

МИРЫ • КНИГИ • КОМИКСЫ • КИНО • СЕРИАЛЫ • ИГРЫ • НАУКА • ГИК • КУЛЬТУРА

Мир фантастики

mirf.ru

2025

16+



ЛУЧШЕЕ

ФАНТАСТИКА ВО ВСЕХ ПРОЯВЛЕНИЯХ



Здравствуйте, уважаемый читатель!

Сейчас на ваших экранах уникальный сборник: мы упаковали под одну обложку более полутора десятка лучших статей за последнюю сотню с небольшим номеров. Что-то, что не устарело, не требует погружения в особый контекст и читается на одном дыхании. Своеобразный срез всего того, о чём вдохновенно рассказывал наш журнал за последние годы.

Безусловно, отбирать материалы было непросто. Некоторые статьи так и просились в сборник: они оставались на слуху даже спустя годы после выхода. Другие стали неожиданной находкой, как подшивка комиксов на дачном чердаке: «Ой, точно, была ведь и такая классная штука». Разумеется, несравнимо больше статей пришлось отсеять: некоторые не так хорошо состарились, как бы нам того хотелось, а у каких-то разбираемая тема за годы успела пополниться новыми произведениями и фактами.

Как ни странно, сквозь строгое сито отбора прошли сразу два пикантных материала — про секс в космосе и порнопародии. Уж если что и читается на одном дыхании, так это как раз они! Также в сборник попало немало киноматериалов. Среди них есть статьи на широкие темы вроде обсуждения мокбастеров или рейтинговой системы Голливуда, так и более предметные — про «Метрополис» Фрица Ланга, робота-киноактёра и величайшие неснятые фантастические фильмы.

Научно-популярное направление представлено историей города Коулун, который незаметно, исподволь определил многие визуальные решения целого жанра — киберпанка. Из игровых материалов в сборник вошла юбилейная статья про The Elder Scrolls III: Morrowind (да, это наша обложка) и сотня фактов о серии Fallout. Кстати, история обложки примечательна: изначально планировалось поставить её в номер с той самой статьёй про Morrowind, но в итоге пришлось использовать другую картинку Богдана Тимченко. Долгие годы эта иллюстрация «с блохой» висела закрытым гештальтом, так что я счастлив, что нам наконец-то представился случай пустить её в ход.

В этой подборке нам хотелось сделать максимальный акцент на мирах и явлениях — и именно этому посвящена львиная доля статей. Мода, хакеры, фантастика Северной Кореи, поиски в Америке 1980-х последователей движения, буквально недавно признанного в России экстремистским, четвёртая стена и заигрывание со зрителями, мотив избранничества в мифологии и фантастике — обо всём этом можно прочитать на страницах нашего сборника. Сборника, который у нас не получилось бы создать без вашей поддержки на сайте [CrowdRepublic](https://www.crowdrepub.com). Спасибо вам огромное! И приятного чтения!

Евгений Пекло
выпускающий редактор
«Мира фантастики»

СОДЕРЖАНИЕ



3 СЕКС В КОСМОСЕ



9 МОКБАСТЕРЫ



15 ЗАЧЕМ СНИМАЮТ ПОРНОПАРОДИИ?



23 МОДА И ФАНТАСТИКА



33 ХАКЕРЫ В ФАНТАСТИКЕ И РЕАЛЬНОСТИ



41 SATANIC PANIC: КАК АМЕРИКАНЦЫ ИСКАЛИ САТАНИЗМ



49 ФАНТАСТИКА СЕВЕРНОЙ КОРЕИ



59 10 ВЕЛИКИХ НЕСНЯТЫХ ФАНТАСТИЧЕСКИХ ФИЛЬМОВ



71 КАК ВОЗВОДИЛСЯ «МЕТРОПОЛИС» ФРИЦА ЛАНГА



77 ГОЛЛИВУДСКАЯ СИСТЕМА ВОЗРАСТНЫХ РЕЙТИНГОВ



85 БИОГРАФИЯ САМОГО ТРУДОЛЮБИВОГО РОБОТА В ГОЛЛИВУДЕ



92 ЧЕТВЁРТАЯ СТЕНА МЕЖДУ ПЕРСОНАЖЕМ И ВАМИ



98 STAR WARS ПРОТИВ STAR TREK



104 МОТИВ ИЗБРАННИЧЕСТВА: ИСТОКИ, ВАРИАЦИИ И ЗНАЧЕНИЕ



112 100 ФАКТОВ ОБ ИГРАХ СЕРИИ FALLOUT



121 20 LET THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND



129 ГОРОД-КРЕПОСТЬ КОУЛУН

New Line Cinema

Metro-Goldwyn-Mayer

Warner Bros.

Ian Lambot, 1993 [CC BY-SA 4.0]

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Сергей Вацлавич Серебрянский
Выпускающий редактор
Евгений Пекло

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

Дизайн и верстка
Денис Недылич, Анна Григорьева

ИЗДАТЕЛЬ:

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

Общее руководство
Михаил Акулов
Руководство производством
Иван Попов

Операционный директор
Сергей Родионов

Директор издательства
Александр Киселев

Старший дизайнер-верстальщик
Иван Суховей

Создатель «Мира фантастики»
Николай Перасов

Особая благодарность
Илье Карпинскому

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: mirf@mirf.ru
Сайт: mirf.ru

Учредитель журнала
Сергей Вацлавич Серебрянский

Журнал издан
при поддержке
CrowdRepublic

Исполнительный директор
Милена Ковтунова

Почётные спонсоры — 2025
Вадим Божко, Сергей Воинов (Leopius),
Тигран Казарян, Д.Д. Котов, Константин
Кранлих, Жанна «Мога» Пояркова,
Григорий (ILlnessoid) Ревенко, Дмитрий
(Claxex) Третьяков, Александр Шепард,
Денис Яруллин

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

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).

При цитировании или ином использо-
вании материалов, опубликованных
в настоящем издании, ссылка на «Мир
фантастики» строго обязательна.

Полное или частичное воспроизведе-
ние материалов издания допускается
только с письменного разрешения ре-
дакции. Редакция не несёт ответствен-
ности за содержание рекламных объяв-
лений. Все упомянутые товарные знаки
принадлежат их законным владельцам.
Мнение редакции может не совпадать
с мнением авторов.

Иллюстрация на обложке
Богдан Тимченко

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



Текст: Алексей Ионов

БЛИЗКИЕ КОНТАКТЫ ТРЕТЬЕЙ СТЕПЕНИ

Секс в космосе

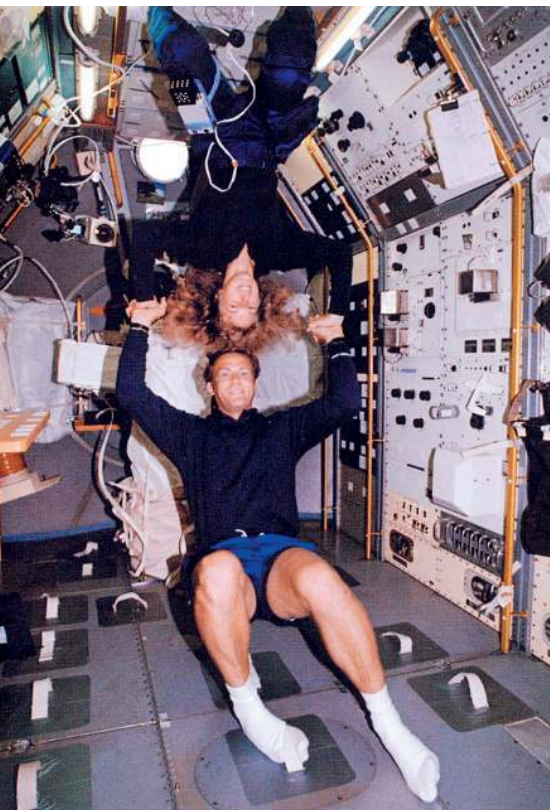
Когда человечество приступит к колонизации других миров, перед нами встанет вопрос, которого исследователи космоса постоянно избегают. А как там, наверху, с сексом? Получится ли в невесомости или на других планетах зачать, выносить и родить здорового ребёнка? Смогут ли люди не только жить, но и размножаться за пределами родной Земли?

Утверждать точно, был ли секс на орбите, нельзя. Документально зафиксированных случаев не было, а в NASA всё отрицают и вежливо, но твёрдо напоминают, что в любом случае это не ваше дело.

На заре освоения внеземного пространства космонавтам было не до того. Первые полёты длились максимум несколько суток, распорядок дня был расписан по минутам, связь с Землёй поддерживалась постоянно. Да и летали или в одиночку, или сугубо мужским составом. Но и в начале восьмидесятых, когда до орбиты добрались первые смешанные экипажи, оснований подозревать кого-то в тесных неуставных отношениях не прибавилось.

Дело даже не в трудностях этого процесса, а в характере космонавтов. Большинство из них — тридцати-сорокалетние семейные люди с несколькими учёными степенями, а то и с воинскими званиями. Каждый долго и упорно трудился, чтобы оказаться на своём месте. Для людей такого склада интрижка на орбите не возможность приятно провести время, а опасный повод для скандала, способного угробить карьеру. Риски слишком высоки, игра не стоит свеч. Да и в сорок лет обходиться без секса несколько месяцев проще, чем в бурной молодости.

Марк Ли и Нэнси Джен Дэвис — первые молодожёны на орбите



Лиза Новак, астронавт, едва не совершившая убийство на почве ревности. На Земле

Но основания для слухов были. В сентябре 1992 года впервые в истории, в нарушение всех правил и распорядков NASA, на орбите оказалась супружеская пара. Марк Ли и Нэнси Дэвис начали встречаться во время подготовки к экспедиции STS-47 и незадолго до старта втайне от всех поженились. Когда на свадьбе узнали, перетряхивать экипаж было уже поздно, и Ли с Дэвис стали первыми мужем и женой в космосе.

С тех пор в NASA ужесточили правила, запретив супругам летать в одной экспедиции, а в жёлтой прессе стали судачить, исполняли ли Марк и Нэнси супружеские обязанности на орбите. Факты указывают, что нет: Ли и Дэвис работали в разные смены, и, пока один супруг отдыхал, второй всюду трудился. Кроме того, астронавты любят сплетничать (например, Майк Маллейн в своих мемуарах «Верхом на ракетах» рассказывает много пикантных подробностей о личной жизни своих коллег на Земле), но никто из членов экипажа за двадцать пять лет не обмолвился и словом о личной жизни Марка и Нэнси.

Говоря о том, что секс на орбите всё же возможен, часто проводят параллели между космонавтами и участниками антарктических экспедиций, которые по полгода проводят на исследовательских станциях вблизи Южного полюса. По суровости условий Антарктика близка к космосу, но служебные романы там — обычная вещь. Одних только беременностей между 1989 и 2006 годами случилось штук семь. Раз получилось в Антарктике, то и в космосе такое рано или поздно произойдёт.

Мифический документ

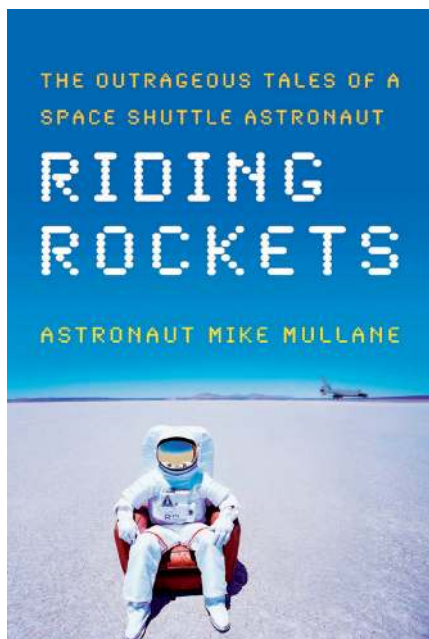
По Сети с начала девяностых гуляет мифический документ NASA No. 12 571–3570, посвящённый экспериментам, якобы поставленным на борту космического шаттла во время миссии STS-75. Согласно документу, на нижней палубе корабля был установлен надувной звукопроницаемый барьер, за которым провели десяток экспериментов с целью опробовать в невесомости разные секс-позы. В некоторых использовались удерживающие устройства, такие как ремни и надувной цилиндр, в других обходились без них. В конце документа приводились выводы о предпочтительности тех или иных поз и необходимости предварительных тренировок.

Разумеется, документ оказался подделкой. Удалось отследить и его источник — пост в конференции alt.sex в Usenet, опубликованный в 1989 году. NASA даже не пришлось опровергать подлинность документа — это было очевидно. Реальная миссия STS-75 стартовала только в 1996 году, причём с полностью мужским экипажем.

Но до сих пор находятся наивные души, которые верят всякой ерунде из интернета. Так, в 2000 году француз Пьер Колер построил большую часть своей научно-популярной книги «Последняя миссия» вокруг этого документа.

А насчёт того, что космонавты — взрослые и серьёзные люди, которые думают о карьере... В 2007 году капитан ВМС США Лиза Новак (высококвалифицированный офицер с полутора тысячами часов лётного стажа, магистр в области аэрокосмической техники, сорокачетырёхлетняя замужняя женщина с тремя детьми!) была арестована на парковке международного аэропорта Орlando при попытке похищения и убийства. Дело в том, что у Новак был роман с астронавтом Уильямом Офилейном, женатым и отцом двух детей. Офилайн оказался тем ещё бабником и помимо Новак завёл роман с капитаном ВМС Колин Шипман. Узнав об измене Офилейна, Новак решила похитить и убить соперницу, тщательно подготовилась, проехала на машине 900 миль между Хьюстоном и Орlando и напала на Шипман на парковке. Только по случайности её затея сорвалась. А вы говорите — карьера, семья, дети...

Но все эти страсти происходили на Земле. А насчёт космоса — свечек



Майк Маллейн поведал в своей книге много интимных подробностей, но о сексе в космосе не сказал ничего

никто не держал, за руку (или не за руку) никого не ловили. Так что присоединимся к официальному мнению, что в космосе секса нет.

Беды космического мачо

Первое, что надо усвоить потенциальному межпланетному любовнику: в космосе ближайшие полвека будет сложно уединиться. Даже не пытайтесь заняться сексом на борту космического корабля. Здесь дорог каждый сантиметр пространства, поэтому свободного места нет. Если вы с партнёром не готовы предаться утехам на глазах у остального экипажа, отложите это до прилёта хотя бы на орбитальную станцию.

На станциях с пространством тоже туго, но там можно найти тихое местечко, чтобы побыть

Правило 34

В 2015 году известный в определённых кругах (да, и вы его знаете, не отпирайтесь) ресурс Pornhub взбудоражил общественность, запустив на краудфандинговом сайте Indiegogo кампанию по сбору средств на съёмки первого порнофильма в космосе. Порноделы планировали договориться с одной из частных космических компаний и отправить в космос актёров Джонни Синса и Еву Ловию и съёмочную группу из шести человек. Затея с треском провалилась — из заявленных трёх миллионов долларов удалось собрать всего 236 тысяч. Зато ресурс в очередной раз растрюбил о себе на весь мир.



наедине. Впрочем, если при экипаже в шесть-восемь человек двое внезапно удалятся в одном направлении... Хьюстон, у нас тут такое на борту... А в Хьюстоне, вероятно, все уже в курсе: всё происходящее на борту кораблей и станций передаётся в центры управления на Земле. Правда, астронавты могут при желании отключить видеокамеры.

Но бог с ней, с уединённостью. Многие космонавты вспоминают, что их первая неделя на орбите уходила на адаптацию к невесомости и борьбу с тошнотой. А когда тебя мутит, последнее, о чём ты думаешь, — как бы с кем перепихнуться.

Допустим, вы поборолли тошноту, нашли место и уединились. Не спешите радоваться. В космосе не выйдет прыгнуть в койку — в невесомости вы там просто не удержитесь. В отсутствие притяжения придёт в действие третий закон Ньютона, так что при попытке сблизиться вы с партнёром будете отскакивать друг от друга по разным углам. А вокруг приборы, панели, иллюминаторы и, осторожно, шлюз!



После жаркого секса весь пот будет плавать по отсеку

Астронавты жалуются, что в космосе потеют куда сильнее, чем на Земле. Можно не сомневаться, что от любовных утех пот будет катить с разгорячённых тел рекой. Точнее, не катить: в невесомости жидкости ведут себя иначе. К концу секс-марафона вы будете окружены облаком шариков пота и других жидкостей. Они будут дрейфовать по отсеку, оседать на поверхностях, приборах, вещах, людях...

Проблема с местом для секса отпадёт, если американскому миллиардеру Роберту Бигелову удастся

Спальня космонавтов. Особо не разойдётся, верно?



Главная проблема секса на космическом корабле — вокруг много других людей



построить давно планируемую сеть отелей на орбите. Там-то ни у кого возникнет вопросов, если в номер для двоих продрейфует страстно целующаяся парочка. А остальных трудностей можно будет избежать, когда удастся изобрести искусственную гравитацию.

Ах да, чуть не забыли. В невесомости происходит более равномерное распределение крови по конечностям, отчего пенис может сократиться в размерах. Зато стояк на орбите возможен и даже документально зафиксирован. Уже знакомый вам Майк Маллейн вспоминал, что по утрам сталкивался на орбите с крайне сильной, до болезненности, эрекцией.

Психологические аспекты

Помимо физиологических аспектов секса в космосе, нельзя забывать и о психологических. С туристами и другими краткосрочными гостями орбиты проблем меньше, а вот когда половые отношения возникнут во время, скажем, двухлетнего полёта на Марс, жди беды. Если и сейчас астронавты теряют голову от страсти и несутся убивать соперниц, то что будет на кораблях переселенцев? Ведь средний возраст колонистов будет куда ниже, чем у астронавтов, в районе 25–30 лет. Играй, гормон...

Романы будут сказываться на рабочих отношениях в коллективе. На основе наблюдения за антарктическими экспедициями учёные пришли к выводу, что женщины-исследователи предпочитают мужчин, обладающих высоким статусом, как правило, начальников экспедиции. Значит, даже если в экипаже будет поровну мужчин и женщин, внимание будет распределяться неравномерно: женщины будут бороться



Психологи опасаются, что в космосе будет тяжело скрыться от назойливого внимания ухажёров («Супернова»)

за «статусных самцов», а обделённые вниманием мужчины будут скрежетать зубами от злости, завидовать, а то и чего похуже.

С другой стороны, те же исследования антарктических экспедиций показывают, что, если в коллективе есть семейная пара, это положительно влияет на отношения в нём. Супруги оказывают друг другу сильную эмоциональную поддержку, а замужняя женщина своей заботой и участием помогает снять напряжение и у остальных членов команды. Но любовь — вещь непостоянная, и если между парой во время полёта произойдёт разрыв, а один из партнёров открыто вступит в новую связь, ситуация накалится мгновенно.

Космическая камасутра: советы будущим звёздным любовникам

Если вас не испугали предыдущие главы, вот несколько советов, которые упростят вашу сексуальную жизнь на орбите. Помните: советы предназначены только для невесомости. Если ваш космический отель

или корабль оснащены искусственной гравитацией, пользуйтесь старыми, проверенными земными способами.

Забудьте о койках

Вы в них просто не поместитесь. А отсутствие гравитации приведёт к тому, что вы будете стучаться обо все углы, а потом всё равно выплывете в открытое пространство.

Тренируйтесь заранее

Секс в невесомости обещает элементы акробатики, так что приготовьтесь к свободному парению посреди помещения. Перед полётом на орбиту следует попрактиковаться, чтобы не отпустить партнёра в самый неподходящий момент. Для тренировки подойдёт, например, бассейн. Заодно научитесь и подводному сексу!

Свяжи меня нежно

Секс на орбите располагает к некоторому садо-мазо. Нет-нет, плётки и strapon оставьте на Земле, а облегающие костюмы вам и так выдадут

Возможно, в будущем для секса и родов в космосе понадобятся специальные машины (иллюстрация к фильму «Барбарелла»)



В кино немало сцен секса в невесомости, но ни одна из них не снималась в настоящих условиях (кадр из фильма «Куб 2: Гиперкуб»)





Чтобы сохранять в невесомости горизонтальное положение, нужно быть по меньшей степени Джеймсом Бондом (кадр из фильма «Лунный гонщик»)



Более реалистичный секс в космосе (сериал «Пространство»)

перед стартом. Мы говорим о фиксаторах. Один из партнёров должен как-то удерживаться на одном месте, пока второй будет летать рядом. Для разнообразия ролями можно меняться!

Двухспальные мешки и комбинезоны

Пожалуй, самый скучный пункт обязательной программы — спальные мешки, в которых помещаются двое. Из плюсов — у вас появляется какая-никакая интимность (представим, что остальные члены команды не в курсе, чего это вы там вдвоём шебуршите в мешке — может, ворочаетесь во сне), да и за пределы спальника вы не вылетите. Минусы — мешок ограничивает подвижность и выбор поз. Напомним, что самая простая поза на Земле (да, мы о миссионерской) в космосе — одна из самых сложных. Зато для секса сзади

Не забывайте, в космосе секс не развлечение, а средство для выживания человечества

Специальное предложение — 2suit!

В 2006 году писательница, актриса и изобретательница Ванна Бонта представила костюм 2suit. Благодаря особому расположению застёжек и липучек можно растянуть его переднюю часть и, соединив их с аналогичными липучками на костюме партнёра, превратить два костюма в один. Минус 2suit в том, что он предусматривает только контакт лицом к лицу и ограничивает количество поз. И вообще он предназначен скорее для поцелуев и обнимашек, чем для секса. Бонта говорит, что изобрела костюм, чтобы никто не чувствовал себя в космосе одиноко.



проблем нет, главное — не выпустить партнёршу из объятий, иначе онаговой впишется в переборку.

Никаких секс-марафонов

Затяжные прелюдии и многочасовые постельные баталии поберегите для возвращения с орбиты. В космосе секс не развлечение, а средство выживания человечества! И помните: тут вы потеете сильнее, чем на Земле, поэтому от затяжных секс-игр может наступить обезвоживание. Если для вас секс меньше часа-другого невыносим (хотя с такими запросами вам лучше в порноактёры, чем в космонавты), делайте перерывы и пейте воду.

Будьте нежнее друг к другу

В космосе нервные рецепторы обладают повышенной чувствительностью, поэтому любое ваше действие будет ощущаться куда сильнее, чем на Земле. С одной стороны, это настоящий рай для чувственных прелюдий, нежных ласк и поцелуев, а орбитальный минет и вовсе должен быть термоядерным. С другой — садо-мазо оставьте дома, избегайте резких движений, щипков, шлепков и прочих элементов секса пожестче. Особенно этот совет касается мужчин. Поверьте, господа, если вы будете кувыряться в невесомости, синяков вы и так понаставите, незачем оставлять на коже вашей дамы лишние следы бурной любви. Она же на макияже разорится!

Смотрите, куда летите!

Помните, что отсеки корабля и станции строго функциональны. Поэтому сто раз подумайте, прежде чем махать

руками, на что-то облокачиваться или впечатывать партнёра в стену. Иначе вы можете случайно что-то разбить или куда-то не туда нажать. Например, на кнопку экстренной разгерметизации или отстыковки отсека.

Беременность и роды в космосе

Надеемся, после нашей статьи вы не решите принять обет космического безбрачия. Ведь секс — единственный способ стабильного и самостоятельного размножения, позволяющий заселить другие

The Uranus Experiment: Part 2 — порнофильм, номинированный в 1999 году на «Небьюлу» за лучший сценарий (да, он там был!). Но из-за бюджета в фильм вошло всего 20 секунд видео, снятого в невесомости на самолёте





планеты: на одном искусственном оплодотворении много людей не сделаешь. Но здесь мы сталкиваемся с другими сложностями.

NASA, ESA, Роскосмос и другие космические организации до сих пор отрицают идею секса в космосе, так что о размножении они даже не задумывались. Кроме того, NASA строго запрещает полёт в космос беременным астронавтам. Все женщины перед отправкой на орбиту обязаны сдавать тесты на беременность ежедневно в течение двадцати (по другим данным — десяти) дней перед стартом. Причины очевидны: перегрузки могут повредить здоровью как матери, так и ребёнка. По статистике, у женщин-космонавтов после полётов в космос растёт процент выкидышей. С другой стороны, многие женщины-астронавты сознательно откладывают заведение детей, поэтому на момент беременности им обычно около сорока. А это приводит к проблемам и без полётов в космос.

Мужчинам-астронавтам повезло больше. Статистика отмечает, что в их семьях зачатие часто происходит в первые две недели после возвращения домой супруга, изголодавшегося по женским ласкам (ещё один аргумент против секса в космосе!).

Чтобы на других планетах были дети, человечеству придётся освоить внеземной секс



Главный герой фильма «Космос между нами» (2016) родился на Марсе от колонистки, скрывшей свою беременность. В реальности ей бы это не удалось



Пока в NASA не озаботились проблемой размножения людей в космосе, учёные довольствуются изучением растений и животных. На орбиту уже отправлялись самые разнообразные существа, от плодовых мушек, гекконов и рыб до мышей и крыс. И результаты не обнадеживают: если у примитивных организмов размножение происходит без проблем, то у многоклеточных видов всё куда сложнее. Встречаются и высокая смертность потомства, и абнормальное поведение новорождённых, и задержки роста, и нарушение функций отдельных органов.

Пока ещё ни одно млекопитающее не прошло в условиях невесомости полный цикл: зачатие, беременность, рождение, кормление и рост. Учёные сходятся во мнении, что в космосе проблемы будут подстерегать потенциальных родителей на каждом из этих этапов. Выделяют два основных источника трудностей — радиация и отсутствие тяготения.

На Земле беременность всегда протекает под воздействием постоянной силы гравитации, которая влияет на всё, начиная от формирования мышц, скелета и внутренних органов и заканчивая интеллектом, памятью и поведением ребёнка. В отсутствие гравитации развитие зародыша может пойти совершенно иначе. Невролог Керри Уолтон считает, что зачатые и рождённые в космосе дети будут жизнеспособны на орбите, но не на Земле, где их мышцы, сердце, иммунная система и кости будут недостаточно крепки для выживания.

Ещё больший вред может принести радиация. Если на Земле нас защищает магнитное поле планеты, то в космосе от неё спастись куда сложнее. Учёные считают, что радиация может уничтожить все наши планы на покорение галактики. Она способна привести к мутации, стерилизовать женские эмбрионы (девочки не смогут иметь детей), ухудшить качество спермы или привести к рождению детей с уродствами и отклонениями.

Да и роды в условиях невесомости тоже могут превратиться в настоящий ад — представьте, сколько крови будет дрейфовать вокруг роженицы и акушеров! И это только начало. Вы ездили в поездах дальнего следования? Помните детей, которые орут всю ночь, мешая спать всему вагону, носятся, вопят, требуют внимания? Теперь представьте, что ехать до места назначения не пару дней, а пару лет. Кроме того, в космосе всегда проблемы с водой и едой. А маленький ребёнок — это

Жители астероидов

Отличие рождённых в космосе людей от уроженцев планет хорошо отражено в цикле Джеймса Кори «Экспансия». В книгах и сериале по их мотивам астеры, рождённые в поясе астероидов, отличаются от землян и марсиан высоким ростом, худобой, болезненно-бледным цветом лица и хрупким скелетом. Многие из них никогда не видели неба над головой, а лубой визит на родину человечества обернулся бы для них крайне тяжёлыми последствиями.



подгузники, пелёнки, постоянные стирки, режущиеся зубы, бессонные ночи... У остального экипажа должны быть поистине железные нервы, иначе молодая счастливая семья рискует не долететь до места.

Но всё это трудности открытого космоса. На других планетах — например, на Марсе — дела должны пойти лучше. Там есть какая-никакая гравитация и проще защититься от космической радиации. Но и там возможны проблемы. Рождённые на Красной планете дети могут быть абсолютно здоровы, а могут страдать от генетических, физических и интеллектуальных отклонений. Есть и третий вариант — дети будут здоровы по марсианским меркам, а к жизни на Земле окажутся непригодны и никогда не смогут ступить на её поверхность.

* * *

Пока в космос летают в научных целях и ненадолго, космического секса и его последствий проще избегать. Но когда полёты в космос станут массовыми, а проблема расселения за пределами Земли — насущной, вопросы размножения окажутся решающими для колонизации Солнечной системы. Поэтому, может быть, уже пора исследовать влияние невесомости и космической радиации на нашу способность к размножению. Разговоры о сексе в космосе могут звучать смешно, но когда-нибудь от этого может зависеть будущее нашего вида. 🦋



Текст: Тим Скоренко

КАК ПОДДЕЛЫВАЮТ КИНО

Мокбастеры

Однажды автор этой статьи скачал с пиратского сайта художественный фильм «День независимости: Возрождение».

После первых 15 минут просмотра он был в ужасе от омерзительной актёрской игры, дешёвых спецэффектов и убогого сценария. А потом догадался взглянуть на оригинальное название и обнаружил, что смотрит совсем другой фильм, лишь маскирующийся под громкую премьеру. Мокбастер сделал своё чёрное дело.

Блокбастер Роланда Эммериха в оригинале называется Independence Day: Resurgence. Его мировая премьера прошла 20 июня 2016 года в Китае, а четырьмя днями позже начались показы и в США. О дате премьеры и названии второй части «Дня независимости» было объявлено за год до того, в июне 2015-го, а работа над фильмом началась ещё раньше, в 2012-м. Несколько лет фанаты ждали выхода нового блокбастера, ежемесячно получая о нём новости — кадры из трейлера, фото со съёмочной площадки, информацию о кастинге и так далее.

Спустя две недели после премьеры «Возрождения», 7 июля 2016 года, на DVD вышел фильм, в оригинале называющийся Independents' Day, то есть «День независимых». В нём тоже инопланетяне напали на Землю, а героический президент всех победил. Синописисы сценариев практически идентичны, слоганы похожи, даже актёры подобраны так, чтобы напоминать звёзд из блокбастера. Только снято всё это за гроши.

«День независимых»: глупее, чем оригинал, так ещё и не зрелищный



Independents' Day не шёл в кино-экранах, в его рекламу и раскрутку не было вложено ни цента, но он великолепно продавался на DVD. Всю рекламу сделал фильм-оригинал, а фильм-паразит «отъел» у «Дня независимости» часть продаж. Многие, случайно купив или скачав в интернете «День независимых», возвращались в магазины, требуя вернуть им деньги, — но это не приносило успеха. Вы сами сознательно купили этот фильм. Он называется иначе. У него чуть-чуть другой слоган. Немножко другие актёры. Всему виной ваша невнимательность и ничего более.

Так работают мокбастеры.

Коммерческая идея

Мокбастер — это ни в коем случае не пародия и даже не плагиат. Его релиз может немножко отставать от премьеры оригинала, а может опережать её на неделю-другую и за это время делать кассу. Работает это просто. Приходите вы в магазин, а там уже продаётся лицензионная (!) копия нового фильма, который вы так ждёте. Почему бы и не купить? Некоторые покупают и откладывают DVD на потом, «на после премьеры», и вообще не обращают внимания, что купили что-то не то. Иные обнаруживают свою ошибку по возвращении домой — но уже поздно.

Мокбастер — это серьёзный фильм, пытающийся максимально близко подойти к оригиналу, но не повторяющий его настолько, чтобы студию можно было обвинить в плагиате. Прокатчики любят

«Столкновение звёзд» (Starcrash), мокбастер «Звёздных войн». У главного героя даже меч как у Люка



Студия The Asylum

Крупнейший и самый высокобюджетный производитель мокбастеров. Основанная в 1997 году компания известна тем, что все без исключения её фильмы-подделки были прибыльными — ни одного провала. Таким не может похвастаться, пожалуй, больше ни одна киностудия в мире.

The Asylum начинала как независимая киностудия и вплоть до 2004-го снимала собственные фильмы, в основном хорроры. Но затем попробовала свои силы в мокбастерах и не прогадала. Её первый мокбастер, «Война миров Герберта Уэллса» (H. G. Wells' War of the Worlds), вышел 28 июня 2005 года, в тот же день, что и блокбастер Спилберга «Война миров» (War of the Worlds). Номинально фильм был просто ещё одной экранизацией классического романа Уэллса, но мы-то понимаем, где собака зарыта. Фильм имел успех на DVD, и студия быстро переквалифицировалась из приюта для инди-кино в завод по изготовлению подделок.

На сегодняшний день The Asylum выпустила более 80 мокбастеров, оригиналами которых послужили «Код Да Винчи» и «Пираты Карибского моря: Сундук мертвеца», «Трансформеры» и «Я — легенда», «Монстро» и «Аватар», «Прометей» и «Железное небо». Иногда студия проворачивает совершенно прекрасные трюки — например, в 2010 году к выпуску классического экранизации «Титаника» в улучшенном качестве она спешно сняла фильм под названием «Титаник 2» и собрала деньги даже не на чужой премьере, а на чужом переиздании!



мокбастеры: с одной стороны, производители берут за лицензию значительно меньше, чем голливудские монстры, с другой — DVD с мокбастерами продаются очень неплохо. При этом студия или называет мокбастеры «пародией» (как мы уже говорили, это неправда), или якобы предлагает любителям жанра «дополнительный» фильм, если им не хватило «основного». Это такой юридический трюк.

Крупнейший современный производитель мокбастеров — студия The Asylum. За один только 2016 год она выпустила подделки под фильмы «Планета обезьян», «Великолепная семёрка», «Охотники за привидениями», «Отряд самоубийц», «Бен-Гур», «День независимости: Возрождение» и даже мультфильм «В поисках Дори»!

Удивительно, но «мокбастеризации» подвергается даже порно. У культового порнофильма «Дебби делает Даллас» (1978) было пять продолжений и девять спин-оффов, и все — неавторизированные, снятые другими студиями! Вообще, идея снять вторую часть известного фильма тоже популярна у производителей мокбастеров. В таком случае не нужно подгадывать со сроками выхода оригинала — можно просто пустить слух, что вышло продолжение, и его начнут спрашивать в магазинах и покупать.

Стоит заметить, что DVD — уже отходящий в прошлое способ распространения мокбастеров (а на дорогах типа BD они выходят крайне редко). Сегодня мокбастеры поступают в онлайн-магазины и кинотеатры, и люди точно так же покупают цифровые копии, как раньше покупали физические.

Теперь немного истории.

Откуда пошли мокбастеры

Мокбастеры как направление отделились от низкобюджетных фильмов категории «В» примерно в 1960-х. Точно выделить первый мокбастер из потока трэша тех лет не представляется возможным. Предпосылки были следующими.

Во-первых, в те годы в США была широко распространена практика показывать фильмы парами: ты покупал один билет сразу на две картины, первая из которых была известной, модной, со звёздами в главных ролях, а вторая — дешёвым кинцом схожей тематики. Такая методика



«Топ всемогущий»: выглядит так глупо, что почти прокатывается как пародия

позволяла кинотеатрам «продавать два билета по цене одного», хотя на самом деле сдвоенный билет стоил чуть дороже одиночного. Таким образом можно было извлекать прибыль из безрекламного проката дешёвого кино независимых студий.

Во-вторых, сдвоенные показы получили интересное развитие: между фильмами показывали трейлеры ещё не снятых картин и по реакции публики выясняли, какую из них стоит

брать в работу. Кстати, это блестяще обыграли Тарантино и Родригес в своём сдвоенном фильме «Грайндхаус». Из фейковых трейлеров, вставленных между его частями, у публики вызвал наибольший интерес «Мачете» с Дэнни Трехо — и годом позже фильм сняли по-настоящему.

И, наконец, прокатчики обнаружили ещё один эффект: в паре можно было показывать не один хороший и один плохой фильм, а два

Мульт-мокбастеры

Мультфильмы — тоже серьёзная основа для мокбастеров. The Asylum выпустила свой первый мультфильм «Дорога Иззи домой», мокбастер «В поисках Дори», в 2016 году. Но анимационный мокбастинг появился намного раньше.

Крупнейшей анимационной мокбастер-студией до недавнего времени была бразильская Video Brinquedo, известная, в частности, восемью частями мультфильма «Машинки», мокбастером пиксаровских «Тачек». Также они делали мультфильм «Маленький боец Панда», «Рататуинг» и ряд других картин, которые выходили одновременно с громкими анимационными премьерями. В Германии примерно такую же функцию выполняла компания Dingo Pictures, рисовавшая «диснеевские», «пиксаровские» и «дримворксовские» мультфильмы с субтитрами на разных европейских языках для массовых релизов в нескольких странах одновременно.





трэш-фильма, причём не снижая цену! А если один из трэш-фильмов хоть как-то напоминал распиаренный блокбастер, люди шли на такую пару значительно охотнее.

Так начали появляться первые подделки. Они ещё не пытались подстроиться под премьеру невышедшего фильма и чаще всего представляли собой «продолжения» уже известных картин. Первым прото-мокбастером считается фильм «Монстр из Пьедрас Бланкас» (1959), который был практически точной копией знаменитой «Твари из Чёрной лагуны» (1954). «Тварь» стала культовым фильмом в том числе благодаря великолепной работе художника по костюмам Джека Кевана, разработавшего экранный образ ужасного жаброчеловека. Именно Кеван и придумал пятью годами позже снять второго «Монстра», причём создал для этого с партнёром Ирвином Бервиком независимую студию Vanwick Productions (оригинал снимала Universal).

Стоит заметить, что «Монстр из Пьедрас Бланкас» не позиционировался как продолжение «Твари», а просто был очень на неё похож по визуальному ряду и тематике. Именно поэтому его относят к мокбастерам. В отличие от современных



«Война миров Герберта Уэллса». Сто тысяч человек перепутали эту подделку с фильмом Спилберга

Копеечный «Карнозавр» с кукольными монстрами стал мокбастером к «Парку юрского периода» случайно — и окупился благодаря рекламе фильма Спилберга

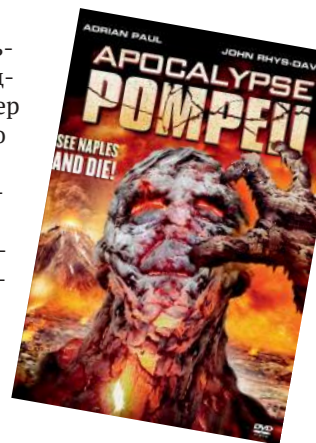
фильмов такого плана, он шёл в кинотеатрах и даже удостоился рецензий в заметных журналах о кино.

