединение, пропитывающее стенки растительных клеток и придающее им жёсткость. В результате клетки бамбука получают бесформенными. А последующий микроволновый нагрев полностью убирает из клеток воду, чтобы они сложились, как под прессом, в плотную структуру. Таким образом бамбук не только становится легче, но ещё и значительно увеличивает свою прочность.

## Продлеваем жизнь

Есть ещё третий путь, по которому можно пойти, чтобы уменьшить объём отходов: создавать материалы, способные продлить жизнь вещей на максимально долгий срок. Например, антикоррозионные покрытия, выделяющие цветом «сомнительные» места металлических

конструкций. NASA уже придумало для своих разработок специальную «умную» краску, меняющую цвет в зависимости от кислотности среды: щелочная указывает на зарождающуюся коррозию. А кроме того, в ней присутствуют ещё и ингибиторы коррозии, высвобождающиеся в случае необходимости!

Ещё в NASA разрабатывают флуоресцирующую «умную» краску: дополнительные молекулы в ней начинают «светиться» при окислении или при взаимодействии с веществами, образующимися при коррозии. Галохромное (то есть меняющее цвет) покрытие — это вообще очень перспективная разработка, ведь его можно применять буквально везде, от медицинских приборов и текстиля до спортивного инвентаря.

Разрабатываются материалы и для самовосстанавливающихся

дорог — автомобилисты, несомненно, такие материалы очень ждут. Представьте покрытие без единой трещины, которое быстро сглаживает возникающие в полотне неровности. Его ещё и не придётся постоянно чинить, затрачивая деньги и производя кучи отходов. В книге известного популяризатора науки Джима Аль-Халили «На что похоже будущее?» (2020) как раз предлагается этот вариант. В таком покрытии содержатся капсулы, высвобождающие содержимое при контакте с дождевой водой. Тут, кстати, тоже не обошлось без бактерий: предполагается, что в эти капсулы будут заключать пребывающие в анабиозе бактерии (в основном *Bacillus*) и их субстрат — лактат кальция. Освободившись из капсулы, бактерии благодаря воде выйдут из «спячки» и начнут метаболизировать — производить известняк, заполняющий всю трещину. Это проявление биомиметики — так называемое биомиметическое восстановление.

## В чём подвох?

Всё это на словах звучит великолепно, но... вот именно — всегда есть какое-то но. Раздельный сбор отходов придумали уже давно, но он всё ещё не стал обязательной нормой для большинства людей. Люди, как и раньше, пользуются одноразовыми стаканчиками для кофе с собой, несмотря на популярность и распространённость многоразовых термостаканов. С какими проблемами мы столкнёмся, когда начнём внедрять все эти чудесные изобретения?

Начнём с технических проблем. Например, бактерии: казалось бы, они предоставляют неплохой способ избавляться от уже случившихся разливов нефти или от пластика на свалках. Но есть и загвоздка: бактерии всё же довольно капризные существа. Их нужно уметь быстро культивировать в нужных для разлива масштабах — а масштабы иногда бывают гигантскими. Опять же, если культивировать бактерии где-то далеко от места разлива, их нужно как-то к этому месту доставлять, соблюдая необходимые условия для функционирования микроорганизмов. Вот почему развивать проекты, которые предлагают работать непосредственно с ферментами или с бактериями в анабиозе, более перспективно: их куда легче транспортировать.

Сложность заключается ещё и в том, что изготовление большей части упомянутых «зелёных»

Chris 73 [CC BY-SA 3.0]



Из бамбука в Азии делают строительные леса...

...а порой и строят целиком дома



Laurent Gilet



## Представьте дорожное покрытие без единой трещины, которое быстро сглаживает возникающие в полотне неровности

альтернатив обходится чрезмерно дорого — именно поэтому многие потенциально эффективные идеи до сих пор так и не нашли практического применения. А реальная экологичность некоторых проектов и вовсе сомнительна: в тех же одноразовых тарелках и вилках из кукурузного крахмала есть изрядная доля РР-пластика, а водорослевые блоки всё ещё скрепляют самым обыкновенным клеем. Распространённый биопластик тоже своего рода обманка: многие его представители по токсичности не уступают обыкновенному пластику. В исследовании 2020 года, проведённом немецкими учёными, оценили 43 повседневно используемых биоматериала, и 67 % из них показали высокую токсичность. Причём наиболее опасными оказались, увы, материалы из целлюлозы и крахмала. Так что уйдёт ещё немало времени на то, чтобы получить настоящий материал будущего — и экологичный, и безопасный для здоровья.

Кроме этого, остаётся проблема восприятия: будут ли люди реально готовы перестать покупать дешёвые одноразовые тарелки и заменить их на чуть более дорогие целлюлозные? И будет ли экономика готова к «бесконечному» пластику — то есть к миру, где производить нужно в гораздо меньших масштабах, чем принято сейчас, а покупать новое будут, скорее всего, значительно реже? Смогут ли люди осознанно подойти к переработке всего и вся, как, например, в современной Японии, где разные

фракции выбрасываются не только в разные контейнеры, но ещё и в разные дни — как раз чтобы избежать даже случайного смешивания.

Сейчас большинство представителей развитых стран живёт в эпоху невиданного перепотребления, в цикле «купил-выбросил». Согласно исследованию 2023 года, примерно 75 % одежды, которую мы покупаем, оказывается на свалках — и это несмотря на то, что текстиль — вполне себе перерабатываемый материал! А ещё одежду можно продать, отдать в благотворительный или комиссионный магазин, переделать и использовать повторно, в конце концов.

Пока что переворота в сознании, увы, не предвидится: взять хотя бы ситуацию с пластиковыми пакетами. Отказаться от них в пользу многоразовых сумок вроде бы довольно просто. Однако статистика утверждает, что в Великобритании ежегодно покупается миллиард пластиковых пакетов, а в России ситуация ещё хуже: в разных источниках говорится, что в год россияне покупают более 10 миллиардов пакетов, из которых перерабатывается только десятая часть. Хотя казалось бы: положить в сумку многоразовую холщовку, чтобы не покупать пакет, значительно проще, чем тратить время и силы на разделение отходов и сознательный выбор более экологичной альтернативы. Подвиги в этом, впрочем, есть: во многих регионах выдача бесплатных пакетов законодательно прекращена.

Один из способов уменьшить нагрузку на окружающую среду — делать одноразовую посуду из биоразлагаемых полимеров



Мусоросжигательные заводы широко распространены в развитых странах, однако у этого способа избавляться от отходов много минусов

Наконец, остаётся ещё и «апокалиптический» сценарий: вспомним тех самых поедающих нефть и пластик бактерий. Не мутируют ли они в открытой среде и не начнут ли, как в мире того же Horizon (хотя там и были машины, а не живые существа) потреблять вместо нефти обыкновенную органику? На самом деле вряд ли. Как мы говорили, бактерии весьма капризны, а если «выпускать» на место катастрофы специально выведенных бактерий с изменёнными метаболическими путями, то риск сценария экофагии и вовсе будет стремиться к нулю.

\* \* \*

Какие бы удивительные открытия ни делали учёные и как бы ни стремились экологически сознательные компании к внедрению 3R-правила в свою повседневную жизнь, остаётся один большой вопрос. Получится ли всё это реально эффективно использовать до тех пор, пока большая часть человечества не убедится, что время перемен всё-таки настало? Впрочем, даже если массовый переход к экологичности невозможен прямо сейчас, это не означает, что не нужно заниматься разработками. Ведь каждый шаг в эту сторону, сделанный в настоящем, приближает нас к гораздо более здоровому будущему.





## Полина Кириллова

Художники часто выражают свой внутренний мир через картины. Творчество нашей сегодняшней гостьи в этом плане особенно показательно. Внутренняя сила переносится на холст в образе боевой героини, а фантазия и тяга к приключениям — в виде тёплых ламповых посиделок ролевой партии у костра. Ну а трудолюбие и профессионализм позволяют создавать концепт-арты для чужих вселенных. Полина Кириллова, известная в сети под именами Paulin Kiri или Spooky Pumpkin, умеет быть разной — и часто открывать в себе новые грани творчества ей удаётся благодаря настроению.

Мы пообщались с художницей, чтобы узнать, как сочетать в творчестве работу и хобби, как справиться с творческим блоком и победить самого сложного соперника — самого себя.

### Художница о себе

Работаю в сфере компьютерных игр около девяти лет, в основном на позиции концепт-художника. С высшим образованием у меня не задалось: хотелось побыстрее окунуться во взрослую рабочую жизнь. Начинала как иллюстратор печатной продукции. С тех пор прошло много времени, но те немногие знания, которые я там получила, помогают мне и по сей день.

Сайт: [artstation.com/lina\\_phantom](http://artstation.com/lina_phantom)

С художницей беседуют Сергей Серебрянский и Нина Перченко

# «В ТВОРЧЕСТВЕ ТЫ САМ СЕБЕ ГЛАВНЫЙ ВРАГ, РАВНО КАК И ПОМОЩНИК»

**Когда и почему вы начали рисовать? Где этому учились? Почему решили сделать это своей профессией?**

Я начала рисовать ещё в глубоком детстве. Не знаю, как так вышло; мне кажется, все дети стремятся к творчеству и определённому самовыражению. Для меня это служило отдушиной, таким личным пространством, где я могу всё и быть всем. Время шло, и в какой-то момент стало ясно, что другого пути у меня и нет: я перепробовала много разных профессий (особенно меня привлекали биология и медицина), но в итоге победило рисование. Именно это я умела лучше всего, именно это приносило мне удовольствие и служило дверью в «волшебный мир фантазии» компьютерных игр. Тем более что благодаря моей маме у меня за спиной были аж 10 лет художественной школы. В общем, выбор профессии оказался очевиден.

**А кем бы вы работали, если бы не стали художником?**

Определённо пошла бы медицину либо в психотерапию. К этим направлениям у меня прямо лежит душа.

**Вы помните свой первый коммерческий заказ? Кто был клиентом?**

Да, и это оказался кошмар. Клиента мне помогли найти коллеги: это был проект детской книжки, для которой требовалось нарисовать серию

иллюстраций с животными. Тогда я совершенно не была знакома с концепцией ответственности перед заказчиком, ужасно затянула сроки, и, в общем, этим сотрудничеством никто доволен не остался.