Вплоть до начала 1990-х мокбастеры не имели хронологической привязки к блокбастерам. Они могли выйти через несколько лет, могли притворяться второй частью или просто играли на былой популярности какого-то фильма, имитируя, скажем, его переиздание на видеокассетах. Но в 1993 году в мокбастерной индустрии произошёл прорыв, который привёл её к современному состоянию.

В том году был снят малобюджетный фильм «Карнозавр». По сюжету безумный учёный воскрешал динозавров, чтобы уничтожить



человечество. К слову, продюсером фильма был гуру малобюджетного трэша Роджер Корман. По стечению обстоятельств на тот же год была назначена громкая и давно анонсированная премьера фильма Стивена Спилберга «Парк юрского периода», сценарий которой



«Монстр из Пьедрас Бланкас» (справа), мокбастер к легендарному фильму «Тварь из Чёрной лагуны». Заметно, что оба монстра сделаны одним художником по костюмам





«Атлантический рубеж», мокбастер «Тихоокеанского рубежа»: игрушки атакуют пляж



«Чужие против аватаров». Нет, серьёзно, такой фильм существует

очень неплохо коррелировал с «Карнозавром». И хитрый Корман выпустил «Карнозавр» 21 мая — за три с половиной недели до премьеры «Парка». Даже обложки и постеры явно сделали с оглядкой на высокобюджетного конкурента. Трюк сработал: «Карнозавр» получил кассу и продажи на кассетах больше, чем рассчитывали изначально, — при скромном бюджете в \$850 000 он собрал \$1 753 979, то есть окупился в два раза. Последующие части «Карнозавра», уже не связанные с выходом блокбастеров, все без исключения были убыточными.

С этого момента индустрия мокбастеров начала стремительно осваивать новую модель работы и в считанные годы пришла к современной форме — выходу имитаций плюс-минус одновременно с оригиналами.

Как это работает

Первым делом специалисты по производству мокбастеров рисуют большой-большой календарь, куда попадает абсолютно всё — от первого робкого объявления о проекте некоего фильма до фиксированной даты премьеры. Предпочтение отдаётся фильмам с гарантированным кинопрокатом

в оглашённые сроки, причём чем раньше эти сроки станут известны, тем лучше.

Далее по этим проектам собираются данные — в первую очередь о съёмочной группе и кастингах. Всегда находится какой-нибудь рабочий сцены, готовый продать известную ему информацию за круглую сумму. Слитые в Сеть трейлеры, выброшенные в мусорную корзину черновики — мокбастер-студии собирают всё. И, что важно, они собирают слухи: мокбастер должен в большей мере соответствовать тому, что о грядущей премьере думают зрители, чем оригинальному фильму.

Когда материала становится достаточно, чтобы снимать, начинается процесс. Он обычный, кинематографический, с режиссёрами, операторами, монтажёрами и всем прилагающимся. Только очень быстрый — мокбастер обычно снимается за несколько недель. И дешёвый — потому что экономить надо на всём. Премьеры и сборов не будет, вся прибыль — только от продажи копий на разных носителях и сетевых просмотров.

Обычно производители мокбастеров подстраиваются даже не под премьеру блокбастера, а под начало его

продаж на носителях. Именно с этим связано то, что релизы иногда происходят после премьеры оригинала. Задержка между премьерой и DVD-релизом может составлять несколько недель. Задача мокбастера — попасть в этот промежуток с собственным стартом. Поэтому иногда какие-то кадры доснимаются уже после выхода оригинала в прокат. Есть и сверхскоростные мокбастеры, полностью снятые в промежутке между премьерой и релизом оригинала на носителях, но таких примеров мало.

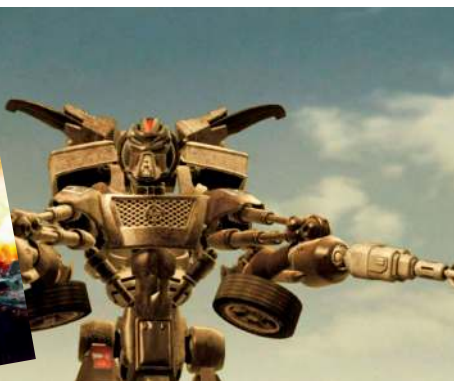
К слову, существует и жанр мокбастеров-продолжений, не привязанных к датам, причём довольно часто такие фильмы снимаются не в той стране, где сделан оригинал. Ну, скажем, фильм 2009 года «Челюсти в Японии». Нетрудно догадаться, продолжением какой серии был этот «шедевр», появившийся исключительно на японском кинорынке.

«Абибас» от кино

Есть ещё несколько вопросов о мокбастерах, которые требуют разъяснений.

Вопрос первый: могут ли крупные студии юридически бороться с мокбастерами? Ответ: нет. У мокбастер-студий грамотные юристы. Названия,

«Трансморферы», мокбастер «Транс-формеров». У него даже сиквел есть!





Поддельные мокбастеры

Удивительно, но даже мокбастеры, будучи обманом сами по себе, становятся жертвами подделок! Прокатчики нередко подгоняют обычные фильмы категории «В» под выход крупных блокбастеров, искусственно изменяя название релиза, — хотя изначально о мокбастере речи не шло. Например, незадолго до выхода «Людей в чёрном 2» в 2002 году вышел дешёвый фантастический телефильм «Перехватчики 2» (Interceptor Force 2) с Оливье Грюнером в главной роли. В разных странах фильм продавался под разными названиями, и в России он внезапно вышел на видеокассетах как «Люди в чёрном 2». Тема действительно схожая: борьба с непобедимым пришельцем (причём, что интересно, в российской глубинке), но изначально фильм не претендовал на аллюзии с картиной Зонненфельда.

сценарии и персонажей прорабатывают так, что доказать плагиат невозможно. А если мокбастер выходит раньше оригинала, то ввязываться в такую склоку и вовсе опасно — мокбастер-студия может доказать, что героев украли именно у неё!

При этом мокбастеры вредны даже не тем, что отъедают часть проката, — это на самом деле мизерные проценты. Хуже то, что они создают негативную рекламу и портят имидж качественным производителям, потому что зритель принимает плохо снятый, дешёвый, примитивный фильм за чистую монету. И эта ассоциация потом остаётся при просмотре настоящих фильмов студии.

История знает буквально несколько судов, закончившихся проигрышем мокбастера. Самый известный случай — дело Warner Bros. против The Asylum в 2012 году. Проблема была в том, что мокбастер по фильму «Хоббит: Нежданное путешествие» был анонсирован как «Эра хоббитов» (Age of the Hobbits). The Asylum не учли, что Warner Bros. зарегистрировала слово «хоббит» как товарный знак. На бумаге оно оставалось названием толкиновского народца, а вот на экране стало буквенным логотипом, и использовать его в названии релизов, не авторизованных «Уорнерами», было нельзя. Концерн выиграл суд, и The Asylum пришлось выпустить мокбастер под названием «Битва империй» (Clash of the Empires), что несколько снизило коммерческий успех фильма — «Битву титанов» любят меньше, чем «Хоббита».

Вообще, человеку, жившему в России 1990-х, принцип наименования мокбастеров должен быть очень близок. Мы ведь помним феерические китайские фантазии на тему известных

брендов одежды, техники и еды — Abibas, Red Labial, Calvim Klain, Dolce & Banana, Nkie и так далее. Это же касается пародийных книг — помните Таню Гроттер? А Порри Гаттера?

Следующий вопрос, который просто висит в воздухе: снимаются ли в мокбастерах известные актёры? Да, безусловно, но в основном на излёте карьеры. Скажем, в 2014-м The Asylum выпустила фильм «Наёмницы», который был мокбастером к «Неудержимым». Главные роли там сыграли постаревшие звёзды прошлого — Бриджит Нильсен и Синтия Ротрок, а заодно известная по фильмам Тарантино новозеландская каскадёра Зои Белл. В фильме «Апокалипсис Помпей» (оригинал — «Помпей») сыграли Эдриан Пол, некогда известный по сериалу «Горец», и совсем уже старенький и неожиданно похудевший Джон Рис-Дэвис. Также в мокбастерах — собственно, как и в любом кино категории «В» — нередко появляются средней известности актёры второго плана, которые здесь исполняют ведущие роли. Интересный



«Челюсти в цунами», «Трёхголовые челюсти», «Кошмарные челюсти»... Больше всего мокбастеров к «Челюстям» случилось и продолжает сниматься в Японии

пример — мокбастер «Великолепной семёрки» 2016 года, фильм «Смертельная семёрка» (Dead 7), где главные роли сыграла... группа Backstreet Boys.

* * *

И, наконец, последний вопрос: неужели люди сегодня, в XXI веке, имея доступ к тысячам источников информации, покупаются на подобные обманки? Ещё как. Более того, существуют поклонники мокбастеров — как есть фанаты трэш-фильмов или эксплуатационного кино (о котором мы ещё когда-нибудь напишем). Потому что не бывает продукта без потребителя. А если потребитель не блещет умом, продать ему можно абсолютно всё. 🐉

Несостоявшаяся «Эра хоббитов»





Текст: Алексей Ионов

ДАС ИСТ ФАНТАСТИШ!

Зачем снимают порнопародии?

Человек-паук спасает Мэри Джейн, и рыжеволосая красотка в благодарности страстно его целует, а потом расстёгивает Спайди ширинку... Супермен нежно кружит Лоис Лейн в воздухе, а затем задирает ей юбку... Принцесса Лея ведёт Хана Соло и Люка Скайуокера в подсобку, чтобы отблагодарить обоих за вклад в победу Альянса... Бэтмен и Робин встречают Женщину-кошку и... постойте-постойте, мы сейчас не делимся с вами своими фантазиями, а пересказываем сюжеты самых известных порнопародий.



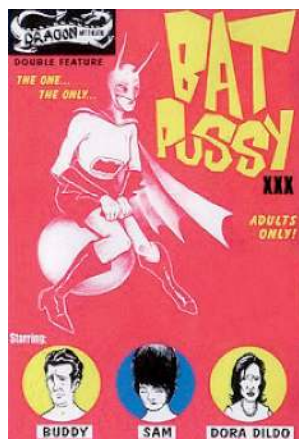
Да-да, вы не ослышались, мы хотим поговорить с вами о жанре, создатели которого в перерывах между сценами секса пародируют всё на свете — от президентских выборов в США до самых успешных франшиз современности. Откуда взялась мода на порнопародии? Почему их создателей давно не засудили за нарушение авторских прав? Есть ли в порнопародиях юмор и стоит ли их смотреть людям, у которых нет проблем с личной жизнью? «Мир фантастики» ответит на все эти вопросы.

Пародия с проникновением

Создатели фильмов для взрослых называют себя торговцами фантазиями. Благодаря их воображению самые банальные события вроде визита разносчика пиццы, сантехника или репетитора легко превращаются в вечер безудержного и страстного секса. Порнопародии построены по тому же принципу, только вместо представителей героических профессий в них фигурируют звёзды, медиаперсоны или даже герои любимых шоу.

Некоторых людей всегда интересовало, как известные личности выглядят без одежды и как они занимаются сексом. Благодаря этой части общества всё ещё жива жёлтая пресса, а в Сети то и дело всплывают похищенные с «айфона» домашние видео или компрометирующие фотографии очередной актрисы. Казалось бы, какая разница? Однако размытые формы Дженнифер Лоуренс или Скарлетт Йоханссон подобной публике почему-то интереснее томных взглядов условной Светы из договорного отдела. Схожие фантазии часто переносятся и на героев любимых книг, комиксов и сериалов. Даже если в кадре или в тексте прямо сказано, что герои спят друг с другом, фанатов очень волнует вопрос, как часто и в какой позе. Отсюда такое огромное количество фанфиков, посвящённых исключительно половой жизни персонажей. Стоит ли удивляться, что однажды создатели фильмов для взрослых взяли за эту тему?

Если это существует —
про это уже есть порно.
Без исключений.
Правило интернета №34



Bat Pussy — одна из первых известных порнопародий и одновременно один из худших порнофильмов всех времён

Первые порнопародии увидели свет в 1973 году. Практически одновременно в Штатах сняли картину Bat Pussy, а в Германии появился короткометражный мультфильм Snow White and Seven Perverts («Белоснежка и семь извращенцев»). Дело быстро поставили на поток. В восьмидесятых создатели фильмов для взрослых спародировали «Квантовый скачок» и «Назад в будущее»,

а настоящим чемпионом по количеству пародий стал сериал «Полиция Майами: Отдел нравов» — список названий типа Hawaii Vice или Miami Spice можно продолжать долго. Настоящий бум пришёлся на девяностые годы. Тогда в заголовке едва ли не каждой второй ленты для взрослых можно было встретить пошло обыгранное название какого-нибудь популярного фильма или

На злобу дня

Порнопародии снимаются не только по мотивам всеми любимых фильмов, игр и сериалов — жертвами пародистов частенько становятся известные политики. Так, например, в 2008 году режиссёр Джером Таннер снял фильм Who's Nailin' Paylin? («Кто пялит Пэйлин?»), посвящённый тогдашнему губернатору Аляски и кандидату в вице-президенты США Саре Пэйлин. А в 2015 году Ли Рой Майерс выпустил пародию на сексуальные похождения Дональда Трампа.



Политика — не менее плодотворная тема для порнорежиссёров, чем разборки очередных ребят в трико



Актёров «Звёздных войн XXX» совсем не смущает, что в оригинальном фильме была лишь одна героиня, – они найдут себе ещё красоток



шоу, например, Tits a Wonderful Life или Everybody Does Raymond.

Как правило, на созвучном названию всё сходство и заканчивалось. На деле это было обычное порно, с совершенно отличным от первоисточника сюжетом (или вообще без него) и исполнителями, абсолютно не похожими на оригинальных актёров. Подобная практика продолжалась до 2007 года, пока не появилась картина Not The Bradys XXX. Режиссёр Уилл Райдер не стал ограничиваться броским заголовком, а снял, по сути, новый эпизод популярного ситкома семидесятых годов, только с сексом. Для этого Райдер подобрал похожих актёров, построил идентичные декорации, поработал над сюжетом и придумал действительно смешные шутки.

Его пародия произвела фурор. Все мигом сообразили, что Райдер наткнулся на золотую жилу, и прилавки

специализированных магазинов заполнили пародии на самые разнообразные фильмы и шоу: «Скуби-Ду», «Семейка Аддамс», «Женаты и с детьми», «Команда А», «М.Э.Ш.»... Кажется, только «Альф» удалось избежать пристального внимания порнопародистов. Конечно, далеко не все режиссёры подходили к делу с основательностью Райдера, но они хотя бы стали приглашать похожих актёров и использовать аутентичный визуальный стиль.

Вторая важная веха в мире порнопародий пришлась на 2011 год, когда потомственный режиссёр фильмов для взрослых Аксель Браун (его отец снимал порно, его сын снимает порно, в общем, династия) снял пародию на телевизионный сериал шестидесятых годов «Бэтмен» (тот самый, с Адамом Уэстом). До того момента порнофильмы были низкобюджетными: все деньги шли на гонорары актёрам

Если на фильм сняли порнопародию, значит, он в тренде

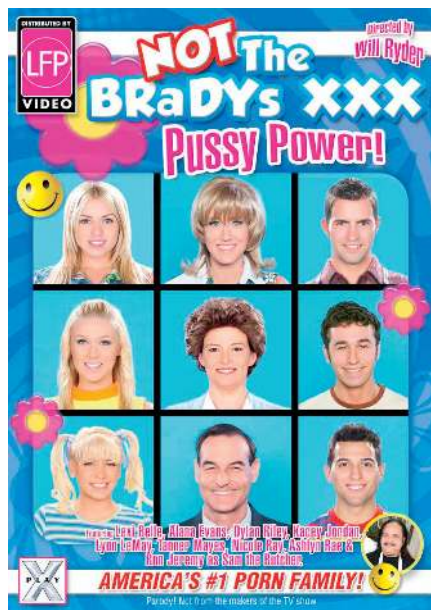
и членам съёмочной группы, а о таких вещах, как реквизит и декорации, никто не задумывался. Но Браун подошёл к делу с основательностью. Он нанял костюмеров оригинального шоу, в поисках нужных тканей слетал в Европу и даже арендовал настоящий бэтмобиль! В результате бюджет «Бэтмена XXX» составил сто тысяч долларов — неслыханную для порноиндустрии сумму, причём большую часть средств Браун выложил из собственного кармана.

Постановщик серьёзно рисковал, но его риск оправдался. Batman XXX возглавил все рейтинги продаж и породил моду на высокобюджетные пародии и супергеройское порно, а сам Браун решился на ещё более амбициозную авантюру. В том же году он приступил к съёмкам Star Wars XXX — пародии на фильм «Звёздные войны: Новая надежда». Фильм длился два с половиной часа, бюджет составил уже полмиллиона долларов, и этого хватило, чтобы воссоздать все знаменитые сцены оригинала — даже атаку Звезды смерти повстанческими истребителями! Фильм ждал феноменальный успех: до сих пор ни одному порнофильму не удалось побить рекорды продаж Star Wars XXX, а Аксель Браун превратился в самого востребованного режиссёра индустрии.

Новая жизнь порнопародий началась с «Семейки Брэиди»

В детстве Аксель Браун мечтал рисовать диснеевские мультфильмы, а сейчас он режиссёр самых популярных порнопародий в мире

«Игра престолов» разжигалась сразу двумя порнопародиями, но инцеста в них нет





Встретимся в суде!

Возникает закономерный вопрос: почему именно пародия? Неужели создатели фильмов для взрослых такие юмористы, что прямо спят и видят, как бы что-нибудь этакое иронично обыграть? Не ошиблись ли они жанром?

На самом деле большинство порнопародий даже не пытаются смешить людей. Но именно наличие слова «пародия» в заголовке порнофильма защищает его авторов от гнева правообладателей. Согласно американскому законодательству, на пародии не распространяются некоторые нормы авторского права. Ведь для того, чтобы что-то спародировать, пародия должна походить на оригинал, иначе как зрители вообще поймут, что перед ними пародия?

Сами авторы порнопародий считают, что их основным защитником выступает даже не закон, а банальный здравый смысл. Уилл Райдер вспоминает, что неоднократно слышал от киностудий угрозы судом, но до реальных повесток дело ни разу не доходило. Оно и понятно — любой судебный процесс миглом бы оказался в центре внимания прессы, что только сделало бы порнопародию лишнюю рекламу. Проще обо всём договориться за закрытыми дверями.

Конечно, прямых доказательств, что подобные договорённости существуют, нет. Однако на практике интеллектуальная собственность одних компаний пародируется куда чаще, чем других. Это наводит на определённые мысли. Впрочем, Аксель Браун признаётся, что не начинает работу ни над одним новым фильмом без предварительной консультации с целым штатом юристов.

У авторского права в области порнопародий, безусловно, много особенностей. Но если вы хотите их узнать, обратитесь к моему адвокату.

Аксель Браун

Даже без законов об авторском праве создатели порнопародий соблюдают некоторую самоцензуру. Уилл Райдер как-то проговорился, что вынужден избегать темы инцеста. Оказалось, что американского потребителя порно ничуть не пугают сцены орального, анального и группового секса, но стоит в кадре появиться намёку на половую связь между ближайшими родственниками, как фильм моментально попадает в бан в ряде штатов. Поэтому инцеста нет

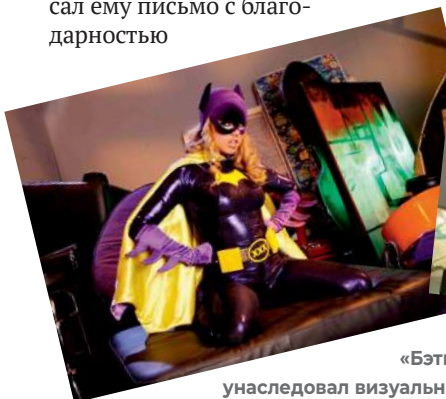
ни в пародиях на семейные ситкомы, ни в пародии на «Игру престолов». Последний факт не ускользнул от внимания самого Джорджа Мартина.



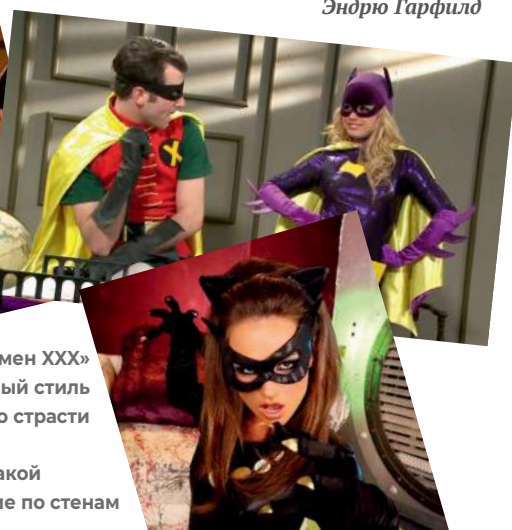
В порнопародии они решили отказать от инцеста, мол, это уже чересчур. Так что мои книги погрязнее будут.

Джордж Мартин

Слова Мартина наглядно показывают, что создатели оригиналов знают о существовании порнопародий. Однако пока что в суд никто не спешит. Одни только грозятся исками, вторые игнорируют любые разговоры на эту тему, третьи выражают своё «фи», а четвёртые наслаждаются такой формой признания. Звезда «Клиники» Зак Брафф сравнивал тех, кто снялся в порнопародии на сериал, с оригинальными актёрами в прямом эфире на шоу Джимми Киммела. Исполнительница главной роли в сериале «Настоящая кровь» Анна Пакуин подарила диски с порнопародией на шоу всей съёмочной группе. А Аксель Браун с гордостью заявляет, что режиссёр одного из спародированных им крупнобюджетных фильмов написал ему письмо с благодарностью



«Бэтмен XXX» унаследовал визуальный стиль оригинала и добавил в него страсти



В «Бэтмене XXX» Браун обыграл даже такой элемент оригинального шоу, как лазание по стенам



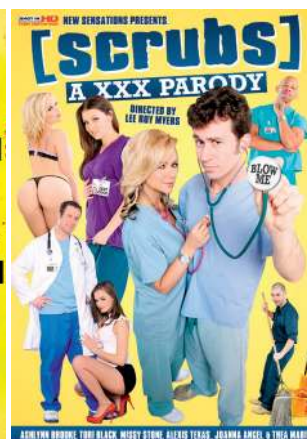
В порноверсии «Игры престолов» Серсея и Маргери Тирелл выяснили отношения по-другому

за изобретательность и внимание к деталям. Правда, имени режиссёра Аксель не назвал.



Я смотрел Amazing Spiderman XXX несколько раз, но скорее ради вдохновения, чем с сексуальной точки зрения. Мне кажется, вдохновение можно найти везде, особенно когда речь идёт о Человеке-пауке: этот персонаж давно стал всеобщим достоянием.

Эндрю Гарфилд



Возможно, порно есть и про ваш любимый фильм. Соболезнуем

В киноиндустрии понимают, что создатели порнопародий следят за вкусами публики и снимают только то, что пользуется спросом в данный момент. Поэтому, если на тебя сняли порнопародию, считай, что ты в тренде.

Порно для тех, кто не любит порно

За последние годы число порнопародий выросло в разы. Кажется, что не осталось ни одного заметного фильма и сериала, с которым не поиграли бы создатели кино для взрослых. «Звёздные войны» и «Звёздный путь», «Индияна Джонс» и «Бэтмен», «Мстители» и «Отряд самоубийц», «Скуби-Ду» и «Инопланетянин», «Питер Пэн» и «Белоснежка», «Психо», «Хэллоуин», «Доктор Кто», «Шерлок», «Настоящий детектив»... Список можно продолжать долго.

Секрет такой популярности пародийного порно в том, что его аудитория куда шире, чем у обычных фильмов для взрослых. О Star Wars XXX писали на всех фанатских

ресурсах, а создатели картины уверенно подогревали интерес к фильму, выпуская на YouTube трейлеры без единого порнографического кадра. И поклонники «Звёздных войн» приняли Star Wars XXX. Кому-то было просто любопытно узнать, что из этого выйдет, кто-то оценил юмор и близость к первоисточнику, а кому-то, чего греха таить, всегда было интересно посмотреть, как трахаются их любимые персонажи. Схожая история приключилась и с Batman XXX, и с пародиями на комиксы Marvel. Их фанаты признали Акселя Брауна за своего.

Секрет популярности Брауна кроется в том, что он прежде всего фанат первоисточников — и только потом порнорежиссёр. Поэтому-то в фильмах Брауна Бэтмен ездит на настоящем бэтмобиле, а у Ртутти более аутентичный костюм, чем в блокбастерах Джоссы Уидона и Брайана Сингера. При этом Браун не забывает, что снимает всё-таки порно, и сполна этим пользуется, добавляя пикантного содержания в культовые сцены. В его фильмах Мэри Джейн благодарит Человека-паука не страстным поцелуем, а не менее страстным минетом.

Секрет популярности пародийного порно в том, что его аудитория шире, чем у обычных фильмов для взрослых

Бэтмен, Супермен и Чудо-женщина отмечают зарождение Лиги справедливости не дракой с Думсдеем, а тройничком. А Питер Пэн навевается к Венди, ну, в общем,

Некоторые фанаты считают, что именно это — правильная экранизация комиксов об «Отряде самоубийц», а не фильм Эйра



Сюжет порнопародии на «Звёздный путь: Следующее поколение» плотно завязан на канон сериала



Порнопародии, достойные внимания (если вам, конечно, исполнилось 18 лет)

Star Wars XXX



Самый кассовый порнофильм всех времён. Высокий бюджет, качественный реквизит, практически дословное следование сюжету оригинала, горячий секс... А ещё тут диалоги лучше, чем у Лукаса.

Batman XXX



Аксель Браун идеально воссоздал атмосферу юмористического сериала 1960-х со всеми плюсами и минусами оригинала. Как и в первоисточнике, герои относятся к происходящему не слишком серьёзно.

Spiderman XXX

Некоторые фанаты всерьёз считают Ксандера Корвуса лучшим исполнителем роли Человека-паука на экране. Наличие сексуальных сцен идёт пародии только в плюс: сначала Браун пародирует знаменитую сцену с поцелуем из картины Сэма Рэйми, а затем Мэри Джейн, устав от постоянных побегов Питера по делам, включается в групповуху с Гвен Стейси и Флэшем Томпсоном. Бедный Питер! Никогда ещё бремя



Человека-паука не было столь тяжёлым.

Star Trek: The Next Generation XXX



Режиссёр Сэм Хейн превзошёл Акселя Брауна в его фанатичном стремлении бережно скопировать каждую мельчайшую деталь оригинального шоу. Капитана Пикарда здесь играет двойник Патрика Стюарта Жиль Астон, а сюжет настолько плотно связан на события сериала, что разобраться в нём способны только истинные поклонники «Звёздного пути». Всем остальным придётся очень долго объяснять, кто такая лейтенант Таша Яр и почему её появление ставит остальных в тупик.

Superman XXX

В «Супермене» Аксель Браун повторяет трюк с «Человеком-пауком»: берёт классическую сцену из оригинального фильма, в которой Супермен поднимает Лоис в воздух, и добавляет в неё секс. А ещё в порноверсии Лоис регулярно приходится страдать из-за того, что Человек из стали избрал её своей подружкой, ведь у него полно похотливых недругов!



Space Nuts



Довольно редкий гость в нашем рейтинге — пародия на пародию: режиссёр Джонатан Морган спародировал классическую картину Мела Брукса «Космические яйца». Получилось зрелищно, оригинально и интересно.

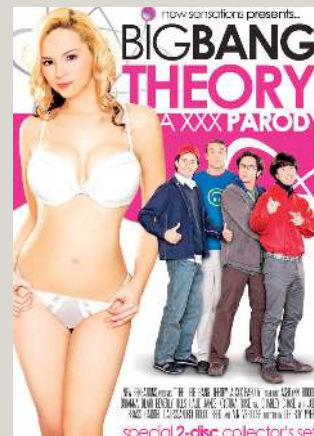
Superman vs Spider-Man XXX

На большом экране Супермен и Человек-паук никогда не смогут встретиться по понятным причинам, но Аксель Брауна подобные ограничения не волнуют. Настоящего противостояния между Кларком и Питером не получилось — в непродолжи-



тельной драке Супермен буквально вытер о соперника ноги. Зато Браун добавил в повествование несколько пикантных деталей: Мэри Джейн со скуки соблазняет Супермена, а затем Лоис Лейн, чтобы спасти жизнь любимому, отдаётся Лексу прямо на глазах у Кларка... и, естественно, Лютер не держит обещания!

The Big Bang Theory XXX



В пародии на «Теорию Большого взрыва» отношения Пенни и Леонарда показаны практически идеально, в эротических фантазиях постоянно мелькает сексуальная принцесса Лейя, а вот в развратника-Шелдона верится с трудом. Хотя учитывая, какую эволюцию он проделал в оригинальном сериале...

Suicide Squad

Ближе к первоисточнику, чем фильм Дэвида Эйра.





Порнопародии тоже снимают на фоне зелёного экрана



Сериал *Star Wars: Underworld* так и не увидел свет, но разве подобная мелочь способна остановить создателей порнопародий?

не просто полетать. Но самый большой успех имела сцена в финале *Star Wars XXX*. Десятки лет фанаты саги негодовали, что Чубакку обделили медалью в финале «Новой надежды», но Аксель Браун исправил это упущение! В его версии Чубакка — как раз единственный, кто

На что не пойдёшь ради успеха Восстания!



получает медаль, ведь принцесса Лея решила сэкономить на наградах и расплатилась с Ханом и Люком натурой.



Порно продаёт фантазии, а порнопародии поднимают фантазии на следующий уровень. Если вы фанат определённого персонажа, фильма или сериала, вам будет прикольно посмотреть, как его перенесут в крайне сексуализированную реальность. Но для этого нужно поверить, что ты видишь именно своих любимых персонажей, иначе магия не сработает.

Аксель Браун

Схожим образом строят свою работу Уилл Райдер и ещё один режиссёр фильмов для взрослых Ли Рой Майерс. По их словам, они снимают настоящее кино, но с сексом. А в наиболее качественных порнопародиях даже существует опция «Смотреть без секс-сцен», и в этом случае всё равно получается полноценное игровое кино с сюжетом и хорошим юмором.

Майерс и вовсе старается дистанцироваться от остальной порноиндустрии. Трейлеры его новых порнопародий регулярно появляются на YouTube, где собирают не меньше просмотров, чем коттики, клипы и ролики настоящих фильмов.

Однако фильмы для взрослых не ограничиваются творчеством Брауна, Райдера и Майерса. Помимо их высокобюджетных и качественных картин, на рынке по-прежнему полно натужных, скучных и дешёво снятых подделок. И таких, к сожалению, большинство.

А что дальше?

Аксель Браун как-то обмолвился, что индустрия фильмов для взрослых всё ещё жива только благодаря порнопародиям. В последнее время порно изрядно пострадало от интернет-пиратства. Всё больше людей предпочитает потреблять порнушку бесплатно, смотря её онлайн или качая из Сети. А в лице

мейнстрим-культуры порноделы нашли новую платёжеспособную аудиторию! Ведь те же гики привыкли платить за свои хобби — они регулярно ходят в кино, покупают диски, книги и комиксы и оплачивают подписки на Netflix и World of Warcraft. Для них порнопародии на любимые шоу стали ещё одной, довольно свежей и оригинальной формой любимого увлечения.

К сожалению, всё свежее и оригинальное рано или поздно приедается. А с учётом того, что рынок сейчас просто перенасыщен пародиями, спрос на них в какой-то момент обречён упасть. Чтобы подогревать интерес публики, индустрия должна постоянно предлагать что-то новенькое. А сколько нового можно придумать в порно, учитывая, что и оригиналы постоянно повторяют свои удачные ходы? Первая сюжетная порнопародия была революцией, первая крупнобюджетная порнопародия была революцией. Но сейчас те же супергеройские пародии плодятся как грибы после дождя, а наблюдать за тем, как парни и девки в латексе шпильят друг друга, довольно быстро наскучивает. Ну да, меняются костюмы, появляются новые лица, но дальше-то что? Где новый прорыв?

И ведь попытки предпринимаются! Мы уже писали о том, что в 2015 году ресурс Pornhub задумал снять первое порно в космосе и оценил стоимость проекта в три с половиной миллиона долларов. Тогда, впрочем, ничего не вышло — краудфандинговая кампания с треском провалилась. Но какова была затея! В прошлом году Аксель Браун решил побить собственный рекорд и снять ещё более амбициозное и высокобюджетное порно — вторую часть «Звёздных войн» под названием *The Empire Strikes Back XXX: An Axel Braun Parody*. Примерный бюджет картины оценивался в пять миллионов долларов, причём Аксель хотел выложить фильм в свободный доступ, чтобы утереть нос пиратам. Далеко не все студии готовы финансировать столь рискованное предприятие, а карман Акселя Брауна не бездонный. Поэтому Аксель тоже решил собрать денег с фанатов через краудфандинг. И тоже провалился. Зрители готовы и дальше смотреть разнообразный контент, но всё меньше хотят за это платить. Это общая тенденция в современной индустрии развлечения — с подобным столкнулись

Индустрия фильмов для взрослых всё ещё жива только благодаря порнопародиям



Большинство пародий на фэнтези оказываются лишь дешёвым порно, весь реквизит которого состоит из бронелифчика

и музыкальные лейблы, и телевизионные каналы, и правообладатели спортивных трансляций.

Одним из выходов может стать бесплатное распространение контента с монетизацией другими способами. Помимо Брауна, такую модель использует Ли Рой Майерс на собственном сайте WoodRocket,

в заголовке которого значится горделивая фраза «Здесь — будущее порнографии». WoodRocket сам производит видео и выкладывает его в свободный доступ. Помимо обычных роликов и порнопародий, сайт создаёт ещё кучу совершенно разного контента, начиная от статей и подкастов и заканчивая кулинарными шоу с участием порнозвёзд и видео о том, как порноактёры проводят выходные. Зарабатывает сайт, как это ни удивительно, на рекламе и даже на продаже мерчандайза.

Майерс считает, что со временем порно станет частью мейнстрим-культуры, и позиционирует свой портал как более жёсткую версию канала Adult Swim. Отчасти его предсказание воплощается в жизнь уже сегодня — благодаря продукции HBO, Starz и других кабельных каналов довольно откровенные секс-сцены (в том числе гомосексуальные) в современных сериалах уже не кажутся чем-то необычным. Наоборот, люди удивляются, когда не видят секса в очередном шоу от HBO.

Так что в будущем, возможно, сближение порно и мейнстрим-культуры продолжится. Сам Браун,

Wood Rocket делают даже кулинарные шоу с порнозвёздами, но прославились в первую очередь своими крайне странными пародиями



Порно для всей семьи

На заре своей карьеры режиссёр «Стражей галактики» Джеймс Ганн в соавторстве с братьями снял веб-сериал «Порно для всей семьи» (PG Porn), в котором спародировал основные клише фильмов для взрослых. В начале каждой серии обыгрывается традиционная для порно завязка, однако непосредственно перед сексом события приобретают неожиданный характер, и сюжет движется совершенно в ином направлении. Все женские роли исполнили настоящие порноактрисы, а вот на мужские Ганн позвал профессиональных актёров, в том числе Нейтана Филлиона, Алана Тюдика и Майкла Розенбаума. Всего вышло восемь серий. Слоган сериала гласит: «Для тех, кто любит в порно всё... кроме секса».



например, признаётся, что мечтает поработать над обычными кинокомиксами Marvel, но пока что ему предлагают только порно. Вот Аксель, Райдер и Майерс и продолжают снимать пародии на свои любимые произведения. Потому что секс и саги вечны.

* * *

Большинство порнопародий — наглядное доказательство сразу нескольких банальных истин вроде «Спрос рождает предложение» или «90% чего угодно — ерунда», однако фильмы Акселя Брауна, Уилла Райдера и Ли Рой Майерса доказывают, что в любом жанре можно найти настоящие бриллианты, когда создатели подходят к делу с душой. Даже если они снимают порно.



Текст: Елена Кушнир

ПЛАТЬЕ, КИРАСА И СКАФАНДР

Мода и фантастика

Мода и фантастика — брак, заключённый на небесах, где-нибудь в глубинах дальнего космоса. Для модельеров, постоянно находящихся в поисках новых идей, фантастика служит их неиссякаемым источником. Поэтому на подиумах можно встретить Супермена, инопланетян и репликантов, эльфов, вампиров и Мать драконов. Некоторые дизайнеры сами внесли весомый вклад в историю фантастики. Другие изучают новые технологии и конструируют моду будущего.

А те, кто наделён самым живым воображением, создают собственную фантастическую реальность.

С подиума на Луну

В 1961 году Юрий Гагарин полетел в космос, и человечество немедленно устремилось вслед за ним. В 1965-м французский дизайнер Андре Куррёж сделал для моды то же, что и Гагарин для человечества: проложил дорогу в космос. Его коллекция Space Age была революционной для своего времени: наряды в форме трапеций и треугольников, длина мини и обтягивающие брюки, детали из металла и пластика. Образы довершали футуристические очки и шляпы, напоминающие шлемы скафандров. Знаковым для Куррёжа стал белый цвет, без которого с тех пор редко обходится «космическое» видение.

Вслед за первопроходцем модные дома Pierre Cardin, Chanel, Lanvin и множество других начали предлагать модели простых геометрических форм, блестящие и прозрачные ткани и обувь на плоской подошве для прогулок по Луне. Футуризм прошлого стал ретрофутуризмом для нас и часто появляется в фантастических фильмах. Например, наряды Эммы Фрост из фильма «Люди Икс: Первый класс» копируют стиль Куррёжа.