**С какими сложностями вы столкнулись при становлении карьеры?**

Главная сложность заключалась во мне самой. К сожалению, в творчестве ты сам себе главный враг,

Один из моих D&D-персонажей. Очень нравятся цветовые решения, использованные в этой работе.



НАША  
ОБЛОЖКА



## Порой настроение требуется выразить его в непривычной стилистике

равно как и помощник. Всегда найдётся то, к чему можно придраться, в чём разочароваться. Для меня путь воплотился в постоянной борьбе с самой собой: приходилось переламывать себя, чтобы искать лучшие условия, просить повышения и так далее. В целом в такой неопределённой сфере, как творчество, где способности сложно оценить по классической сетке параметров, очень важно уметь преподнести себя так, чтобы заказчик выбрал именно тебя. И для меня это стало самым тяжёлым испытанием.

### Почему вы выбрали жанр фэнтези-арта? Что отличает его от других направлений в живописи?

Не думаю, что я сознательно выбирала жанр фэнтези-арта: я хорошо отношусь и к рисованию НФ. Скорее так сложилось. В моём портфолио много фэнтезийных работ, потому что я очень увлекаюсь D&D, и многое там вдохновлено моими приключениями на игровом поле.

### В какой технике вы работаете? В какой технике хотели бы попробовать поработать?

Не уверена, как ответить на этот вопрос: в «цифровом» пространстве нет такого понятия, как техника. Наверное, речь идёт о стилистике? Я склоняюсь к цифровой живописи, но с удовольствием ввожу в свою работу и графические элементы. В целом я всё ещё нахожусь в поисках собственного стиля: сейчас меня очень привлекает сильная рубленая стилизация.

### Что важнее для успеха художника: отточенная техника или уникальный стиль?

Тоже сложный вопрос. Всё зависит от того, каким художником вы хотите быть: отточенная «техника» полезна для коммерческих художников, а вот стиль важен, если вы хотите выделяться на разных площадках. Впрочем, порой именно

Мой любимый персонаж D&D. Нас многое связывает, и этой работой я хотела отразить изменения, произошедшие с героиней в процессе истории.





стиль позволяет получить уникальную работу. Каждый делает этот выбор для себя сам, ну либо ищет, как сочетать стиль и технику.

**Что ещё, по вашему мнению, важно для успеха в наши дни?**

Гибкость, soft skills, умение себя продать, знание рынка и тенденций.

**Вы в первую очередь иллюстратор или концепт-художник? Чем отличаются эти направления? Каких особых навыков требуют от художника?**

Себя я скорее отношу к иллюстраторам, а вот на работе моя основная специализация — концепт-арт.

Для концепт-художника важны узкие знания: как работает форма, как

сочетаются друг с другом элементы, как выразить персонажа через оформление. Иллюстрация же требует более широкого спектра теории, при этом часто достаточно относительно поверхностного понимания той или иной темы. Нужно разбираться, как работает силуэт, форма, свет, материалы, композиция и так далее. На эту тему можно прочесть целую лекцию, даже не одну.

**Каких персонажей вам интереснее придумывать и рисовать: милых или жутких? Есть ли у вас любимые типажы?**

Очень люблю рисовать всякое жуткое и некомфортное, но по какой-то причине в последнее время из-под кисти выходит одна милота. Любимого

## Рисование — это способ жить и познавать мир

типажа, наверное, нет — разве что люблю неожиданно грубые элементы в дизайне: например, горбатые носы, жёсткие черты лица. Или сочетание несочетаемого вроде милого персонажа с ножом!

**Ваши работы стилистически очень разнообразны. Что побуждает вас экспериментировать? Это рабочая необходимость или ваше личное желание?**

В основном моё личное желание: порой настроение требует выразить его в непривычной стилистике. Я всегда ориентируюсь на внутреннее ощущение того, какой хочет стать конкретная работа: более тяжёлой, живописной или более упрощённой, графичной. А ещё смена стилистики помогает расширить горизонты и научиться чему-то новому.

**Вы чаще рисуете на заказ или для себя? Выдумываете собственные сюжеты или воплощаете уже готовые идеи?**

К сожалению, в последнее время я в основном занимаюсь рабочими задачами, но у меня всегда лежит пачка грубых зарисовок на случай, если мне очень захочется порисовать для себя.

**Есть ли у вас практика регулярного рисования в скетчбуке? Если да — то как много их скопилось за эти годы?**

Я очень давно не рисовала в скетчбуке, практически со времён учёбы в вузе. Думаю, я стала диджитал-художником до мозга костей.

**Над какими проектами вы работали? Какие из них вам больше всего запомнились и почему?**

Увы, большую часть я не могу разглашать. Но мне довелось порисовать иллюстрации для League of Legends — и это был самый невероятный и крутой опыт в моей карьере. Мне крайне понравилось взаимодействие в команде, да и в целом работать там всегда было интересно: хватало

Арт для D&D-мастера. Работа стала настоящим вызовом, но в то же время я чувствовала чистый восторг, пытаюсь сделать её максимально красочной и выразительной.



Одна из самых первых работ, выполненных тогда, когда я поверила в свои силы.







маленьких вызовов, которые позволяли расти.

### Насколько заказчик ограничивает свободу творчества?

Хоть какие-то ограничения есть всегда. При работе крайне важно понимать эти рамки, однако притом оставаться художником. Это довольно сложный баланс, но о нём всегда нужно помнить.

### С какой вселенной вы в идеале хотели бы поработать? Какую книгу проиллюстрировать, для какого фильма, сериала или игры нарисовать официальный арт?

Я бы хотела в будущем вернуться к «Лиге», но моя текущая цель — поработать над чем-нибудь по D&D, вроде Baldur's Gate. Безумно люблю эту вселенную и хочу соприкоснуться с ней плотнее.

### Ваши персональные работы отражают вас как личность? Влияет ли настроение или происходящие с вами события на то, что вы рисуете?

Определённо. Я уже говорила ранее и повторяю: моё настроение, наверное, главный фактор в определении курса очередной работы. Помимо этого, я часто делаю небольшие зарисовки, эдакие арт-селфи, которые напрямую отражают моё психологическое состояние. Часто это способ выпустить пар.

### Есть у вас в работе или в планах персональный проект? Что он собой представляет?

Я мечтаю сделать небольшую игру про своего персонажа D&D, нечто в духе лавкрафтианского ужаса. Я вижу её как изометрическую бродилку. Но пока это даже проектом сложно назвать, скорее идея, витающая в мыслях.

### Участвуете ли вы в художественных челленджах и флешмобах? Чем они полезны для художника?

Сама я в них давно не участвовала, но всем крайне рекомендую. Они позволяют научиться новому, подсмотреть приёмы у других художников, да и в целом влиться

в сообщество и завести новые знакомства, что всегда полезно. Творчество любит взаимодействие.

### Общаетесь ли вы со своими подписчиками? Важна ли для вас такая обратная связь?

Обязательно! Очень люблю взаимодействовать с подписчиками и постоянно переписываюсь с ними в своих соцсетях.

### Что для вас творчество: любимое хобби, работа, способ высказать свои идеи? Может ли художник гармонично совмещать всё это?

Всё! В моём случае рисование — это и первое, и второе, и десерт. Это способ жить и познавать мир, способ держать связь с другими людьми, способ зарабатывать деньги. К сожалению, часто одно направление преобладает — и тогда другие страдают, но, как показывает мой опыт, они могут гармонично сменять друг друга. Иногда ты больше фокусируешься на работе, иногда — на личном. Главное — не забывать, что фокус должен сменяться, иначе начнёшь загибаться.

### Бывает ли у вас так называемый арт-блок? Что думаете о профессиональном выгорании и как к нему относитесь?

Никто не защищён от выгорания. Важно уметь с ним справляться, вовремя взять паузу и дать себе отдохнуть, а также не загоняться, что ты с чем-то не справился.

Раньше арт-блоки были разрушительными, а последствия — тяжёлыми. После одного случая выгорания мне даже пришлось лечиться. Но с опытом приходит понимание, когда важно остановиться, подышать, попить чаю, переключиться, а когда можно взять себя в руки и закончить работу на одних морально-волевых силах.

### Как вы относитесь к ИИ-искусству? Считаете ли его появление важной вехой в истории? Нейросеть — инструмент для художника или замена ему?

Я отношусь к нему нейтрально. Не думаю, что хочу выражать своё мнение, скажу только, что всем придётся столкнуться с ИИ в своей работе. Сейчас это такой же инструмент, как и прочие, и важно понимать, как им пользоваться, даже если ты от него не в восторге.

### Где вы черпаете вдохновение? Как к вам приходят образы?

Вдохновение черпаю в работах других художников, в играх, в D&D-сессиях.

Ещё одна работа для артбука. Нравится ощущение дискомфорта от неё.

Часто оно приходит совершенно внезапно: просто посмотрел на кривой столб — и в голове родилась иллюстрация.

### Какие художники повлияли на вас больше всего?

В начале пути я очень вдохновлялась Степаном Алексеевым: меня безумно привлекали его мрачные, какие-то неземные работы.

### Какой вы видите профессию художника в ближайшие 20 лет? Что изменится?

Думаю, будет больше автоматизации процессов, а конкуренция, и так очень большая, обострится. Вероятно, работы станет меньше. Честно говоря, относительно игровой индустрии я настроена пессимистично.


### Какие фантастические произведения (книги, фильмы, игры) вам нравятся? Влияют ли они как-либо на ваши работы?

Не уверена, что могу выделить конкретные произведения: я стараюсь черпать вдохновение во всём. Но из игр меня безумно вдохновила серия Mass Effect, особенно в начале пути. Свой след в моём сознании оставили и многие другие игры, в основном в жанре RPG. Среди книг могу выделить серию Энн Маккефри «Всадники Перна». Меня очень вдохновляет сочетание чего-то продвинутого и древнего в этих произведениях, я хотела бы привносить больше такого в свои работы.

### Оставляет ли работа время на отдых и личную жизнь? Какие у вас есть хобби помимо рисования?

С балансом между работой и личной жизнью у меня всё плохо. Я обожаю обложиться миллионом рабочих проектов и не видеть света. Но ходят легенды, что кому-то удаётся совмещать работу и личную жизнь. А так я очень люблю петь — наверное, это можно назвать моим хобби.

### Какой совет вы можете дать художникам, которые только начинают свой творческий путь?

Не бойтесь. Часто вам будет казаться, что у вас недостаточно сил: вы такой маленький, а мир такой большой, — но всё преодолимо. Маленькими шажками взбираются на Эверест, и у вас всё получится. 

Я обожаю обложиться миллионом рабочих проектов и не видеть света









Когда-то этот концепт принёс мне очень много подписчиков, за что ему благодарна.

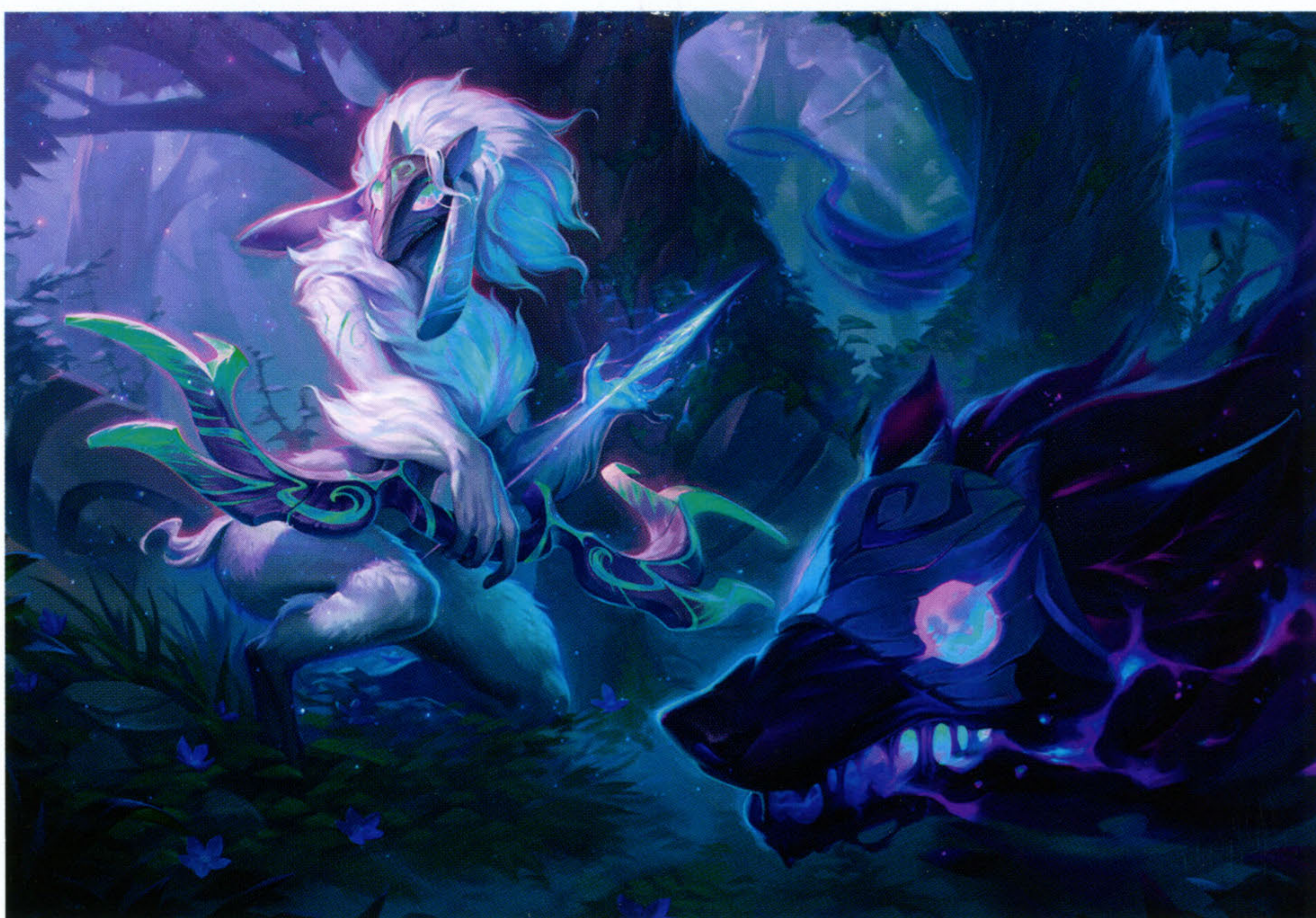
Снова D&D-персонаж!  
Люблю эту мрачную женщину.



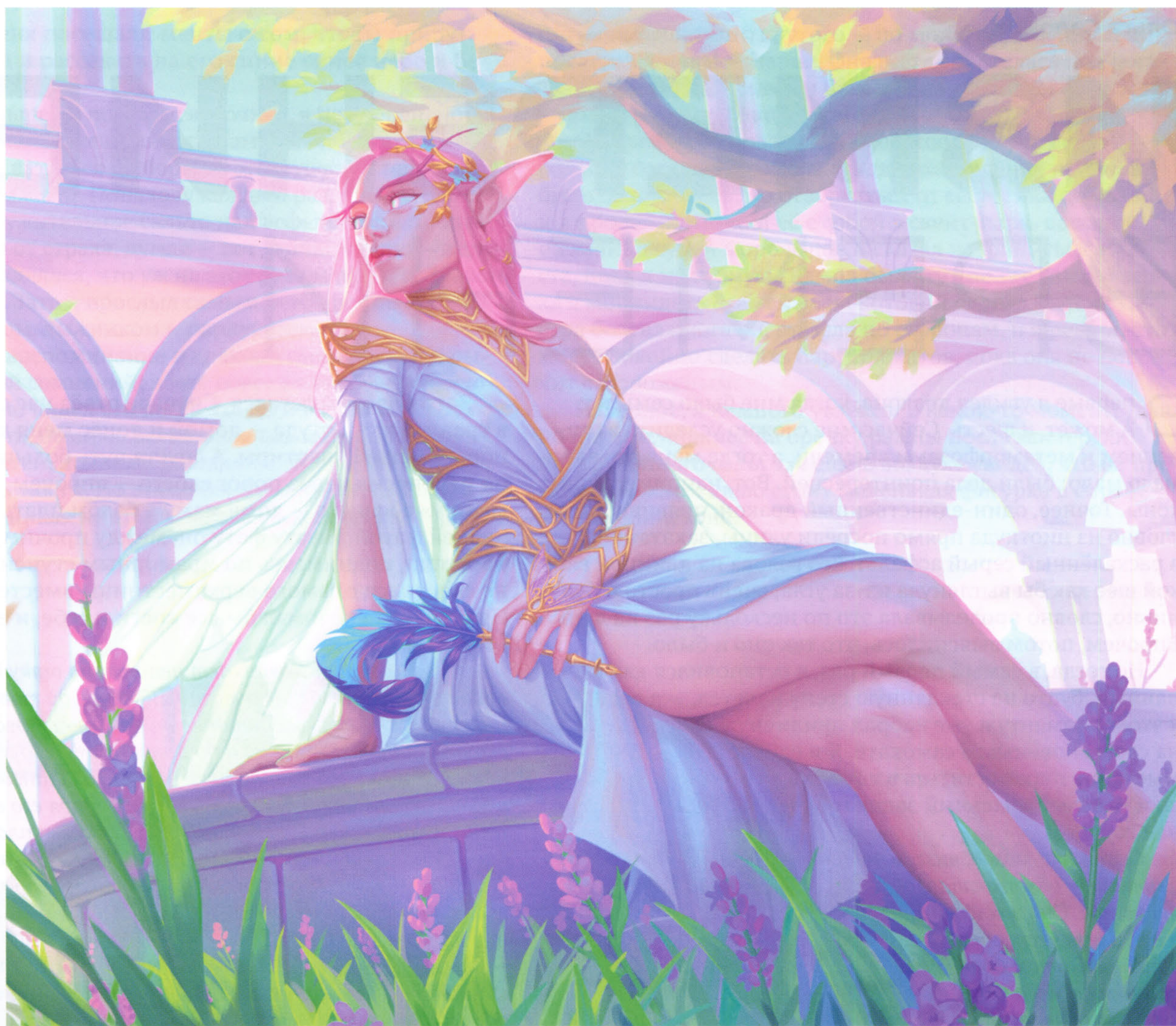




Масштабная работа для артбука по League of Legends — мой любимый персонаж из вселенной. Думаю, эта работа помогла нам с Riot Games найти друг друга.







Работа для артбука. Здесь, помимо прочего, ставила себе целью поэкспериментировать с новой цветовой гаммой, а также плотнее ввести в процесс 3D.



Эта работа задумывалась как баннер для стримов по D&D. Люблю её ламповую атмосферу.



Ольга Салоник

# ИЗМЕРЕНИЕ ВРЕМЕНИ

Впервые я увидел дракона, когда мне было семь лет. А может, и шесть. Сейчас мне сложно уследить за течением и метаморфозами времени, а тогда меня это занимало мало: были дела поинтересней. Вот, например, драконы. Точнее, один-единственный дракон, появившийся словно из ниоткуда прямо посреди улицы, закатанной в раскалённый серый асфальт. Его голова на длинной гибкой шее как бы выглянула из-за угла, очень просто и буднично, словно проделывала это по нескольку раз на день. Впрочем, потом выяснилось, что так оно и было.

Но тогда, в самый первый раз, я остановился как вкопанный, будто на стеклянную стену налетел, — а ведь к этому моменту я уже набрал приличную скорость на своём новеньком самокате. Я и сейчас с лёгкостью могу мысленно переместиться в тот день, особенно когда жарко и тяжёлый, пыльный запах горячего асфальта висит над городом.

Скрип тормозов, визг, мгновенная смена картинок, удар и потом — обжигающая, острая боль. Сначала кажется, что везде. Она захлёстывает меня с головой, как цунами, и в ней исчезает воспоминание о промелькнувшем образе дракона. Потом боль концентрируется, сползает к ободранному до мяса коленкам, ушибленной щиколотке. Откуда-то появляется мама, поднимает меня, прижимает к себе, плачет — мы плачем вместе: я — от боли и испуга, она — тоже от страха за меня и жалости.