Дизайнер Пако Рабан принципиально работал с материалами, которые нельзя носить, — он создавал платья из алюминиевых пластин и латунной проволоки. За это критики окрестили его «Жюлем Верном высокой моды». В 1968 году Рабан разработал дизайн костюма для героини Джейн Фонда из фильма «Барбарелла». Наряд был

Коллекция Pierre Cardin, вдохновлённая космической эрой



То, что тогда казалось будущим, теперь выглядит как милая ретрофантастика

признан самым сексуальным в кино 60-х, и, возможно, без него эта легкомысленная космическая фантастика не завоевала бы культовый статус.

В последующие десятилетия «космическая» мода продолжала развиваться, отражая тренды своих эпох. На «космический глэм» 70-х повлияли сценические образы Дэвида Боуи. В следующем десятилетии возникло «космическое диско» со сверкающими нарядами, высокими ботфортами и украшениями в форме колец Сатурна и галактических туманностей. Певицы Грейс Джонс и Энни Леннокс примеряли андрогинные «космические» образы.

Chanel в 2017 году превратили подиум в космодром



Элементы Жан-Поля Готье

Жан-Поль Готье стал дизайнером благодаря кино, и на его счету немало работ для фильмов. Его костюмы помогли создать особую атмосферу для мрачноватой сюрреалистической фантазии «Город потерянных детей». Для картины абсурда «Кика» режиссёра Педро Альмодовара он выступил дизайнером нарядов главной героини, созданных в эстетике киберпанка и «мусорного» гламура. Но «Пятый элемент» стал, пожалуй, самым значительным его вкладом в кино. «Я хотел самого лучшего дизайнера, а это Жан-Поль», — сказал режиссёр Люк Бессон. Получив полную свободу действий, Готье фанатично включился в работу. Он создал для фильма 954 костюма, предварительно нарисовав для них несколько тысяч эскизов. Готье каждый день появлялся на съёмочной площадке, проверяя внешний вид всех актёров и статистов.

Наряд из белых полос ткани для героини Милы Йовович модельер придумал, вдохновившись картиной Фриды Кало «Сломанная колонна». Он придаёт Лилу уязвимость и хрупкость, одновременно подчёркивая неземную природу персонажа.

Активист движения за слом стереотипов, Готье использовал элементы женской одежды в мужских костюмах. Так на оранжевой майке брутального героя Брюса Уиллиса появились кокетливые вырезы на спине, а говорливому персонажу Криса Такера достались наряды с декольте. Оперная певица Плавалагуна стала совместным творением Джона Коппингера, работавшего над дизайном персонажей для «Звёздных войн», и Готье, который придумал голубое платье, словно продолжающее тело Дивы. Дизайнер пригласил в массовку фильма нескольких знаковых моделей. Среди них — экстравагантная Ева Салвейл, девушка с татуировкой дракона на бритом черепе, органично вписавшаяся в пёстрый хаос «Пятого элемента».



А в 2017 году модный дом Chanel устроил настоящее космическое шоу. Под песню Contacte об инопланетянке, грезящей о встрече с землянином, вышагивали по белоснежным трапам модели, облачённые в серебристые комбинезоны и укутанные в накидки-одеяла, чтобы не замёрзнуть на далёкой планете. Закончился показ запуском ракеты с логотипом марки на борту. В воздухе осталось звенеть эхо мелодии 60-х — того времени, когда о покорении космоса мечтали все.



Даже конец света может быть стильным

Постапокалипсис сегодня

Вышедшая в 1979 году первая часть «Безумного Макса» стала сенсацией в кино, но не привлекла внимания дизайнеров. В фильме преобладал милитари-стиль, главный герой был затянут в суровую чёрную кожу, и с модными настроениями того времени, ещё культивировавшего вычурный глэм-рок, это не пересекалось.

Однако спустя всего два года банда буйствующих в сиквеле «Макса» колоритных панков вы-

звала настоящий фурор, и модельеры взяли за постапокалиптическую моду. Её характеризует ассиметричный крой, сочетание контрастных цветов и разных фактур, байкерские мотивы, использование кожаных и металлических элементов. Представьте себе живописные лохмотья, найденные после того, как модный бутик пострадал от ядерного взрыва, — примерно такой получался результат.

Постепенно тенденции изменились. Нынешние постапокалиптические наряды выглядят как стильная версия костюмов из фильма «Дорога» по роману Кормака Маккарти, в просторечии — «бомж-стайл». Болгарский бренд Demobaza прославился, выпуская такую одежду: многослойность, приглушённые цвета, визуально состаренные ткани и глубокие капюшоны, прячущие лица от пыльных бурь. Из аксессуаров — «дутые» сапоги на толстой резиновой подошве и вместительные сумки, в которые можно загрузить свой нехитрый скарб и отправиться одиноким странником по дорогам разрушенного мира.

Модный киберпанк

«Бегущий по лезвию» Ридли Скотта — не только великая кинофантастика, но и невероятно стильный фильм. Трудно переоценить его влияние на моду, не ослабевающее с десятилетиями. В 1983 году Вивьен Вествуд посвятила фильму свою коллекцию Punkuture. Коллекция Givenchy 1998 года, разработанная дизайнером Александром Маккуином, посвящена репликанту Рейчел, сыгранному Шон Янг. Широкоплечие костюмы и причёска героини, обыгрывающие нуарный стиль 40-х годов, постоянно



Коллекция Givenchy 1998 года, посвящённая репликанту Рейчел из «Бегущего по лезвию»

вдохновляют творцов моды. Даже в последние годы безупречно элгантный образ Рейчел появлялся на показах дизайнера Гарета Пью и марки Bottega Veneta.

В 1999 году на экран ворвались Нео, Тринити и Морфеус, одетые в чёрное с ног до головы, прячущие глаза за тёмными стёклами очков. Первым новую киберпанковскую стилистику оценил Джон Гальяно, на изломе тысячелетия выпустив для дома Dior коллекцию, воспевавшую виртуальных революционеров. Сейчас проще перечислить модельеров, которые ни разу не отдавали должное



«Матрице». Каждый год на подиумах появляются герои цифровых войн. Компоненты этой эстетики — кожа, винил и латекс всех оттенков чёрного, чёткие силуэты, высокие воротники, сапоги и перчатки. К образу прилагаются тёмные очки или имитирующий их макияж глаз.

Эстафету киберпанка принял фильм «Трон: Наследие». Он вышел в 2010 году и многим запомнился именно ярким визуальным рядом. Дизайнеры Джером Руссо и Эдмундо Кастильо выпустили две коллекции дорогой женской обуви, посвящённые героине фильма Кворре. Показ

«Матрица» остаётся законодателем киберпанк-моды



Мужская коллекция Versace 2010 года из кибервселенной «Трона»





Супергеройская коллекция Джереми Скотта

мужской коллекции Versace 2010 года проходил словно в кибервселенной «Трона». Женская кутюрная коллекция Armani Privé 2011 года состояла из нарядов, выполненных с зеркальным и голографическим эффектом в цветовой гамме фильма.

Модные супергерои

Ещё в начале XXI века красочные картинки с «бум!» и «бац!» казались ценителям моды в лучшем случае занятной экзотикой, простительной только любителю театрализованного авангарда Джону Гальяно, который

Косметическая марка MAC в 2011 году выпустила в сотрудничестве с DC Comics коллекцию средств для макияжа, посвящённую Чудо-женщине. К помадам, румянам и пудре прилагался эксклюзивный комикс



в 2001 году на кутюрном показе Dior представил несколько нарядов, балансирующих между комиксом и пост-панком.

Но в 2008 году в Метрополитен-музее открылась выставка «Супергерои: Мода и фантазия», которую курировал Натан Кроули — художник-постановщик обоих фильмов о Бэтмене, снятых Тимом Бёртоном. Известные дизайнеры предоставили для проекта 60 нарядов. Многие из них принадлежали легендарному Тьерри Мюглеру, одному из тех редких модельеров, чья одежда узнаётся по силуэту. Кстати, муза Мюглера, супермодель Джерри Холл, сыграла в первом «Бэтмене» девушку Джокера. В приуроченном к открытию выпуска номера журнала Vogue появилась «супергеройская» фотосессия, и это было только начало.

В 2011 году модельер Джереми Скотт задолго до выхода фильма «Отряд самоубийц» вывел на подиум Харли Квинн с её разноцветными хвостами и бесконечными ногами. Его коллекция была выполнена в гипертрафированно ярких «комиксных» цветах с использованием эмблем супергероев.

Играющий на грани фола и сюра австралийский бренд оригинальной одежды Romance Was Born, объединившись с Marvel, «выстрелил» в 2012 году «комиксной» коллекцией. На тканях прыгали и сражались герои Джека Кирби, а модели в шортах с ревушим Халком и в блестящих платьях со всей сборной Marvel гордо носили по подиуму огромные белые надписи «бум!» и «бац!». Знай наших.

Модные звёздные саги

С популяризацией гик-культуры мода всё чаще черпает идеи у фантастики. Кто бы мог подумать об этом раньше, когда гики повсеместно высмеивались как «странные»? Теперь нет ничего необычного в том, что модные марки Preen и Rodarte

Гвендолин Кристи в платье, вдохновлённом образом Фазмы, на страницах глянцевого журнала Vanity Fair





Платье от Rodarte по мотивам «Звёздных войн»

выпускают коллекции с принтами по мотивам «Звёздных войн», а голливудская актриса Кирстен Данст выбирает платье с изображением Звезды смерти для красной ковровой дорожки. В честь выхода фильма «Звёздные войны: Пробуждение силы» студия Disney организовала проект Force 4 Fashion с участием десяти известных дизайнеров. Получившиеся наряды были выставлены на благотворительный аукцион. Самым запоминающимся стало платье модельера Джайлза Дикона, посвящённое капитану Фазме.

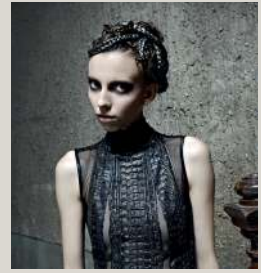
Спок на подиуме



Модный Гигер

Визит пришельцев на подиумы во время показа Plato's Atlantis, проведённого Александром Маккуином в 2010 году, стал важным событием не только для мира моды. Одежда и обувь причудливых форм, авангардные причёски и грим, сценическое оформление и фоновая музыка, наполненная сигналами из дальнего космоса, сложились в завораживающий арт-перфоманс. Для этой коллекции Маккуин создал модель туфель под названием Alien, воспроизводящую анатомию Чужого.

Это не единственный случай, когда Гигер, создатель знаменитого ксеноморфа, вдохновлял модельеров. В 1990 году в журнале Elle в фэшн-истории «Как робот» появился знаменитый «Жакет Гигера» от Тьерри Мюглера. В дальнейшем творчество художника идейно переосмыслили модельеры Малгожата Дыдек, Джорджия Хардинг и дизайнеры марки Belle Sauvage. Их коллекции объединяют готический силуэт, глухие тёмно-зелёные цвета и фактуры, напоминающие хитиновые панцири насекомых. Бренды уличной одежды не прибегают к сложному крою некроготики, а просто используют рисунки Гигера на тканях, как марка Supreme в 2011 году.



Не меньшее внимание дизайнеры уделяют «Звёздному пути». Наряды, вдохновлённые униформой команды «Энтерпрайза», появлялись на показах женских коллекций Alexander Wang, Acne и Versace и в мужских коллекциях Lacoste, Jil Sander и Lanvin. Причём на последнем показе одежду демонстрировали двойники Спока — волосы моделей подстригли под архитектурно ровную причёску персонажа.

Модные технологии

Иногда для моды используются фантастические технологии. Дизайнер Хуссейн Чалаая представил на показе 2007 года коллекцию нарядов-трансформеров: платья и головные уборы меняли форму буквально у зрителей на глазах. Следующим этапом для Чалаая стала работа с лазерами и оптоволокном, позволяющая создавать футуристическую одежду, светящуюся в темноте.

Голландский дизайнер Айрис ван Харпен посвятила коллекцию Voltage 2013 года электричеству. Показ открывался перфомансом, который легко представить в «Людах Икс»: пронзающие темноту лиловые лучи света вылетали из рук безликого «мутанта». Для нарядов этой коллекции дизайнер использовала новый экспериментальный материал TPU 92A-1 и обработку тканей методом лазерного спекания. Айрис стала одним из пионеров использования 3D-технологий в моде. Её коллекция архитектурных платьев Hybrid Holism

2012 года целиком создана методом быстрого прототипирования. Даже названия её коллекций — «Вторжение радиации», «Биопиратство» и «Взломать бесконечность» — звучат как названия ещё не написанных фантастических романов.

Дизайнеры команды Studio XO объединяют науку, технологии, моду и музыку. В числе их творений — платье из облака пара, цифровая кожа,

В 2013 году на Неделе моды в Нью-Йорке Диана фон Фюрстенберг придала своим романтическим нарядам налёт киберпанка за счёт единственного аксессуара — очков Google Glass, в которых выходили модели





Модные фантастические девушки

Стандарты красоты постепенно меняются, и это позволяет становиться моделями тем, у кого раньше не было таких шансов. Среди новых «нестандартных» моделей — Виктория Модеста, пережившая ампутацию ноги. Она использует разнообразные протезы как часть образа и часто предстаёт в фотосессиях как киборг, частично состоящий из хромированной стали. Другой пример — Ребека Марин, модель с бионическим протезом руки. Кстати, Ребека любит «Звёздные войны» и в прошлом году 4 мая поздравила всех фанатов фотографией, на которой крепко сжимает своей бионической рукой световой меч.



интерактивная одежда и пока единственное в мире летающее платье. Фактически мы можем говорить о новом передовом направлении Design & Science, которое несёт фантастику в моду и в жизнь.



В работах Studio XO больше фантастики, чем моды

Модные гики

Уже почти десять лет, как гики, нерды и «ботаники» вошли в моду. Спасибо сериалам «Теория Большого взрыва» и «Компьютерщики», фильму «Социальная сеть», технологическому буму и сотням миллионов долларов, которые Marvel вкладывает в супергеройское кино.

В модном лексиконе прижился термин «гик-шик», причём под ним подразумеваются не только гламурные версии гиков с подиума. Появились ещё и многочисленные молодёжные бренды, производящие одежду и аксессуары по мотивам фантастических саг и популярных сериалов. Например, нью-йоркский бренд Jordandene, выпустивший в 2016 году коллекцию футболок и толстовок с узнаваемыми цитатами из «Доктора Кто», «Гарри Поттера» и «Звёздных войн». Разные марки наперебой кинулись производить футболки «в стиле Шелдона»

Прекрасный подарок любимой, даже если ей не нравится «Звёздный путь» (понравится после такого подарка)



или просто копировать его одежду из сериала. Не отстают и производители украшений. Ювелирная марка Paul Michael Design создала в 2014 году «гиковскую» коллекцию, звездой которой стало кольцо под названием Boldly Going Somewhere из белого золота с голубым бриллиантом по мотивам «Звёздного пути».

Чтобы стать модным гиком, не обязательно покупать одежду дорогих брендов. Достаточно выдерживать многослойный стиль, носить футболки и свитера с яркими принтами, кеды или кроссовки, «ботанические» очки в массивной оправе и абсолютно любые аксессуары «гиковской» тематики. Лучше всего, конечно, световой меч.

Модные вампиры

Вампирские мифы существовали задолго до публикации в 1897 году романа ирландского писателя Брэма Стокера, но их популяризация началась с него. Дети ночи сошли с книжных страниц и завладели умами. Существует несметное множество романтических и экранных вампиров, проделавших эволюцию от мерзких кровососущих тварей до очаровательных созданий с вегетарианскими принципами. Важная веха на этом пути — экранизация «Дракулы» 1992 года от режиссёра Фрэнсиса Форда Копполы.

Фильм получился завораживающе красивым, утончённым и декадентским. Строгая викторианская готика пошатнулась под напором насыщенных красок и причудливых нарядов, созданием которых занималась Эйко Исиока, завоевавшая «Оскар» за дизайн костюмов. У японской художницы не так много работ в кино, но все они оказали огромное влияние на моду. Кроваво-красное платье Мины, которую в «Дракуле» сыграла Вайнона Райдер, стало одним из самых известных костюмов в истории кино — его версии регулярно появляются на подиумах.

А Гэри Олдман, сыгравший в фильме главную роль, сам привлёк внимание дизайнеров, несмотря на вопиюще негламурный облик. В 2001 году актёр снялся в рекламе бренда Donna

Karan, а в 2012 году принял участие в модном показе Prada и в рекламной кампании марки, причём представленная одежда и очки воссоздают викторианский стиль «Дракулы» — мрачный и элегантный одновременно. Фильм продолжает



Платье Миной — один из самых ярких костюмов «Дракулы»



Утончённые вампиры Дэвид Боуи и Катрин Денёв

вдохновлять дизайнеров — например, Жан-Поль Готье посвятил ему свою осенне-зимнюю коллекцию 2014–2015 с мужчинами во фраках и цилиндрах и бледными девами с кроваво-красными губами.

Десять классиков моды внесли свой вклад в кинематограф, и одним из них стал кутюрье Ив Сен-Лоран, чьей многолетней музой была Снежная королева французского кино Катрин Денёв. Благодаря их сотрудничеству костюмы модельера попали

«Вампирская коллекция» Жана-Поля Готье



в культовый вампирский фильм 1983 года «Голод» режиссёра Тони Скотта, в котором главные роли сыграли Денёв и Дэвид Боуи. На фоне красочного буйства восьмидесятых наряды в фильме выглядят подчеркнуто сдержанно. Модельер стремился показать «скрытый эротизм» Денёв, за чьей внешней холодностью таятся бездны страсти. Гладкие причёски, маленькие шляпки, очки «кошачий глаз» — образ актрисы стал символом изысканного вампиризма в противовес вульгарной сексуальности.

Американского дизайнера Тома Брауна, работающего в стиле неоклассицизма, можно назвать главным современным певцом викторианской готики. Он одевает дам в строгие мужские костюмы, а мужчин — в сюртуки и котелки, напускает во время показов лондонский туман, сквозь который медленно бредут наряженные в серое и чёрное фигуры — словно прямиком из времён доктора Ван Хельсинга.

Модные сказки

Для фэнтези-моды сказки — то же, что и космос для «фантастического» дизайнера: вечная и необъятная тема. Модельеров вдохновляют героини авторских сказок и фольклора, символы и архетипы.

«Русалочка — последний тренд», — такая фраза встретится вам в модных журналах или блогах, если на подиумах в этом сезоне появились серебристые переливы и блёстки, обилие цвета морской волны, сетчатые материалы

и силуэты «русалочий хвост». Точно так же «трендом» может стать Белоснежка или Красная Шапочка, если в дизайнерской одежде узнаются образы героинь. Одной из самых интересных модных трактовок подвергся образ Рапунцель: для показа 2014 года бренд Alice + Olivia сплёл шапочку-кошу из мягкой жёлтой пряжи.

Чаще на подиумах встречаются европейские сказки, но, например, топ-дизайнер индийского происхождения Маниш Арора воплощает в необычайно красочных нарядах дух восточных и индийских сказаний. Иногда сказки служат вдохновением для всей коллекции, как это было с Рами Кади — арабским кутюрье, который прославился вечерними и свадебными платьями царской роскоши. Весной 2017 года он выпустил коллекцию Mirror Mirror on the Wall («Свет мой, зеркальце, скажи...»). Впрочем, все кутюрные дизайнеры и бренды вызывают ассоциации с романтической стороной сказок. Кринолины и струящиеся силуэты, шелка и бархат, вышивки и кружева — любая зачарованная принцесса или героиня романтического фэнтези добровольно отправилась бы в плен к дракону ради праздничных платьев, которые шьют модные дома Marchesa, Julien Fournié и Giambattista Valli.

Эльфы, феи и лесные нимфы — частые гости модных шоу.

Безумная сторона Страны чудес от японского бренда Alice Auaa



Для создания образов шьются лёгкие воздушные наряды из светлых или ярких тканей, украшенные изображениями бабочек, растений и цветов. Самые распространённые аксессуары — цветочные венки, иногда настоящие, как на показе весенне-летней коллекции Rodarte 2016 года. Показы в тёплое время года могут проводиться на свежем воздухе, а подиум покрывается мхом или травой, словно в настоящем лесу. Любопытный эксперимент

провёл модный дом Fendi, установивший для показа стеклянный подиум у римского фонтана Треви. Кажется, что девушки в расшитых цветами полупрозрачных платьях выходят из воды и ступают по ней, — сказочное впечатление!

Ещё более необычные эксперименты проводит французский дизайнер Франк Сорбье, которого называют сновидцем от моды. Один из его показов инсценировал сказку Шарля Перро «Ослиная шкура», в которой большое значение имеют сменя нарядов. На шоу Сорбье показал бальное платье, на которое с помощью видео проецировались разные изображения. Получился захватывающий симбиоз сказки, технологии и высокой моды.

Великая абсурдистская сказка «Алиса в Стране чудес» по-разному воплощается в моде, будь то панковская королева у Вивьен Вествуд, гротескные карточные принты у Dolce & Gabbana или огромные шляпы, в которых тонут головы и лица, у Марка Джейкобса. Но, пожалуй, самым значительным модным высказыванием на тему «Алисы» стал токийский показ 2013 года независимого японского бренда Alice Auaa. Коллекция Alice in Wonderland in Me, выполненная всего в двух цветах, чёрном и белом, показывает тёмную, безумную и самую сюрреалистичную сторону «Алисы». Тут уместнее вспомнить Американца Макги, а не милый диснеевский мультфильм.

К слову о Disney: корпорация всё активнее осваивает моду. Стоит выйти новой сказке, как её адаптируют для подиума. Старые истории тоже



Шапочка от Alice + Olivia в виде косы Рапунцель

идут в ход, и модельеры исправно штампуют версии нарядов Золушки и Спящей красавицы. С эстетической точки зрения они не представляют особого интереса, как можно судить хотя бы по свадебному платью от бренда Alfred Angelo, навеянному образом Эльзы из мультфильма «Холодное сердце», но юные поклонницы мультфильмов в восторге.

Модный ужас

Честь провести первый «страшный» эксперимент в мире моды выпала парижскому модельеру Эльзе Скиапарелли (1890–1973), которую современники прозвали «шокирующей Эльзой». Эпатируя общественность, она шила платья с огромными изображениями лобстеров и слёз, перчатки с золотыми когтями и шляпы в форме чего угодно, кроме шляп. Позже её знаменитая шляпка-туфля засветилась в антиутопии Терри Гиллиама «Бразилия». Часть творений Эльза создала в творческом тандеме с Сальвадором Дали. В сотрудничестве с ним модельер представила в 1938 году Skeleton Dress — чёрное вечернее платье, имитирующее кости человеческого скелета. Для иллюзии «костей» в плотный шёлк платья набили банальную вату, но эффект был потрясающим. Современники шокировались окончательно, обвинив Скиапарелли в безвкусице. Зато потомки оценили по достоинству. В 1998 году Александр Маккуин, прилежно учивший уроки модной истории, выпустил корсет Sp1n, задняя часть которого выглядит как выгнутый позвоночник или хвост ящера, пристёгнутый к рёбрам. В 2010 году традицию продолжил бренд Dsquared2, предложивший женщинам обувь на невообразимо высоких каблуках в виде костей и платья, из вырезов которых выползают позвонки (по другим впечатлениям — гигантские насекомые).



Сказочные цветочные венки от Rodarte



Модный Бёртон

Выбеленные лица, всклокоченные волосы, готический силуэт и общий налёт эксцентричности — этот образ узнают все. Он пришёлся по душе не только фанатам косплея — эстетика Тима Бёртона проявила себя и в моде. Её характерные черты — сочетание чёрного с белым, «тюремные» полоски, рисунки черепов, скелетов и паутины. Но готика Бёртона совсем не страшная. Это кукольная, почти детская стилистика, в которой нет места броской сексуальности.

И, конечно, какие бы мрачные лица ни делали люди, наряжённые «под Бёртона», эффект всегда по-хорошему несерьёзный.

Самого режиссёра любят модные журналы. Он появлялся на страницах Vogue в нескольких фотосессиях с актрисами Хеленой Бонэм-Картер и Эми Адамс, а вдохновлённые его работами съёмки исчисляются сотнями. Особенно яркой получилась фотосессия Tim Burton's Tricks & Treats, отснятая одним из ведущих фэшн-фотографов Тимом Уолкером для октябрьского номера



Образ, вдохновлённый Лидией из «Битлджуса»

Фотосессия Тима Бёртона и Эми Адамс для Vogue

2009 года журнала Harper's Bazaar. В съёмке присутствуют всего три цвета — чёрный, белый и жгуче-красный, ещё сильнее выделяющийся рядом с монохромным сочетанием.

Уже много лет фильмы Бёртона находят воплощение в модных коллекциях. Модели с пугающими куклами появились на осенне-зимнем показе Готье 2006–2007 года потому, что модельер влюбился в «Сонную лошину». Фильм «Битлджус» вдохновлял как трогательным образом девушки Лидии, помещённой на самоубийстве и похоронах, так и злым, но смешным до колик клоуном Битлджусом. В честь фильма вышло множество коллекций — от брендов Deetz, Costello Tagliapietra, Quentin Veron и от известного дизайнера Джеймса Лонга, чья ироничная эстетика близка бёртоновской по духу. «Алиса в Стране чудес» 2010 года вызвала модный бум, вдохновив целую толпу модельеров, включая Стеллу Маккартни, запустившую на волне «Алисы» новую линию аксессуаров.

Наконец, так много снимавшаяся у Бёртона Хелена Бонэм-Картер, даже прервав с режиссёром супружеские отношения, не изменила сказочной викторианской готике собственного стиля. На фоне одинаково приглаженных звёзд актриса всегда отлично смотрится в своих неповторимых нарядах и на вопрос о любимой одежде отвечает: «Мои панталоны».

Модная «Игра престолов»

К сезону осень-зима 2012–13 дизайнеры одного из самых важных фэшн-брендов Helmut Lang выпустили коллекцию, вдохновенную «Игрой престолов», — её первый сезон как раз недавно кончился на канале HBO.



Нас привлекло сочетание лесной жизни и сурового минимализма этого мира, которое мы постарались отразить в контрасте мягких и жёстких текстур, коже оттенков древесной коры и минималистичных силуэтах.

Критики отреагировали с удивлённой и слегка насмешливой интонацией: «Неужели идеи для создания моды теперь черпаются из фэнтези-сериалов?» Одновременно говорили о том, что гикам, наверное, приятно осознавать, что предмет их поклонения интересует премиум-бренды.

С тех пор прошло пять лет, и на модном олимпе — показах Недели высокой моды в Париже — стало сложно найти дизайнеров, которые не вдохновлялись бы «Игрой престолов». Начались новые Тёмные века, и подиум заполонили рыцари, принцессы и короли. Модельеры обыгрывают средневековую моду и одежду эпохи Возрождения. На фэшн-съёмках для журналов обычным аксессуаром стал меч, а хрупких девушек-моделей обряжают в латы. Бывали минималистичные сезоны со склонностью к простоте, но сейчас модельеры пытаются перещеголять друг друга в том, кто предложит более богатый декор, достойный королей: жемчуг, драгоценные камни и стразы, кружева, перья и вышивка, порой изображающая гербы вымышленных знатных домов. Одним из самых популярных предметов одежды стал длинный дорожный плащ по образцу того, в котором Санса Старк путешествовала из Королевской Гавани в Долину Аррен. Такие плащи появлялись в коллекциях Alberta Ferretti, Georges Hobeika, Ralph Lauren и многих других.

Те же самые модные критики теперь пишут о последней коллекции Эли Сааба, шьющего самые желанные вечерние платья на свете: «Он определённо поклонник «Игры престолов»!» И действительно, коллекция, названная A Tale of Fallen Kings («Сага о павших королях»), не оставляет возможности в этом усомниться: модели выглядят как





принцессы или воительницы из легенд. То же самое можно сказать о кутюрных коллекциях Valentino и Zuhair Murad 2015–2016, чьи героини украсили бы собой любую фэнтези-сагу, если бы у саги хватило денег. Но больше всех отличились итальянцы Dolce & Gabbana. В финале их показа осень-зима 2014–15 прошла толпа королей в красном с золотыми коронами на головах — сочетание, которое одобрила бы Серсея Ланнистер, и группа моделей в имитации доспехов, кольчужных шлемах и высоких подкованных сапогах, которые понравились бы Бриенне Тарт. Таким образом, мы имеем самый дорогой косплей в мире. Как меняются времена! Ещё пять лет назад об этом нельзя было подумать.

Нельзя было подумать и о многом другом. Десять лет назад даже самые отчаянные гики не составляли модных подборок по мотивам любимых сериалов. Сегодня этим занимаются те самые премиум-бренды: в своих официальных блогах они прикидывают, что те или иные героини сериалов и фильмов могли бы примерить из их коллекций. А журналисты ведущих глянцевого журналов пишут статьи «5 лучших нарядов Матери драконов» и «Во что оделись бы герои «Игры престолов» в этом году». Это уникальное явление нашего времени, когда увлечения гиков больше не отличаются от горячих трендов с модных парижских показов.

Не только премиум-марки играют в престолы. Интернет-магазин

The Official Knight Hoodie предлагает доступные толстовки в форме рыцарской брони, которые можно дополнить значком с эмблемой одного из Великих домов Вестероса. Бренд молодежной одежды Drop Dead выпустил в 2017 году коллекцию худи, толстовок, мини-платьев и значков, которые позволят воплотить современный образ любого персонажа «Игры престолов» — от человека Старков до Белого Ходока.

«Игра престолов» затронула не только моду, но и индустрию красоты. Парикмахеры отмечают новый, вернее, очень старый тренд, возвращения которого уже никто не ждал. Это мужская «химия», которую всё чаще заказывают в салонах красоты. Всему виной кудри Джона Сноу. А девушки увлекаются косами, играющими большую роль в стилистике «Игры престолов»: фанаты давно заметили, что косы означают для героинь сериала обретение силы и власти.

Но главную радость «Игра престолов» принесла устроителям свадеб. Хотя свадьба в Вестеросе обычно не заканчивается ничем хорошим, это не останавливает новобрачных. Едва Маргери Тирелл успела выйти замуж за Джоффри (и сразу же овдоветь), как тысячи невест принялись заказывать к свадьбе копию её платья. Женихи и невесты требуют стол со средневековой кухней, тематических тортов, собак хаски, изображающих лютоволков, и обязательных мечей для свадебной съёмки. Волдера Фрея и Русе Болтона, кажется, пока не заказывали.

Рыцарем
может стать
каждый



* * *

Симбиоз моды и фантастики возник давно, и благодаря ему появилось немало интереснейших явлений. В этом нет ничего удивительного. Коко Шанель говорила: «Мода — это не только одежда. Она повсюду. В небе, в жизни, во всём, что происходит». Влияние фантастики на культуру сейчас очень велико, и мода это отражает. Хороший знак для всех, кто любит фантастику. Модный барометр показывает: она действительно сейчас происходит. 🦊

Узнаваемые образы в коллекциях Valentino и Zuhair Murad



Толстовка белого ходока от бренда Drop Dead





Текст: Леонид Мойжес

СОВРЕМЕННЫЕ ВОЛШЕБНИКИ

Хакеры в фантастике и реальности

Хакеры — герои XXI века. Ни одно другое занятие сейчас не окружено таким количеством мифов и не вызывает такого количества споров. Для кого-то хакеры — это почти что городская легенда, «злые монстры» из интернета, для других это просто новый тип преступников, для третьих — борцы за свободу. Но кто они на самом деле и как образы из книг и фильмов соотносятся с реальными людьми?





Хакеры — маги постиндустриального мира

Живший в XV веке философ Пико делла Мирандола, активный деятель Возрождения, много писал о магии, которую определял как *обнаружение и использование потаённых энергий природы*. Его идея состояла в том, что настоящий маг не заключает сделку с демонами, а находит в окружающем мире силы, незаметные остальным, подчиняет их себе и таким образом получает возможность делать чудесные вещи.

Это может показаться странным началом для разговора о хакерах, но на самом деле хакер, как его изображают в поп-культуре, — это и есть маг Возрождения, за одним-единственным исключением. Маг обнаруживал силы, заложенные в природе Богом, а хакер находит закономерности в мире, созданном людьми, — в мире техники. Но поскольку мир, в котором мы живём, — уже давно мир техники, а не природы, это различие оказывается не особо существенным.

Симптоматично, что сразу в двух достаточно известных настольных ролевых системах, Shadowrun и Mage: The Ascension (часть вселенной World of Darkness, известной в первую очередь за счёт игры Vampire: The Masquerade), маги и хакеры существуют параллельно друг другу и действуют по схожим законам. В Mage: The Ascension Виртуальные Адепты, своего рода «хакеры реальности», сражаются плечом к плечу с волшебниками, жрецами, шаманами и мастерами кун-фу. В Shadowrun правила действия в виртуальном пространстве и мире духов похожи, как и роль, которую шаманы



Хакер из «Нирваны» Габриэля Сальватореса

и декеры (местная версия хакеров) играют во время операций.

Во многом это восходит к одной из первых художественных книг, поставивших хакеров в центр внимания, — роману «Нейромант» Уильяма Гибсона. Его главный герой, хакер Кейс, разговаривает с «цифровыми призраками» и поддерживает отношения с ИИ, больше напоминающим демона, регулярно переживает клиническую смерть, в ходе которой получает видения, а для того, чтобы успешно совершить необходимый взлом, проходит настоящее духовное путешествие. Всё это вписывается в эстетику техномистики — изображения техники как чего-то загадочного, непонятного и потустороннего, вплоть до прямого отождествления её со сверхъестественным. И именно фигура хакера ещё со времён Гибсона занимает важное место в произведениях, использующих этот стиль.

Тут можно вспомнить «Нирвану» Сальватореса, цикл Мерлина из «Хроник Амбера» Железны, книги

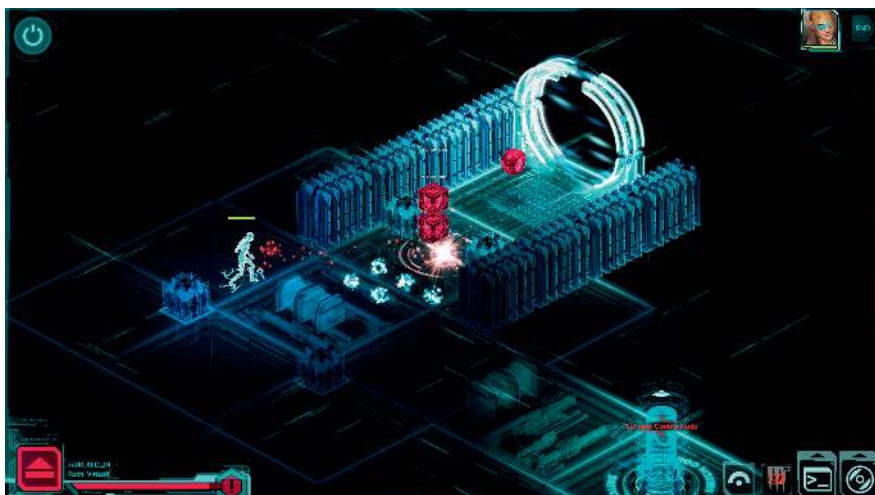
На самом деле хакер, как его изображают в поп-культуре, — это и есть маг Возрождения

Нила Стивенсона или Мелиссы Скотт, наконец, «Матрицу», которая буквально приравняла взлом компьютера к магическому управлению нашим миром. В 1980–90-е годы даже те произведения, где авторы пытались уйти от явных фантастических допущений, сохраняли верность этому стилю и преподносили хакеров как людей, не до конца принадлежащих нашей реальности, — достаточно вспомнить психоделическое изображение киберпространства в «Хакерах» Йена Софтли.

Только в нулевые такой стиль стал казаться слишком оторванным от действительности, и на смену мистическим хакерам пришли «реалистичные» киберпреступники. Условной точкой отчёта можно считать роман Transmission писателя Хари Кунзру, одно из первых нежанровых произведений про хакеров. По сюжету главный герой, наивный индийский программист, отправившийся «завоёвывать Америку», случайно создаёт вирус, который приводит к глобальной катастрофе.

Впрочем, ещё больше для изменения образа хакеров сделали романы Стига Ларссона про Лисбет Саландер. Именно вокруг хакерских навыков строятся и детективные способности «Девушки с татуировкой дракона», и её имидж, хотя помимо компьютерного взлома Лисбет умеет драться, воровать и делать много других вещей. Но в психологическом триллере Ларссона не было места техномистике. А успех романов и последующих

Матрица в Shadowrun Returns: правила видеоигры неплохо передают дух третьей редакции настольной ролевой системы





Лисбет Саландер
в фильме «Девушка
с татуировкой
дракона» 2011 года.
Руни Мара была
номинирована
на «Оскар»
за эту роль

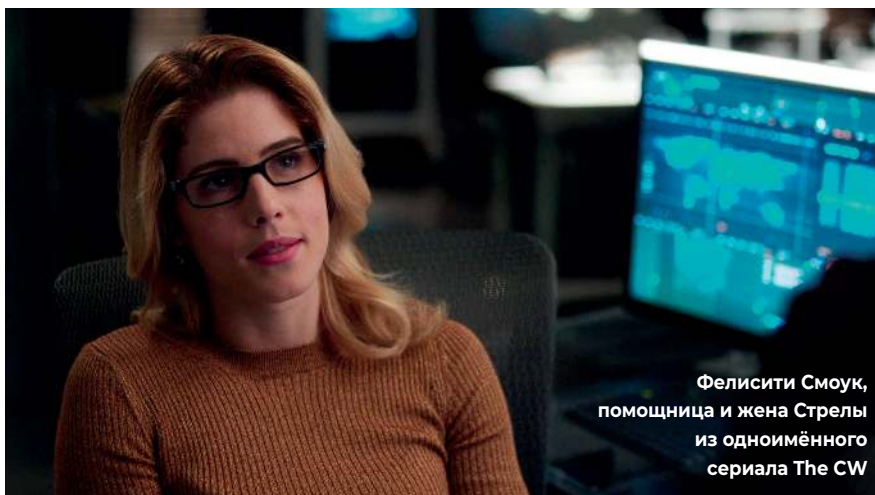
экранизаций привёл к тому, что и другие авторы стали изображать хакером сходным образом.