Резкий хлопок дверью — из тёмно-зелёной спортивной машины выскакивает взъерошенный, испуганный не меньше нас с мамой Савелий. То есть тогда ещё никакой не Савелий, а какой-то чужой дядька, долговязый, нелепый и растерянный.

Так вот, дракон выглянул словно из-за угла — вот только никакого угла посреди улицы, конечно, не было. Просто не могло быть, потому что ближайшие строения с углами находились от нас метрах в пяти, не меньше. И так как всем троим, а мне в особенности, в тот момент было совсем не до драконов, он так и исчез из нашей реальности, не оставив следа.

Зато Савелий остался. Сначала отвёз нас с мамой в травмпункт, оттуда — домой и донёс меня до самого порога нашей квартиры. А спустя чуть больше, чем год, он переносил через порог своего — впрочем, к тому времени уже нашего — дома маму в белом платье и с длинной фатой. На эту фату он, между прочим, неловко наступил, поднимаясь по мраморным ступеням, и едва не сверзился с самого верха лестницы вместе с мамой. Наверняка переломал бы все кости и себе, и ей, если бы не дракон.

Который снова возникает непонятно откуда и ловко подцепляет краешек фаты за мгновение до того, как нога Савелия в щегольском ботинке на кожаной, предательски скользкой подошве съехала по прикрытой струящейся тканью ступеньке — необратимо, без всяких шансов. Дракон подмигивает мне и исчезает. Но благодаря его вмешательству лёгкое облачко фаты самым краешком плавно приземляется на меня, рассыпающего лепестки чуть впереди молодёжников. А я от неожиданности хватаюсь за него, округлив глаза и не веря тому, что вижу. Савелий и мама явно считают, что это я успел выдернуть фату из-под подошвы жениха, дав ему шанс снова найти опору и не уронить невесту. Оба с благодарностью смотрят на меня, мама шепчет одними губами: «Спасибо», — а я не нахожу что ответить и только смущённо киваю.

Весь день после этого я ходил растерянный и орошенный: что это было? Как фата оказалась у меня в руках? Действительно ли я увидел что-то, чего рядом с нами на лестнице быть не могло? А где-то на самом краешке сознания беспокойным поплаванием мелькало невнятное воспоминание. К счастью, в свадебной суматохе на меня не обращали особого внимания и у меня получилось хорошенько подумать о драконе, так что он не улизнул из моей памяти, как в прошлый раз. Однако только на следующий день, увидев зелёную машину Савелия, я понял: вчера мне явилось то же самое существо, которое остановило мой самокат год назад в полуметре от колёс с пижонскими красными суппортами.

И я начал собирать информацию. Ну, насколько её вообще мог собирать восьмилетний мальчик. Я опросил всех друзей, читал все тематические книги, до каких добирался. Олеся из соседнего дома рассказала, что у неё есть друг Сепка, которого почему-то никто, кроме неё, не видит. Но Сепка только играл с ней, а не спасал от столкновения с машинами или падения с лестницы. Артём — одноклассник — посоветовал посмотреть старинный мультфильм про Карлсона, а Алёна принесла почитать «Дракона Элли» Боба Грэма. Именно благодаря этой маленькой детской книге я понял, с кем имею дело.

Мне, конечно, не терпелось проверить версию о том, что меня опекает самый настоящий дракон. И познаться с ним поближе, узнать, что ещё он умеет.

## Об авторе

Родилась в Курске, окончила факультет иностранных языков Курского государственного университета. Затем училась на втором высшем в Институте европейских культур в Москве, там же получила стипендию на обучение в Германии. Вернувшись в Москву, построила успешную карьеру в самолётостроении, после этого успела пожить в Великобритании и Швейцарии. В Лондоне писала статьи и репортажи для русскоязычного журнала Russian UK. В 2022 году начала писать рассказы для детей, а затем и для взрослых. Публиковалась на сайте «Мир фантастики», в журнале «Юность» и сборниках «Братства пера».



Не скрою, меня посещали мечты о том, чтобы приручить дракона и рассекать на его спине синее небо и белые облака.

Но он больше не появлялся. Точнее, я не уверен, появлялся ли он. Я даже принялся намеренно искать опасности. Я стал кататься на борде, потом увлёкся паркуром и горными лыжами. Поначалу каждый раз, когда я делал головокружительное сальто над асфальтовой пропастью, умирая от страха, думая — вот сейчас упаду! — в глубине души надеялся, что уж на этот раз он придёт. Дракон не приходил. Зато я прослыл самым безбашенным и умелым скейтером, лыжником и паркурщиком.

С годами воспоминание о драконе смазлось, покрылось паутиной сомнений; я уже вовсе не был уверен, что действительно видел его когда-то. Да и жизнь шла своим чередом: в ней, помимо всевозможных мальчишеских забот и радостей, появилась младшая сестра, а вместе с ней и обязанности. Но опека бестолковой четырёхлетней малявки никак не вписывалась в насыщенный график

пятнадцатилетнего крутого — по моим собственным представлениям — парня. Она всегда болталась под ногами. И каждый раз мама и Савелий навешивали её на меня в самый неподходящий момент.

Например, как раз когда предстоял батл со скейтерами из соседнего района. Поддержать наших пацанов было делом чести, но отвертеться от сестрёнки не удалось, и я просто притащил её с собой в скейт-парк, посадил на лавку, всучил мороженое и сказал не двигаться с места, пока я не вернусь. Рампа была тут же — с самого верха я мог видеть скамейку, на которой сидела Светка. Сестра болтала ногами, глазела по сторонам, и я решил, что могу спокойно сделать пару прокатов, пока она не покончит с мороженым.

Наверное, я немного увлёкся. В какой-то момент, удачно приземлившись на бровку рампы после мастерски прокрученного сальто, я ещё в воздухе увидел, что на противоположном краю стоит маленькая фигурка в сиреновом комбинезоне.



Художник: Роман Новиков



Моё сердце рухнуло, с оглушительным грохотом приземлилось где-то внизу. Как?! Как она там оказалась? Снаружи рампы — отвесная стена в три метра высотой, непреодолимое препятствие для четырёхлетки, да и по внутренней стороне забраться туда без борда не так просто. Она взмахивает руками, теряет равновесие. Я, не успев толком приземлиться, тут же разгоняюсь что есть сил — надо, надо успеть! Но глупая, неуклюжая Светка уже медленно заваливается над краем и падает, неотвратно падает.

Я мчусь быстрее мысли, скейт вырывается из-под ног и летит, летит дальше, продолжая траекторию моего стремительного движения. Я бросаюсь всем телом на край рамп, хватаю руками воздух под ней. Светка уже исчезла из виду, но пальцы вцепились во что-то, и я, преодолевая боль в ушибленных при падении руках и груди, тащу это что-то на себя. И молюсь, чтобы это была сестра.

Именно в этот момент я вспомнил о драконе. Но не о том, чтобы он помог, поймал Светку. А как-то мельком подумал: о, может, тут мне повезёт и он появится — это и будет доказательством. Но никакого дракона я не увидел.

Невероятно, но я на удивление легко выуживаю Светку из-за края.

После того как я поставил сестру на землю, выяснилось, что я сломал обе руки. Так что дракон не помог.

И тогда я разочаровался в нём. И в себе. Из-за этой дурацкой мысли о нём, когда Светка падала. Потому что думал не о сестре, не о том, что может случиться, а о том, не появится ли дракон.

Вернувшись домой, я сжёг альбом с детскими рисунками, где пытался запечатлеть дракона по памяти, и поклялся забыть о нём.

Светка не сдала меня родителям, сломанные кости рук срослись, и я продолжил заниматься всеми доступными видами экстремального спорта. Теперь просто ради удовольствия, без тайной надежды увидеть дракона: его я окончательно и бесповоротно выбросил из головы и своей жизни.

\* \* \*

В универ я поступил поздно — не сразу после школы, а в двадцать три года, когда мои бывшие одноклассники уже заканчивали учёбу и готовились вступить в ряды профессионалов.

Зато успел поколесить по миру, берясь за любую работу, что нравилась и попадалась на пути. Я был промышленным альпинистом, горнолыжным инструктором, аниматором, исполнителем трюков... Мир полнился приключениями и чудесами и без всяких драконов.

Бог его знает, что на самом деле дёрнуло меня пойти на факультет психологии. Себе я тогда объяснил это тем, что меня интересует психология экстремального спорта, достижений, преодоления травм. Но именно там я познакомился с Аяной. Первая наша встреча произошла, как ни странно, в чреве дракона. В университет приехала китайская делегация, наладить партнёрство и обмен студентами. Деканат поручил студенческому комитету организовать торжественную встречу, и всех не успевших спрятаться первокурсников пихнули в массовку. Нам с Аяной и ещё тремя товарищами выпало выйти к делегации в образе длинного бумажного китайского дракона, и мы с ней отвечали за секцию где-то в районе его живота. Репетировали мы всего два раза, поэтому на встрече то и дело спотыкались, врезались друг в друга, извинялись и глупо хихикали. После

мероприятия, с облегчением сбросив жаркую и душную шкуру дракона, мы с чувством выполненного долга всей сплочённой компанией отправились отмечать почин и знакомство.

А уже весной я отправился на практику в центр лыжной подготовки в её родную Якутию.

Я пытался приударить за улыбчивой, экзотически красивой и таинственной Аяной и надеялся на взаимность. Потому и потащился на ещё необязательную практику вслед за ней. Каюсь, в надежде покорить её своим мастерством заядлого лыжника. Покорять, как выяснилось, было нечем. Горные лыжи — не совсем то же самое, что беговые.

Маленькая, хрупкая с виду Аяна преобразилась на родных бескрайних просторах, словно обернулась ловкой и неутомимой богиней верхнего мира. А я, несмотря на всю свою подготовку и неплохую спортивную форму, едва мог угнаться за её фигуркой, стремительно скользящей по ослепительно-белому снегу.

По вечерам я падал в кровать и засыпал, иногда не успев раздеться, так что сил на ухаживания не оставалось. Однако местные духи, должно быть, смилостились надо мной. После нескольких дней мучений Аяна позволила догнать себя на трассе и, глядя куда-то за горизонт, сказала:

— На выходных мой дядя будет дома, проездом. Пришлал весточку, просил навестить. Пойдёшь со мной.