Иронично, что такие произведения, со всей их претензией на психологическую достоверность, зачастую показывают хакеров даже менее реалистично, чем в 1980–90-е. Дело в том, что в новых книгах и фильмах всё меньше внимания уделяют тому, что хакеры не работают в одиночку. Кейс, герои «Хакеров» или персонажи «Матрицы» были членами соответствующих субкультур и действовали в составе групп, движений и команд. Но Лисбет Саландер, Скай из первых сезонов «Агентов Щ.И.Т.», Фелисити Смоук из «Стрелы» и многие другие современные хакеры взламывают компьютеры за счёт условных «выдающихся навыков», не поднимаясь из-за монитора и ни с кем не разговаривая. Когда в сюжете появляется какой-то коллектив хакеров, он выглядит скорее произвольным объединением мастеров, а не насущной необходимостью. По сути дела,

такой подход ещё больше сближает хакеров с волшебниками, утверждая: единственное, что для этой профессии важно, — эзотерические, недоступные простым смертным познания. И тот факт, что вокруг хакеров стало происходить меньше техномистики, только обеднило образ, но не сделало его более реалистичным.

Кто же они такие — настоящие хакеры?

Определённая комбинация звуков, издаваемых клавишами телефона, может переключать режим звонка, позволяя, к примеру, бесплатно звонить в любую точку мира



Фелисити Смоук,
помощница и жена Стрелы
из одноимённого
сериала The CW

Программисты или преступники?

Слово «хакер» сейчас обозначает человека, эксплуатирующего уязвимости компьютерных систем в преступных целях. Мотивы таких людей разнообразны: кто-то рассчитывает на материальную выгоду, кто-то использует взлом в рамках политического активизма, кто-то просто хочет продемонстрировать свои навыки или заслужить уважение в сообществе хакеров. Но в массовом сознании отождествление хакера с преступником — устоявшийся факт.

При этом в англоязычном сообществе технических специалистов до сих пор идёт борьба за то, чтобы «обелить» слово хакер. Технофилы вроде Линуса Торвальдса, Кена Томпсона или Ларри Уолла, которым нравится сам процесс программирования, именуют себя хакерами уже много десятилетий. С их подачи это понятие стало общим названием для любого компьютерного специалиста, а затем попало в масс-медиа, где закрепилось именно за преступниками. Правда, Фред Шапиро, главный редактор The Yale Book of Quotations, сборника американских цитат, утверждает, что уже в первом зарегистрированном случае употребления слова «хакер» в контексте компьютеров, в 1963 году, оно применялось в негативном смысле.

Тем не менее хакеры-программисты решительно отмежевываются от хакеров-преступников, предлагая называть вторую группу «крэкерами» (от английского crack — ломать). Они также придумали разделение на White hat (хакеров, которые занимаются обеспечением безопасности), Black hat (собственно преступников) и Grey hat (хакеров, которые формально нарушают закон, но не причиняют никому вреда). Да и к находке Шапиро они относятся настороженно, пытаются выискать более старые примеры использования термина, которые доказали бы, что позитивное значение слова «хакер» старше. И, скорее всего, эта борьба не закончится никогда.

Проблема с этим разделением состоит в том, что две субкультуры пересекаются сильнее, чем честным людям хотелось бы признавать. Это было особенно справедливо на заре современной компьютерной культуры, в 1970–80-е годы. Среди тех, кто в тот период совершал неавторизованные проникновения на чужие компьютеры, было множество талантливых программистов. Зачастую



Vol. 83, No. 24 Cambridge, Mass., Wednesday, Nov. 20, 1963 5c

Services curtailed

Telephone hackers active

By Henry Lichten

Many telephone services have been curtailed because of so-called hackers, according to Professor Carlton Tucker, administrator of the Institute phone system.

Saying "It means the students who are doing this are depriving the rest of you of privileges you otherwise might have," Prof. Tucker noted that two or three students are expelled each year for abuses on the phone system.

The hackers have accomplished such things as tying up all the tie-lines between Harvard and MIT, or making long-distance calls by charging them to a local radar installation. One method involved connecting the PDP-1 computer to the phone system to search the lines until a dial tone, indicating an outside line, was found.

Tie lines connect MIT's phone

system to many areas without a prorata charge. Among the tie-lines discovered have been ones to the Millstone Radar Facility, the Sudbury defense installation, IBM in Kingston, New York, and the MITRE Corporation.

Tucker warns hackers

Commenting on these incidents, Prof. Tucker said "If any of these people are caught (by the telephone company) they are liable to be put in jail. I try to warn them and protect them."

While Tucker felt "we don't have too much trouble with the boys; we appreciate their curiosity," he also said that repeated involvement, for instance, caused the expulsion from the Institute of one member of the Class of '63 one week before his graduation.

Because of the "hacking", the majority of the MIT phones are "trapped". They are set up so tie-line calls may not be made.

Та самая статья с первым использованием слова «хакер» в отрицательном ключе

хакерская деятельность и изучение новых возможностей компьютера были для них двумя сторонами одной медали. Более того, многие хакеры-преступники утверждают, что их собственная этика и этика хакеров-программистов очень похожи.

Обе субкультуры придерживаются принципа свободы информации, распространяющегося как на программный код, так и на факты, враждебно относятся к государственным властям, идентифицируют друг друга через специфические шутки. Характерно, что «Манифест хакера», в котором автор прямо называет себя преступником, по уровню технофильского пафоса ближе скорее хакерам-программистам. И всё-таки по разным причинам для большинства людей и, главное, для массовой культуры слово «хакер» уже давно обозначает определённый тип преступника. Но откуда эти преступники взялись и чем именно они занимаются?

Фрикеры

Непосредственными предшественниками хакеров были фрикереры — субкультура людей, которые «взламывали» телефонные линии в США с конца 1950-х до 1980-х годов. Члены этой субкультуры использовали технические уязвимости, чтобы заниматься «телефонным терроризмом», экономить на междугородних звонках, выяснять и использовать секретные номера, связанные с правительством. К их рядам принадлежали, помимо прочего, Стив Джобс и Стивен Возняк, первой коммерческой схемой которых было распространение «синих коробок» — одного из популярнейших фрикерских изобретений.

Самая известная техника фрикереров была связана с уязвимостью телефонов, работающих через тональный набор: генерируя определённые звуки в процессе набора номера, фрикереры могли сбить с толку систему перенаправления звонков. Например, бесплатно позвонить на большое расстояние или заставить таксофон поверить, что в него положили монету. Именно это делали в том числе «синие коробки».

История открытия этой уязвимости сама по себе напоминает фантастический триллер. В 1957 году Джозеф Энгрессия, слепой семилетний мальчик с абсолютным слухом, заметил, что определённая комбинация звуков, издаваемых клавишами телефона, может переключать режим звонка, позволяя, к примеру, бесплатно звонить в любую точку мира. В подростковом возрасте Энгрессия стал активным членом субкультуры фрикереров, пока у его дверей не оказались агенты ФБР, к которому обратилась телефонная компания. Как и многим хакерам в последующие десятилетия, Энгрессии предложили сотрудничество в качестве технического



«Синяя коробка», с которой началась карьера одного из главных техновизионеров в истории

консультанта. Он согласился и несколько лет проработал, налаживая телефонное оборудование так, чтобы другие люди не могли повторить его успех.

Фрикеры очень напоминали более поздних хакеров. С одной стороны, это были технические специалисты, как правило — самоучки, которые проводили часы за чтением мануалов к новым моделям телефонов, собирали собственные аппараты, разбирали (разумеется, незаконно) таксофоны, копались в мусорных ящиках телефонных компаний, пытаясь получить доступ к их секретам. Но с другой стороны, они были, в сущности, мошенниками, которые, выдавая себя за операторов, незаконно проникали в офисы, на подстанции и даже в частные дома.

Этот аспект в работе фрикереров, как и хакеров, часто недооценивают, чему способствует распространённый в культуре образ «социально неадаптированного технаря». Но без подобных уловок, позволяющих выяснить пароли, частоты и устройство того или иного прибора, ни фрикереры, ни хакеры никогда не добились бы серьёзного успеха.



Фильм «Хакеры» полюбился и киберпреступникам, и специалистам по кибербезопасности



Eneas De Troya [CC BY 2.0]

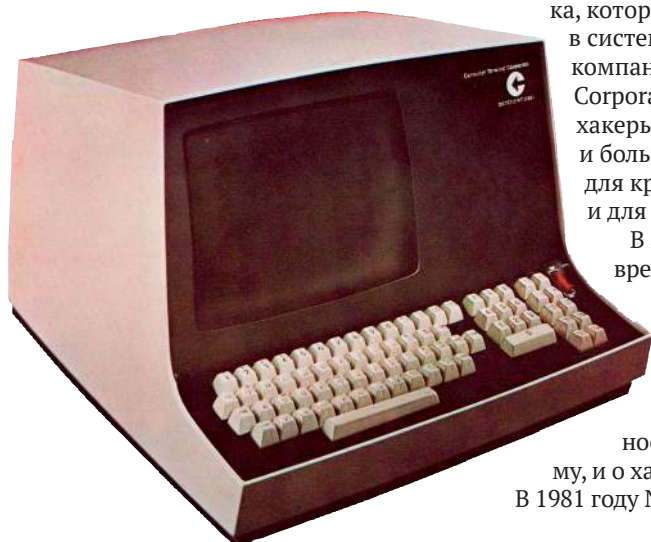
По мотивам своих авантур Кевин Митник написал несколько книг: «Искусство обмана», «Искусство вторжения» и «Призрак в Сети»

Золотой век

Собственно, хакеры менялись и развивались параллельно тому, как менялись и развивались электронные средства передачи данных. Первым хакером шутливо называют Невилла Маскелайна, британского фокусника и изобретателя, жившего в начале XX века. Он прославился как человек, в 1903 году «взломавший» одно из первых радиосообщений, чтобы продемонстрировать уязвимость нового изобретения для внешнего вмешательства. Также к предшественникам хакеров относят дешифровщиков, работавших на обеих сторонах Второй мировой, и других подобных специалистов.

К появлению хакеров в современном понимании мир готовился какое-то время. Ещё в 1949 году Джон фон Нейман опубликовал статью, где

Так выглядели компьютеры, на которых работали первые хакеры



обосновал возможность появления компьютерного вируса — самореплицирующейся программы. Субкультура фрикеров подготовила людей с необходимыми интересами, навыками и организацией мышления. Наконец, в 1967 году ученики школы в Чикаго впервые успешно взломали экспериментальную компьютерную сеть, соединявшую учебные заведения в их городе. Правда, тогда они сообщили о своих достижениях в компании IBM, которая изначально и предоставила школам своё оборудование.

Но начало было положено, и в следующие десятилетия компьютерные взломы становились всё популярнее. В сущности, их эффективность была ограничена только скоростью компьютеризации общества: как только компьютеры проникали в ту или иную сферу, их тут же пытались взломать, — и зачастую это удавалось. Поворотным моментом можно условно считать успех 16-летнего хакера Кевина Митника, который в 1979 году проник в систему Arc, принадлежавшую компании Digital Equipment Corporation. С этого момента хакеры становятся всё большей и большей проблемой — как для крупных компаний, так и для правительства.

В массовом сознании современный образ хакера сложился в 1980-е годы, чему способствовал целый ряд факторов. Так, в 1980-м ФБР впервые обратило пристальное внимание на проблему, и о хакерах заговорили в СМИ. В 1981 году New York Times описывает

Хакеры считали себя «новыми ковбоями» на «новом американском фронтире»

их следующим образом: «Технические эксперты; опытные, как правило, молодые, программисты, которые легкомысленно испытывают защиту компьютерных систем, стараясь определить их ограничения и возможности». Во многом это описание актуально до сих пор.

В каком-то смысле восьмидесятые были «золотым веком» хакеров. Америку охватывали первые крупные сети, вышедшие за пределы учебных заведений и военных учреждений. Многочисленные BBS — сервера, функционирующие как «электронные доски объявлений» и поддерживаемые энтузиастами, — стали площадками для общения фанатов новых технологий, в том числе и первых хакеров. Именно там люди с псевдонимами вроде Ментор, Лекс Лютор или Эммануэль Голдстейн (в честь персонажа Оруэлла) создавали собственные «кланы»: Legion of Doom, Cult of the Dead Cow и подобные организации. Всё это напоминало игру, особенно в силу того, что американское законодательство ещё не классифицировало хакерскую деятельность как преступную.

Хакеры видели себя единственными, кто по-настоящему понимал новую технологию. Историк техники Эрик Дэвис утверждал, что они считали себя «новыми ковбоями» на «новом американском фронтире». Перед ними открылся целый мир, который хакеры — как программисты, так и преступники, — стремительно осваивали, руководствуясь попеременно желанием наживы, стремлением понять, как что-то работает, превзойти систему или друга, а то и романтическими идеалами свободы и братства.

Но то, как мы представляем хакеров сейчас, определили не только реальные программисты 1980-х годов, а вся культура того десятилетия. В США это было время фантастического, даже по современным меркам, разрыва в уровне технических знаний. Пока часть американцев осваивала сети, играла в коммерческие видеоигры и распространяла порнографические картинки, другая не вполне осознавала, что



Показательно, что самый известный фильм про восстание машин, «Терминатор», появился в 1984-м

«компьютер» — это машина, а не человек. Тем не менее технические устройства разного рода стремительно вторгались в повседневную жизнь, заменяя людей, создавая новые профессии, изменяя привычный быт. Ощущение, что техника «потеряла границы» и проникает во всё новые и новые сферы, охватывало общество и находило отражение в искусстве. И одним из образов, к которому обращались авторы, пытавшиеся уловить эту тревогу, стали хакеры, своего рода «волшебники» нового мира.

Наиболее значимым произведением для демонизации этой субкультуры стал вышедший в 1983 году фильм «Военные игры» от режиссёра Джона Бэдэма. Сюжет основан на том, что молодой подросток Дейв взламывает компьютерную сеть военного ведомства США и случайно запускает компьютер, призванный просчитывать различные варианты боевых действий, что чуть не приводит к Третьей мировой войне.

Хотя картина задумывалась как критика холодной войны и предупреждение, что в случае такого конфликта победителей не будет, публика увидела там другое: оказывается, хакеры

Малолетний хакер Дейв, главный герой фильма «Военные игры»



могут взломать любое электронное устройство, подключённое к сети. Этот страх подпитывался реальными газетными заголовками. В результате в 1983 году Конгресс США начал рассматривать первые законы, направленные против хакеров. Через несколько лет соответствующие меры будут приняты, и получение несанкционированного доступа к чужим данным и компьютерным системам станет преступлением.

А в 1984 году Уильям Гибсон издал «Нейроманта», одну из книг, создавших жанр киберпанка. Гибсон, не имевший технического образования и написавший свой труд на печатной машинке, тем не менее смог уловить многие страхи и надежды своего поколения, в том числе и относительно хакеров. Предложенные им термины проникли в жаргон этой субкультуры и заметно романтизировали её в глазах широких масс.

Но правительство США относилось к хакерам со всё большим раздражением. То, что начиналось как шутка и проверка собственных навыков, превращалось в прибыльный криминальный бизнес. Хакеры использовали растущую автоматизацию банковской системы, чтобы красть деньги, занимались промышленным шпионажем и даже продавали государственные секреты Советскому Союзу.

В 1990 году терпение властей лопнуло, и ФБР организовало громадную операцию под кодовым названием Sundevil, направленную против хакеров. Рейды прошли в 14 городах по всей стране, об их успехах сообщали в новостях. В результате было арестовано всего три человека, но важность операции состояла в другом: хакеры по всей Америке поняли, что правила игры изменились, «шутки кончились» и их деятельность чревата не просто скандалами,

а реальными тюремными сроками. Многие после этого прекратили заниматься незаконными взломами, некоторые даже сообщили ФБР координаты своих коллег в обмен на иммунитет и помощь в дальнейшем трудоустройстве. Романтическая «хакерская вольница» 80-х закончилась.

Впрочем, самих хакеров в последующие годы становилось всё больше — по мере того, как компьютеры и, главное, интернет проникали во всё новые и новые сферы жизни. Однако субкультура с тех пор менялась. В её рядах по-прежнему есть люди, просто желающие доказать, что «они могут», и идейные борцы за свободу информации, которые часто оказываются главными героями новостей. Но статистически большая часть хакеров — обыкновенные преступники, готовые рискнуть собственной свободой ради быстрого обогащения. Тем более что Сеть создавала и продолжает создавать всё больше и больше возможностей для этого: распространение онлайн-магазинов привело к тому, что воровать деньги со счетов стало проще, многократно вырос рынок украденных персональных данных. Как это часто бывает, романтика сменилась рутинной и простой человеческой жадностью. Фронтير стал хорошо изученным.

Реальные возможности

Что же могут реальные хакеры? Ответ на этот вопрос сложнее, чем кажется, потому что незаконное проникновение на чужой компьютер — это результат, а не процесс. Человек, который через плечо подсмотрел, как вы вводите пароль, оглушил вас ударом стула и скачал все фотографии котят с жёсткого диска, формально совершил хакерскую атаку — получил несанкционированный доступ к чужим цифровым данным.

И этот пример не так далёк от жизни, как может показаться. Хакеры, готовые к крупной операции, часто устраиваются в соответствующую компанию в качестве уборщиков или других технических работников, дают взятки другим сотрудникам или роются в мусоре в поисках тех самых бумажек с паролями, которые рассерженные начальники вытаскивают из-под клавиатуры подчинённых. Такие мошеннические схемы, позволяющие получить доступ к чужим данным без каких-то особых технических навыков, исключительно за счёт



Самые крутые хакеры

Вот лишь некоторые из известных хакеров, каждый из которых тем или иным способом вписал своё имя в историю киберпреступлений и борьбы с ними.

Кевин МИТНИК



Jroxychix [CC BY-SA 4.0]

Прототип всех хакеров в кино и книгах, Митник совершил свой первый взлом в 16 лет. С юных лет он был мастером «социальной инженерии», получая пароли и другую важную информацию в первую очередь благодаря умению заводить нужные контакты и правильно с ними работать. В 1995 году Митник, которому на тот момент было 27, после долгих поисков был пойман ФБР и следующие пять лет провёл в тюрьме.

По его собственному признанию, он отбывал наказание в одиночной камере из-за того, что прокурор убедил судью: если Митник получит доступ к телефону, он сможет начать ядерную войну. Впрочем, Митник всегда был мастером манипуляции — его репутация «величайшего хакера» во многом была сознательно создана им самим. Тем не менее в конечном счёте она сработала в его пользу. После освобождения бывший преступник стал работать консультантом по безопасности, сотрудничая с крупнейшими компаниями и ФБР, для которых он читает классы по противодействию «социальной инженерии».

Роберт Тэппэн МОРРИС

Адъюнкт-профессор Массачусетского технологического института, прославившийся в 1988 году как создатель первого в истории компьютерного «червя», парализовавшего работу 6000 машин. «Червь» подбирал пароли к учётным записям. Он автоматически пробовал имя пользователя, его же, но в обратном порядке, и по очереди перебирал 400 наиболее популярных слов. То,



Trevor Blackwell [CC BY-SA 3.0]

насколько успешным оказался этот метод, много говорит о компьютерной безопасности в конце 1980-х.

Моррис, по его словам, предполагал использовать «червя» только для того, чтобы продемонстрировать уязвимость систем для других хакерских атак. Но лёгкость, с которой «червь» подбирал пароли, а также ошибка его создателя, позволившего «червью» самореплицироваться, даже если администратор компьютера запрещал это, быстро привела к тому, что ситуация вышла из-под контроля. «Червь» заражал компьютеры по многу раз, постепенно понижая их работоспособность до нуля из-за переизбытка параллельно запущенных процессов.

Американское правосудие к расказу об ошибке не прислушалось. Моррис стал первым человеком, получившим реальный срок за компьютерное преступление. А дискета с его «червём» по сей день хранится в бостонском Музее науки.

Ллойд БЛЭНКЕНШИП

Один из хакеров «второй волны», пришедших в движение в середине 1980-х, Блэнкеншип входил в группировку Legion of Doom под псевдонимом The Mentor. В составе этой группы он участвовал в нескольких



крупных взломах телефонных сетей. Но по-настоящему Блэнкеншип прославился как автор «Манифеста хакера», написанного в 1986-м. Это наиболее лаконичный, яркий и при этом понятный широким массам текст, созданный субкультурой хакеров и пытающийся представить миру её взгляды. И хотя высокие идеалы, заявленные в «Манифесте», скорее всего, никогда не разделялись большинством хакеров, он всё равно стал важным символом борьбы за цифровую свободу.

А сам Ллойд Блэнкеншип после «Манифеста» успел поработать ещё над одним текстом, вошедшим в историю хакерского движения, — правда, скорее по ошибке. В 1989 году Блэнкеншипа наняли в компанию Steve Jackson Games, производящую настольные ролевые игры. Там хакер написал книгу правил для системы GURPS, посвящённой киберпанку. Через год, в 1990-м, весь тираж книги был изъят американской секретной службой в рамках операции Sundevil — это хорошо иллюстрирует уровень паранойи и непонимания ситуации, царивший в американском обществе того времени.

Майкл КАЛС

Хакер, также известный как MafiaBoy, стал одним из самых известных «взломщиков» 90-х и ранних нулевых. К этому моменту компьютеры уже были частью повседневности, а хакерские атаки из загадочного вторжения потусторонних сил превратились в рядовую проблему, так что расшевелить общество было непросто. Но Калсу это удалось. В возрасте всего 15 лет с помощью DoS-атаки он смог на час заблокировать работу Yahoo (основного поисковика на тот момент) и почти на неделю — сайты eBay, CNN и Amazon. По собственному признанию, Калс руководствовался исключительно

тщеславием и желанием поднять собственный статус и статус своей хакерской группы TNT.

Собственно, тщеславие его и погубило. Правоохранительные органы вышли на него, мониторя соответствующие чаты, где пользователь под ником MafiaBoy сам хвастался, что крупнейшие сайты вышли из строя благодаря ему. При этом он выдал информацию, неизвестную СМИ, что позволило установить его причастность к атакам, вычислить его и задержать. Впрочем, из-за юного возраста наказание оказалось сравнительно мягким: несколько месяцев в детских исправительных учреждениях, ограничение доступа в интернет и небольшой штраф.

Клиффорд СТОЛЛ



Один из первых по-настоящему известных White hat-хакеров. Столл, астроном по образованию, был в 1989 году системным администратором в одной из лабораторий Беркли. Там он случайно обнаружил незначительную ошибку, которая со временем позволила ему выйти на след коллектива хакеров, совершавших атаки не только на компьютеры университета, но и на американские военные учреждения. Заставить власти принять соответствующие меры оказалось неожиданно сложно: те просто не понимали, что именно происходит и что от них требуется.

Но в результате Столл при поддержке правоохранительных органов смог устроить для хакеров «ловушку» и проследить, кто именно осуществлял взлом. Это позволило властям арестовать группу из трёх немецких хакеров во главе с Маркусом Хессом, которые похищали американские секреты и продавали их КГБ. Всего Хесс и товарищи заработали на этом около 54 000 долларов.



Фото: Vincenzo D'Alto





обмана живых людей, часто называют «социальной инженерией».

Но всё-таки обычно, говоря о компьютерном взломе, мы подразумеваем что-то более техническое. И у хакеров действительно немало чисто цифровых возможностей. Пока мы сидим в интернете, наш компьютер обменивается с мировой сетью громадным количеством информации, чего мы зачастую не осознаём. Многие сервисы запрашивают данные о конфигурации браузера, а получив эти данные, хакеры могут использовать те или иные известные уязвимости. На других сайтах юзер просит что-то скачать или пройти по ссылке, что может заразить компьютер той или иной нежелательной программой, которая в дальнейшем позволит хакеру получить к нему доступ. Одна из самых простых и в то же время эффективных программ такого рода — кейлоггер, фиксирующий то, что вы печатаете в браузере. Это позволяет хакеру со временем выяснить большую часть ваших паролей. Многие атаки подобного рода осуществляются «безадресно» — хакеры просто рассылают сотни писем или запускают десятки «заражённых» сайтов и смотрят, кто именно попадётся.

Тем не менее легко заметить, что и эти технические приёмы зачастую рассчитаны на неосторожного пользователя, который открывает подозрительные письма, проходит по странным ссылкам или вовремя не обновляет программы, оставляя в них уже известные уязвимости. Означает ли это, что, если пользователь будет следить за собой и вести себя осторожно, он выйдет из зоны риска? Статистически — да, его шансы подвергнуться взлому существенно уменьшатся. Но в теории даже этого недостаточно.

Дело в том, что наши пароли и большая часть личных данных сейчас хранятся не на наших компьютерах, а на удалённых серверах крупных компаний. И если какой-то коллектив хакеров, к примеру, сможет взломать такие сервера, воспользовавшись неосторожностью сотрудников одной из компаний, он получит доступ к данным пользователей напрямую. Более того, необходимо помнить, что профессиональные хакеры — это не отдельные специалисты, а целая субкультура с налаженными внутренними связями. Сотни украденных паролей не используются людьми, которые их украли,



В кино хакеры пользуются красивыми 3D-интерфейсами, но специалисты над этим только смеются. И пишут строчки кода в неказистых тестовых консолях. (Фильм «007: Координаты „Скайфолл“»)

В 1980-м ФБР впервые обратило пристальное внимание на проблему, и о хакерах заговорили в СМИ

а продаются, передаются или просто вывешиваются в открытый доступ.

Это, кстати, означает, что образ хакера из кино, который просто сидит за компьютером, что-то печатает, а затем проникает в чужую систему, не совсем ложен, — такое вполне может быть, если «работу ногами» за него уже сделал кто-то другой. Нужно просто понимать, что значительную часть времени хакер не пишет какую-то зловещую программу или вручную расшифровывает данные, а общается с коллегами, выясняя, нет ли у кого-нибудь нужного пароля, информации о конфигурации целевой системы или данных о какой-то известной уязвимости.

Компьютерный взлом — одно из самых романтизированных занятий. Типичные для массовой культуры хакеры отличаются от своих реальных прототипов не меньше, чем ковбои или пираты. И это не единственное, что их роднит. Образы пиратов, ковбоев и хакеров отражают наши мечты о свободе и надежды, что где-то «там», на море, в прериях или в киберпространстве, царит

справедливость и каждый получает только то, что заслужил собственным умом, находчивостью и навыками. Но у всех этих образов есть и тёмная сторона: порой свобода превращается в безнаказанность, а отсутствие материальных привязок — в жестокость.

В то же время хакеры в искусстве — «послы» мира техники среди обычных людей. В кино, комиксах и видеоиграх они ближе к андроидам, киборгам и разумным ИИ. Не случайно последний большой сериал, посвящённый этой теме, называли «Мистер Робот». И нет ничего удивительного в том, что их попеременно то превозносят, то делают злодеями, отражая то, как в нашем обществе колеблется отношение к повсеместной компьютеризации: в ней видят то новую надежду для человечества, то величайшую угрозу в его истории.

Реальные хакеры оказываются заложниками этих популярных мифов. Впрочем, часто они и сами не против: среди представителей этой субкультуры действительно немало как технооптимистов и анархистов, так и циничных преступников и шпионов, и многим из них может льстить романтический ореол, окутавший их ремесло. А простым пользователям остаётся только сохранять бдительность и не забывать, что далеко не всё, показанное в кино, — правда. Впрочем, как свидетельствуют истории самых известных хакеров, иногда реальная жизнь может преподнести сюжеты покруче, чем массовое искусство.



Текст: Леонид Мойжес

«Международное движение сатанизма» признано Верховным судом РФ экстремистской организацией и его деятельность на территории РФ запрещена.

«Выбор судьбы», 2006, New Line Cinema, реж. Лайам Линч

МУЗЫКА ДЬЯВОЛА, ИГРЫ ИЗ АДА

Satanic Panic: как американцы искали сатанизм

Как получилось, что в 1980-е в США — центре индустрии видеоигр, в стране Голливуда, Диснейленда и «Кока-колы» — страх перед Сатаной вдруг начал доминировать в новостях, влияя на политику, отношения, поведение школьников и контент развлекательной продукции? Фанаты настольных ролевых игр, тяжёлой музыки или фильмов ужасов сталкиваются с упоминаниями «сатанинской паники» в истории своих хобби и остаются в недоумении.

Американцы ещё в 1980-е задавались тем же вопросом и до сих пор часто объясняют происходившее тогда каким-то коллективным помешательством, «ошибкой в системе». Но на деле в *satanic panic*, как в зеркале, отражалось состояние американского общества. А многие процессы, запущенные в тот период, с тех пор развились и по сей день влияют на жизнь как американцев, так и жителей других стран мира.





Страна ведьм и пуритан

США — страна очень религиозная. Её основали бежавшие из Европы протестанты, и у этой ветви христианства тут сохранилась особая роль. Страх перед дьяволом никогда не исчезал из жизни американцев: они массово посещали проповеди, в которых дьявол упоминался не как абстрактный символ зла, а как деятельный враг.

Страх перед силами ада проник и в массовую культуру. Книжки, а затем и фильмы, где герои противостояли демонам или их служителям, завоёвывали бешеную популярность. Их авторы обращались за вдохновением к реальным историям вроде процесса над «ведьмами» в Салеме, отчего инфернальная мифология закреплялась в коллективном воображении американцев.

Другим проявлением протестантизма в американской жизни был взгляд на семью. «Васпы» (white anglo-saxon protestant, «белые англо-саксонские протестанты») — ядро американского общества — стремились к идеалу, знакомому нам по «Симпсонам», в котором семья живёт в собственном доме, муж работает, а жена следит за хозяйством и детьми. Об этом американцы мечтали весь XIX и начало XX века.

А потом всё изменилось. Во второй половине XX века всё больше женщин теряли желание или возможность заниматься хозяйством. Дети массово пошли не только в школы, но и в детские сады, где проводили весь день, — а дома оказывались предоставлены себе. Внимание юных

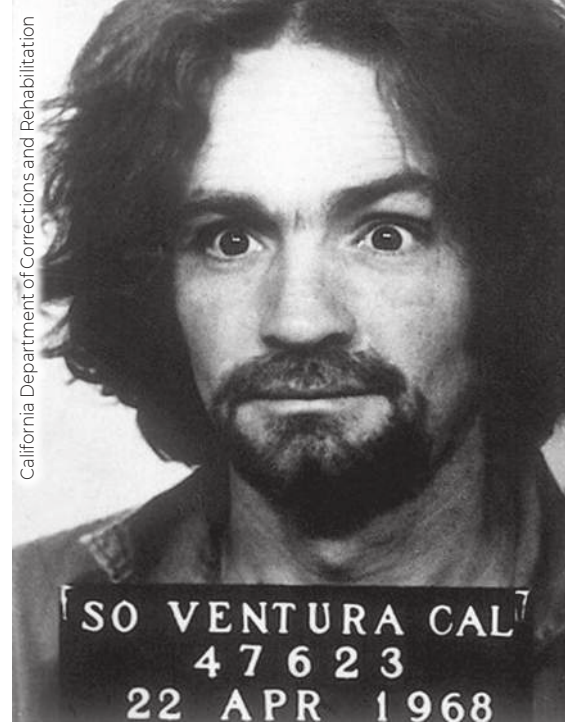
американцев захватила развлекательная индустрия, заваливавшая их комиксами, мультфильмами, игрушками. Она задавала новый культурный контекст, в котором родители разбились всё хуже, и это их пугало.

Из-за волн иммиграции из Латинской Америки и других стран начал размываться состав не только американского населения вообще (он-то никогда не был однородным), но также американской элиты и среднего класса. А тут ещё зародилось движение хиппи, которые отказались от пуританской сексуальной морали, интересовались восточными религиями, гадали на Таро и, конечно, употребляли тонны наркотиков.

К этому стоит добавить шпионманию. Во второй половине XX века появилась конспирологическая теория «культурного марксизма», а в 1950-е страну охватил маккартизм. Начался подъём религиозного консерватизма — его представители выступали на политической арене как сила, стоящая на страже американских ценностей. Они хотели вернуть стране привычный облик.

Напряжения добавляли и другие опасности: культы и серийные убийцы, о которых рассказывали СМИ. Идеальным топливом для таких страхов оказалась история «семьи» Чарльза Мэнсона — культа убийц, построивших идеологию вокруг извращённых взглядов хиппи.

В общем, при кажущемся благополучии к концу 1970-х годов американское общество и особенно родители-«васпы» подходили с ощущением, что мир рушится и нужно срочно



Преступления «семьи» Мэнсона перевернули представления американцев о том, кого стоит опасаться

что-то делать. Чтобы это напряжение трансформировалось в массовую историю, нужен был только повод...

Странный = страшный

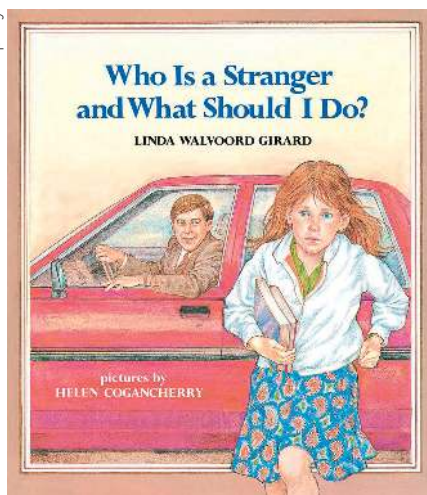
Такой повод нашёлся — американское общество стеной встало на защиту детей от педофилов. Вообще, сексуальные отношения с детьми осуждались почти везде и всегда (хотя вставал вопрос, кого считать детьми), но обычно эта тема не привлекала такого внимания. Однако после «лета любви» 1967-го люди заговорили о сексуальной безопасности и связанных с ней проблемах, в том числе о педофилии. Родители испугались.

Новая форма паранойи получила название stranger danger («опасность, исходящая от чужака») — страх, что по соседству живут странные люди, которые будут приставать к детям, оставленным на улицах без присмотра. Именно тогда появились знакомые нам с детства советы не брать конфетки у незнакомцев. Stranger danger возник как реакция на меняющийся мир, где города стремительно растут, а за детьми не уследишь. Воплощал он и новые страхи — перед серийными убийцами.

Но этот страх по-своему успокаивал: опасность таилась где-то там, на тёмных улицах, вне уютных домов и благоустроенных кварталов.

Дело салемских ведьм было основано на ложных показаниях детей — и этим напоминает «сатанинскую панику»





Такие книги массово писали и издавали в США второй половины XX века

Вызубри правила, научи детей при-держиваться их, не говори с незна-комцами, следи за собой — и будешь в безопасности. Сходства этих прин-ципов с элементами фольклора о злых духах привели к превращению серийных убийц и маньяков в персо-нажей новых, городских легенд.

Проблема в том, что к реально-сти stranger danger имел мало отноше-ния. Исследования показали, что боль-шинство преступлений, связанных с сексом, в том числе против детей, со-вершают знакомые жертв: учителя, вожатые, члены семьи, соседи. Это от-крытие было неприятным, особенно для белых американцев среднего клас-са, привыкших соотносить положение человека, его репутацию, а зачастую и цвет кожи с моральными качества-ми и уровнем опасности, которую этот человек представляет. А тут оказалось,

Фильм «Изгоняющий дьявола» напомнил миллионам американцев забытые легенды об одержимости

что детям угрожают не нищие марги-налы в серых пальто. Опасность уже внутри сообщества: в шко-ле, в семье, в церковном приходе, в лагере бойскаутов.

Американское общество охвати-ла тревога. Её подогревал, с одной сто-роны, подъём религиозного консер-ватизма, с другой — бум оккультизма, включавший работы сатанистов вроде автора «Сатанинской библии»* Анто-на Лавея, а с третьей — массовая куль-тура, в частности фильмы «Изгоняю-щий дьявола» и «Ребёнок Розмари». Как вышло, что детям надо опасаться улыбчивого соседа или слишком дру-желюбного школьного учителя? отве-том стала мистика. Окончательно пазл сложил, как ни странно, психиатр...

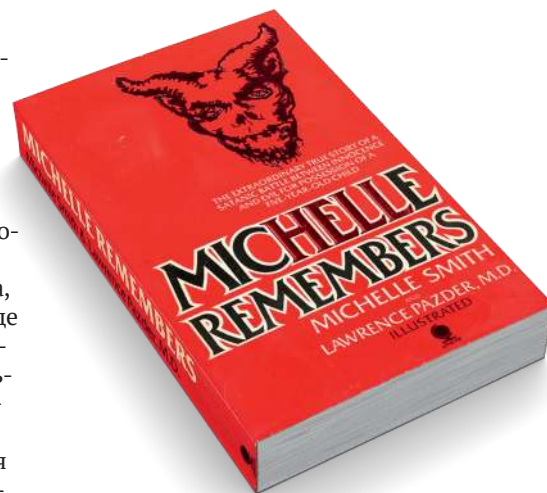
Психиатры в поисках дьявола

В 1973 году канадский психиатр Ло-уренс Паздер начал работать с Ми-шель Смит, которая считала, что не может вспомнить что-то важное о своём прошлом. Паздер использо-вал особую технику восстановления подавленных воспоминаний, позже раскритикованную. Он прибег к гип-нозу, чтобы «разблокировать» воспо-минания о пережитой травме...