Я подумал, что это вопрос, и с радостью принял приглашение.

В воскресенье Аяна зашла за мной ещё затемно, и мы споро покатали по хрусткому насту. Небо укрывали облака, и восхода солнца мы не увидели — просто стало светло. Вокруг был только снег, и казалось, что мы почти бесшумно летим по-над белым покровом, не касаясь его. Я вдруг подумал, что не знаю, куда и зачем мы идём. Кто этот её дядя, о котором я раньше не слышал и до сих пор ничего не знаю? Зачем мне к нему? А ведь Аяна вовсе не предложила присоединиться, а просто сообщила, что я пойду с ней. Мне стало неудобно.

Словно почувствовав перемену в моём настроении, моя загадочная спутница остановилась, повернулась ко мне и ободряюще сказала:

— Ну вот, пришли.

Я удивился: куда пришли? Вокруг всё та же бескрайняя белая равнина, но в тот же миг я увидел небольшую юрту. Что она тут делает, посреди снегов и безмолвия? Наверное, от усталости и раннего подъёма у меня закружилась голова. Откуда-то донёсся яркий проблеск солнца, и я...

...увидел дракона.

Я почему-то сижу посреди юрты, в таинственном полумраке, который колыхается под мерные звуки — чего? Кажется, бубна?

А прямо передо мной — сидит? стоит? струится? переливается? — дракон. Тот самый, которого я дважды видел и которого предпочёл забыть и выкинуть из своей реальности. А теперь, похоже, он пригласил меня в свою. Дракон ухмыляется:

— Нет, не в мою. В моей ты быть не можешь, в ней намного больше измерений, чем в тебе. Но сейчас я совмещаю некоторые из граней наших реальностей так, чтобы мы могли контактировать.

— Кто ты?! — нет, не говорю — думаю я.

— Можешь и дальше считать меня драконом, меня это вполне устроит.

— Ты... Это был ты? Тогда, с самокатом, и потом ещё — с фатой? Оба раза ты?

— У моего народа совсем другие отношения со временем. Если ты перемещаешься по оси времени, видишь себя



в прошлом, настоящем и будущем, то я вижу, воспринимаю тебя на самокате, на мраморной лестнице, на рампе, сейчас и через пять лет одновременно. И все эти моменты, которые кажутся тебе разными эпизодами, когда я приходил к тебе, для меня одно-единственное действие. Так сказать, единовременное — с моей точки зрения — вмешательство в твою жизнь.

— Но почему?

— Аяна — моя дочь. В некотором роде. И ей в этом мире нужен спутник, способный видеть, ну или как-то воспринимать её истинную сущность. И так уж получилось, что способен на это оказался плюс-минус только ты. Но ты же с большим упорством пытался убиться, потерять кого-то из членов твоей семьи и сойти с ума. Пришлось вмешаться.

Мне показалось, что дракон ухмыльнулся и развёл руками? лапами? Ничего подобного я, конечно, не увидел, но моё сознание подсуло именно этот образ.

— А что... Ну, зачем я?

— Аяна молода и, несмотря на всю свою силу, не так неуязвима, как кажется. Ей нужен спутник и хранитель. Я могу точно воздействовать на вашу трёхмерную реальность, но Аяне с её двоякой сущностью в ней может помочь только тот, кто вписан в неё целиком и полностью, является её неотделимой частью. Теперь ты знаешь обо мне и об Аяне, и я уверен в тебе: несмотря ни на что, ты вырос сильным. В нужный момент ты сумеешь всё сделать верно.

...на мгновение потерял сознание. По крайней мере, я очнулся на снегу и прямо надо мной нависало круглое, как луна, озабоченное личико Аяны.

— Ты чего? С тобой всё в порядке? Я ж говорю, пришли уже.

С трудом поднявшись, я увидел домики небольшого посёлка, снег на крышах и заледеневших окнах блестел в лучах по-весеннему яркого солнца.

— Да. Не знаю. Просто устал, наверное.

Мне было очень неловко за свою слабость — надо же, свалился в обморок, как салонная девица!

— Наверное, просто проголодался, — улыбнулась Аяна. — Ничего, дядя нас накормит местными деликатесами — ты таких и не пробовал! Вон его дом — самый первый.

Я мотнул головой — дядя, да, конечно, мы же пришли к нему.

\* \* \*

Спустя три года мы с Аянкой поженились. Она продолжала заниматься психологией, хоть и увлеклась какими-то слишком, на мой взгляд, эзотерическими её направлениями. Что-то про бессознательное и управление реальностью. А вот мои интересы вскоре после первого курса кардинально поменялись: я внезапно увлёкся физикой и, как ни странно, философией. Причём настолько, что перевёлся на философский факультет и параллельно начал учить физику на вечернем. Да так успешно, что к концу обучения меня настойчиво приглашали остаться на кафедре, писать диссертацию и преподавать.

В Якутию мы ездили раз в год — навещать того самого дядю, из которого состояла вся семья моей жены, в крошечном посёлке посреди тундры. Аяна удивительно свободно чувствовала себя в обоих, таких разных мирах: и в большом неспящем мегаполисе, и в огромном царстве вечных снегов.

К защите я был готов и совершенно не волновался: я прекрасно осознавал, что материала у меня хватает

на кандидатскую, и, собственно, планировал ей сразу же и заняться. В основном потому, что мне было безумно интересно. Ни мама, ни Савелий, ни уже вымахавшая выше меня и обзаведшаяся своим мнением Светка не понимали, чем занимается философия физики и, главное, зачем она этим занимается. Это странным образом корбило меня: я привык, что уж моя-то семья может понять и поддержать меня в чём угодно. Зато Аяна не просто меня поддерживала, а активно участвовала в беседах, исследованиях и даже в секретарской работе, которую вообще-то не любила.

К сожалению — а может, и к счастью, — день защиты совпал с годовщиной нашей свадьбы, и мой обычный мужской мозг переклинивало от попыток совместить мысли о философии и практике. Надо с утра подготовиться к защите, с блеском выступить, потом мгновенно переобуться и стать примерным мужем, романтичным, заботливым и заранее организовавшим как минимум подарок для жены. Не скрою, это была задачка не из простых.

Однако на защите я думал только о предстоящем мне кратком докладе о сути времени в понятийных полях современной философии и физики. Поэтому, подняв глаза на аудиторию в кульминационный момент, я запнулся, несмотря на то что речь была отрепетирована и заучена до автоматизма. Среди профессоров, студентов и малочисленных незнакомых мне лиц сидели мама, Савелий и даже Светка, радостно помахавшая мне ладошкой. В этот же момент дверь аудитории тихонько приоткрылась и в неё тенью проскользнула Аяна — до чего же странным, неуловимо знакомым было это её быстрое, словно прошивающее ткань пространства, стремительное движение. Мне показалось, что лампы под потолком вспыхнули, разом выдав двойную порцию света, и непонятно откуда пахнуло горячим асфальтом.

— ...Таким образом, навык индивидуального управления временем, его освоение предоставляет возможность для перехода в реальность, в миры с бóльшим количеством измерений.

Я слышу свой голос будто со стороны. Время разворачивается, пространство распадается на быстро-медленные потоки, поддерживаемые, несомые, разделяемые, непрочно скреплённые минутами, секундами, часами, годами, веками... Я вижу — не вспоминаю, вижу, воспринимаю — сразу несколько эпизодов, участвую в них здесь и сейчас, тогда, потом — одновременно и отдельно.

...падаю с самоката — боже, как болят колени! Савелий выскакивает из машины и сидит в аудитории...


...мама в белом платье с букетом и в брючном костюме на казённом университетском стуле...

...Светка — четырёхлетняя, с перемазанным мороженым лицом, на серой бетонной рампе и взрослая, красивая, машущая мне рукой из зрительного зала...

...и Аяна. Смешливая, хрупкая девушка и сильная, красивая — кто? За её спиной вырастает дракон. Дракон, который прямо сейчас/тогда останавливает самокат, поправляет фату, выталкивает бестолковую маленькую Светку в мои руки, беседует со мной в юрте...

Аяна светится, её сияние заполняет пространство и время вокруг. Реальность плывёт, плавится под моим взглядом. Аяна протягивает мне... руку? пусть руку, я сжимаю её своей.

— Ты готов. Если решишься сейчас — это будет первый переход человека в мир новых измерений.

Где-то вдалеке, на краю слышимости раздаются разрозненные хлопки аплодисментов. Я делаю шаг с кафедры в неизвестность. 



Наталья Максимова

# ПЕСНЯ АЛИИ\*

Я признаю, что у Алии никогда не было особого выбора. Когда речь идёт о великой любви и о великой ответственности — разве это выбор? И тем не менее я здесь, чтобы сделать ей Предложение. Снова.

Размышляя над искажениями закона о свободе воли применительно к таким людям, как она или я сам (разве это не забавно?), едва слышно стучу чайной ложкой по кружке с матчей.

*Црик-црик-црик.*

Я считаю про себя такты, но благодаря многолетней практике это не требует сколь бы то ни было значительного умственного усилия, так что мысли мои продолжают блуждать (разве это справедливо?). Руки же сами подбирают нужную последовательность.

Звон, рождаемый соприкосновением металла и керамики, постепенно приводит мой ум в гармонию. Люди за соседним столиком шевелятся, принимая более удобные позы и расслабляясь; их слух уловил всё в обход неискушённого сознания. Я выдыхаю и смотрю поверх буйства тропической зелени за пределами веранды на горизонт: солнце уже село. Всё сложится наилучшим образом из возможных. Даже если это причинит мне невероятные страдания, даже если нынешний вечер закончится чьей-то смертью.

Когда Алиа заходит в ресторан в сопровождении друзей, моё сердце почти не вздрагивает. Однако что-то я всё же чувствую — что-то, схожее с печалью. Или это просто ностальгия? Ведь и у меня когда-то были друзья.

Алиа выглядит прелестно в струящемся, словно платье, комбинезоне и своей любимой чёрной шляпке по типу трилби — той самой трилби, которую она снимает тремя пальцами, когда кланяется публике, той самой, которую возит с собой по миру вот уже три года, не желая покупать новую. Даже я проникся этим образом — что показывает, как мне далеко до совершенства в искусстве непривязанности. Впрочем, мне едва-едва исполнилось тридцать пять. Даже величайшие из моих Учителей не осуждали меня; я стараюсь следовать их примеру.