И получил он больше, чем рассчи-тывал. Мишель вспомнила, что в дет-стве участвовала в ритуалах сатани-стов, среди которых была и её мать, и это тяжело травмировало её пси-хику. Эту идею во всех подробно-стях Паздер описал в своей книге «Мишель вспоминает», изданной в 1980-м и ставшей бестселлером.

«Документальные» рассказы яко-бы бывшего члена сатанинского

* Сатанинская библия Лавея признана экстре-мистской и запрещена к распространению в РФ



«Мишель вспоминает». Тень этой книги падает на целое десятилетие

культа не были принципиально но-вым явлением. Ещё в 1972 году Майк Варнке издал книгу «Продавец Сата-ны», где рассказал, что провёл детство в культе сатанистов, устраивавших сексуальные оргии. Информация, из-ложенная в ней (как и в работе Пазде-ра), в дальнейшем была опровергнута, но идея, что среди благочестивых американцев скрываются тайные по-читатели Сатаны, пустила корни.

Впрочем, распространённость текстов Варнке и его последователей не идёт ни в какое сравнение с по-пулярностью «Мишель вспоминает». Вероятно, свою роль сыграл статус Паздера как учёного. А главное — книга вышла в очень удачный мо-мент: в США ждали чего-то подобно-го, какого-то объяснения, почему всё так быстро меняется и отчего про-пало чувство безопасности. Получив от науки подтверждение, что суще-ствует тайный культ Сатаны, охотя-щийся на их детей, многие ухвати-лись за эту теорию.

Паздер проснулся знаменитым. Он ездил по США, читал лекции, в том числе полицейским, обучал техникам, благодаря которым можно обнаружить признаки «сатанинского ритуального насилия» — это понятие он использо-вал, чтобы придать своим заявлениям большую наукообразность. У него появились последователи.

А потом история стала по-насто-ящему страшной. Родители несколь-ких детей из штата Вирджиния за-явили, что в детском саду семьи Макмартин творилось сексуальное насилие, что там проводились са-танинские ритуалы, жертвопри-ношения, убийства и были случаи левитации. Кажется, при упомина-нии левитации власти и журнали-сты могли бы заподозрить неладное,





Антон Лавей, известный реальный сатанист, проповедовал не поклонение дьяволу, а эгоизм и отрицание христианства. Личность скандальная, но ни в каких убийствах не замешанная

но делу дали полный ход и, главное, обеспечили огромное финансирование. Дело Макмартинов оказалось одним из самых дорогостоящих в истории США.

Следователи с участием психологов начали опрашивать детей, но эти интервью выглядели как типичный пример формирующего опроса. Даже неопытный психолог легко составил вопросы ребёнку так, чтобы ответы звучали необходимым образом, особенно на столь деликатную тему, как преступления на сексуальной почве. А тут и стараться не приходилось — в стране, зачитывавшейся «Мишель вспоминает», полицейские жаждали вывести сатанистов на чистую воду. Дело продолжалось 7 лет, до 1990-го, но, к счастью, так и не закончилось обвинительным

приговором — во многом это обозначило спад «паники» по стране.

Скорее всего, и они, и психологи были жертвами маниакальной подозрительности, а не искренними фальсификаторами улик. Но так или иначе дело Макмартинов в сочетании с книгой Паздера легло в основу легенды о сатанистах, доминировавшей в американском обществе до начала 1990-х.

В каких сатанистов верили?

По логике «сатанинской паники», среди американцев живёт множество сатанистов из древнего и разветвлённого тайного культа. Этот культ затрагивает как низшие, так и высшие слои общества, а также полицию, власть, церковь и все остальные общественные институты. Члены культа регулярно устраивают

чудовищные ритуалы с массовыми убийствами, изнасилованиями, пытками, съёмкой порнографии и демонстрацией сверхъестественных явлений.

Каждый год в США пропадает без вести около 50 000 детей — видимо, большинство становятся жертвами сатанистов. А те, кто выживает, слишком запуганы, чтобы рассказать о произошедшем с ними властям, поскольку не знают, кому можно доверять, и вытесняют воспоминания из своей головы. К счастью, благодаря новым достижениям психиатрии врачи и детективы способны вывести их травмирующие воспоминания на поверхность, что позволяет честным американцам нанести ответный удар.

Сложно сказать, какой процент американцев верил в этот миф во всей его полноте, тем более в истории о тоннелях под детскими садами или об убитых и оживлённых жертвах. Но в заговор сатанистов, в исчезновения детей, в подавленные воспоминания верили очень многие. А главное, многим же казалось, что даже если это неправда — какой вред от соблюдения мер предосторожности? К несчастью, вред оказался реальным.

Вслед за обвинениями против Макмартинов по стране пронеслась эпидемия уголовных дел, основанных исключительно на показаниях детей — причём эти показания были получены в ходе сомнительных опросов, проведённых полицейскими и психологами, которые объявили войну сатанистам. Не требовалось никаких вещественных доказательств, никаких трупов, хотя в большинстве рассказов речь шла не только о насилии, но и об убийствах, причём массовых. Однако дела часто заканчивались реальными сроками, и огромными — в конце концов, речь шла о педофилии!

40 лет тюрьмы, 47 лет тюрьмы, 240 лет тюрьмы (это не опечатка). Каждый новый приговор подталкивал набравший скорость снежный ком, заставляя его сделать ещё один оборот. Американцы убеждались, что дыма без огня не бывает: раз обвиняемых в сатанинском ритуальном насилии сажают в тюрьмы — значит, оно существует! А государственной машине становилось всё тяжелее отменять такие приговоры. Ведь признать нарушения в одном уголовном деле — значит, признать нарушения во всех делах, что развивались по одной модели, порой с участием одних и тех же экспертов. Некоторые осуждённые умерли за решёткой или

Жуткое «логово сатанистов»: детский садик Макмартинов





HBO



Все, кто смотрел первый сезон «Настоящего детектива», знают легенду о сатанинских культах — правда, с современными деталями

отбывают наказание до сих пор, хотя многим всё-таки удалось освободиться, зачастую спустя десятилетия после вынесения приговора.

Американское общество внимательно следило за всеми, кто казался подозрительным. Началось всё с реальных сатанистов, но их было мало и они оказались куда скучнее культивистов из кино и «воспоминаний» Мишель. Поиски продолжались. Досталось вуду — эта религия сочетала все элементы, несимпатичные консервативным американцам: уникальную культуру чернокожих, радость жизни, сложные ритуалы, католицизм. Satanic panic оказалась просто новой формой предвзятого отношения к вудуистам. Но они были не одиноки.

Агент ФБР Кеннет Ланнинг потратил много сил на борьбу с «сатанинской паникой», считая, что из-за неё наказания избегают реальные преступники. Он писал:

«Сатанисты планируют жертвоприношение детей», типичный заголовок в таблоидах 1980-х и 1990-х



Любой, кто смыслил хоть что-то в криминологии, знает, что одна из старейших теорий, объясняющих преступность, — демонология. «Дьявол заставил меня так сделать». Это особенно удобно, когда сталкиваешься с педофилом из «сливок общества». Это не его вина, это не наша вина. Мы не могли знать, ведь это Дьявол заставил его так сделать. Эта версия чрезвычайно привлекательна, потому что она, как и *stranger danger*, объясняет похищения детей, их эксплуатацию и издевательство над ними простой, чёрно-белой борьбой добра и зла.

Ланнинг собрал целый список движений, субкультур и организаций, которых на его памяти называли прикрытием сатанистов. В него вошла

и сайентология, и масонство, и кришнаизм, и ку-клукс-клан с нацизмом, и вуду с сантерией, и православие, и католичество, и мусульманство, и буддизм, и мормонизм, и астрология с альтернативной медициной. Понятно, что за всеми этими группами сразу, скорее всего, никто не следил, но список очень показателен. Он объединил всех, кто казался рядовым белым американцем среднего класса «не такими».

Но, конечно, статья о «сатанинской панике» не попала бы на страницы журнала «Мир фантастики», если бы к «гнездам сатанистов» не отнесли молодёжные субкультуры и хобби. Тут больше всего досталось музыке, особенно тяжёлому металлу, субкультурам вроде готов и настольным ролевым играм.

Музыка дьявола

Металлом тут дело не ограничивалось. 1980-е в целом были периодом перемен в американской культуре, которые затронули даже популярную музыку. Сейчас Принс или Мадонна кажутся безобидными, но в своё время они выделялись откровенной сексуальностью. Подобное вызывало сопротивление у консерваторов и само по себе, а «сатанинская паника» облекла это недовольство в удобную и яркую форму.

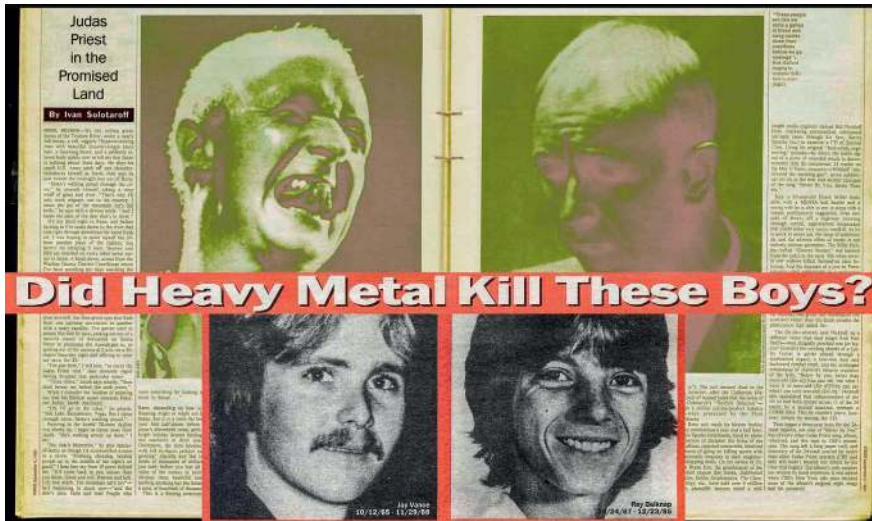
Рассказывают, что в середине 1980-х Типпер Гор, жена знаменитого американского политика Эла Гора, купила своей 11-летней дочери запись альбома *Purple Rain* Принса и решила послушать его вместе с дочкой. То, что Типпер услышала, шокировало её. Она (надо сказать,

Фильм «Сатанинская паника» (2019) обыгрывает многие стереотипы, популярные в 1980-х



RUJE Films





Родители обвиняли Judas Priest в самоубийстве их фанатов. Позже в расстреле в школе «Колумбайн» точно так же обвинят Rammstein и Мэрилина Мэнсона

справедливо) заметила, что песня Darling Nikki представляет собой едва завуалированное описание секса. Вместо того чтобы обсудить это с дочерью или хотя бы просто выкинуть пластинку, Гор решила встать на защиту всех американских детей от развращающей музыки.

В 1985 году она создала Parents Music Resource Center — организацию, призывавшую расширить родительский, а затем общественный и государственный надзор за музыкой. На пике популярности в этот комитет входило всего 22 человека, но у четверых из них, включая Типпер Гор, мужа занимали важные посты в Вашингтоне.

А главное — они, как и «Мишель вспоминает», удачно попали в момент. Обвинения музыкантов в развращении молодёжи и сатанизме звучали в США с 1960-х. Ещё в 1980-е американские телеевангелисты искали

скрытые послания в Stairway to Heaven от Led Zeppelin, прокручивая песню задом наперёд. Насколько известно, никаких тайных сообщений музыканты таким образом не записывали (да и как бы их поняли слушатели?), но если долго искать и очень хотеть что-то найти, найдёшь и не такое.

В том же 1985-м досталось группе Judas Priest. Двое её юных поклонников попытались вместе покончить с собой: один погиб, а другой выжил и заявил родителям, что сделал это под влиянием «скрытых посланий» в альбоме Stained Class. В идее воздействия на подсознание детей через музыку, из-за которого они якобы совершают самоубийства или ведут себя агрессивно, смесь понятий из психологии с новым городским фольклором и разгоравшейся истерией приняла очень характерную форму.

Но Parents Music Resource Center благодаря политическим связям,

неуёмной энергии участников и сосредоточенности исключительно на музыке особо отметилась в «охоте на ведьм». Представители организации не заявляли о сатанизме напрямую. Всё-таки, неся чупху о подземных тоннелях и тысячах пропавших детей, «вашингтонские жёны», помимо прочего, рисковали бы карьерой собственных супругов. Сохраняя некоторый флёр респектабельности, Гор и её последовательницы представляли защитницами детей от непристойности, депрессии и разврата. Но их риторика и истерия родителей и полицейских, искавших следы сатанизма, работали как сообщающиеся сосуды.

Характерно, что Parents Music Resource Center выступала не против конкретного жанра, а против новой музыки вообще. В их знаменитый список 15 «грязных» песен, опубликованный в 1985-м, вошли треки и металлистов Judas Priest и Venom, и классических рокеров AC/DC, и поп-звёзд Принса и Мадонны. «Вашингтонские жёны» воевали не с металлом — они воевали с современностью.

А когда благодаря их деятельности проблему аморальности музыки решил разобрать американский сенат, перед политиками выступали Фрэнк Заппа, Ди Снайдер из Twisted Sister и Джон Денвер. Несмотря на прочувствованные речи музыкантов в защиту свободы творчества, сенат всё-таки решил обязать издателей размещать на обложках музыкальных альбомов знаки, предупреждающие родителей и продавцов о наличии в песнях контента, недопустимого для несовершеннолетних. Эти знаки используются до сих пор.

Впрочем, это оказалось единственным достижением комитета. Музыка занимала в американской жизни

Группы вроде Coven и Venom эксплуатировали на сцене «окультиные» образы, что играло на руку искателям сатанизма и цензорам





слишком важное место, чтобы такими нападками можно было добиться чего-то большего. Уже в 1986 году Megadeth и Danzig написали треки, напрямую высмеивавшие организацию, а Metallica добавила на обложку альбома пародийное предупреждение. Гор и её последовательниц не боялись.

Но в отдельных сообществах, школах и семьях их деятельность, наложившаяся на satanic panic, привела к очень неприятным и, главное, совершенно необоснованным претензиям, скандалам и подозрениям.

Субкультуры преисподней

От выступлений Parents Music Resource Center, сенатских заседаний и телепередач по всей стране, как круги по воде, пошли конфликты между подростками и их учителями, родителями, социальными работниками, пасторами и полицейскими. И тут под ударом оказались уже именно любители металла. Гор и её соратницы атаковали всех подряд, но почитатели Принса и Мадонны не образовывали свою субкультуру. Поп-музыка на то и поп-музыка, что растворяется в окружающем обществе. А вот любители металла стремились выделиться и противопоставить себя «цивилам».

Ситуация с этой субкультурой хорошо отражала шизофреническую раздвоенность Америки того периода. Её развлекательная культура к 1970-м годам и так была полна «демонического»: снимались десятки фильмов ужасов про Сатану и сатанистов, издавались сотни рассказов, группы писали альбомы и делали клипы, насыщенные оккультной символикой. Человеку, который хотел найти «сатанизм», особенно если

понимать под этим любую мистику, не нужно было далеко ходить.

Причём «сатанинские» фильмы ужасов в контексте истерии работали в обе стороны. Они подпитывали и паранойю, и интерес молодого поколения к мистической эстетике. Такой же замкнутый круг образовался и в музыке: металлистам хотелось быть бунтарями, а паника подсказала, как проще всего шокировать общество.

Впрочем, считать, будто фанаты металла от satanic panic только выиграли, несправедливо. Да, субкультура смогла в полной мере осознать себя, кристаллизироваться и хорошо посмеяться над критиками — но множество людей сталкивались с травлей, конфликтами и одиночеством.

А иногда и с чем похуже. Уже в 1993 году, когда казалось, что основная волна истерии схлынула, троих подростков из Западного Мемфиса в штате Арканзас приговорили к огромным тюремным срокам, а одного — к смертной казни по обвинению в убийстве детей. Важным доводом в пользу приговора стал образ жизни обвиняемых, которых подозревали в сатанизме. Отпустили их, сочтя физические доказательства недостаточными, только в 2011-м — к счастью, смертный приговор в исполнение так и не привели.

Ролевые игры из ада

Пожалуй, самым известным «фронтом» в охоте на ведьм были настоящие ролевые игры, и в первую очередь — Dungeons & Dragons. Отчасти консервативную общественность раздражал эскапизм, который обеспечивала эта игра. Но главная проблема крылась не в содержании, а в форме.

Ролевые игры — хобби с высоким порогом вхождения, сложными правилами и терминологией. Родителям юных ролевиков было сложно разобратся, что там происходит, и тем более принять участие в игре. Они видели, что их дети куда-то уходят и по много часов занимаются непонятно чем с другими подростками! Одно из этого хватило бы, чтобы на D&D смотрели косо. А тут ещё выяснилось, что в играх большую роль играют «магия» и «демоны», что в выдуманных тавернах появляются проститутки, а персонажи игроков поклоняются языческим божествам. D&D собрала полное бинго, которое сошло в 1979-м.

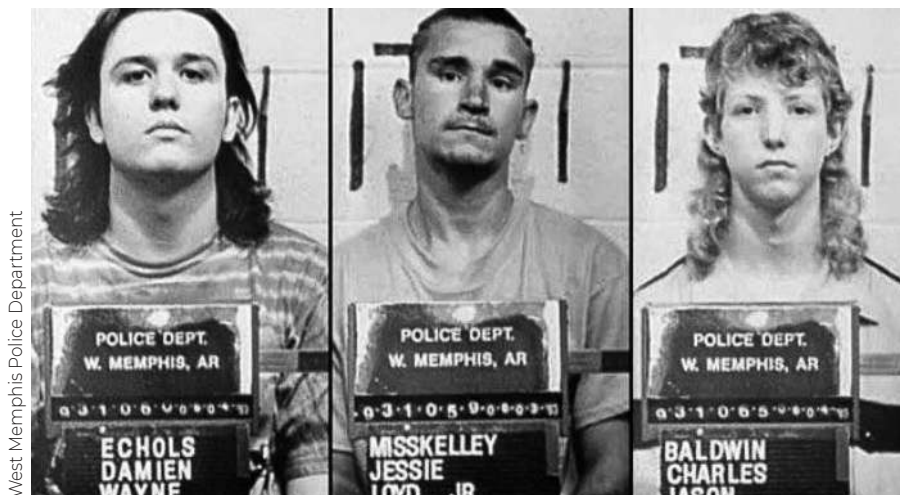
В тот год 16-летний Джеймс Даллас Эгберт III, студент Государственного университета Мичигана, забрался в вентиляционные тоннели под своим учебным заведением и попытался покончить с собой. Суицид не удался, но студент бесследно исчез. Обеспокоенные родители наняли частного детектива Уильяма Дири, и в ходе расследования тот выяснил, что Эгберт, помимо прочего, увлекался D&D, а студенты якобы устраивали игры в тех самых тоннелях. Дири убедил себя, что тут-то и кроется разгадка.

Он активно сотрудничал с прессой в процессе поисков и рассказал журналистам о D&D, всё ещё малоизвестной в широких кругах. Версия о связи исчезновения Эгберта с ролевыми играми стала основной. Полиция даже выслала записи молодого человека в компанию TSR с просьбой «разобраться» — этим Гэри Гайгэкс и его коллеги безуспешно занимались три дня.

Недопонимание, искренняя обеспокоенность и жажда сенсацийцепились друг за друга, и скоро вся Америка знала неправдивую, но популярную версию: якобы дети без присмотра играли в опасную игру, где некий «мастер подземелий» давал им рискованные задания, чьё исполнение чревато травмами и смертью. Не помогло даже то, что Эгберт вскоре нашёлся, — оказалось, он просто сбежал из университета и уехал в другой город. Тем более что год спустя он, к несчастью, всё-таки покончил с собой — не из-за D&D, конечно, а из-за депрессии.

Паника нарастала. История Эгберта легла в основу книги «Лабиринты и монстры» (Mazes and Monsters), издававшей версию со «сводящей с ума игрой», пусть и с другими именами. В 1982-м её экранизировали с участием ещё молодого Тома Хэнкса.

Мемфисская тройца отсидела почти 20 лет по ложному обвинению в ритуальных убийствах. Во славу сатаны, конечно!



West Memphis Police Department





CBS



Молодой Том Хэнкс в фильме «Лабиринты и монстры»
про страшную игру, которая сведёт вас с ума

К тому времени подросла и зло-счастливая «Мишель вспоминает» — и всё наконец встало на свои места: наивные дети, сами того не зная, участвовали в сатанинских ритуалах!

Первой эту идею высказала Патриция Пуллинг. Её сын Ирвин покончил с собой в 1982 году, и несчастная женщина обвинила в этом D&D, которым покойный увлекался. Она подала в суд на TSR, а когда дело не увенчалось успехом, создала организацию Bothered About Dungeons & Dragons (BADD), похожую на Parents Music Resource Center, только без вашингтонских связей.

Пуллинг рассылала полицейским предупреждения, что зловещая игра якобы втягивает детей в сатанинские культы, требовала снабжать серии мультсериала «Подземелья драконов» упоминанием, что он основан на игре, подталкивающей к суициду. Это уже тянуло на цензуру — ни один канал не стал бы крутить детский мультсериал в таком виде.

В речах Пуллинг отчётливо проступали идеи, заимствованные из «сатанинской паники», о которых Дир не говорил: вера в глобальный заговор и оккультные мотивы. Она рассуждала не о простой манипуляции, а о совместных занятиях колдовством и о проклятье, наложенном на персонажа её сына, в чём видела причину его смерти.

Окончательно истерия, связанная с D&D, и охота на «сатанистов» слились в знаменитом комиксе Dark Dungeons от одиозного художника и ультраконсервативного проповедника Джека Чика, вышедшем в 1984 году. Чик проповедовал через

короткие поучительные комиксы, где пересказывал эпизоды из Евангелия, призывал к праведной жизни, а также громил всё, что казалось ему «недостаточно христианским», от Хеллоуина до католической церкви. Досталось и D&D — её Чик изобразил как оккультную секту, члены которой практикуют магию, подчиняют родителей с помощью заклятий и сводят счёты с жизнью в случае смерти персонажа.

По иронии, D&D даже не была самой «оккультной» ролевой игрой. В 1981-м вышел «Зов Ктулху» от Chaosium, а ещё с 1978-го та же студия выпускала фэнтезийный RuneQuest, чья система магии и богов была написана под влиянием эзотерики нью-эйдж. D&D просто оказалась заметнее всех и пострадала за всё хобби разом.

В перспективе ролевые игры и особенно компания TSR от этой истерии скорее выиграли. Благодаря Диру и Пуллингу тысячи людей по всей стране узнали, что в принципе есть такое хобби. Гайгэкс говорил, что продажи его игры в два раза превзошли ожидания на 1983-й, и связывал это как раз с истерией Эгберта. Но то издатели. Простых игроков по всей стране ждали проблемы в семьях и школах, им то и дело норовили запретить проводить игры. Да и самой TSR пришлось вести себя осторожнее и поменять содержание игр, к примеру, убрав слова «демон» и «дьявол» и имена существ, заимствованных из христианской демонологии.

Австралийский исследователь Дэвил Уолдрон предположил, что бум «готических» настольных ролевых, зафиксированный в 1990-е годы (в первую очередь — «Мира тьмы» от White

Wolf), был своего рода реакцией на satanic panic. Это отражалось не только в образах вампиров, оборотней и магов, но и в самой логике городского фэнтези, в котором среди людей скрываются опасные, притом непонятые и гонимые существа. Возможно, эта концепция появилась у игроков 1980-х именно потому, что они в одночасье стали париями, считавшимися среди простых людей опасными.

Говорят, что дьявола нет

К девяностым «сатанинская паника» начала сходить на нет. Общество адаптировалось к новым реалиям. Фанатики и конспирологи отступили под давлением активистов и ответственных профессионалов вроде уже упомянутого агента ФБР Ланнинга или Майкла Стэкпола, сейчас известного писателя, но начинавшего как гейм-дизайнер. Именно в этом качестве он взялся защищать настольные ролевые игры от Пуллинга и к 1990-м достаточно успешно подорвал доверие к её организации и риторике.

Но эта паника навсегда осталась в американской городской мифологии. Остались её мифы, которые мы видим в кино и сериалах: в «Настоящем детективе», где смешались сатанизм и вуду, в «Ривердейле», где сюжет целого сезона вращался вокруг «разрушительной» настольной ролевой игры. Остался и миф о самой satanic panic, о загадочных временах, когда родители искали сатанизм во всём, что любят их дети. Именно к нему отсылает четвёртый сезон «Очень странных дел» и другие молодёжные сериалы, комиксы и фильмы.

Но главный миф — что satanic panic растворилась без следа. На самом деле порождённые ей идеи продолжали существовать, трансформироваться, завоевывать популярность — и принимали всё больший масштаб. В теориях заговора вроде Q-апоп уже не отдельные музыканты и сектанты, а целые общественные и государственные институты провозглашались служителями Сатаны, бороться с которыми можно даже с оружием в руках. Раскол американского общества и крах традиционного образа жизни, породившие «панику», никуда не делись. Возможно, в ближайшие годы мы увидим ещё немало странных примеров смешения конспирологии, религии, псевдонауки и поп-культуры, на фоне которых satanic panic 1980-х покажется образцом здравомыслия. 



Текст: Мария Лебеденко

ТАМ ТОЖЕ ХОРОШО

Фантастика Северной Кореи



В эпоху интернета и глобализации в мире осталось не так уж много по-настоящему закрытых стран. Конечно, о каких-то государствах известно больше, о каких-то меньше — но информацию о почти любом сколько-нибудь заметном месте земного шара отыскать легко.

На этом поле всеобщего обозрения гордо разглаживает складки железного занавеса Северная Корея. В массовом сознании эта страна ассоциируется разве что с тоталитарным строем, дефицитом и ядерными испытаниями. Кажется, кроме безысходности и парадов в честь вождя, там больше ничего нет — но это не так. В Северной Корее тоже живут люди — и им тоже хочется читать книги, смотреть кино и играть в игры. Иногда эти игры, фильмы и книги даже оказываются фантастическими. О том, как чувствует себя самый нереальный жанр в самой суровой реальности, мы и попробуем рассказать.

Стальная рука светлого будущего

А начнём мы с самого начала: с рассказа о том, как вообще образовалась Северная Корея и почему небольшой полуостров делят две такие непохожие страны. С 1910 по 1945 год Корея — пока ещё единая — была японской колонией. Всё изменила Вторая мировая: Япония капитулировала перед войсками антигитлеровской коалиции и вынуждена была отказаться от подконтрольных территорий. Освобождённой Кореей заинтересовались две сверхдержавы-победительницы — СССР и США. Недолго думая они провели границу по тридцать восьмой параллели и разорвали не успевшее выдохнуть государство на две части. Юг достался Штатам, а север себе взяли Советы. Кто бы мог подумать, насколько судьбоносным окажется это решение.

Увлёкшись переделом сфер влияния, союзники подзабыли, что вопрос о будущем разделённой страны надо как-то решать. Корея же, уставшая без конца быть чьей-то колонией, жаждала независимости. В двух половинках начали формироваться собственные правительства, и в 1948 году южане выбрали себе президента, а северяне двумя годами раньше основали Временный Народный Комитет, во главе

которого встал лидер местных коммунистов Ким Ир Сен. Впрочем, с названием они явно погорячились: как известно, нет ничего более постоянного, чем временное.

Северная часть Кореи стала развиваться по советской модели. Коммунисты организовали в хозяйстве плановую экономику — правда, с горизонтом в три года вместо пяти: объявили национализацию и активно развивали тяжёлую промышленность. Казалось, такой подход сработал: Северная Корея довольно быстро оправилась от последствий войны, а уровень жизни здесь поначалу был выше, чем у капиталистических соседей.

Ким Ир Сен решил, что успех надо закрепить, вновь объединив полуостров. В 1950 году разгорелась Корейская война: войска северян при поддержке СССР и Китая вторглись на территории Юга. Им даже удалось захватить Сеул — но вскоре под напором вооружённых сил ООН, ведомых американцами, северокорейская армия отступила. Столкновение длилось три года и закончилось ничем: стена между двумя Кореями лишь укрепилась.

Но для Севера это был поворотный момент. После войны Ким Ир Сен, грамотно воспользовавшись ситуацией, провозгласил себя верховным лидером страны и арестовал

всех противников. Отныне государству предстояло развиваться в соответствии с догматами марксизма-ленинизма и двигаться к светлому коммунистическому будущему. Твёрдой руке вождя требовалось подкрепление — и на эту роль отлично подходила литература.

Дорога к звёздам

Переважив поражение, Северная Корея (точнее, уже Корейская Народная Демократическая Республика) продолжила ориентироваться на советские образцы во всём: от уже упоминавшихся пятилеток до насаждения культа личности. Кстати, в последнем лидер страны достиг впечатляющих успехов: например, в северокорейских учебниках писали, что он чуть ли не в одиночку победил японцев во Второй мировой. Для кого-то это вполне сойдёт за фантастику в жанре альтернативной истории.

Художественный вымысел тоже должен был стать инструментом пропаганды: возможность влиять на граждан не только кулаком, но и словом выглядела заманчивой. Требовался лишь правильный пример. Так в стране начали активно переводить советских писателей, а отечественным рекомендовали сочинять произведения в похожем духе. Только





Магия вне Пхеньяна

Несмотря на категорическое неприятие фэнтези, волшебства и прочего «пустого вымысла», кое-кому Северная Корея всё же позволяет прикасаться к магическому миру. Детям, в отличие от взрослых, официально разрешено фантазировать и воображать. В книжных магазинах Пхеньяна и других крупных городов можно обнаружить неплохой выбор классической детской литературы — от «Снежной королевы» Ханса Кристиана Андерсена до «Волшебника из страны Оз» Баума.

А в 2018 году в Северной Корее издали ни много ни мало первую часть цикла о Гарри Поттере. История о Мальчике, Который Выжил, стала одной из немногих современных книг, опубликованных за корейским железным занавесом. Более того, в ведущем литературном журнале даже была напечатана статья, где произведение Джоан Роулинг сдержанно хвалили. Там отмечалось, что «Гарри Поттер» понравился читателям всех возрастов — настолько был смел и самоотвержен герой в сражении с тёмной силой.

Впрочем, стоит отметить, что одновременно в ряде других изданий вышли рецензии, где на мальчика со шрамом обрушился шквал критики. Оказывается, его приключения приукрашивают капиталистический строй в глазах простых корейцев и создают ложное впечатление, будто бы человек сам может вершить свою судьбу. На орехи досталось и миру магии — элементы образа волшебной школы назвали «причудливыми и дикими».

никаких, пожалуйста, антиутопий и личностных конфликтов — это оставьте загнивающему Западу, а нам расскажите, как всё будет хорошо.

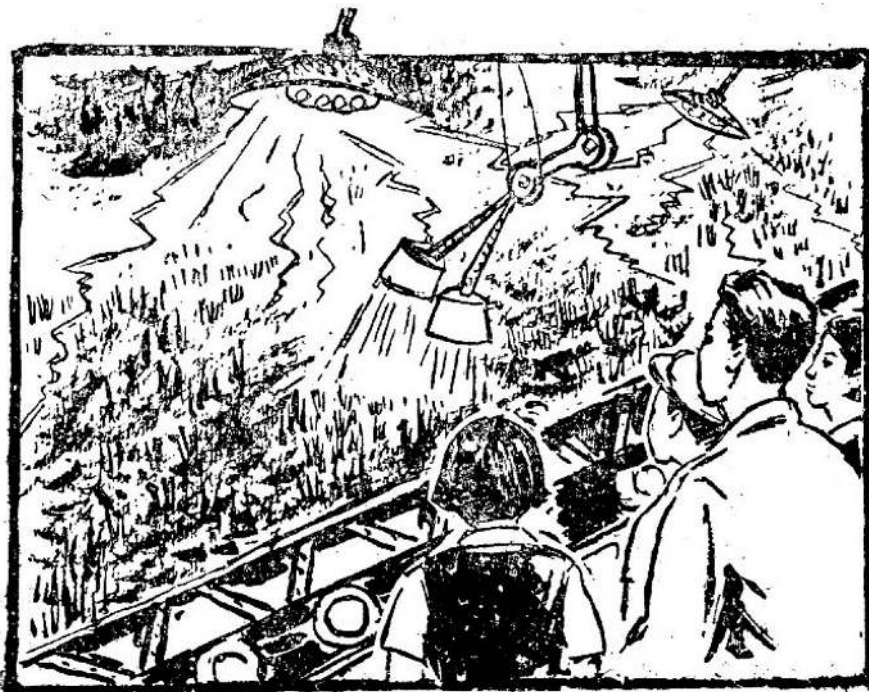
Ничего удивительного, что ведущую роль взяла на себя хорошо знакомая нашему читателю фантастика ближнего прицела. Фэнтези, магию и мифы решительно сбросили с корабля современности, назвав их пустым вымыслом. Писать следовало о научных достижениях и прогрессе, причём о таком, который непременно станет реальностью. Перебарщивать с выдуманными технологиями было нельзя: чрезмерную оторванность от действительности резко критиковали.

Как и в СССР, фантастика довольно быстро заняла нишу литературы для юношества. Первые научно-фантастические произведения здесь начали печатать уже через пару лет после войны, но настоящий расцвет жанра пришёлся на вторую половину 1950-х. В 1956 году появился журнал Adong Munhak («Детская литература»), который выходил следующие девять лет. В нём молодёжь знакомили с чудесами космоса: после того как СССР запустил первый искусственный спутник Земли, Корею очаровала идея о покорении необъятных просторов вселенной. Поэт Пэк Сок даже написал стихотворение «Третий спутник» (1957), где от лица космического объекта рассказывал о путешествии «мимо созвездий, среди астероидов» «за пределы атмосферы».

Запуск «Луны-1» в 1959 году ввёл в моду рассказы о колонизации планет. Главными героями, как правило, становились дети: отважные корейские мальчишки и девчонки

интересовались наукой, встречали инопланетян и вовсю разоблачали планы коварных империалистов (чаще всего приходилось отдуваться американцам). Яркий пример научной фантастики того времени — повесть «Давайте полетим на Луну!» (1959) Ким Тонг Чона. В нём СССР успешно отправляет на наш спутник уже вторую экспедицию, в то время как США терпят неудачу за неудачей.

“Ракету средней дальности запустили 16 сентября, однако через десять секунд полёта она разбилась и загорелась... Чтобы оправиться от такого унижения, уже на следующий день запустили другой спутник, но его постигла та же участь.



Kisul Kyoyuk, 1964, № 7 Library of Congress

Космическая тема в юношеской литературе не ограничивалась рассказами: активно печатались и поэмы вроде «Третьего спутника», и небольшие пьесы. Одним из самых популярных жанров был псевдопортрет: всё в том же Adong Munhak за время его существования вышло восемнадцать «новостей» об исследовании космоса и достижениях учёных. Ведущая роль в этих заметках отводилась СССР — главному примеру для Северной Кореи.

Но всё довольно скоро изменилось.

В поисках утопии

В 1960 году отношения СССР и Китая резко ухудшились: нарастание идеологических противоречий и пограничные конфликты накаляли обстановку в коммунистическом лагере. Ким Ир Сена обвинили в поддержке китайского правительства, хотя он разделял далеко не все идеи азиатских соседей. Но оправдаться возможности не дали. Советы резко сократили военную и финансовую помощь Северной Корее: страна, и так не купавшаяся в изобилии, получила болезненный удар.

Надо было что-то делать. Осознав, что «Большой Брат» окончательно их оставил, товарищ Ким провозгласил новую идеологию, которой предстояло заменить марксизм-ленинизм. Официальной политикой государства стала чучхе — «опора на собственные силы». Теперь Северная Корея должна была полностью

Рассказ «В поисках зерновых»: мечта голодного настоящего о сытом будущем



обеспечивать себя сама во всём, от оружия до книг.

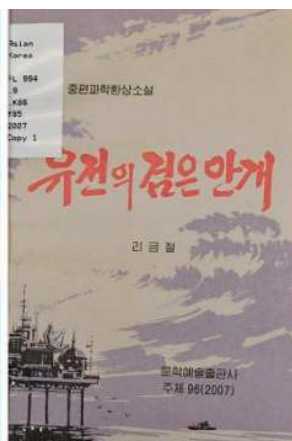
Стоит ли говорить, что экономике небольшой страны это не пошло на пользу: изменения были слишком быстрыми и плохо продуманными, чтобы сработать как надо. Нелегко пришлось и литературе: чтобы соответствовать чучхе, ей тоже пришлось стремительно трансформироваться.

Прежде всего практически исчезли переводные издания. Очарование Советским Союзом и его достижениями прошло: теперь корейские писатели должны были восхвалять не призрачные достижения жителей какой-то далёкой державы, а собственный народ и его успехи. Популярность космической фантастики вполне закономерно сошла на нет: тут Северу похвастаться было, мягко говоря, нечем. Зато «ближний прицел» стал ещё ближе. Место лунных станций и ракет на страницах книг и журналов заняли трактора и лаборатории, а сметливые школьники на глазах выросли в гениальных молодых учёных. На первый план вышло преобразование природы по воле человека — чтобы, как отмечалось в специальной памятке для авторов, «северокорейский народ стал хозяином собственной судьбы».

Разумеется, описывать счастливое будущее следовало в самых светлых тонах: изображение безупречной утопии было практически гарантией публикации. Одновременно с этим официальная политика партии гласила, что Корея уже превратилась в рай на земле. Возникал парадокс: как описывать идеальный мир, когда вокруг и так всё идеально? Тут каждый автор выкручивался сам в меру своего таланта.