Шорох мягких одежд и позвякивание ожерелий доносится до меня, когда Алиа проходит мимо столика. Мне не нужно смотреть, чтобы понять, какие звуки в этой пёстрой компании принадлежат ей — я узнал бы их и в толпе празднующих Ньепи балийцев в разгар парада чудовищ (мероприятия, по уровню шума поистине чудовищного). Я даже не пытаюсь

притворяться, что занят своими делами, а потому провожаю её внимательным взглядом. Если бы Алиа огляделась, то, безусловно, узнала бы меня: с нашей встречи в Цюрихе прошло всего семнадцать месяцев. А поскольку в тот день я объявил не знающей горя двадцатитрёхлетней девушке, что ей необходимо учиться управлять своим даром, надолго — возможно, навсегда — оставив всех своих родных и любимых...

Да, думаю, она меня запомнила.

Лично я до скончания дней не забуду, как вся коммуна содрогнулась от её крика, который почти целиком состоял из повторяющегося слова *нет*. Других доказательств того, как опасна столь большая сила в теле необученного Певца, не понадобилось бы даже стороннему наблюдателю. К счастью, тогда обошлось без жертв.

Я и сейчас легко могу вспомнить, как в тот момент её милое смуглое лицо исказилось от ярости, на которую способен лишь тот, у кого отбирают самое дорогое. Позже я не раз думал об этом, но тогда Алиа практически вывела меня из себя. Она походила на капризную девочку, которую в очередной раз заставляют вернуться в школу-интернат. Возможно, она даже немного напомнила мне самого себя — того, кем я был когда-то...

И всё же мне всегда требовалось держать в уме тот важный факт, что капризы обычных детей не приводят к катастрофам. Подозреваю, что сочувствие по отношению к таким, как я и Алиа, просто не входит в План, уготованный для нас Учителями.

Молодые люди проходят вглубь ресторана и располагаются у сцены, где для них зарезервированы лучшие места. Некоторые сразу берутся настраивать оборудование и проверять микрофоны, но Алиа продолжает оживлённо разговаривать с мужчиной, сидящим на диванчике к ней ближе всех.

Я угадываю по видимым любому мастеру признакам, что он гитарист, причём обычный музыкант, не Певец (хотя, надо признать, искра есть в каждом). А по признакам, видимым любому мужчине, осознаю, что он, увы, ещё и весьма привлекателен для женщин: в наличии мускулы, татуировки и все прочие атрибуты. Глядя на эту парочку, я начинаю понимать, что мои надежды растворяются в воздухе, как растворяются в тишине последние аккорды фортепиано — *нам, нам, нам-м-м* — на оставляющем желать лучшего концерте.

Если до этого я лелеял в душе надежды на мирный исход: возможно, с нашей последней встречи Алиа успела обогатиться чувством долга перед человечеством, — то теперь вижу, что всё усложнилось. Мои челюсти непроизвольно сжимаются, и я снова берусь за чайную ложечку. Хотя, пожалуй, пора доставать из сумки настоящие инструменты. Странно, но впервые за долгое время — слишком долгое, надо сказать! — я настолько взбешён, что мне хочется бросить миссию. На мгновение меня самого удивляет этот порыв, но какофония мыслей мешает проанализировать свои чувства.

Почему ей вздумалось влюбиться именно сейчас? Как могло это произойти так быстро? И как я упустил из виду этого нового персонажа с татуированными мускулами?

Ах да, я же был занят тем, что устранял последствия воздействия её музыки на мир — только негативные, естественно, но и этого хватало. Я старался заботиться о наиболее уязвимом ближнем круге Алии, но число её поклонников множилось с каждым днём: Индонезия, Россия, даже Швейцария («А эти-то откуда?» — вскричал я, увидев объявление о концерте в Цумиконе). С ростом известности и влияния моей протекции моя работа усложнялась. Я отслеживал все её профили в соцсетях, слушал все песни, гастролировал вместе с ней, словно самый одержимый фанат. И просто не успевал исправлять всё.

Однажды, пока я играл в московском метро, повышая уровень вибраций, ставший критическим для мирной

\* В переводе с арабского «алиа» — «подарок небес», «возвышенная».

## Об авторе

Окончила сначала химический факультет МГУ, а спустя несколько лет магистратуру по психоанализу в ВШЭ. Позже поиски знаний об устройстве Вселенной и самого человека привели автора к курсам Института азиатской классики, где в последние годы она изучает мировоззрение Алмазного пути.

Стихи и рассказы пишет с детства, выражая в них своё понимание мира и свои мечты.



жизни, подруга Алии попала в больницу с передозировкой. Это случилось примерно год назад; Алиа тогда в расстроенных чувствах уехала из России после серьёзной ссоры с матерью, а напоследок исполнила несколько самых трагичных песен из своего репертуара в небольшом баре-клубе на Таганской. Отношения с мамой всегда были главным источником её боли.

Чтобы устранить воздействие её разрушительной энергии, мне пришлось просить знакомого музыканта срочно лететь ко мне из Европы и привезти бриллиант коллекции нашего тайного общества — «Гибсон», скрипку, которую триста лет назад создал для нас из уже исчезнувшего дерева мастер Страдивари. В ту памятную неделю я также использовал редкие в моей практике флейту лембанг, хроматическую гармонику и бог знает что ещё — только чтобы создать звук, равный по силе и совпадающий в противофазе с волнами Алии. Мне понадобилось всё моё мастерство и знания, что я годами собирал о её голосе. Более того, до своей нынешней миссии я работал в зоне боевых действий и потому знал сотню способов обезвредить негативное звуковое воздействие на уровне исходной точки. Эта задача была по плечу только мне. Никто из знакомых Певцов не мог мне помочь, хотя некоторые пытались. Учителя же по своему обыкновению не выходили из тени и наблюдали.

До определённого предела я справился. Но всё равно, оглядываясь на события последнего года, я вижу очевидные последствия. И увы, врачам не удалось спасти подругу Алии. Я до сих пор пытаюсь понять, мог ли учесть больше факторов, поспешить, сыграть мелодию лучше, чище... Но лишь посвящённые знают, чего удалось избежать. Я способен оценить, каким даром предвидения обладают Учителя: они поняли, какая подготовка мне необходима, ещё когда я был ребёнком. И всё же, замечая в зеркале седые волосы, которые с прошлого года появились в моих каштановых волосах, я задумываюсь, можно ли вообще подготовиться к такой ответственности.

Конечно, я давно принял как данность всё, что выпало на мою долю, включая три десятилетия упорных занятий с инструментами, умом и психикой. Из прошлой жизни я помню только одно, один искрящийся звук — смех матери. Учителям нашего сообщества повезло найти меня совсем ребёнком, и я очень рано был оторван от семьи. И я никогда ни о чём не жалел — может, только в самом начале.

Однако сейчас, наблюдая за девушкой, ставшей по воле судьбы центром моей жизни, я осознаю, что вот оно — настоящее испытание.

Утром я получил письмо по электронной почте, где говорилось, что наконец пришло время для Предложения. Часть меня возликовала; последние месяцы я существовал как бы в роли предохранительного клапана на вулкане: в любой момент мог раздаться недобрый гул, а затем — *грум-м!* — я должен буду снова сдерживать поток лавы из гармонического минора. Словами не передать, как это утомительно. К тому же я слишком долго жил одной лишь миссией. Не пора ли вернуть себе хоть немного прав на счастье? Правда, после того, что может случиться, эта мечта вряд ли для меня исполнится.

Пока я предаюсь бессмысленным размышлениям, Алиа целует своего избранника и танцующей походкой идёт к сцене. Я заставляю себя собраться. Они с музыкантами готовятся, подшучивая друг над другом, а тем временем внутри меня происходит борьба. Сделать это сейчас, пока не началось выступление, или позволить себе удовольствие в последний раз услышать её живой голос?

Оценив её настроение по десятибалльной шкале, я прихожу к выводу, что вероятность негативного воздействия невелика. Этот день и так переполнен мучительными

сомнениями. А если даже самый ужасный день способен подарить хотя бы несколько секунд удовольствия — по-моему, этого достаточно, чтобы оправдать его существование.

Я сажусь в своём кресле по-турецки и обращаюсь в слух. На коленях покоится двадцатичетырёхструнная лира харп — самый сильный инструмент из тех, что оказались у меня под рукой в этом путешествии. Не бог весть что — но главное, я владею им в совершенстве. Этого хватит, чтобы в случае чего защитить окрестности и их обитателей. А где-то в недрах брошенного на пол рюкзака лежит заряженный пистолет: его холодный гул я ощущаю, даже когда он бездействует. Думаю, я готов исполнить свой долг.

Алиа приподнимает тремя пальцами свою трилби, глядя на зрителей. Я невольно улыбаюсь. Она садится на подушечки, разложенные по сцене. Волнистые волосы касаются грифа гитары, и Алиа плавно отводит их назад. Я ловлю себя на том, что шепчу её имя, где-то на грани мысли и звука.

Алиа начинает петь. И внешний мир сначала растворяется, будто полностью преобразуется в нить, протянутую от её солнечного сплетения к моему. А затем стремительно расширяется, всё дальше, дальше, за пределы веранды, города и планеты.

*А-а-о-о, а-а-о-о, а-а-о-о, о-о-о, а-а-о...*

Я не знаю, сколько проходит времени. Это понятие теряет смысл, как и всё, кроме звучащей вокруг меня и во мне мелодии. Удивительно, как легко слетает всё наносное, когда мы слышим Зов.

Сегодня песня Алии исполнена любви, и о ней узнают все вокруг — даже те, кто ещё не изведal этого чувства. Песня пульсирует, словно сама жизнь. Она принесёт столько гармонии в окружающую действительность, что мне трудно рассчитать последствия. И я не хочу. Я не могу думать о законе свободы воли, о трёх Предложениях и тем более об уничтожении чего-то столь прекрасного.

Пусть льётся, пусть играет, пусть звучит.