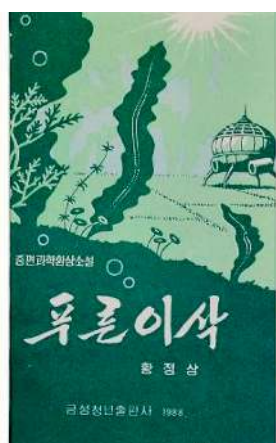
Кажется, что в таких условиях магазины переполняли одинаковые книжки о безоблачных временах. По большей части так и было — но, как ни странно, даже в эти пластиковые миры корейские писатели умудрялись вплетать проблемы дня сегодняшнего. Под многослойной вуалью патриотизма прятался серьёзный разговор о наболевшем — в первую очередь, о тотальном дефиците всего и, в частности, продовольствия. В 1964 году в журнале *Kisul kyoyuk* (буквально «Техническая подготовка») вышел рассказ Тон Сон Кима «В поисках зерновых». В нём группа студентов приезжает на фабрику

Хотя КНДР и Южная Корея сильно отличаются, литературные журналы оформляются в похожем стиле (хоть и разные по качеству)



За полвека существования в фантастике КНДР не изменились ни сюжеты, ни обложки

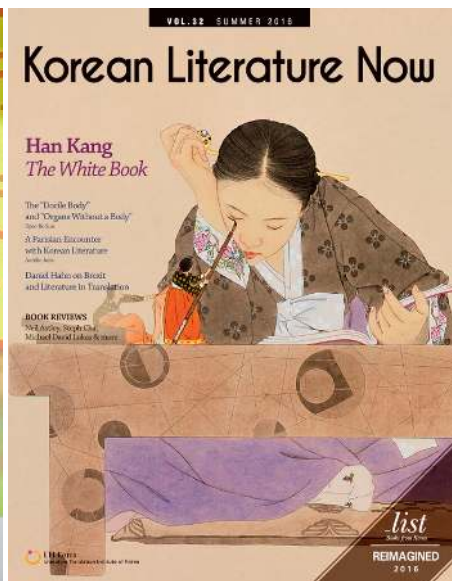
Фантастика ближнего прицела в КНДР редко обходилась без гениальных учёных и впечатляющих изобретений



будущего, где рис научились проращивать всего за 50 часов. В тексте с восторгом повествуется о том, как по длинным конвейерам рис едет до бескрайних полей, купающихся в лучах искусственных солнц. Урожаю с чудо-завода ни почём ни муссон, ни засуха. Еды

наконец-то вдоволь, и о голоде можно забыть навсегда.

О проблемах с ресурсами говорится и в романе «Дирижабль, захвативший молнию» (1965). Здесь корейские учёные находят способ использовать грозу для производства бесконечной электроэнергии.





Результатом становится, разумеется, всеобщее изобилие — то, чего так не хватало в реальной жизни.

В 1980-х годах Ким Ир Сен начал готовить почву для передачи власти своему сыну, Ким Чен Иру. Тот занял пост генерального секретаря Трудовой партии Кореи и активно включился в разработку государственного курса. Несмотря на все усилия, экономика страны продолжала медленно задыхаться: чучхе явно не оправдывала ожиданий, но признать её несостоятельность партия не могла. Оставалось только гнуть свою линию и усиливать пропаганду.

В поисках инструментов давления Ким Чен Ир обратился к научной фантастике: в одном из своих выступлений он прямо говорил о важности жанра. Фантасты, по его мнению, должны создавать книги исключительно в рамках господствующей идеологии и показывать торжество социализма над капитализмом.

Контроль над писателями усиливался: все черновики обязательно проходили через Бюро цензуры, где их тщательно проверяли перед публикацией. Чтобы избежать проблем, большинство авторов не выходило за рамки одобренных государством сюжетов и прибегали к самоцензуре, старательно удаляя из текстов всё, что хотя бы теоретически могло вызывать вопросы.

Тем не менее некоторые интересные книги выходили даже в то время. Роман «Синий колос» Хван Чжон Сана, опубликованный в 1988 году, — образец крепкой фантастики ближнего прицела. «Синий колос», в отличие от большинства произведений 1980-х, предпринимает реальную попытку спрогнозировать будущее медицины. По сюжету, учёные объединённой Кореи работают над новым видом водорослей, способных излечивать рак. Вся береговая линия полуострова превращена

в лабораторию — буквальное воплощение идеи «природа не храм, а мастерская».

С 1994 года во главе страны встал Ким Чен Ир. Глобально в жизни северокорейцев ничего не изменилось: «опора на собственные силы» всё так же подразумевала шатающуюся экономику, непомерные вливания в военную отрасль и жёсткий контроль государства.

Во второй половине 1990-х страна пережила период голода. Отсутствии международных поставок и неурожаи стали причиной гибели примерно десяти миллионов человек (впрочем, правительство называет скромную цифру три миллиона).

В трудные времена людям, очевидно, было не до фантазий. Некоторые стерильные, переполненные неуместным патриотизмом романы всё же выходили, но особой популярностью пользовалась поэзия. Объяснялось это вовсе не любовью народа к рифмованным строкам, а банальной нехваткой бумаги: печатать небольшие сборники было проще, чем объёмные романы.

Игры под прикрытием

С собственными компьютерными играми дела в Северной Корее обстоят плохо. Несмотря на то что власти регулярно объявляют о том, насколько важна разработка отечественного программного обеспечения и приложений, сколько-нибудь качественных игр там пока так и не появилось. Помимо откровенно пропагандистских поделок с названиями вроде Hunting Yankee и Goguryeo Battlefield, более-менее заметными стали только примитивные гонки Pyongyang Racer, вышедшие в 2012 году.

И всё же в компьютерные игры северокорейцы играют — конечно же, не совсем легально. В стране можно найти пиратские консоли Nintendo, а молодёжь передаёт друг другу флешки с копиями GTA V, Age of Empires, Command & Conquer: Red Alert и Counter-Strike. Кроме того, большой популярностью до сих пор пользуются аркадные автоматы — и одним из признанных фаворитов уже долгие годы остаётся Terminator: Salvation.

Естественно, нынешнему лидеру страны Ким Чен Ыну интернет доступен без ограничений: по слухам, он обожает онлайн-игры и проводит много часов за сражениями в World of Tanks. Как будто в реальной жизни игры в танчики ему не хватает!

Игра Pyongyang Racer доступна всем в интернете. Но захочется ли кому-то в неё играть?



Знай своего врага

Не то чтобы в начале 2000-х ситуация сильно улучшилась. Кое-какие реформы сельского хозяйства удержали многострадальное государство от стремительного падения на дно, однако до прекрасного коммунистического будущего ему было ещё дальше, чем корейским школьникам из журналов 1960-х — до Луны. И всё же именно в первые годы XXI века фантастическая литература страны пережила ренессанс.

В 2004 году в журнале Chosŏn munhak («Литература Чосона») вышла повесть Ёи Кумчхёля «Смена курса». Это было одно из первых произведений нового для Северной Кореи направления — острозащитной шпионской фантастики.

Сюжет достоин отдельного упоминания. Молодой дипломат по имени Ким Сок Джин летит домой в Пхеньян после долгой командировки в Соединённые Штаты. Рядом с ним сидит русская женщина по имени Нина Васильевна и её отец Василий Иванович, всемирно известный астрофизик. Мать Нины прошлой осенью погибла в автомобильной аварии в Нью-Йорке, и теперь семье, переживающей потерю, больше нечего делать на американском празднике жизни. Они возвращаются в Москву, где «наконец смогут почувствовать



себя в безопасности» — неясно, от машин на дорогах или от капиталистического правительства.

Любуясь облаками, Ким размышляет о своей жизни за границей и о людях, что стремились в Новый Свет, «соблазнившись обещаниями свободного мира». Вот только привлекательная картинка — лишь фасад, за которым скрывается рассадник всех мыслимых пороков.



Роскошные апартаменты на верхних этажах небоскрёбов, суетливые проспекты Манхэттена, трущобы Гарлема и их невыносимая вонь... Улицы Нью-Йорка, где процветает разврат, где по ночам от джаза кружится голова, как будто музыка крадёт душу. Мерцающие неоновые огни, обжигающие глаза...

Вдруг поток воспоминаний прерывает шокирующее сообщение: пилот говорит, что на борту заложена бомба, которая взорвётся, если самолёт опустится ниже 3 000 метров. Начинается паника. Салон «мгновенно превращается в поле боя», где между кресел мечутся испуганные пассажиры. Стюардессы тщательно стараются успокоить людей: кто-то просто погружается в истерику, кто-то падает в обморок, кто-то пытается прорваться в кабину и перехватить управление самолётом.

Лишь один человек сохраняет олимпийское спокойствие. Молодой Ким Сок Джин философски относится к известию о неминуемой смерти. Даже в этот момент он находит время подумать об Отчизне.



Как опечалилась бы моя Родина, узнав, что один из её сынов обратился в пепел, развеянный в чужих небесах. Ах, взглянуть бы в последний раз на равнины и горы моей страны — и больше не о чем было бы жалеть... Но разве нет совсем ничего, что я мог бы сделать для Родины?

Пилоту удаётся сообщить на землю о бомбе. Все страны мира начинают думать, как спасти обречённый самолёт, — но быстрее всех решение находит Северная Корея. Экипаж спешно корректирует курс и летит сразу в Пхеньян.

Тем временем пассажиры проводят собственное расследование и выясняют, что взрывчатку на борт подложили американцы — их целью был Василий Иванович. Русский астрофизик работал на крупную корпорацию,



Ким Чен Ир был таким страстным киноманом, что часто сам работал оператором и раздавал указания актёрам

но покинул её, узнав, что его разработки хотят использовать в военных целях. Капиталисты намеревались разместить ядерное оружие в космосе — но просчитались, ведь все чертежи и расчёты Василий Иванович увёз с собой.

Убрать неугодного физика у злодеев не выходит: самолёт долетает до границ Северной Кореи, и местные учёные останавливают его прямо в воздухе. Оказывается, в стране давно было придумано антигравитационное поле. К изумлённым пассажирам поднимаются роботы, которые быстро обезвреживают бомбу и спускают людей вниз на воздушных шарах.

В финале счастливо спасённый Василий Иванович стоит на главной площади Пхеньяна в обнимку с дочерью и даёт интервью группе журналистов. Он от души благодарит северокорейских коллег и восхищается их изобретениями — ведь поле, которое защитило самолёт, «могло бы невидимым щитом прикрыть всю страну».

«Смена курса» — редкое произведение фантастики КНДР, которое можно относительно легко отыскать в переводе на английский язык. Впрочем, западному читателю многое в нём может показаться странным — особенно то, что главный герой, по существу, никак не влияет на сюжет.

Син Сан Ок (слева) рядом с Любимым Руководителем Ким Чен Иром. Сбежав от него, режиссёр уехал в США, где снимал кино под псевдонимом Саймон Шин



© Magnolia Pictures





На самом деле его роль понятна любому жителю Северной Кореи: Ким Сок Джин присутствует в тексте для того, чтобы рассказать о непоколебимой уверенности в силе своей страны. Дружный народ, разумеется, придёт на помощь — а потому нет причин поддаваться страху или сомнениям.

Идеи о всеобщем братстве северокорейцев нашли закономерное развитие в киберпанк-романе «Файлы Р-300» (2014) Ким Чхоль Йи и Сон Хо Хана. Его действие происходит в будущем, где люди посредством мозговых имплантов объединены в огромный коллектив «Отечество». Все могут общаться друг с другом напрямую через мозговые волны — но у этой свободы есть и тёмная сторона. Сознания простых корейцев похищают пираты через хитроумный интерфейс, созданный не без помощи империалистических хищников.

Между прочим, врагами в фантастике 2000-х годов не всегда выступали американцы. Уже знакомый нам Йи Кумчхёль создал роман «Наследие чёрного тумана» (2007), где отличились жители Страны восходящего солнца. Как всегда, гениальные корейские учёные придумывают новое средство, способное обеспечить стране процветание: на этот раз искусственное нефтяное месторождение. Но там по непонятной причине происходит взрыв, и сырая нефть начинает вытекать прямо в океан.

Тут недалеко до экологической катастрофы — а потому на место тут же выезжает бригада специалистов, которая обнаруживает, что... никакого загрязнения там нет. И не может быть, потому что хитрая японская корпорация, подстроившая катастрофу, крадёт ценный ресурс прямо из морских вод. Но северокорейские спецслужбы тоже не лыком шиты. Они проникают в штаб-квартиру неприятеля, снимают на видео доказательства злодеяний и с помощью специального светового оружия портят чертежи нефтяных вышек. Торжество добра в финале гарантируется — к радости простых людей и стыду коварных капиталистов.

«Наследие чёрного тумана» объединяет тему противостояния внешнему врагу и мотив изобилия, укоренившийся в фантастике Северной Кореи ещё с 1980-х. Ставший нормой жизни дефицит сделал избыток ресурсов чем-то безусловно нереалистичным: чтобы показать будущее, авторам было достаточно рассказать о сытых людях. Пример тому — роман 2011 года «Парень, прибывший на радуге» Шин Син Гу.



«Пульгасари» переводится как «пожиратель железа», и на протяжении фильма чудовище полностью оправдывает это прозвище

В «Пульгасари» добрые корейские крестьяне страдают от жестокости злого императора. Это что, намёк?



Книга начинается с описания удивительного явления: океан вокруг Корейского полуострова кишит рыбой. Ресурсов в одночасье оказывается очень много, но природа к этому не имеет никакого отношения. Всё дело снова в доблестных учёных: когда воды стали беднеть, один исследователь придумал, как обогатить их кислородом и питательными веществами. Эффект превзошёл все ожидания: голод стране теперь не грозит.

Одновременно с этим возникает и проблема: как развозить такие огромные объёмы продуктов? Не хватает ни грузовиков, ни водителей, которые могли бы доставить всю рыбу в магазины. На помощь

приходит... нет, на этот раз не учёный, а обычный северокорейский парень. Он предлагает научить рыб летать. Летающие рыбы — отличная придумка для детской сказки, но в Северной Корее в сказки никто не верит, поэтому безумную идею оставляют без внимания. Но молодой изобретатель не сдаётся и на удивление всем строит своими силами вихревой трубопровод, который питается энергией солнечных линз, установленных на космической станции. Не спрашивайте, как ему это удалось — главное, что рыба действительно летит по пневмотрубам, как в какой-нибудь «Футураме». Чудо произошло, еды вдоволь,



все довольны. В общем, счастье всем и каждому, и никто не уйдёт без рыбного супа.

Важнейшее из искусств

Кинематографу в Северной Корее повезло и больше, и меньше, чем литературе: по странному стечению обстоятельств все лидеры страны оказывались страстными киноманами. Первая киностудия была основана уже в 1947 году, практически сразу после прихода к власти Временного Народного Комитета. Правда, снимали на ней поначалу только документальные фильмы да пропаганду в духе социалистического реализма. Всё в соответствии с установкой Ким Ир Сена, согласно которой «главной задачей было начать создание новых образов национального кино после десятилетней гегемонии японской культуры». До того как отношения между двумя коммунистическими государствами окончательно испортились, студия активно сотрудничала с Советским Союзом. Дебютным советско-корейским проектом был драматический фильм «Братья» 1957 года.

В начале 1970-х годов в стране работало уже пять киностудий. Вместе они выпускали около полусотни лент в год: впечатляющее количество, особенно если вспомнить о жесточайшей нехватке средств. Но на движущиеся картинки бюджет находился всегда: Ким Чен Ир буквально бредил кино. В молодости он проводил дни и ночи на съёмочных площадках, лично руководя съёмками, и запоем смотрел западные фильмы, которые закупались только для него. Особенно он ценил приключения Джеймса Бонда и Рэмбо, а вся коллекция отца нации насчитывала более 15 000 лент со всего мира. В 1973 году товарищ Ким написал масштабный труд «О киноискусстве». В нём по косточкам разобраны все аспекты кинопроизводства, от декораций до постановки трюков. Регламентируется каждая мелочь: партия буквально влезала в каждый кадр, подробно разясняя, почему надо снимать так, а не иначе. Жёсткий контроль закономерно привёл к снижению качества. За десятилетие вышел ворох однообразных картин о подвигах смелых корейских солдат и трудовой любви идеологически правильных корейских рабочих и колхозниц.

Разумеется, ни о какой фантастике в это время говорить не приходилось — более того, в своём труде Ким Чен Ир даже не выделил её в отдельный киножанр. Снимать

реалистические картины было проще: если в романе можно описать огромные заводы будущего и лунные станции, то показать их в кино намного труднее. Да и делать это было, в сущности, некому: квалификация отечественных киноделов оставалась ужасающе низкой. Сам лидер страны жаловался, что у актёров и сценаристов нет мотивации снимать что-то действительно интересное, ведь они заняты на государственной службе и партия в любом случае им заплатит.

А делать что-то столь же впечатляющее, как в Голливуде, так хотелось. Отчаявшись простимулировать буксующую индустрию, товарищ Ким решил проблему быстро, жёстко и очень по-северокорейски. В 1978 году в Гонконге исчезла бывшая жена известного южнокорейского режиссёра Син Сан Ока. Встретивший новость, он немедленно вылетел на поиски — и попался в ловушку спецслужб Пхеньяна.

Что произошло дальше, не совсем ясно — даже Син Сан Ок описывает своё пребывание на Севере по-разному. По одной версии, его бросили на четыре года в тюрьму, где он существовал «на диете из травы, соли, риса и партийно-идеологической обработки». По другой, ему предложили 2,5 миллиона долларов в обмен на съёмки. Как бы то ни было, в следующие восемь лет он создавал новое северокорейское кино.

Большинство фильмов, снятых Син Сан Оком для партии, были откровенно пропагандистскими.

Но среди них оказался один совершенно особый — тот, который можно по праву назвать главным фантастическим кинотворением Северной Кореи: «Пульгасари» (1985).

В основе его сюжета лежит легенда XIV века о чудовище — помеси буйвола, медведя, тигра и слона, — которое питается железом. Чтобы создать монстра, в Пхеньяне под личные гарантии Ким Ир Сена пригласили 700 японских специалистов по декорациям и спецэффектам, а для сцен битвы между добрыми крестьянами и злыми солдатами императора пришлось задействовать почти столько же статистов.

Говоря кратко, «Пульгасари» — это кайдзю (фильм про гигантских чудовищ), но про ужасы капитализма. В самом начале картина демонстрирует простую средневековую деревню, где живут красивые девушки и работающие парни. Правда, парни здесь не слишком хотят работать, а мечтают уйти в горы и присоединиться к отрядам повстанцев, храбро противостоящих угнетателю-императору. Туда отправляется и добрый молодец Индэ, возлюбленный дочери кузнеца Ами. Девушка расстроена, но её ждёт ещё большая беда. В деревню прибывает армия из столицы и приказывает перековать все орала на мечи. Отец девушки отказывается — ведь бедным крестьянам без плугов и лопат будет нечего есть, — и его бросают в тюрьму.

В узилище доброго кузнеца перестают кормить. Узнав об этом, Ами

Крошечный монстрик в «Пульгасари» — просто милашка!





Северокорейский супермен Хон Гиль Дон по крутизне мог заткнуть за пояс даже джедаев



Боевик «Хон Гиль Дон» был очень популярен в СССР

и её брат пытаются забросить рис в окно камеры — но эта блестящая идея приходит к ним слишком поздно, чтобы что-то изменить. Умирая, кузнец лепит из риса и грязи маленького монстрика и наказывает ему защищать бедных и угнетённых.

Позже, зашивая рубаху брата, Ами случайно капает на игрушку кровью из проколотого пальца. Вершится магия — крошечный годзилла оживает и начинает бодро грызть иголки и напёрстки. Железо явно идёт ему на пользу: смешной упитанный чудик растёт не по дням, а по часам, а потом переходит с иголочной диеты на оружейную. Когда он вырастает до внушительных размеров, Индэ, успевший стать вождём

повстанцев, решает натравить неожиданно подвернувшегося монстра на императорских солдат.

Пульгасари оказывается настоящей машиной для убийства. Его не берут ни огонь, ни пушки — последними он весело хрустит к изумлению вражеских генералов. Разумеется, с такой поддержкой народ одерживает победу: откормленный выше гор ящер триумфально разрушает дворцы и превращает императора в котлету. Кажется, вот и счастливый конец — но перед крестьянами неожиданно встаёт проблема. После главного сражения Пульгасари никуда не девается и всё так же хочет есть — а в стране уже не хватает железа, чтобы удовлетворить его аппетиты.

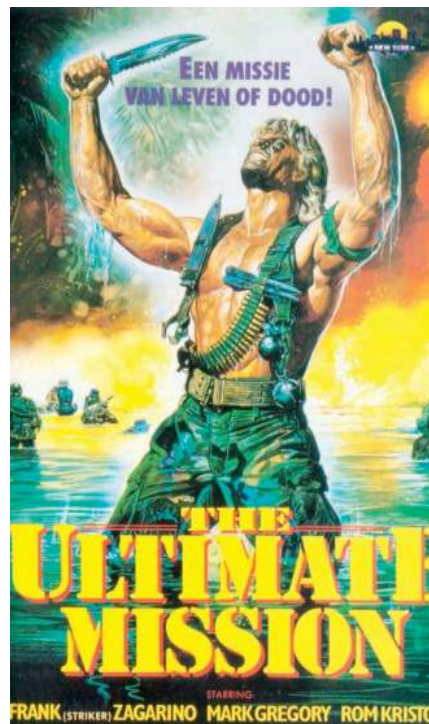
В отчаянии Ами винит себя за то, что оживила чудовище: если так будет продолжаться, то её питомец от голода начнёт захватывать другие страны и мир погрузится в хаос. Девушка решает на страшный поступок: прячется в колоколе и даёт Пульгасари себя проглотить, молясь, чтобы её жертва остановила монстра. Так и происходит. Осознав, что больше не нужен этому миру, ящер исчезает, а тело Ами остаётся красиво лежать среди обломков скал.

Посмотреть творение Син Сан Ока при желании несложно: в интернете фильм можно отыскать с английскими субтитрами. Правда, зрелище это придётся по вкусу не каждому: картонные диалоги в стиле «Я мечтаю умереть за счастье моей страны» и карикатурно плохой император вызывают разве что скептическую улыбку. Но если отбросить пропагандистскую мишуру и воспринимать «Пульгасари» как фантастику, можно увидеть вполне неплохой

образец жанра кайдзю. Массовые сцены тут выполнены на приличном уровне и с надлежащим размахом, хотя спецэффекты устарели ещё на момент выхода фильма. Достойным вышел и сам корейский Годзилла. В его роли выступает сначала человек в костюме, а затем отлично сконструированная кукла. Конечно, до аниматронных динозавров из «Парка юрского периода» здешний крокодильчик не дотягивает, но для своего времени это очень неплохая работа. Временами «Пульгасари» даже оказывается захватывающим зрелищем: монстр бодро

Постеры «Тен Зан: Последняя миссия» были так же колоритны, как и сам фильм

Легенда о Хон Гиль Доне экранизировалась и в Южной Корее





стреляет огнём из пасти и превращает города в каменную крошку ничуть не хуже, чем его прославленный японский брат.

Обращение к мифам и легендам сработало неплохо, поэтому Северная Корея решила развивать тему. Син Сан Ок, правда, уже успел сбежать: в этом ему помог как раз «Пульгасари». Для презентации фильма режиссёру и его семье разрешили выехать в Австрию, где они, ускользнув от спецслужб, смогли получить убежище в американском посольстве. Но свою задачу он успел выполнить: показал, как надо и как не надо снимать фильмы, чтобы они получались как минимум не кошмарными.

В 1986 году в прокат вышла лента «Хон Гиль Дон» (возможно, многие читатели, приобщившиеся к кино в начале 1980-х, сейчас ностальгически вздохнули). Просто представьте: кунг-фу на большом экране, японские ниндзя и главный герой, способный начистить физиономии во славу Родины всем, кто подвернётся под руку, — и всё это в советском прокате с профессиональным дубляжом. Сражался титульный герой не только с идеологическими врагами, но и с нечистой силой — впрочем, в дешёвой интерпретации одно не сильно отличалось от другого. Зато восточных единоборств, эффектных кадров и старого доброго ультранасилия было в избытке, а для менее кровожадных зрителей завезли и романтическую линию. Конечно, приключения корейского супергероя не выдержали проверку временем,



«Тен Зан: Последняя миссия» (1988) / © Surf Film

Создатели «Последней миссии» вдохновлялись американскими боевиками типа «Рэмбо», взяв их самые худшие черты

но всё равно оказались глотком свежего воздуха для стагнирующего кинематографа, не вылезавшего из однообразных политизированных лент с одним и тем же сюжетом.


А спустя два года в прокат попал «Тен Зан: Последняя миссия» — боевик, снятый в Северной Корее с участием западных актёров. Появиться на свет такому уникальному явлению помогла Италия и режиссёр Фердинандо Бальди, для которого «Тен» стал последним фильмом в карьере. Сюжет фильма не блещет оригинальностью: группа коммандос отправляется на миссию, чтобы разрушить планы злодейской лаборатории, где экспериментируют с изменением генома человека. Опыты нехорошие

учёные ставят, разумеется, на хороших девушек, а стремятся злодеи, разумеется, к мировому господству. Как же иначе.

«Последняя миссия» ожидаемо провалилась: по словам критиков, кино оказалось «плачевным», а актёры в нём играли «хуже, чем в пропагандистских фильмах». Смотреть это можно, только если вы хотите фейспалмами раскрасить себе лицо или от души посмеяться. Ничего удивительного, что больше экспериментов с западными режиссёрами Северная Корея не проводила, да и северокорейская фантастика на большом экране тихо скончалась, не успев родиться. Жанр окончательно отдала детям — но о северокорейских мультфильмах мы поговорим как-нибудь в другой раз.

1980-е: расцвет фантастического кино КНДР, когда вышли ещё два фильма на основе сказок — «Сказание об Ондале» и «Легенда о Чхунхяне»



Для всего мира Северная Корея — terra incognita. О настоящей жизни в этой стране удаётся узнать совсем немного, да и то зачастую оказывается обильно приправлено пропагандой. Многие воспринимают КНДР как государство-мем — пусть и невесёлый. Но теперь мы можем авторитетно заявить: там есть не только ядерные бомбы и причёски по регламенту, но и фантастика. И пусть нашему любимому жанру приходится очень нелегко, главное, что выдуманные миры у северокорейцев всё-таки есть. Может, у некоторых жителей даже получается в них сбежать — хотя бы ненадолго. 

Все переводы цитат выполнены с английского автором статьи





Текст: Кирилл Размыслович, Илья Глазков

Иллюстрации нейросети: Midjourney по описаниям Александра Гагинского © Hobby World

КИНО, КОТОРОГО НЕ БЫЛО

10 великих неснятых фантастических фильмов

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

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





«Властелин колец» Джона Бурмена

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

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

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



© New Line Cinema, Warner Bros.

Между Галадриэль и Фродо не могло быть ничего большего!

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

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

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

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

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

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





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

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

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

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

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

«Дюна» Александр Ходоровски

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

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

В 1974 году, когда французские продюсеры Мишель Сейду

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

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

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

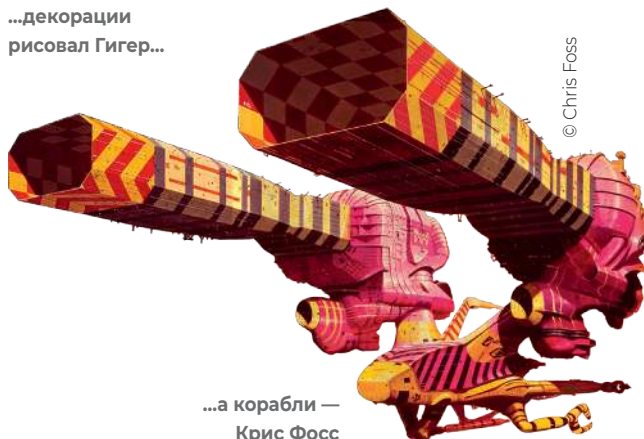
В то же время Ходоровски сложно отказать в чутье на таланты, вне зависимости от их известности, запросов и географических координат. Раскадровку сценария и эскизы костюмов он поручил уже состоявшемуся комиксисту Жану (Мёбиусу) Жиро, а к созданию брутального мира злодеев Харконненов привлёк Ханса Рудольфа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

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





© H. R. Giger

...декорации
рисовал Гигер...

© Chris Foss

...а корабли —
Крис Фосс

над музыкальным сопровождением разделили между собой умеренно известная французская прог-рок-группа Magma и британцы из Pink Floyd, в те годы пребывавшие в зените славы.

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

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

а в остальных сценах Императора заменит механический двойник.

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

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

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

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

«Крестовый поход» Пола Верховена

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

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

Сальвадор Дали в роли императора (нейросеть)



Орсон Уэллс в роли барона (нейросеть)





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

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

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

изнанке религии и бессмысленности крестовых походов, которые не привели ни к чему, кроме гибели людей.

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

Дело в том, что смелая финансовая политика Carolco, обеспечившая студии стремительный взлёт, в итоге обернулась против неё самой. Череду неудачных вложений привела к тому, что к 1994 году она оказалась на грани банкротства. В этой ситуации Касар и Вайна решили пойти ва-банк и пустить все оставшиеся средства на производство большого блокбастера, который сумел бы спасти Carolco. Проблема в том, что у студии в разработке находилось сразу два таких проекта (причём оба исторической тематики), а денег хватало лишь на один. Первый — «Крестовый

поход» Верховена. Второй — «Остров головорезов» Ренни Харлина. Выбор в итоге пал на «Остров». Верховену не помогло даже то, что на препродакшен «Крестового похода» уже было потрачено 10 миллионов, которые пришлось попросту списать.

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

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

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

«Я — легенда» Ридли Скотта

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

История проекта уходит корнями в начало 1990-х, когда студия Warner Bros. решила снять новую экранизацию романа Мэтисона. Сценарием занялся Марк Протосевич. Летом





1997 года на должность режиссёра утвердили Ридли Скотта, что было небольшой сенсацией: «Я — легенда» стал бы его первым научно-фантастическим фильмом со времён «Бегущего по лезвию».

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

Итоговый фильм Френсиса Лоуренса не имел ничего общего со сценарием Логана — куда более мрачной историей о выживании одиночки в постапокалиптическом мире. В ней не было ни любовной линии, ни слезовыжимательного сюжета с собакой. На протяжении практически всего действия главный герой был единственным выжившим человеком в окружении монстров, а проблеск надежды появился лишь на последней странице. При этом до середины

фильма персонаж Шварценеггера в сценарии не произносил ни слова. Получилось бы что-то вроде «Последней битвы» Бессона.

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

Официальной причиной стал разросшийся бюджет. В Warner Bros. надеялись уложиться в 90 миллионов, однако для реализации всех задумок Скотта требовалось 108 миллионов. Студия побоялась вкладывать такие средства в мрачный боевик

с рейтингом R. На решение об отмене в немалой степени повлияли коммерческие неудачи «Бэтмена и Робина» и «Солдата Джейна». По воспоминаниям Шварценеггера, ещё одним немаловажным фактором была его операция на сердце. После неё продюсеры, до недавних пор стоявшие к нему в очереди с выгодными предложениями, стали чураться актёра.

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

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

Halo Джексона и Бломкампа

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

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

Неудивительно, что, когда речь впервые зашла об экранизации, IT-гигант побоялся пускать дело на самотёк. В 2004 году, незадолго до выхода Halo 2, создатели игры решили сами заказать сценарий адаптации, чтобы затем навязать его киностудиям. Из списка потенциальных авторов был выбран молодой британец Алекс Гарленд — будущий создатель «Пекла» и «Из машины», а тогда известный прежде всего по хоррору «28 дней спустя».

Окрылённая феноменальными продажами Halo 2, Microsoft решила превратить продажу прав

Арнольд на руинах цивилизации (нейросеть)





Версия фильма Halo от Бломкампа в представлении нейросети

на экранизацию в шумную пиар-акцию. Курьеры в бронекостюмах доставили сценарий Гарленда в офисы ведущих голливудских студий, которым дали лишь сутки, чтобы принять условия контракта — включая разовую выплату издательству в размере 10 миллионов долларов, безраздельные права на мерчендайз и творческий контроль на всех этапах производства.

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

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

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

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



© WingNut Films / Sony Pictures

за оригинальной игрой, которую любил всем сердцем.

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

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

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

Microsoft же оставила попытки покорить большие экраны. Издательство сосредоточилось на выпуске собственных недорогих веб-сериалов, приуроченных к выходу очередных игр цикла. В 2022 году компании всё-таки удалось выпустить полноценный игровой сериал по мотивам Halo на платформе Paramount+. На этот раз творческий контроль был значительно ослаблен, а события экранизации вывели в альтернативную вселенную.



«Лига справедливости: Смертный» Джорджа Миллера

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

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

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

Согласно утёкшему в сеть черновику сценария, какой-то злодей вычислил уязвимые места супергероев Земли и организовал серию покушений на них. Супермен срочно собирает коллег в своём убежище, Крепости одиночества, и узнаёт шокирующую правду. Оказывается, всё это время Бэтмен (единственный «простой смертный» в команде — отсюда и подзаголовок) следил за другими героями с помощью искусственного интеллекта Братский Глаз, собирая на них подробные досье. Но контроль над системой перехватили его возлюбленная Талия аль Гул и алчный миллиардер Максвелл Лорд, способный манипулировать чужим сознанием. Что злодей тут же и демонстрирует, подчиняя себе Супермена. Теперь,



Арми Хаммер мог стать Бэтменом в версии Миллера (нейросеть)

чтобы спасти мир, Лиге придётся бросить вызов одному из своих, а заодно одолеть целую армию киборгов.

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

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

Режиссёром был назначен австралийский визионер Джордж Миллер, создатель «Безумного Макса», чей анимационный фильм «Делай ноги» как раз в 2007 году получил «Оскар». Под его руководством прославленная (трилогией «Властелин колец») студия Weta разработала дизайн персонажей, а художники подготовили аниматику многочисленных экшен-сцен, включая битву Супермена и Чудо-женщины в космосе

и грандиозную кульминацию, в которой Флэш преодолевает скорость света.

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

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

Но тут вышел «Тёмный рыцарь» — и всё в одночасье изменилось. Пока сиквел Кристофера Нолана бил кассовые рекорды и собирал восторженные отзывы, руководство WB в панике решало, что делать дальше. Третий фильм с Кристианом Бэйлом был неизбежен, и «Лига справедливости» с альтернативным Бэтменом грозила смешать карты, саботируя его успех. Студия сделала выбор в пользу Нолана и нажала на стоп-кран. К идее супергеройской вселенной Warner Bros. вернулась лишь в 2012 году;





тогда в кинотеатрах уже творили историю «Мстители» от Marvel.

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

«Хребты безумия» Дель Торо

Ещё в начале 1990-х Гильермо Дель Торо задумался об экранизации «Хребтов безумия» — классического романа ужасов Говарда Лавкрафта, оказавшего гигантское влияние на весь фантастический жанр. Режиссёр написал несколько сюжетных набросков, но дальше этого дело так и не пошло. На тот момент он был мало известен, и ни одна голливудская студия не стала бы выделять ему деньги на столь крупный проект.

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



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



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

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

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

Судя по дошедшим до нас черновикам, «Хребты безумия» могли стать своеобразным



переосмыслением «Нечто», только в намного большем масштабе. Сценарий предполагал ассимиляцию людей, временные аномалии и элементы боди-хоррора. В концовке должен был появиться и сам Ктулху.

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

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

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

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

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

BioShock Гора Вербински

В 2007 году компания 2K Games выпустила игру BioShock. Она стала хитом, собрав массу отличных оценок и отзывов. Неудивительно, что студия Universal оперативно выкупила права на экранизацию. Вскоре у проекта появился режиссёр — Гор Вербински, чья карьера благодаря успеху трилогии «Пираты Карибского моря» находилась на пике. Сценаристом



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

же стал уже знакомый нам Джон Логан. Релиз фильма был назначен на лето 2010 года.

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

Увы, этого не произошло. По словам Вербинского, от начала съёмок его отделяли всего восемь недель. Но в марте 2009 года случился

неожиданный провал «Хранителей». После него в Universal решили провести ревизию своих крупных экранизаций с рейтингом R. Основной удар пришёлся по «Биошоку», на который планировалось потратить от 160 до 200 миллионов долларов. Руководство Universal потребовало от режиссёра переработать сценарий так, чтобы уменьшить размах действий и убрать все кровавые сцены (рассчитывая на рейтинг PG-13). Вербински предсказуемо отказался это делать, так что его уволили, а проект поставили на паузу.

Новым постановщиком стал Хуан Карлос Фреснадильо. Некоторое время он работал над материалом, но так и не сумел привести его к требуемому формату. После этого «Биошок» был окончательно закрыт. По иронии это произошло почти одновременно с отменой «Хребтов безумия».

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





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

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

«Потерянный рай» Алекса Пройаса

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

Первоначально сценарием адаптации занимался Стюарт Хэзелдайн. Позже к нему присоединились Лоуренс Кэздан, Райан Кондал, а затем и сам Алекс Пройас. Слово «эпический» как нельзя лучше подходит для описания их труда. В сценарии «Потерянного рая» было всё:

величественная начальная сцена сотворения всего сущего, возвышение и низвержение Люцифера, грандиозные битвы армий ангелов в аду и на небесах, изгнание людей из Эдема...

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

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

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

Мы уже никогда не узнаем наверняка, насколько оправданными были финансовые опасения Legendary. Но у нас есть наглядный пример: вышедший в 2014 году «Ной» Даррена

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

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

«20 тысяч лье под водой» Дэвида Финчера

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

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

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

Брэдли Купер в образе Люцифера (нейросеть)





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

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

Брэд Питт на «Наутилусе» (нейросеть)



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

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

Почётное упоминание

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

Вот некоторые из них.

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

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

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

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



Текст: Ангелина Лисицина

ВАВИЛОНСКАЯ БАШНЯ

Как возводился «Метрополис» Фрица Ланга

Величайший и самый дорогостоящий проект в истории немого кино едва не обрушил немецкую киноиндустрию. Лента была перемонтирована и сокращена, но даже в покалеченном виде (наиболее полную версию восстановили в 2008 году) стала неисчерпаемым источником образов и приемов для научной фантастики, супергероики, комиксов, киберпанка, поп-культуры и самых дерзких авангардных проектов. Но главное — она стала символом самого кино, его амбиций и пределов. Вспомним, как воздвигалась и падала эта вавилонская башня, которой исполнилось 95 лет.