*Алиа...*

Взгляд её тёмных сияющих глаз обращается ко мне. Она узнаёт меня и мгновенно всё понимает. Я вижу, что в момент прозрения ей вспоминается не только наша встреча в Цумиконе, но и та, что случилась гораздо раньше — когда Алиа была совсем ребёнком, а я — ещё юношей, сделавшим ей первое Предложение по приказу Учителей. С тех пор я так или иначе всегда присутствовал в её жизни. Как давно мы знакомы!

*Алиа, молю тебя.*

Она читает третье Предложение на моём лице. Оно последнее. Алиа понимает это по моим слезам, и я вижу, вижу, как она колеблется. Она смотрит на гитариста у сцены — и снова на меня. Может быть, ей тоже что-то открывается.

Моё сердце создаёт в груди собственную мелодию, помимо моей воли: *тадам — тадам-м-м — тадам*. Это песня страха и отчаянной надежды, и Алиа её слышит. Сейчас я открыт ей, я беззащитен перед ней, и я уже знаю, что даже в случае отказа не притронусь ни к лире, ни к оружию. Первое не понадобится, а второе... Я не смогу, никогда бы не смог — песня лишь открыла мне истину. И что, во имя всех святых, я могу поделаться со своим сердцем?

Учителя должны были понимать, должны были предвидеть... Может, они и предвидели, знали с самого начала? Может, в этом и смысл закона свободы воли?

Но всё это не имеет сейчас никакого значения.

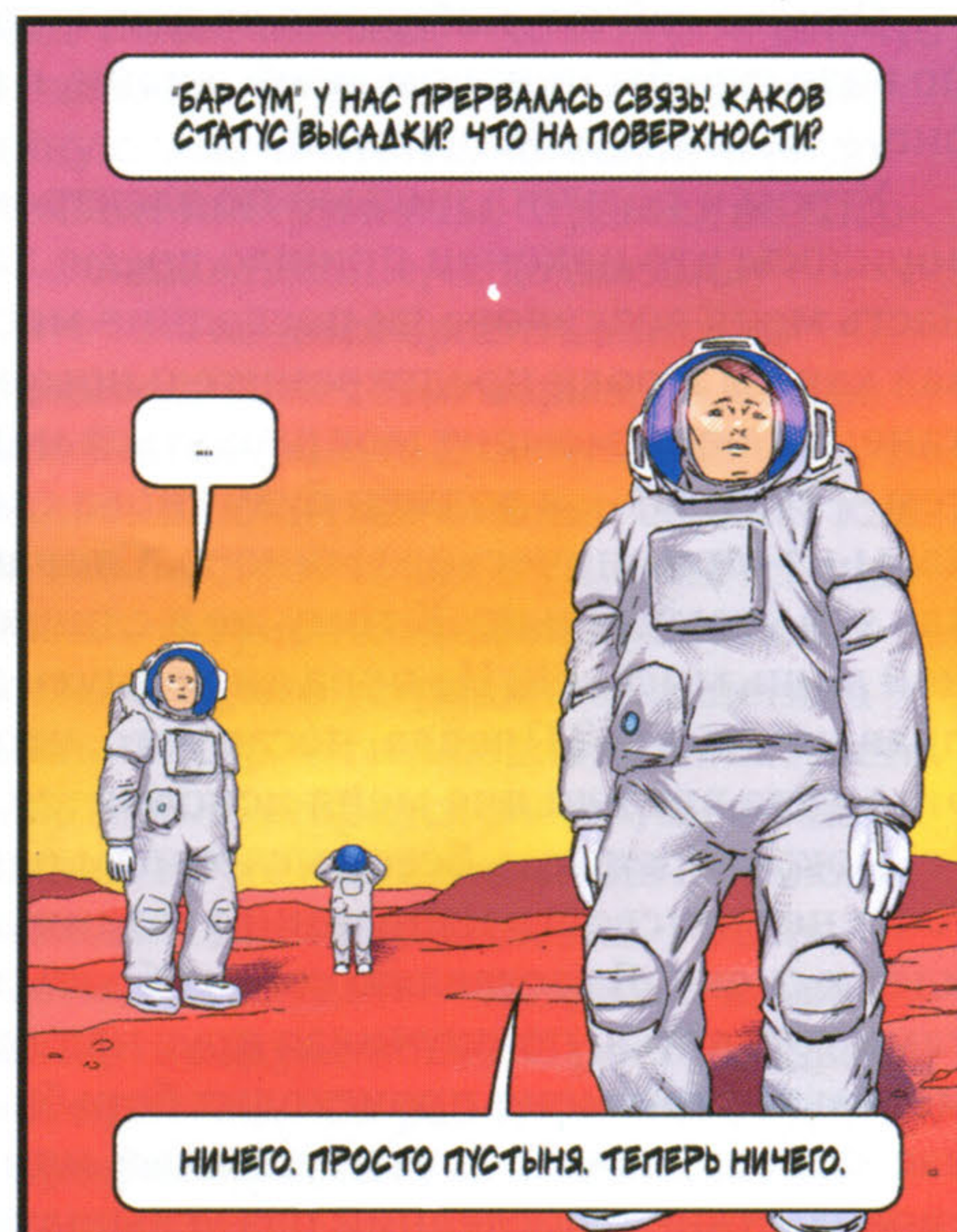
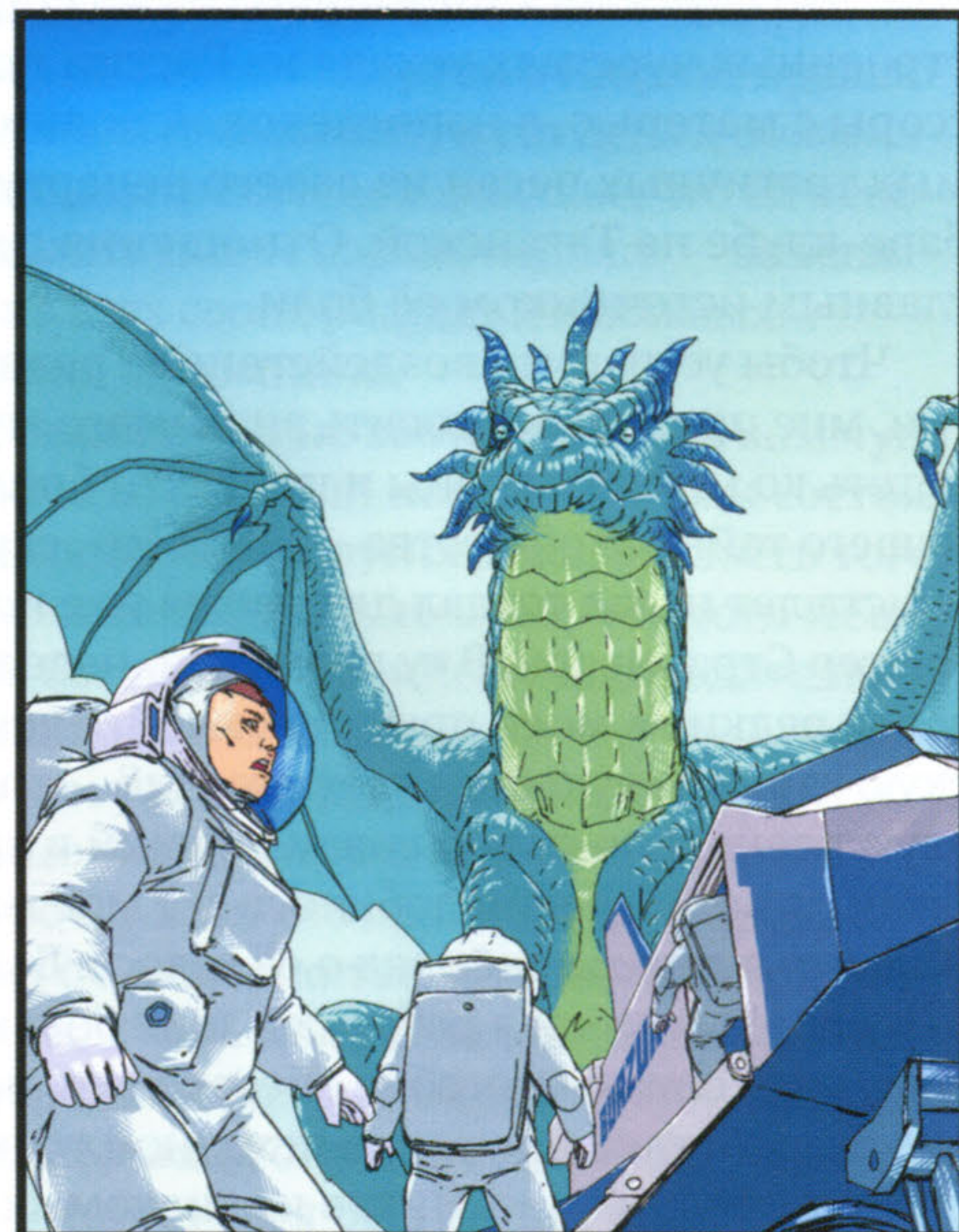
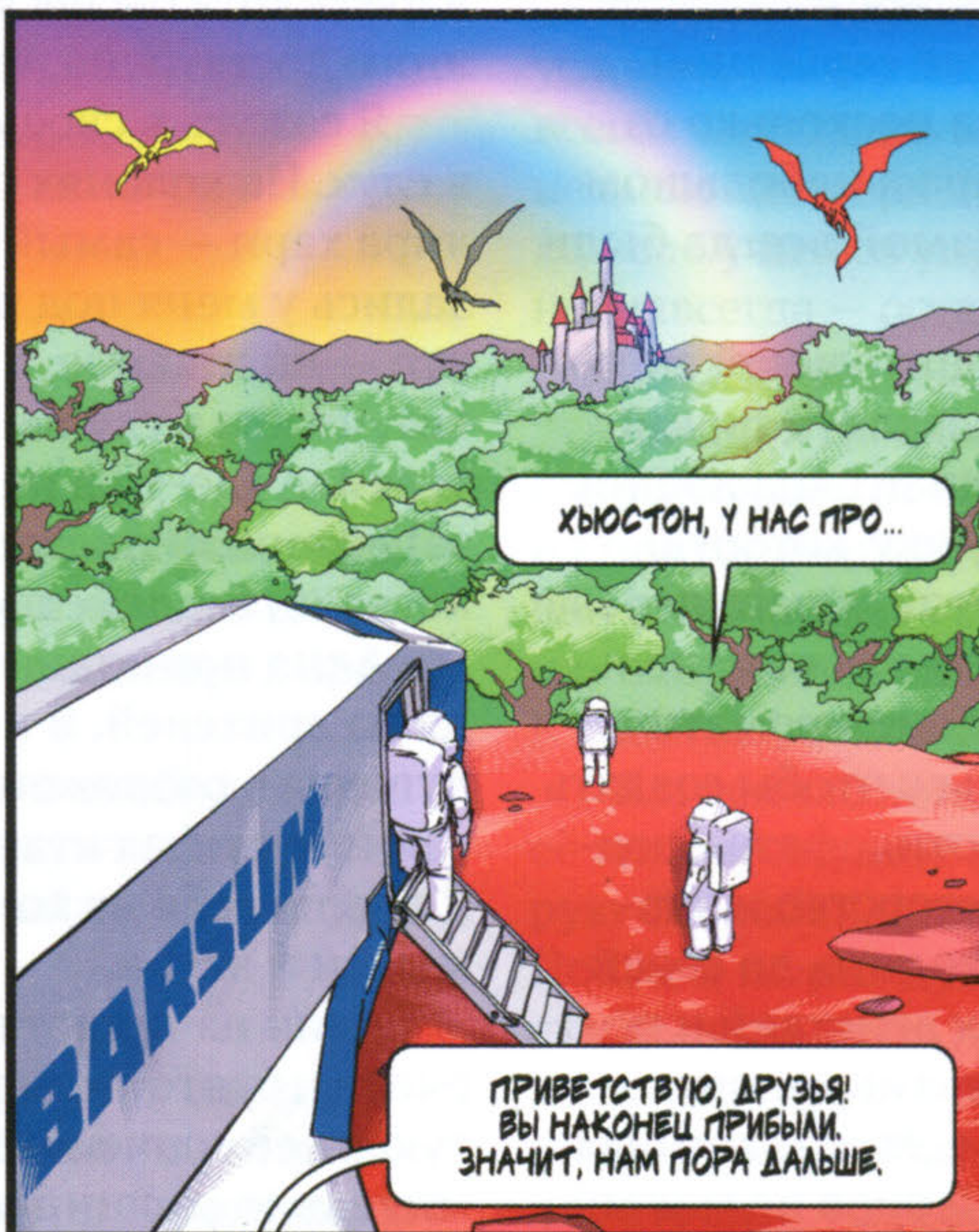
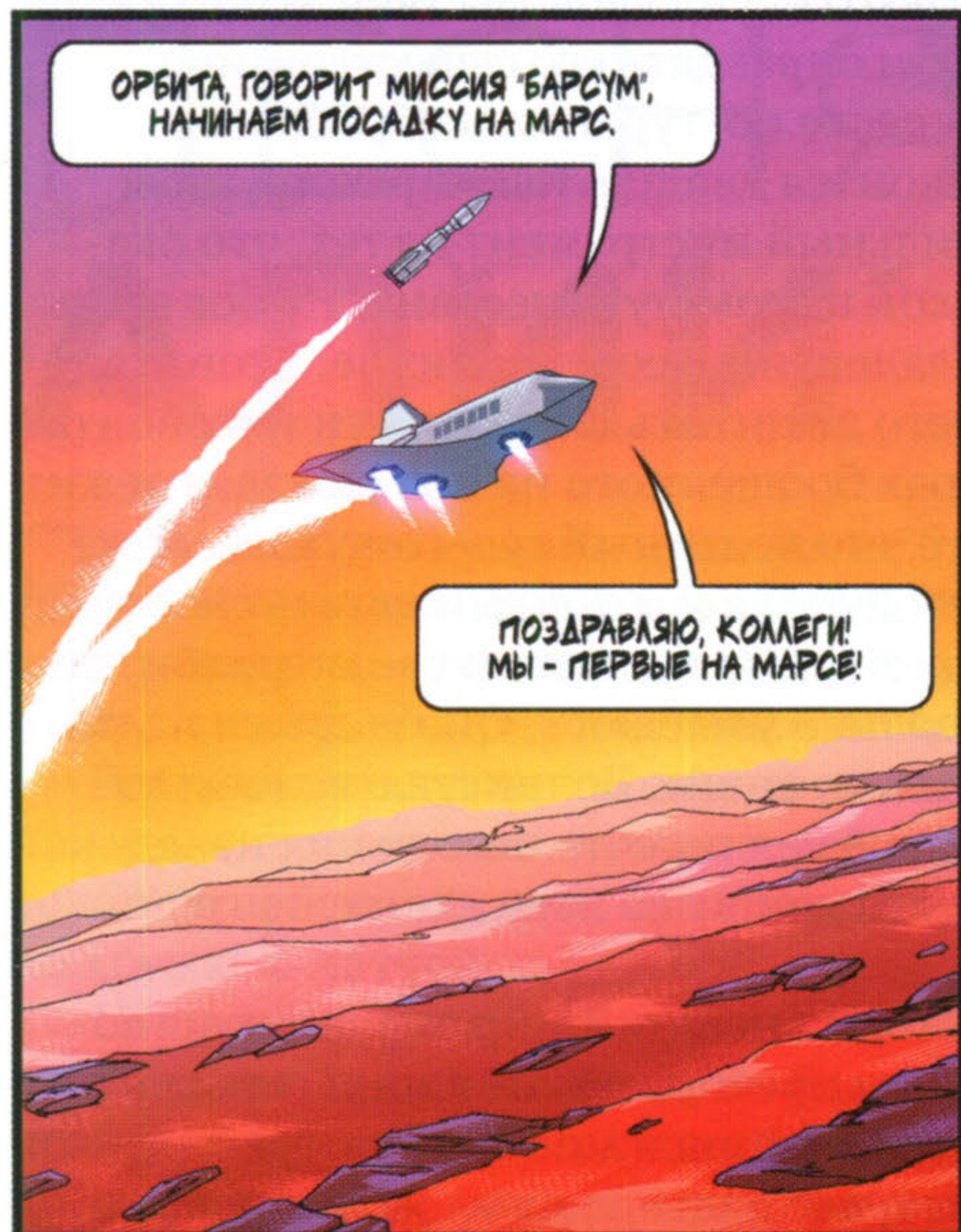
*Алиа, молю тебя, прими моё Предложение.*