Метрополис — город наступившего будущего. Его придумал и воплотил в жизнь не в меру талантливый мечтатель Йо Фредерсен (Альфред Абель), в память о погибшей жене и в подарок единственному сыну. Теперь создатель, проводя дни в пустынном кабинете, возвышается над городом и глядит, точно из режиссёрского кресла, на своё произведение в панорамное окно. Его сын Фредер (Густав Фрелих) тем временем резвится в Вечных садах в кругу сыновей и дочерей местной элиты.

Как и любой искусственно созданный рай, этот тоже должен оплачиваться чьими-то потом и кровью. Верхний город живёт и светится за счёт энергии машин, вечными рабами которых стали обитатели ада — мрачных человеческих муравейников, так же глубоко уходящих под землю, как взмывают ввысь небоскрёбы.

Знакомая бинарная оппозиция грозит революцией и крушением очередного Вавилона, если не найдётся посредник — тот, кто будет «сердцем» и наладит связь между «головой» и «руками». Такие проповеди читает изнурённым рабочим святая

Общество Метрополиса:
классовая архитектура



Мария (Бригитта Хельм) в древних катакомбах, скрытых от глаз правителя. Посредником, конечно, станет Фредер — встретив Марию, он пройдёт весь путь сверху вниз и обратно, променяв блаженство несведущего на муки прозревшего.

Но прежде чем пророчества сбудутся, городу суждено пережить агонию. Ведь всегда есть какой-нибудь безумный учёный (изобретателя Ротванга играет экспрессионистский актёр Рудольф Кляйн-Рогге), у которого на «рай» свой зуб. Из маленького домишки, проросшего у подножия высоток, точно опухоль, он выпустит в свет лже-Марию — Человека-машину и вавилонскую блудницу, — призванную пробудить семь смертных грехов, разжечь толпы и повергнуть Метрополис во тьму и хаос.

Человек с моноклем

Чтобы понять, как устроен «Метрополис», нужно для начала узнать две вещи о его авторе: Фриц Ланг был сыном архитектора, а ещё он был почти слеп на левый глаз.

Антон Ланг, владелец крупной строительной компании, отправил сына изучать архитектуру, надеясь, что он продолжит семейное дело. Юный Фриц быстро разрушил планы отца и бросил техническую школу ради Венской академии и Парижа, где переключился на любимую живопись. Но понимание архитектурных законов, впитавшееся в него, видимо, с младенчества, легло в основу его видения мира и его художественного метода.

Глаз он повредил на фронтах Первой мировой войны, где два года служил лейтенантом. На фотографиях 1920-х Ланг неизменно появлялся в мощном монокле — и образ кинорежиссёра оказался неотделим от оптики, будто вживлённой прямо в лицо (несмотря на то что к старости Ланг сменил монокль на чёрную повязку).

Как любой великий кинорежиссёр, Ланг исследовал проблематику видения как такового. В его случае кинозрение соотносилось с архитектурным мышлением. И дело не только в том, что в самом мире, схваченном камерой Ланга, всё время возводились города, но и в том, что Ланг конструировал свои миры из кадров, как из строительных блоков. Монокль остался бы имиджевой деталью, если бы режиссёр, сооружая

Фриц Ланг, создатель «Метрополиса»
и один из величайших режиссёров XX века

Эстетика невроза

Киноэкспрессионизм — магистральное направление в немецком кино первой половины 1920-х. Оно основано на эстетическом осмыслении невроза, охватившего Германию после поражения в Первой мировой. Экспрессионизм нашёл ключи к настолько глубинным смыслам самого кинематографа, что повлиял на всю его историю, от голливудского нуара до фильмов Гаспара Ноза или Николааса Виндинга Рефна. В «Метрополисе» Ланг работает как с мотивами: власти, двойничества, травмы, сомнамбулизма, антропоморфности пространства, насилия взгляда, — так и с отдельными элементами стиля.



киностроения, не вводил бы в них так настойчиво мотив асимметрии — и если бы образом зла в «Метрополисе» не стала механическая женщина, подмигивающая одним своим искусственным глазом (с юмором у режиссёра тоже всё было отлично).

На фронте Ланг написал первые сценарии и после демобилизации к живописи уже не вернулся. Продюсер Эрих Поммер взял его на работу в тогда ещё скромную студию Decla, вскоре вошедшую в мегаконцерн UFA,

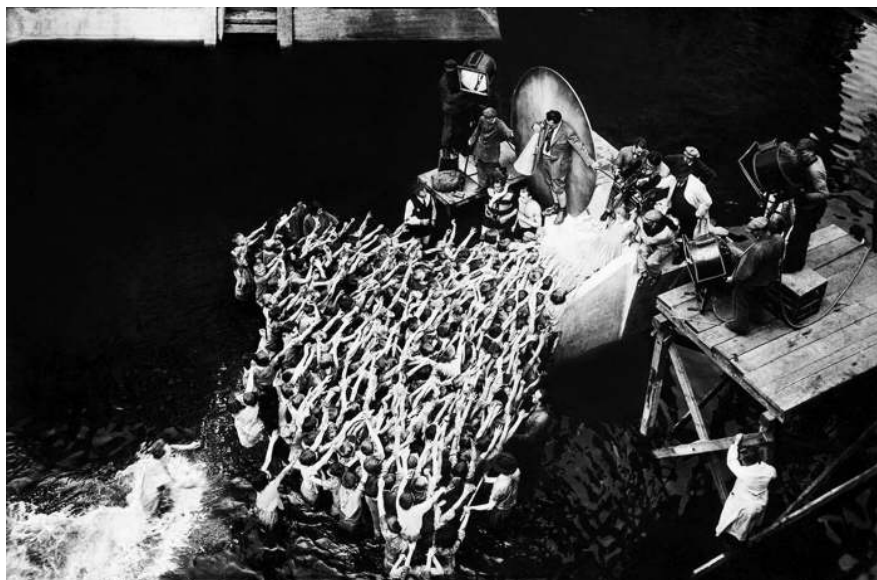




Плакат «Метрополиса» создан известным немецким графиком и иллюстратором Хайнцем Шульцем-Нойдаммом

где Лангу суждено было поставить все свои немецкие шедевры, включая «Метрополис». В отличие от тех коллег, кто жаждал сразу заняться «большим искусством» и кто создал немецкий киноэкспрессионизм, Ланг осваивал профессию на «низких» жанрах коммерческого кино, набивая руку на поточных костюмных постановках и авантурных сериалах.

Он срежиссировал два экспрессионистских фильма: «Усталая смерть» (1921) и «Доктор Мабузе, игрок» (1922). Однако понятие кассового успеха было знакомо Лангу не меньше, чем изыски стиля. Если в «Усталой смерти» главенствовало последнее, то в «Мабузе» он совместил экспрессионистские принципы с сериальными ходами, придумал хитроумного городского тирана, чьих злодеяний хватило



Ходят слухи, что для фильма привлекли тысячи статистов, но Ланг называл цифру 300 — просто он был гением работы с массовой

на франшизу, — и не столько вписался в тенденцию, сколько вернул затухающему экспрессионизму актуальность.

Ланг легко овладевал стилями и собирал из них собственные миры, а потому не был привязан к эпохе и перерос не только экспрессионизм, но и национальный кинематограф: позже он столь же успешно освоится в Голливуде. Режиссёр формировал собственный метод с самого начала и от фильма к фильму усложнял конструкции, тщательно выстраивая всё более изощрённые декорации, виртуозно оперируя вымышленной топологией, извлекая конфликты из тектонических пространственных сдвигов и формируя строго монтажный ритм повествования. Триумфом его режиссуры в немом кино стали две части «Нибелунгов» (1924), где первая была настолько величественным эпосом, что оказалась обречена на обожание нацистами, а вторая — настолько мрачным пророчеством, что в Третьем рейхе попадёт под строжайший запрет. В картине «Нибелунги: Месть Кримхильды» героиня эпоса, охваченная огнём мести, превращалась в героиню трагедии и благодаря ланговскому монтажу воспламеняла взглядом цивилизацию, лишь приподняв одну бровь.

Сразу после «Нибелунгов», уходящих в глубь веков, Ланг задумал создать устремлённый в будущее «Метро-

полис» и сел за сценарий с женой Теа фон Харбоу, взяв за основу её роман. Название фильма совпало с названием города, «архитектурное мышление» наконец должно было предстать в чистом виде. «Метрополис» сразу задумывался как *magnum opus*.

Мегаполис на мегастудии

Несмотря на всё величие своего создателя, «Метрополис» мог возникнуть только в Веймарской республике и только на студии UFA. Ситуация, которая сложилась в немецкой

Метод Шюффтана

Эжен Шюффтан — оператор и мастер по спецэффектам — подарил своё имя технологии комбинированной съёмки, когда одну половину кадра занимают декорации с актёрами, а на другую проецируется отражённый в зеркале макет. Тем самым достигается иллюзия монументальных масштабов. Методом Шюффтана в «Метрополисе» сняты сцены со стадионом, толпами на подвешенных мостах и некоторые другие эпизоды.



«Метрополис» обошёлся в 5 миллионов рейхсмарок, то есть примерно в 19 миллионов нынешних евро



киноиндустрии к моменту съёмок, была и остаётся беспрецедентной.

UFA — это мегаконцерн, созданный в 1917 году на базе небольшой, но бойкой пропагандистской кинокомпании. Одним из его отцов-основателей был генерал Эрих Людендорф — именно ему удалось привлечь серьёзные финансовые ресурсы от Deutsche Bank, правительства и военного министерства. В эпоху послевоенного кризиса пропагандистские цели отпали, а деньги остались — и к ним добавилась свобода от цензуры. В период гиперинфляции студия быстро разрослась до монополии с мощностями, близкими к голливудским.

На UFA царил жёсткая дисциплина. Прусский военный дух, известный по выражению «Kadavergehorsem» («послушание трупа»), пропитал съёмочные площадки. Все — от последнего электрика до первой звезды — были подчинены сверхцели, и всё — от простейшей лампочки до сложнейшей уникальной аппаратуры — работало как часы.

При этом допускалась полная творческая свобода (несмотря на возвращение цензуры в начале 1920-х). Немецкая кинематография, что ещё недавно была невыносимо провинциальной, в считанные месяцы превратилась в одну из передовых. Экспрессионизм впитал в себя художественный (живописный, театральный, литературный, кабаре-ный) авангард, перевёл на киноязык базовые темы и мотивы немецкой

культуры и аккумулировал неврозы общества, что стало мощнейшим толчком к становлению национального кино. Он взрастил режиссёров, художников, мастеров по спецэффектам и великих операторов, среди которых были и снявшие «Метрополис» Карл Фройнд и Гюнтер Риттау.

Продюсер Эрих Поммер поощрял разработку безумных проектов и выдавал карт-бланш режиссёрам вроде Ланга — любая их сумасбродная прихоть воплощалась в жизнь: на съёмках «Нибелунгов», например, в павильонах вырастили целый гипсовый лес. Это обеспечивало необходимую степень режиссёрского контроля и свободы. «Метрополис» — последний на сто процентов авторский немецкий блокбастер.

Для фильма в Нойбабельсберге построили новую студию и огромные павильоны, арендовали депо, соорудили немыслимые декорации и сложнейшие макеты, за разработку которых отвечали художники Отто Хунте, Эрих Кеттельхут и Карл Фоллбрехт. На съёмках находили применение самым передовым открытиям, от метода Шюффтана до специального пластика для костюма робота. Движение на общих планах города создавалось путём кадровой анимации: Кеттельхут рисовал тысячу картин под формат кадра, а ассистенты перемещали сотни моделей автомобилей на миллиметры после каждой вспышки. Несколько секунд фильма снимались несколько дней.

Стилистическая эклектика подчинялась воистину тиранической режиссёрской воле. Ланг мог снимать одну сцену неделями, снова и снова загоняя толпу статистов в ледяную воду, или заставлять Фрелиха разбивать колени в кровь ради одного эффектного кадра — и управлял тектоническими плитами конструкции, возводя фильм подобно Метрополису. Свидетельства фон Харбоу о том, что съёмки стали для многих безработных немцев и их детей настоящим раем с тёплой постелью и тарелкой супа, лишь обрисовывают социальный фон, на котором создавались проекты такого масштаба.

«Метрополис» обошёлся в 5 миллионов рейхсмарок, то есть примерно в 19 миллионов нынешних евро. Съёмки шли с мая 1925 по октябрь 1926 года, и за 310 съёмочных дней было получено 600 километров плёнки — 350 часов экранного времени, из которых осталось два с половиной часа. 10 января 1927 года законченный фильм увидел свет.

Наряд для андроида

Костюм робота изготовил архитектор Вальтер Шульц-Миттендорф, который создал все скульптуры и машины в фильме. Особый пластик был гибким и податливым, но быстро затвердевал на воздухе, что позволило идеально имитировать формы тела.



Фильм как город и город как фильм

Согласно легенде, на создание «Метрополиса» Ланга вдохновил Нью-Йорк, увиденный им во время деловой поездки в США в октябре 1924 года. Это, конечно, не так: копия сценария была выслана Поммеру ещё в июне. Кроме того, на замысел очевидным образом повлияли громкие события мира европейского искусства и современные архитектурные сенсации.

Успех легенды, впрочем, понятен. Любой город — это идеал прогресса и пространственное воплощение

Фотомонтаж Пауля Ситроена
«Метрополис» 1923 года



Нью-Йорк начала XX века





Метрополис — концентрат архитектурных веяний времени



Молох — душа Метрополиса

человеческой воли и мысли, а город будущего вот уже несколько веков — одна из сквозных тем европейской культуры. Нью-Йорк же — особенно в начале XX века — был идеалом прогрессивного города, символом будущего, наступившего здесь и сейчас. Вполне вероятно, что во время поездки у Ланга сложился завершённый образ фильма.

Несмотря на жанр, в «Метрополисе» почти нет фантастических допущений и маркеров времени. Метрополис, прямо как его прототип Нью-Йорк, — это будущее в настоящем. Из гаджетов тут только видео-телефон, по которому Грот, хранитель Сердца-машины (Генрих Георге), пытается дозвониться до хозяина в разгар восстания. От полёта на Луну отказались ещё на этапе проработки сценария. Из явно фантастических тем осталась одна (но главная) — создание робота.

Вечные сады, где бездельничают дети богачей, неподвижны и неведомы, тогда как подземный город рабочих и завод подчиняются вечному циклу, механическому ритму, ведущему их от звонка до звонка, от смены

до смены. Верхний город небоскребов совмещает в себе и то, и другое. Ланг всего лишь подсветил проблему — технику чрезмерно быстрой индустриализации и очистил конструкцию от излишней фактуры. Механизмы абстрактны, как и сами уровни города. Ланг показал, как функционирует любая цивилизация, основанная на рабстве и насилии во имя совершенства. Жизнь Метрополиса зиждется на модернизированных жертвоприношениях машине точно Молоху — символу мегаполиса, возведённого на костях (Ланг напрямую отсылает к Карфагену, когда цитирует фильм «Кабирия» (1914) Джованни Пастроне).

Метрополис — территория зрения и, как кино, машина по производству образов. Сюжет запускается взглядом извне — сценой, когда Мария приводит детей-оборванцев посмотреть на прекрасные сады, а сын правителя впервые видит святую. Проводники курсируют с уровня на уровень и раскручивают механизм. Фредер впервые спускается вниз, а рабочий №11811 — поднимается вверх, и на обоих город обрушивает видения. Рабочий открывает для себя верхний город как вереницу соблазнов, а Фредер наконец видит личину Молоха — подлинную суть Метрополиса.

Лже-Мария — дитя и смерть Метрополиса

Робот поначалу не был задуман принести гибель городу. Изобретатель Ротванг создавал его для себя. Он желал воскресить Хел — погибшую жену Йо Фредерсена. Когда-то давно они оба любили Хел, но выбрала она Фредерсена, подарила ему сына и, увы, погибла в родах. С тех пор

огромное каменное изваяние её головы — прообраз Метрополиса — спрятано за панорамными ширмами в домике учёного, затаившего зло.

Когда Фредерсен узнаёт о проповедях в катакомбах и о роботе, он просит дать тому лицо Марии, чтобы сломить веру рабочих. Рот-ванг выполняет просьбу, но теперь уже задумав месть. Он довершает человеческий облик города, воспроизведя его визионерскую суть. Метрополис будет разрушен, когда посмотрит сам на себя.

Когда Ротванг ловит Марию в катакомбах, оператор снимает это субъективной камерой. Взгляд — безумца и самой камеры — преследует девушку, настигает, загоняет в угол. В той сцене Ланг как нигде отчётливо присваивает камере статус насильника. Именно после такого взгляда неживого механизма, направленного на живого человека, и получается Человек-машина. Доппельгангер святой — лже-Мария — обрёл её лицо и тело, но в пластике и мимике сохранил резкость машины. Робот замыкает шествие в немецком кино однажды открывших глаза мертвецов, чудовищ и кукол — шествие, где во главе колонны идёт незабвенный Чезаре, сомнамбула доктора Калигари. Лже-Мария сохраняет повадки марионетки — разболтанной, но столь взбудораженной, точно она блаженствует от возможности притвориться живой. Она гибрид человека и механизма (города или камеры), персонификация и метаописание кино, только уже в актёрском обличье.

В экстазе лже-Мария читает на фоне крестов свои чертовски убедительные проповеди, призывая рабочих к бунту, мести и разрушению машин. А детей аристократов она

Изобретатель демонстрирует робота хозяину Метрополиса





«Пойдём смотреть, как мир катится к чертям!»



соблазняет и сводит с ума, являясь им на сцене клуба «Ёсивара» в образе вавилонской блудницы. Её холодный машинный взгляд оставляет от искажённых похотью и яростью лиц одни глаза, сводит зрение к дьявольской сути. Её перекошенное, асимметричное лицо воплощает грядущее падение города. Она успевает быть и там, и тут — разжигая хаос в толпе и приближая конец света. Она оживляет изображение Апокалипсиса из Библии и статуи смертных грехов, которые хранились в древнем готическом соборе. Призывает Смерть в город.

Обманув, оболотив, возбудив — лже-Мария запускает процесс разрушения и гибели. Ошалевшие от жажды мести рабочие ломают машины, без которых их собственный город — где остались одни дети — затопит (если настоящая Мария и Фредер не успеют их спасти). Ошалевшие же от похоти дети элиты — те, кто ещё

не перестреляли друг друга, — выходят на тёмные улицы, следуя призывам лже-Марии «пойти и посмотреть, как мир катится к чертям». И те, и другие по очереди несут её на руках, точно идола. И там, и там лже-Мария стремится погубить детей и лишит Метрополис того самого будущего.

* * *

Ланг, конечно, не мог вывести катастрофу на хеппи-энд, предусмотренный сценарием фон Харбоу. Пафос её романа, заключённый в метафоре человека-сердца, посредника между верхами и низами, — как и предостережение о том, что революция пожирает своих детей, — соответствовал политическим программам партий от Центра до НСДАП (неудивительно, что фон Харбоу неплохо устроится при власти нацистов). Ланг же в такую развязку не верил, как, впрочем, и в марксистские лозунги. В его «счастливым» финале рабочие поднимаются по ступеням собора точно так же — гуськом и в ритме заведённых кукол, — как поднимались по ступеням, ведущим в пасть Молоха, в начале фильма.


Режиссёр говорил: «Я не политик, который знает, как пресечь зло, но я могу указать на существование этого зла». В «Метрополисе» он указал на большее: что любая совершенная система несёт в себе зачатки того, что её уничтожит. Не учёный, не рабочие, не Фредерсен, не бездельники погубили Метрополис — сам город вышел из-под контроля и обратился против себя. Христианство, мотивами которого пронизан «Метрополис», воплотилось не только в знаках крестов или горгульях на готическом соборе (в конце концов, в любые христианские катакомбы может однажды проникнуть лже-Мария). Оно воплотилось в главном — вере в самоубийственность зла.



Лже-Мария подмигивает всем, кто захочет попробовать вновь построить Метрополис

Фильм понравился и прессе, и зрителям. Но вложенные в него деньги в то время невозможно было отбить. Студия едва не обанкротилась, Поммера уволили, и в немецком кино надолго исчезло полновластие режиссёра. UFA и, соответственно, вся немецкая индустрия выжили чудом, и за это тоже пришлось заплатить. Из-за провала «Метрополиса» уже в марте 1927 года компанию возглавил медиапредприниматель Альфред Гугенберг, самый важный гражданский покровитель национал-социализма.

Вскоре к власти придут нацисты; вдохновляясь первой частью «Нибелунгов» и стилем «Метрополиса», они начнут возвращать вечные леса вдоль автобанов и возводить монументы Тысячелетнего рейха. «Месть Кримхильды» они упрячут подальше и забудут о подлинном пророчестве лже-Марии: Тысячелетний рейх рассыпется в прах, протянув чуть больше десяти лет.

Ланг же продолжит снимать, и его фильмы порой будут даже сложнее и тоньше «Метрополиса», но по амбициям и размаху ни один никогда не приблизится к рухнувшему опус магнуму. Он откажется от перспектив стать почётным режиссёром рейха и сбежит от нацистов в Голливуд, где будет жить и работать до своей смерти в 1976 году. 

Дотянуться до звёзд

Притчу о Вавилонской башне Мария не столько рассказывает, сколько показывает рабочим. В этом «фильме в фильме» заключено пророчество и предостережение не только для города Метрополиса и всех земных утопий, но и для грандиозного проекта Ланга.





THIS MOTION PICTURE HAS BEEN RATED

BY THE
CLASSIFICATION AND RATING ADMINISTRATIONwww.filmratings.comwww.motionpictures.org

Текст: Кирилл Размыслович

БЕЗ НАМЁКА НА Х

Голливудская система возрастных рейтингов

PG-13. Для многих киноманов это название давно стало ругательным. И тут нет ничего удивительного. Просто вспомните, сколько раз ради присвоения заветного рейтинга студии безжалостно резали фильмы, удаляя из них всё, что хотя бы отдалённо казалось предосудительным. В некоторых ситуациях доходило до откровенного абсурда.

Но откуда вообще взялся этот самый PG-13 и другие возрастные рейтинги? Среди виновников его появления были пресвитерианский староста, гремлины и Индиана Джонс — а сама система рейтингов за годы своего существования неоднократно менялась. Но обо всём по порядку.





Ты не будешь

Двадцатые годы прошлого века вошли в историю как «ревущие». Великая война (тогда ещё никто не подозревал, что уже через тридцать лет она станет именоваться Первой мировой), пандемия испанки, волна восстаний и революций наглядно продемонстрировали, насколько скоротечна человеческая жизнь и как легко может рухнуть кажущийся незыблемым уклад. Люди, пережившие волну невиданных социальных и экономических потрясений, захотели жить на полную катушку — причём здесь и сейчас, а не в каком-то отдалённом светлом будущем, ведь оно, как показали недавние события, вполне могло не наступить.

Всё это привело к радикальным переменам в искусстве. Они затронули практически все сферы культурной жизни: моду, стиль, одежду, музыку. Наступил расцвет джаза и ар-деко, радиовещание стало повсеместным. Кинематограф не остался в стороне — из развлечения, ещё недавно считавшегося относительно экзотическим, он быстро превратился в массовый вид досуга, а голливудские актёры начали приобретать статус небожителей.

Но этот процесс имел свою цену: в те годы Фабрику грёз сотрясла целая череда скандалов (чему, конечно, немало поспособствовали газетчики, любившие вываливать на публику

Перед тем как возглавить MPPDA, Уильям Хейс поспособствовал избранию Уоррена Гардинга президентом и год проработал генеральным почтмейстером США



грязное бельё кинозвёзд). В результате консервативно настроенная часть общества стала видеть в Голливуде эдакое гнездо разврата, с которым нужно срочно разобраться. Постепенно законодатели разных штатов вводили правила о том, что можно и нельзя показывать в фильмах. Разумеется, это сильно осложнило процесс съёмки и дистрибуции картин на территории США.

И вот в 1922 году ведущие студии, выпускавшие тогда большую часть голливудских фильмов, решили создать ассоциацию Motion Picture Producers and Distributors of America (MPPDA). Официально на неё была возложена благородная миссия: сформировать благоприятный имидж киноиндустрии в глазах общественности. Другой, куда менее афишируемой задачей MPPDA было вытеснить с рынка независимые компании, чтобы сохранить уже сложившуюся студийную систему.

За годы своего существования американская киноассоциация несколько раз меняла название. В 1945 году она была переименована в Motion Picture Association of America (MPAA), а в 2019-м превратилась в MPA (Motion Picture Association).

Новую организацию возглавил Уильям Хейс — староста пресвитерианской церкви, до этого занимавший должности генерального почтмейстера США и главы Национального комитета Республиканской партии. Такая кандидатура должна была убедить даже самых отъявленных консерваторов в том, что теперь за Голливудом присматривает человек самых высоких моральных устоев.

Хейс начал с того, что составил список под названием «Формула» с рекомендациями для режиссёров по поводу того, что ни в коем случае не должно попасть на большие экраны. Также он предложил голливудским студиям присылать ему сценарии будущих картин для проверки на соответствие нормам морали. Некоторые так и поступали, но поскольку за отказ не штрафовали, большинство киноделов игнорировало «Формулу». Более того, многие студии, наоборот, всё активнее и активнее эксплуатировали темы секса и насилия в своих фильмах.

Ситуация стала радикально меняться на стыке десятилетий. Появление звукового кино позволило ещё больше расширить



Известный снимок фотографа Уильяма Шефера «Ты не будешь» (1940) демонстрирует десять главных запретов Голливуда той эпохи. Иронично, но нам пришлось зацензурировать на снимке один из элементов

Первые несколько лет кодекс Хейса носил рекомендательный характер, а следовать ему или нет, решала студия

Историческая драма Сесила Демилля «Знак креста» (1932) подверглась цензуре после принятия кодекса Хейса. Полная версия была восстановлена для видео лишь в 1993 году





зрительскую базу и в то же время усилило страхи консерваторов по поводу тлетворного влияния «развратных» фильмов на молодые и неокрепшие умы. А затем грянула Великая депрессия. Ревущие двадцатые и сопровождавший их гедонизм моментально ушли в прошлое. Многие американцы восприняли экономические неурядицы как прямую расплату за беззаботность предыдущего десятилетия.

Всё это привело к тому, что блюстители морали перешли в активное наступление. В 1930 году в недрах американской киноассоциации был разработан Производственный кодекс, в наши дни более известный как кодекс Хейса. Он состоял из двух частей. В первую входил набор общих принципов, имевших целью не допустить «снижения моральных стандартов зрителей», а во вторую — набор особых приложений, список того, что ни в коем случае не могло попасть на большие экраны: любые намёки на секс и наркотики, вызывающие симпатию образы преступников, нарушающие закон полицейские, ругательства (в том числе самые безобидные), упоминания Иисуса и Господа вне благоговейного контекста и т. п.

Стоит отметить, что кодекс Хейса не сразу стал обязательным. Первые несколько лет он носил рекомендательный характер, а следовать ему или нет, решала студия. Многие американские издания активно критиковали и высмеивали начинание MPPDA, предсказывая, что оно

В фильме «Дурная слава» (1946) Кэри Грант и Ингрид Бергман целуются две с половиной минуты, но чтобы обойти цензурные ограничения, им приходилось прерывать поцелуй каждые три секунды



RKO Radio Pictures



Metro-Goldwyn-Mayer

Создателям «Унесённых ветром» удалось отстоять реплику «Frankly, my dear, I don't give a damn» под предлогом следования историческому контексту (и тексту романа)

закончится ничем, как и предыдущие попытки моралистов взять под контроль кинопроизводство.

Развязка наступила в 1934 году, когда по инициативе католических священников был организован Национальный легион приличия, пригрозивший Голливуду запустить общенациональную кампанию по бойкоту его картин. Голливудские шишки испугались и сделали выбор в пользу коллективной самоцензуры. Теперь для каждого фильма, выходящего на экраны американских кинотеатров, необходимо было получить сертификат соответствия от учреждённой MPPDA Администрации кодекса производства фильмов (PCA). Её руководство имело право вносить правки в сценарии и требовать удаления сцен из уже готовых картин. Если создатели фильма без согласования вносили в него изменения уже после получения сертификата, на них налагался существенный штраф.

Кто не боится Уильяма Хейса?

Первое десятилетие новая система работала без особых сбоев. Цензоры исправно резали как сценарии, так и уже готовые картины. Они не обошли вниманием и мультфильмы — например, Бетти Буп пришлось сменить короткую юбку на наряд домохозяйки. Показанная в «Авиаторе» (2004) сцена с отказом комиссии выдавать разрешение фильму из-за слишком вызывающего декольте героини и последующими «геометрическими измерениями» по фотографиям вполне неплохо передаёт настроения той эпохи.

Конечно, многие киноделы были, мягко говоря, не в восторге от сложившейся ситуации. Они старались использовать все возможные средства, чтобы хоть как-то обойти Кодекс: сюжетные намёки, особую манеру съёмки или монтаж. Например,

Экранизация пьесы «Кто боится Вирджинии Вульф?» смогла «сломать» кодекс Хейса



Warner Bros., реж. Майк Николс, 1966



Metro-Goldwyn-Mayer



Национальный легион приличия осудил «Фотоувеличение» Микеланджело Антониони, но это не помешало фильму обрести огромный успех в прокате

в фильме «Дурная слава» Альфред Хичкок обошёл ограничение на длительность экранного поцелуя, заставив Кэри Гранта и Ингрид Бергман прерывать поцелуи ровно каждые три секунды. Иногда киношники могли даже рискнуть и пойти на прямой конфликт. Так произошло со знаменитой фразой «Честно говоря, моя дорогая, мне на это наплевать» («Frankly, my dear, I don't give a damn») из «Унесённых ветром». В MPPDA перепробовали всё от увещаний до угроз, чтобы реплику убрали, но создатели наотрез отказались это делать. Существует легенда, что авторам фильма пришлось заплатить за экранное сквернословие штраф в пять тысяч долларов, но подтверждений этому нет. Цензорам просто пришлось уступить, а мы получили одну из самых знаменитых киноцитат в истории. Впрочем, такие случаи всё же оставались редкими исключениями.

Ситуация начала постепенно меняться после Второй мировой. В 1948 году Верховный суд США запретил студиям владеть кинотеатрами, что заметно ослабило их возможности блокировать нежелательный контент. Благодаря этому на американских киноэкранах стали появляться и набирать популярность европейские фильмы, создатели которых не были скованы ограничениями.

Успех фильма «Кто боится Вирджинии Вульф?» в прокате показал, что Кодекс Хейса уже не действует

Кроме того, росла конкуренция со стороны телевидения — Голливуду срочно требовалось предоставить зрителям что-то, что они не могли увидеть по телевизору, где в те времена действовала ещё более жёсткая цензура. В результате многие режиссёры принялись сперва осторожно, а потом всё смелее и смелее игнорировать требования Кодекса. Да и сама киноассоциация постепенно ослабляла ограничения.

Окончательно система сломалась в середине 1960-х. Крупный успех в американском прокате таких фильмов, как «Кто боится Вирджинии Вульф?» и «Фотоувеличение», показал, что Кодекс уже фактически ничего не регулирует. В итоге в 1968 году новое руководство киноассоциации решило юридически зафиксировать статус кво, заменив Кодекс привычной нам системой возрастных рейтингов. На тот момент она включала в себя четыре ступени:

- G (general audiences) — фильм демонстрируется без ограничений по возрасту;
- M (mature audiences) — для зрелой аудитории, рекомендуется просмотр в сопровождении родителей;
- R (restricted) — дети до 16 лет допускаются только в сопровождении одного из родителей или законного представителя;
- X — дети до 16 лет не допускаются на сеанс.

В первое время голливудские студии не особо чурались рейтинга X — тогда его получали фильмы, которые не предназначались для просмотра детьми, но при этом не имели отношения к порнографии. То, что символ X изначально не вызывал подобных ассоциаций, демонстрирует история со скандалом, сопровождавшим выход «Изгоняющего дьявола». Дело в том, что после релиза фильма в 1973 году на МРАА обрушился шквал обвинений в том, что она «продалась» студии Warner Bros., раз присвоила «настолько пугающей и отвратительной картине» рейтинг R вместо заслуженного X.

Однако всего за несколько лет ситуация радикально изменилась. За это следует «поблагодарить» создателей порнофильмов, которые начали активно маркировать свою продукцию знаком X. В отличие от остальных рейтингов, X не был зарегистрирован американской киноассоциацией как товарный знак. Это означало, что кто угодно мог свободно использовать его для маркировки своей продукции. Создатели порнофильмов так и делали. Это не налагало на них никаких обязательств, не требовало показывать картину комиссии для получения

Рейтинг X изначально не подразумевал исключительно порнографию. Его, в частности, получили оscarоносный «Полуночный ковбой» и культовый «Заводной апельсин» (на фото)



© Warner Bros., реж. Стэнли Кубрик, 1971





формального рейтинга, но при этом сам знак был хорошо известен зрителям как обозначение продукции, не предназначенной для детей. Вскоре в сознании большинства людей символ X и фильмы для взрослых тесно переплелись между собой. В результате рейтинг X практически исчез из Голливуда — никто не хотел, чтобы его фильм ассоциировался с порнографией.

Внутри системы тоже происходили изменения: вскоре после её введения возрастная планка рейтингов R и X была поднята до 17 лет. Из-за возникшей среди зрителей путаницы по поводу того, подходят ли фильмы с рейтингом M для просмотра детьми, его переименовали вначале в GP, а затем в PG (parental

guidance suggested — «рекомендуется родительский надзор»). В таком формате система рейтингов просуществовала до середины 1980-х.

Несчастливое число рейтинга

Первое время после введения новой системы основным рейтингом американского кино был PG. И если сейчас пересмотреть некоторые PG-фильмы 1970–1980-х, то не сложно заметить, как сильно они отличались от современных аналогов. В них появлялись оторванные конечности и обнажённые тела, звучали нехорошие слова (в некоторых случаях даже на букву f). И многие голливудские режиссёры активно



© Warner Bros, реж. Уильям Фридкин, 1973

«Изгоняющий дьявола» получил рейтинг R, что спровоцировало широкую общественную дискуссию

пытались раздвинуть границы рейтинга и вставляли в фильмы моменты «на грани».

Разумеется, это не могло остаться незамеченным. Некоторых родителей возмущало, что в фильмах, доступных для просмотра детьми в кинотеатрах (напомним, что родительский контроль рекомендовался, но не был обязательным), показывались всякие «непристойности».

Поворотной точкой стал выход в 1984 году фильмов «Гремлины» и «Индиана Джонс и Храм судьбы». Взрывающиеся в микроволновках монстры, детское рабство, поедание обезьяньих мозгов и вырывание сердец — для многих родителей, которые пошли на сеанс со своими малолетними чадами, это оказалось последней каплей. Студии, выпустившие фильмы, завалило потоком жалоб, а в прессе началась дискуссия о правомерности присвоения рейтинга PG.

Поскольку Стивен Спилберг выступал режиссёром одной картины и продюсером другой, значительная часть критики была адресована ему. Он быстро предложил решение: ввести промежуточный рейтинг PG-13 для фильмов, которые не попадают под рейтинг R, но при этом содержат сцены, выходящие за рамки рейтинга PG. Американской киноассоциации понравилась

Процесс получения рейтинга

Так как же картина получает возрастной рейтинг? Под готовый фильм создаётся комиссия (имена её участников держатся в секрете), которая просматривает его, а затем голосует за присвоение одного из рейтингов. Если продюсеров не устраивает решение, они вправе подать апелляцию или удалить из фильма спорные материалы и предоставить комиссии новый монтаж.

Разумеется, у американской киноассоциации есть списки того, что может или не может быть показано в картине с соответствующим рейтингом. Не секрет, что в фильмах с рейтингом PG-13 может прозвучать не более двух слов на букву f (правда, в самой ассоциации отрицают, что на этот счёт существует специальное правило). Время от времени списки «можно» и «нельзя» меняются. Например, в фильмах с рейтингом PG с недавних пор фактически запрещены сцены курения.

Может показаться, что комиссии работают исключительно по математическому принципу — подсчитывают количество экранных «правонарушений» и сверяют с действующими нормативами. Однако в реальности всё куда сложнее, и принимаемые решения сильно зависят от личных взглядов участников комиссий. Здесь очень много субъективизма, и зачастую за одинаковые вещи одни фильмы получали послабления, а другие — нет.

Так, комиссии традиционно куда суровее относятся к сценам секса и обнажённым телам, нежели к экранному насилию. Порой картине присваивают высокий рейтинг просто из-за её тональности. В качестве примера можно привести «Тёмный город» Алекса Пройаса. Несмотря на практически полное отсутствие крови, секса и избыточного насилия, лента всё равно удостоилась рейтинга R из-за того, что комиссия сочла её слишком некомфортной для просмотра. Поскольку апелляция ни к чему не привела, Алекс Пройас позже даже вставил в фильм несколько кадров с обнажённой — видимо, чтобы рейтинг не пропал зря.

«Тёмный город» Алекса Пройаса получил рейтинг R не за конкретные сцены, а за общий мрачный тон



© New Line Cinema

Стивен Спилберг предложил ввести промежуточный рейтинг для фильмов со сценами, выходящими за рамки PG



Paramount Pictures, реж. Стивен Спилберг



Споры вокруг «Индианы Джонса и Храма судьбы» (1984), который получился куда кровавей первой части, привели к появлению рейтинга PG-13

Metro-Goldwyn-Mayer, реж. Джон Милиус



«Красный рассвет» (1984) — первый в истории фильм с новым рейтингом PG-13

идея Спилберга, и она оперативно её утвердила.