Даже сквозь целую Вселенную я бы услышал этот чудесный звук.

*Да. ♪*



# ТАМ, ГДЕ ДРАКОНЫ



ЛЮБЫЕ СОВПАДЕНИЯ С ЧЕМ БЫ ТО НИ БЫЛО СЛУЧАЙНЫ.  
СЮЖЕТ: РОМАН ФАЙНИЦКИЙ  
ХУДОЖНИК: РУСТАМ ХА



# ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ПОДКАСТ

НЕ ТОЛЬКО ЧИТАЙ, НО И СЛУШАЙ!

Регулярно  
выходит  
с 2020 года

Более  
**150 выпусков**

Актуальные  
и **вечные** темы

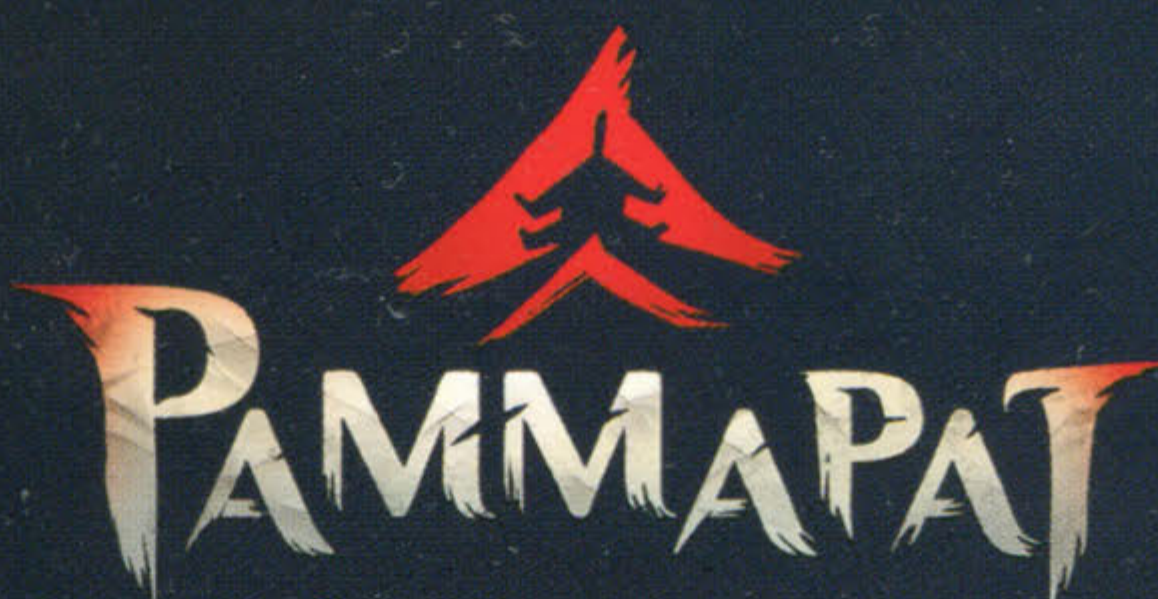
Возможность  
**услышать голоса**  
любимых авторов  
и редакторов

Доступно на всех  
**ключевых**  
подкаст-платформах!

Эксклюзивные  
эпизоды на  
**boosty.to/mirf.podcast**







«Раммарат» — новый выпуск ККИ «Берсерк. Герои».

Раммарат долго оставался скрытым от глаз внешнего мира, пока загадочный магический всплеск не разорвал ткань мироздания. Теперь древний остров посреди безбрежного океана открыт для тех, кто осмелится ступить на его земли. Здесь, в густых туманах и вечнозелёных лесах, правят необычные кланы эльфов и живые грибы, которые веками развивали свою магию в полной изоляции.

Встречайте новые классы, расу разумных грибов (и не только!), стройте коварные планы с помощью засад прямо на поле боя. Приготовьтесь к загадкам, испытаниям и великим открытиям в самом сердце Раммарата!