Картинки нового рейтинга весьма удачно заняли нишу «PG-фильмов с перчинкой». Поэтому вскоре в МРАА задумались над тем, чтобы вернуть в Голливуд переставший работать рейтинг X. Однако это оказалось не такой простой задачей. Знак X уже настолько прочно ассоциировался с порнографией, что режиссёры были готовы пойти на всё, лишь бы избежать его появления на своей продукции. Порой дело доходило даже до подлога. Например, создатели скандально известного фильма «День женщины» (он же «Я плюю на ваши могилы») удалили из него самые шокирующие и откровенные сцены, чтобы получить рейтинг R, а затем втайне вернули их на место и в таком виде выпустили картину в прокат.

Невероятно жестокий фильм «День женщины» («Я плюю на ваши могилы») запрещён во многих странах, но в США получил рейтинг R. Всё потому, что создатели вырезали многие сцены перед показом комиссии

С лентами «Генри: Портрет серийного убийцы» (1986) и «Повар, вор, его жена и её любовник» (1989) произошла другая история. Понимая, что этим картинам никогда не получить R, создатели предпочли выпустить их на американский рынок вообще без рейтинга. Этому решению сопутствовали ограничения по рекламной кампании и дистрибуции, и оно всё равно считалось более оптимальным, чем присвоение рейтинга X. В итоге в 1990 году американская киноассоциация провела ребрендинг и переименовала самый строгий рейтинг в NC-17 (No One 17 & Under Admitted, «Никто младше 17 не допускается к просмотру»). Предполагалось, что новое название даст зрителям понять, что речь идёт о фильмах со взрослым содержанием, но не о порнографии.

Впрочем, довольно быстро стало очевидно, что замысел не сработал. Да, создатели нескольких независимых фильмов сумели выпустить свои картины в ограниченный американский прокат и даже заработать какие-то деньги, но крупные студии по-прежнему не были готовы работать с NC-17. Фильмы с таким рейтингом оказались крайне сложно рекламировать, владельцы большинства американских кинотеатров попросту отказывались их брать в репертуар, к тому же рейтинг по-прежнему вызывал нехорошие ассоциации у зрителей.

В ситуации, когда комиссия МРАА выдавала фильму рейтинг NC-17, стандартной практикой стало перемонтирование картины под R. Это произошло с такими лентами, как «Крёстный отец 3», «Хищник 2», «Крик», «Храброе сердце», «Сквозь горизонт», «Американский пирог»,

«Хищник 2» изначально получил рейтинг NC-17 и лишь потом, после перемонтажа, был классифицирован как R

Cinematic Pictures, реж. Майк Зархи, 1978





Metro-Goldwyn-Mayer, реж. Пол Верховен, 1995



«Шоугёлз» по сей день остаётся самой высокобюджетной лентой, вышедшей в широкий американский прокат с рейтингом NC-17

«Очень страшное кино 2» и «Убить Билла».

Но на Фабрике грёз всё же нашёлся один нарушитель спокойствия, рискнувший бросить вызов такому положению дел. Его звали Пол Верховен. На протяжении голливудской карьеры голландца практически все его фильмы изначально получали от МРАА тот самый X, из-за чего студиям приходилось нещадно проходить по ним монтажными ножницами ради рейтинга R.

Однако в случае с картиной «Шоугёлз» (1995) режиссёр отказался идти на уступки и убедил студию Carolco выпустить её с рейтингом NC-17 (на решение повлиял и тот факт, что Carolco находилась на грани банкротства, то есть терять ей было уже нечего). Эксперимент оказался неудачным: картина провалилась в прокате, а критики её попросту уничтожили. В итоге она удостоилась семи «Золотых малин» (к слову, из номинантов «Малины» Верховен первым лично пришёл за наградой на церемонию вручения), а в 2000 году получила ещё и дополнительную — как худший фильм десятилетия.

Как это часто бывает, с годами лента «Шоугёлз» приобрела

культовый статус на видео. Там кино принесло свыше 100 миллионов долларов прибыли. К сожалению, к тому моменту студия Carolco давно обанкротилась, так что плоды этого неожиданного успеха пожинала уже выкупившая права MGM. Сегодня картина «Шоугёлз» входит в двадцатку самых успешных видеорелизов в истории компании.

Кинотеатральный провал «Шоугёлз» фактически положил конец попыткам ввести рейтинг NC-17 в оборот. После него ни одна голливудская студия больше не рисковала с ним связываться. А в тех случаях, когда режиссёр наотрез отказывался урезать картину под R, применялась уже знакомая схема с выпуском в фильма ограниченный прокат без получения рейтинга. Именно так в своё время произошло с «Реквиемом по мечте» Даррена Аронофски.

От 13 и старше

Пока американская киноассоциация пыталась перезагрузить X, с остальными рейтингами тоже происходили интересные трансформации. Например, PG стал прибежищем исключительно детских фильмов. Справедливости ради, так сложилось далеко не сразу. В первые годы после введения PG-13 фильмы с рейтингом PG всё ещё могли давать жару — пример тому «Битлджус» (1988) Тима Бёртона. Однако со временем они окончательно перешли в разряд кино для семейного просмотра.

Эта перемена привела к тихому угасанию некогда весьма популярного рейтинга G, который в прошлом как раз и задумывался для обозначения семейного кино. В наши же дни его получают от силы несколько лент в год: обычно это мультики и документальные фильмы.

Сейчас это может показаться странным, но в 1980-х и 1990-х фильмы, которые получали рейтинг PG-13, студии нередко перемонтировали под R. В основном это касалось ужастиков и боевиков. Логика продюсеров была проста: какой зритель поверит в рекламу и пойдёт на обещанный кровавый боевик или леденящий душу ужастик, если у него подростковый рейтинг? Разумеется, для современного Голливуда это давно не проблема.

Эти тенденции немало способствовали тому, что в 1990-х Голливуд сменил PG на PG-13 в качестве стандартного рейтинга для своих

В отличие от первых двух фильмов, «Робокоп 3» получил рейтинг PG-13, и, по мнению фанатов, это убило всю франшизу



Columbia Pictures, реж. Фред Деккер, 1992

В какой-то момент студии решили, что причина успеха кроется именно в соответствии PG-13, а не в качестве самой картины





20th Century, реж. Пол У. С. Андерсон, 2004

Создатели «Чужого против Хищника» совершили невозможное — скрестили две жестокие франшизы, позволили режиссёра «Сквозь горизонт», но всё равно получили на выходе стерильный PG-13-боевик



«История игрушек: Большой побед» (2010); Disney/Pixar, реж. Ли Анкрич

Рейтинг G в последние годы присваивается исключительно анимации и документалкам, хотя и там порой проскакивают непростые темы и жуткие моменты

наиболее масштабных и рассчитанных на максимально широкую аудиторию фильмов. Если посмотреть список наиболее кассовых картин американского проката за последние тридцать лет, несложно заметить, насколько велика в них доля лент с рейтингом PG-13.

В какой-то момент голливудские студии решили, что причина финансового успеха фильма кроется не в его качестве, а в присвоении ему PG-13, и стали спешно снимать PG-13-картины по франшизам, которые всегда имели взрослый рейтинг. В большинстве случаев результаты были довольно плачевны, но, поскольку Фабрика грёз периодически продолжает так делать, выводит из этого явно сделали не все.

По состоянию на 2022 год картины PG-13 по-прежнему totally доминируют на экранах американских кинотеатров. Выход же в прокат любого высокобюджетного фильма с рейтингом R — что не так давно было вполне обычным делом, из которого никто не раздувал сенсаций, — воспринимается как проявление невиданной смелости со стороны студии.

Любой разговор о системе возрастных рейтингов рано или поздно приводит к одному и тому же — дискуссии о её отмене или трансформации. В самом деле, два из пяти существующих рейтингов практически не используются. При этом между PG-13 и R лежит пропасть в плане того, что можно и что нельзя показывать на экране.

Другой недостаток системы — то, что процесс принятия решений

закрывает и непрозрачен. Американская киноассоциация не раскрывает ни имён тех, кто присваивает фильмам возрастные рейтинги, ни подробностей относительно стандартов оценки. Также система в определённой степени всё ещё играет на руку крупным студиям и не делает скидок небольшим кинопроизводителям.

У первых намного шире возможности при подаче апелляций и больше шансов продать выгодные для себя решения (в конце концов, именно студии финансируют киноассоциацию).

Учитывая всё это, неудивительно, что сегодня звучит немало предложений, связанных с реформой системы и устранением этого разрыва. Вот только ни одно из них пока что не рассматривается всерьёз.

Почему так? Всё довольно просто. Несмотря на хорошо известные недостатки, американская система

рейтингов пока что исправно работает. Да, периодически случаются скандалы из-за того, что какой-то фильм явно заслуживал другого рейтинга, — но они не сильно раскачивают голливудскую лодку. А значит, студиям попросту ни к чему что-либо менять.

В один прекрасный день киноассоциация, возможно, решится и введёт новые рейтинги или же придумает что-нибудь им на замену. Но для этого необходимы серьёзные подвижки в обществе вроде тех, что сломали кодекс Хейса. Нынешняя же система пережила даже приход стримингов и пандемию COVID-19 — и пока не найдётся более мощных факторов, Голливуду будет совершенно наплевать на жалобы киноманов по поводу засилья PG-13 и несправедливостей существующего порядка. 🤖

«Дэдпул» стал знаковым фильмом, доказавшим, что кинокомиксы с рейтингом R тоже могут быть успешными



20th Century, реж. Тим Миллер, 2016



Текст: Олеся Климчук

Я, РОББИ

Биография самого трудолюбивого робота в Голливуде

Он икона научной фантастики. У него солидная фильмография и собственные страницы на IMDb и «КиноПоиске». При этом он никогда не сможет сочинить симфонию или превратить кусок холста в шедевр искусства — как и большинство кинозвёзд, впрочем. Говорят, Пиноккио не был настоящим мальчиком, а экранные роботы — всего лишь реквизит. Но вот уже 67 лет наш герой одним своим существованием доказывает: он нечто большее, чем провода, лампочки и пластик. Встречайте робота Робби, одного из самых необычных актёров в истории.





Робот не может причинить вред

Золотой век научной фантастики длился с конца 1930-х по 1950-е. Научно-технический прогресс уже тогда не только восхищал, но и пугал. Изобретения были похожи на чудеса и вместе с тем несли в себе что-то зловещее — как и в классических сказках, за всё нужно платить, а желаний стоит бояться. Потому и среднестатистический постер НФ-фильма тех лет выглядел примерно так: страшное чудовище/робот/инопланетянин держит в руках бесчувственное тело хрупкой полуодетой красавицы.

Афиша фильма «Запретная планета» от Metro-Goldwyn-Mayer (MGM) на первый взгляд ничем не выделялась. Злобного вида робот нес изящную блондинку в микроскопическом платье и всеми винтиками демонстрировал дурные намерения. Казалось, зрителей ждала типичная история борьбы добра с механическим злом... но ожидания оказались обмануты в лучшем из смыслов.

Фильм вышел в 1956 году, когда золотой век жанра уже клонился к закату. Технические чудеса постепенно становились ближе к бытованию и переставали удивлять, как раньше. Для сохранения интереса к научно-фантастическому кино приходилось придумывать что-то новое и необычное. «Запретная планета» стала экспериментальной во многих смыслах. В основу её сюжета легла не очередная

Эта афиша подло вводит в заблуждение: на самом деле Робби никакой не злодей



Настоящего злодея «Запретной планеты» вычислить несложно, достаточно взглянуть на цвет одежды героев

клишированная история о злых пришельцах, а «Буря» Уильяма Шекспира, которую щедро сдобрили модными идеями из психоанализа.

Но жемчужиной фильма, обеспечившей ему всемирную славу, стала его главная звезда. Нет, не обворожительная Энн Фрэнсис (Альтаира) в провокационном мини и даже не молодой решительный Лесли Нильсен (командир Дж. Дж. Адамс). Это был робот Робби, помощник загадочного доктора Морбиуса с планеты Альтаир IV. Именно туда по сюжету фильма прибывает спасательная экспедиция. На планете когда-то находилась колония землян, но однажды они перестали выходить на связь. Робби первым встретил экипаж после приземления, и момент его появления на экране разделит кинофантастику на «до» и «после».

Роботов на киноэкранах публика видела и раньше: в фильмах «Механический человек» (1921) и «Метрополис» (1927), в сериале «Таинственный доктор Сатана» (1940), да и много где ещё. Чаще всего они были смертоносными инструментами в руках злодеев, которые упорно пытались убить всех людей. Уникальность Робби в том, что на зло плеяде металлических убийц он оказался добрым роботом. Отражая перемены в жанре и общественном сознании (наука должна служить, а не губить), он подчинялся законам робототехники Айзека Азимова и не мог нанести людям вреда. Благодаря искусственному интеллекту Робби даже шутил — его сдержанное остроумие напоминало юмор вышколенных английских дворецких. Собственно, он и был идеальным

помощником, наглядной демонстрацией плюсов научного прогресса.

Милые, смешные и полезные роботы, которые появлялись в кино позже, — наследие Робби. Своим существованием ему обязаны в том числе и Джонни-5 из «Короткого замыкания», и C-3PO с R2-D2 из «Звёздных войн».

Чтобы понять, чем Робби покорила всех, достаточно вспомнить его киношные умения. Во-первых, он следил за порядком: ему по силам были уборка, приготовление пищи и декорирование дома — ходячая мечта домохозяйки. Он даже мог создавать по заказу модные наряды! Во-вторых, Робби обладал недюжинной силой, был оснащён смертоносным оружием и защищал хозяев от опасностей. В-третьих, он знал 188 языков и неплохо разбирался в науке. Ну и в качестве бонуса: благодаря встроенному фабричному Робби мог производить любые материалы и вещества — в том числе алкоголь. Он завоевал не только детские сердца — налицо прямое попадание во все целевые аудитории разом.

Та самая сцена, в которой кок выпрашивает у Робби бурбон





MGM

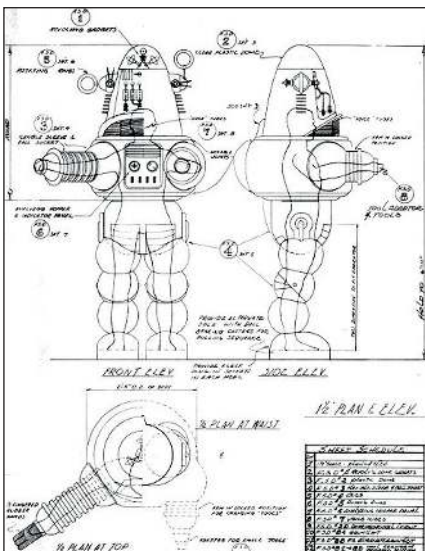


Энн Фрэнсис и её верный Робби ломали стереотипы о том, как роботы могут обращаться с дамами

It's alive!

Робби был не только яркой личностью — он с первой минуты очаровал публику своим внешним видом. Роботы в кино, к которым привыкли зрители 1950-х, больше напоминали ходячие консервные банки, — казались неповоротливыми и примитивными. Да и снимать их чаще всего приходилось с одной стороны, потому что с другой либо торчали провода, либо находилась дверца для статиста. Например, костюм робота Горта («День, когда Земля остановилась») был сделан из неопрена, который в кадре предательски мялся

Чертёж костюма Робби спойлерит самое интересное: робот ненастоящий, внутри сидел человек



MGM

и гнулся. К тому же понадобилось сделать две версии: со шнуровкой сзади для съёмок анфас и со шнуровкой спереди для планов со спины.

Формально Робби тоже был костюмом, внутри которого прятался человек, но этот костюм был чудом технической мысли гениев из MGM — и самым дорогим на тот момент предметом реквизита в истории. На него потратили около 7% всего бюджета фильма, сумасшедшую сумму в 125 тысяч долларов — с учётом инфляции сегодня он стоил бы больше миллиона.

Над дизайном работали несколько специалистов студии: арт-директор Артур Лонерган, художник Ирвинг Блок, художник по спецэффектам Арнольд (Бадди) Гиллеспи и сценарист Аллен Адлер. В творческом порыве они набросали около двух сотен скетчей, но никак не могли нащупать финальный вариант. Положение спас художник Роберт Киношита, который, как доктор Франкенштейн, взял все идеи и «сшил» их в единый узнаваемый дизайн. У него получился антропоморфный робот ростом больше двух метров с головой, похожей на огромную радиолампу, и металлическим телом, напоминавшим стиральную машину. Все совпадения абсолютно случайны — забудем, что раньше Киношита занимался как раз дизайном стиральных машин. Для наглядности вначале он создал маленькую деревянную модель Робби. По воспоминаниям художника, как только Лонерган увидел фигурку, он выхватил её из рук Киношиты и побежал к продюсерам. Спустя десять минут он уже нёсся обратно — дизайн моментально был утверждён, и Робби появился на свет.

Икона научной фантастики создавалась с помощью новейших достижений науки. Кроме металла, дерева, резины и оргстекла для изготовления Робби впервые использовали термопластик, из которого в 1950-е делали чизмоданы. Этот материал позволял производить детали любой нужной формы — кропотливый процесс отливки частей Робби занял целых два месяца. Робот удивлял и сбивал с толку — из-за хитрой конструкции было не сразу понятно, как в нём помещается человек. MGM немного сжульничала: в рекламной кампании «Запретной планеты» студия продвигала Робби как настоящего автономного робота. Сердца тысяч детей оказались разбиты, когда эта уловка в итоге раскрылась.



Процесс облачения был довольно трудоёмким и к тому же сопряжённым с риском нанести вред как костюму, так и актёру в нём

Честь управлять Робби выпала Фрэнку Парро, статисту ростом около 160 см. На костюм ушло примерно 800 метров проводки, которая была проложена максимально безопасным для актёра образом. Костюм состоял из трёх частей; сначала актёр залезал в нижнюю часть, затем на него водружали робогрудь с руками и только в конце венчали конструкцию головой. Детали под стеклянным куполом вертелись, мигали и сверкали — для управления каждой деталью был отдельный тумблер на специальной панели. Когда все они оказывались включены, на съёмочной площадке

Марвин Миллер, обладатель глубокого баритона, и подарил голос Робби. Но в титрах его имени нет



Gabor Rona / CBS





Роботам тоже нужно отдыхать: на этом фото 1956 года Робби проматывает гонорары в Лас-Вегасе

царил невообразимый шум от работающих механизмов. Актёры надрывно выкрикивали свои реплики, так что все сцены с участием Робби приходилось переозвучивать.

Сам Робби тоже был не прочь поболтать. Знаменитый роскошный голос ему подарил Марвин Миллер, актёр с огромным опытом работы на радио. Рот роботу заменяла сложная конструкция из неоновых ртутных трубок. Когда актёр озвучивал в специальный микрофон, трубки мигали в такт репликам. «Рот» также был своеобразным забралом, через которое актёр мог смотреть и дышать. А чтобы в кадре

На афише «Невидимого мальчика» имя Робби написано САМЫМИ БОЛЬШИМИ БУКВАМИ



Роботов на киноэкранах публика видела и раньше. Уникальность Робби в том, что назло плеяде металлических убийц он оказался добрым роботом

за мигающими лампами не мелькало потное лицо Фрэнка, его закрашивали чёрной краской.

Робби был способен поворачивать голову на 45° в обе стороны (даже у Бэтмена не все костюмы позволяют такие вольности), двигать руками и ходить. С последним, правда, возникали проблемы: центр тяжести всей конструкции находился слишком высоко, а Фрэнк Парро временами являлся на работу нетрезвым. В первой же сцене появления Робби, в которой он выходил из машины, перебравший martini актёр внутри костюма потерял равновесие и начал заваливаться вперёд. Вся съёмочная группа кинулась на помощь — Фрэнка и Робби вовремя поймали и спасли, а сцену позже отсняли с мастером по реквизиту Фрэнка Карпенгером. Даже если не учитывать уникальность и колоссальную стоимость Робби, падение лицом в стеклянные ртутные трубки не закончилось бы для Парро хорошо. Падение назад было ничем не лучше — в этом случае актёр рисковал сломать себе шею.

Актриса Энн Фрэнсис вспоминает, что Робби считался главным сокровищем «Запретной планеты» — остальные участники съёмочного процесса терялись в тени этого чуда техники. К счастью, роботы не страдают звёздной болезнью, и после успеха своего первого фильма Робби начал работать как проклятый.

Вкалывают роботы

Знаменитый робот был очень дорог аудитории и слишком дорог в пересчёте на деньги, чтобы запереть его на складе реквизита MGM. Студия провернула гениальный ход: Робби начали продвигать как настоящего актёра. В титрах «Запретной планеты» не было имён Фрэнка Парро и Марвина Миллера, там гордо красовался Robby The Robot. Во всех последующих проектах Робби его неизменно указывали как члена актёрского состава. Он участвовал

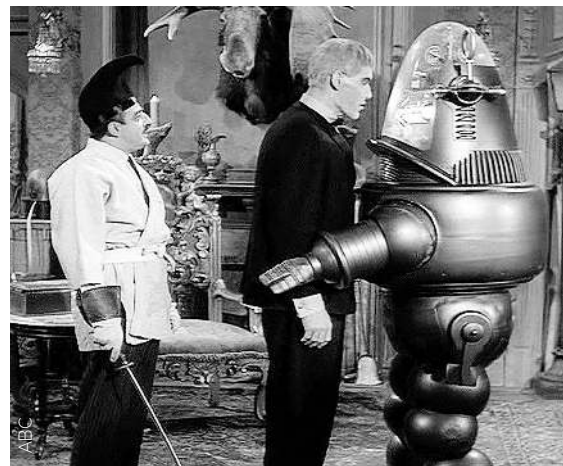


Создатель «Сумеречной зоны» Род Серлинг и Робби с новой головой, сделанной для эпизода под названием «Дядя Саймон»

в телешоу и промокампаниях, а вскоре появились и новые фильмы с его участием. Важно понимать, что он чаще всего не играл самого себя, а выступал в роли других киношных персонажей. Нельзя представить, скажем, ВАЛЛ-И в роли Бендера из «Футурамы» или Т-800, играющего Марвина из «Автостопом по галактике», — их внешность и характеры буквально спаяны с их героями. А вот Робби это оказалось по силам.

Вторым фильмом с участием необычного актёра стал «Невидимый мальчик» 1957 года. Это был своеобразный сиквел «Запретной планеты», сценарий которого будто писал восторженный десятилетний фанат Робби. Главным героем, мальчик Тимми, находит в лаборатории отца старого робота. Робот, между прочим, прибыл с Земли будущего, куда попал после той самой экспедиции на Альта-ир IV. В результате махинаций Тимми

Ларч из «Семейки Аддамс» крайне обеспокоен автоматизацией труда





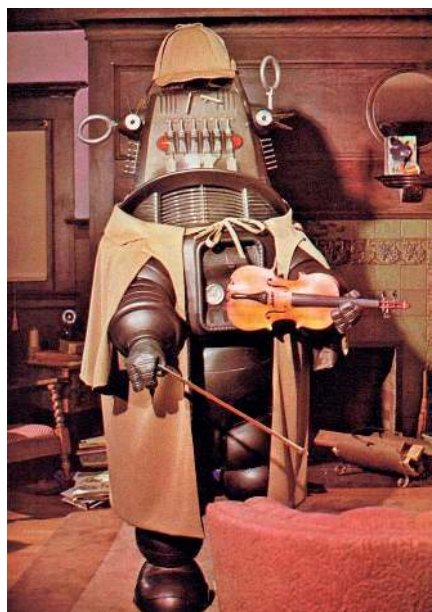
Сериал «Колумбо», пожалуй, последнее телешоу, в котором ожидаешь увидеть Робби

с суперкомпьютером Робби (это, конечно, оказывается он) оживает.

Теперь у мальчика есть отличный товарищ для игр! Вот только занудный робот наотрез отказывается подвергать друга опасности. «Какое же веселье без членовредительства», — думает Тимми и отключает у Робби необходимость соблюдать законы робототехники. Это приводит к роковым последствиям, с которыми и борются герои весь остаток «Невидимого мальчика». Самым роковым стало посредственное качество фильма, но публика и студия получили то, что хотели.

В дальнейшем Робби, как и многие его коллеги из плоти и крови, переключился на телевизионную карьеру, появляясь в популярных сериалах и рекламных роликах. Добродушный робот примерил амплуа опасного

Говорят, Шерлок Холмс на самом деле использовал не дедукцию, а индукцию. Робби тоже, всеми своими катушками



Don Post Studios

парня в 23-й серии 1-го сезона детективного сериала «Тонкий человек» (1958). Там он сыграл изобретение учёного-преступника, использующего своё детище как орудие убийства. В том же году Робби раскрылся как комедиант в «Шоу Гейл Сторм» (сезон 3, эпизод 14), где устроил хаос на корабле. Кажется, не было жанра, к которому он бы не приложил свою резиновую трёхпалую длань. В 1959-м робот исполнил одну из главных ролей в эпизоде драматического сериала-антологии «Театр Goodyear» (сезон 3, эпизод 7). Он воплотил машинный разум, который противостоял человеческому (всю серию играл в шахматы с мальчиком Бенни).

После небольшого простоя и появления cameo-игрушки в японском «Вторжении Нептуна» (1961) Робби вернулся на телеэкраны в юмористическом телешоу «Хэзел» (сезон 2, эпизод 2, 1962). Не будем припоминать ему нелепый фартук и блинчики — Робби, почти как Николас Кейдж, брался за *любые* роли. Шоу «Успех Доби Гиллис» продолжило развивать комедийный потенциал актёра — в 24-й серии 4-го сезона (1963) он сыграл робота, который превращал любую аудиозапись в музыкальный хит.

Подобаяющие статусу роли наши звезду чуть позже. Знаменитый сериал «Сумеречная зона», казалось, был создан для того, чтобы в нём появился один из символов научной фантастики. Он и появился — мелькнул в качестве игрушки уже во 2-й серии 1-го сезона, а во всей красе вернулся в 1963 году (сезон 5, эпизод 8). Там его «загримировали»: внутренние механизмы стеклянного купола для съёмок заменили среднестатистической робоголовой. Роли злодеев давались ему лучше прочих — он мастерски перевоплотился в робота, который постепенно перенимал зловещую личность умершего хозяина. В 33-м эпизоде того же сезона он предстал уже в классическом облике. Серия поднимала тему технического прогресса и автоматизации труда, в результате которой главного героя, бездушного директора фабрики, заменили на Робби.

Подъём карьеры продолжился в 1966-м участием в «Семейке Аддамс» (сезон 2, эпизод 27) в качестве



В «Морке и Минди» персонаж Робина Уильямса помог раскрыть в Робби человеческую сторону

приглашённой звезды. Мортиша Аддамс решает, что дворецкий Ларч слишком много работает, и Гомес создаёт робота ему в помощь. Ларч беспокоится, что автомат отнимет у него работу, но совершенно зря: искусственный дворецкий справляется с обязанностями из рук вон плохо. Одно cameo спустя («Пропал один из наших шпионов», 1966) Робби наняли в сериал о семье космических колонистов Робинсонов «Затерянные в космосе» (сезон 1, эпизоды 19–20). Там он вновь встретился с одним из своих отцов: Роберт Киношита отвечал за создание для сериала нового робота с нетривиальным именем Робот. Робби досталась роль зловещего Роботоида (в именах определённо прослеживается какая-то закономерность), который плевать хотел на законы Азимова, а ещё намеревался поработить главных героев. Это намерение осуществилось чуть позже, в 1-й серии 3-го сезона (1967), где он сыграл тюремщика, охраняющего семью Робинсонов.

Следующей ролью трудолюбивый робот доказал, что способен разрушать не только жанровые, но и гендерные стереотипы. Шоу The Banana Splits Adventure Hour (сезон 1, эпизод 11, 1968) от студии Hanna-Barbera совмещало живых актёров и анимацию. Здесь Робби снял стеклянный купол, сделал дерзкую пластику и выступил в роли роботессы Милдред. Периодически Робби не гнушался и съёмками в рекламных роликах — счета

В 1999 году внимательные зрители заметили Робби в фильме «Звёздные войны: Эпизод 1 — Скрытая угроза», в магазине запчастей Уотто



за ремонт сами себя не оплатят. В рекламе супермягкой туалетной бумаги Charmin Робби исполнил роль робота Squeeze-ах. Там он выполнял важнейшую миссию: не давал покупателям в магазине тискать нежные рулоны.

Если вы не видели 6-ю серию 3-го сезона детективного сериала «Колумбо» (1974) о сыщике в потёртом плаще, вас ждёт сюрприз: Робби появился и там. На этот раз ему заменили нижнюю половину туловища и вновь сделали соучастником убийства. Чуть позже руководству MGM взбрело в голову, что хорошей идеей будет сделать детектива из самого Робби.

В 1975 году для ABC сняли пилот сериала «Робот Холмс, Ватсон и я», в котором НФ-звезда раскрывала бы тайны и расследовала убийства. К огромнейшему сожалению фанатов (и нашему тоже), пилот с треском провалился, а сериал так и не запустили.

В дальнейшем Робби снялся в эпизоде «Бульвара Голливуд» (1976) и получил несколько небольших фантастических ролей: робота-исследователя Альфи в «Ковчеге II» (сезон 1, эпизод 4, 1976), робота-циклопа в «Космической академии» (сезон 1, эпизод 12, 1977) и классического злодея в «Проекте Н. Л. О.» (сезон 1, эпизод 10, 1978). Слава уже позволяла Робби играть самого себя, что он и сделал в сериале «Чудо-женщина», появившись в роли приглашённой звезды на фантастическом фестивале (сезон 3, эпизод 14, 1979).

Опытному актёру было не впервой делить экран с другими яркими звёздами. В сериале «Морк и Минди» (сезон 2, эпизод 5, 1979) он завёл трогательную дружбу с инопланетянином Морком, роль которого исполнил чудесный Робин Уильямс. Здесь за голос Робби отвечала ещё одна знаменитость, британец Родди Макдауэлл («Клеопатра», «Планета

Вы только посмотрите, какую крутую шляпу этот робот носил в «Гремлинах»



В этой серии «Теории Большого взрыва» зашкаливает количество научно-фантастических артефактов

обезьян»). После cameo в комедийном шоу Pink Lady (сезон 1, серия 5, 1980) и мультфильме «Тяжёлый металл» (1981), где он подарил свою внешность продавцу хот-догов, Робби наконец попробовал себя в жанре романтической комедии. Держите чепчики: став частью любовного треугольника в «Лодке любви» (сезон 6, эпизод 12, 1982), он покорял не умы, а сердца.

В Голливуде не было (и до сих пор нет) профсоюза для роботов, поэтому Робби продолжили эксплуатировать. Мелькнув в «Правдоподобных историях, часть 3» (1983), он снялся в ностальгическом cameo в фильме «Гремлины» (1984). Причём, появляясь в кадре, он произносит не случайные фразы, а реплики из «Запретной планеты». После ещё двух мимолётных ролей в фильмах «Черри 2000» (1987) с Мелани Гриффит и «Земные девушки легко доступны» (1988) он пропал с экранов на целых 11 лет.

Старый, но не бесполезный

Знаменитости такого уровня не исчезают бесследно — в 1999 году внимательные зрители заметили Робби в фильме «Звёздные войны: Эпизод 1 — Скрытая угроза», в магазине запчастей Уотто. С учётом того, скольким «Звёздные войны» обязаны Робби, cameo могло бы быть и посерьёзнее. Следующим появлением на большом экране пожилая звезда обязана фильму «Луни Тюнз: Снова в деле» (2003) — там он расхаживает по Зоне 52, одним своим видом усиливая фантастичность локации.

Казалось бы, 2000-е — не лучшее время для очевидно винтажного

робота, тем не менее Робби приглашали в телешоу ещё дважды. В 2005 году ему посчастливилось сыграть с Памелой Андерсон и Кристофером Ллойдом в сериале «Блондинка в книжной лавке». В 4-й серии 1-го сезона (2005) он выступил в роли зловещего робота из NASA (было бы круто, если бы инженеры оттуда взяли и построили такого на самом деле). Ну и, конечно, все знакомы с сериалом, который славится обилием приглашённых звёзд из старых фантастических фильмов. В «Теории Большого взрыва» (сезон 8, эпизод 7, 2014) Робби скромно стоит в ряду других предметов коллекции одного из героев серии.

С таким внушительным послужным списком влияние знаменитого робота на культуру не могло ограничиться только малыми и большими экранами. Его безошибочно узнаваемый силуэт мелькал перед вашими глазами чаще, чем вы помните. Серия видеоигр Fallout славит ретро-футуристическим антуражем, отсылающим к Америке

Протектроны в серии игр Fallout — не очередная роль Робби, а уважительный оммаж





D. J. Shin [CC BY-SA 3.0]



Робби от компании Osaka Tin Toy Institute — одна из самых качественных и детализированных мини-версий

1950-х. Поэтому в этой вселенной максимально уместно смотрятся ретроботы протектроны от компании «РобКо». Дизайн протектрона хоть и не копирует облик Робби до мельчайших деталей, но очевидно вдохновлён именно нашим героем. В этой же серии игр обитает ещё один отпрыск Робби — киборг Робомозг, до боли знакомая стиральная машина с гофрированными руками. Он в очередной раз подтверждает, что подобный внешний вид уже стал обязательным компонентом дизайна роботов этой эпохи.

Оммажи в Fallout — не единственный способ поиграть с образом Робби. Игрушечные роботы с характерными шлемами были запущены в продажу уже в конце 1950-х. На волне бешеной популярности «Запретной планеты» многие из них выпускались не по официальной лицензии. Японские производители игрушек Nomura Toy Company и Yoshiya Company придумывали разные версии Робби: Mechanical Moon Robot, Planet Robot, Moon Explorer — под его пластиковый купол даже засунули человеческое лицо. Эти игрушки до сих пор остаются желанной добычей для коллекционеров.

Но мечты некоторых людей были больше: они хотели иметь дома целого Робби.

Режиссёр Уильям Мэлоун, который приложил руку к «Байкам из склепа» и «Мастерам ужасов», — владелец крупнейшей коллекции всего, что касается «Запретной планеты». Ещё в 1973 году он построил

первую реплику Робби. Вторую реплику в 1974 году сделал историк кино Фред Бартон. Эти два замечательных человека буквально спасли настоящего Робби от гибели.

Дело в том, что оригинальный костюм, тяжёлый и хрупкий от времени, не участвовал в съёмках с 1971 года. Он был продан Джиму Брукеру, владельцу калифорнийского музея Movieworld — Cars of the Stars. Там не особо следили за его сохранностью, так что Робби быстро пришёл в плачевное состояние. Фреда Бартона наняли для починки — для этого он раздобыл в MGM оригинальные запасные детали. Это помогло, но ненадолго, и к закрытию музея в 1980 году Робби практически не подлежал ремонту.

Его купил Уильям Мэлоун, которому тоже удалось получить детали от MGM, и Робби на много лет обрёл покой, оставаясь в коллекции режиссёра. В 2004 году Робби удостоился включения в Зал славы роботов в Питтсбурге. 21 ноября 2017 года его продали на аукционе, который проходил в «Бонхамс», одном из самых влиятельных аукционных домов Британии. Неизвестный покупатель приобрёл Робби за 5,375 миллиона долларов, в результате чего тот снова стал самым дорогим предметом рекевизита, на этот раз — из когда-либо проданных.

Вы тоже можете купить себе копию Робби — Фред Бартон до сих пор изготавливает реплики в размере 1:1. На сайте therobotman.com такая обойдётся не в пять миллионов, а в скромные 28–39 тысяч долларов.

Gage Skidmore [CC BY-SA 2.0]



Историк кино Фред Бартон спас Робби от забвения и до сих пор изготавливает его реплики

Во сколько обойдётся доставка, вообразить страшно.

* * *

Неповторимый образ Робби навсегда останется в истории жанра и сердцах зрителей — мало кого из живых актёров публика любила так же трогательно и преданно. Сейчас в его карьере наступило очередное затишье, и знаменитый робот больше не мелькает в кино и телепередачах. Это не уменьшает его прежних заслуг — он и его создатели уже внесли неоценимый вклад в фантастику и кино.

Скорее всего, оригинальный Робби из 1950-х сейчас отдыхает в доме нового владельца, купаясь во внимании и WD-40. А по ночам, быть может, видит электрические сны о далёком космосе и неизведанных планетах. 📖

Один из клонов Робби стоит в библиотеке писателя Джорджа Мартина



George Martin Not a Blog





Текст: Алексей Ионов

ЧЕТВЁРТАЯ СТЕНА

Грань между персонажем и вами

Термин «четвёртая стена» родом из театра. Театральная сцена с трёх сторон ограничена декорациями, а четвёртой обращена к залу. Так что четвёртая стена — невидимая грань между актёрами и зрителями,

между вымыслом и реальностью, между миром искусства и повседневной жизнью. Термин придумал в XVIII веке французский философ Дени Дидро, но сама четвёртая стена существует с того момента, как

на подмостках была поставлена первая пьеса.

Четвёртая стена есть во всех произведениях искусства, от книг и комиксов до игр и кино. Герои не подозревают, что они вымышлены,

К слову четвёртой стены нас готовят с детства. Вот это делает Дональд Дак

К тому, что Джинни из «Аладдина» помнит события, которых ещё не было в истории, все уже привыкли. Но когда в конце картины он вот так открыто рушит стену...





не замечают четвёртую стену и действуют так, будто её не существует. Благодаря этому мы легко забываем, что смотрим фильм или читаем книгу, и вовлекаемся в сюжет. Но стоит выбить из этой стены первый кирпич, как всё начинает меняться.

Грань между сценой и залом начали ломать ещё в комедиях Аристофана. С монологами к зрителям любили обращаться персонажи Шекспира. А в современном театре, особенно в мюзиклах, снос четвёртой стены вообще поставили на поток. Кинематограф тоже не отстаёт. В этой статье мы разберём все основные варианты сноса лишних стен и попытаемся ничего при этом не сломать.

Мы живём в реальном мире!

Чаще всего четвёртая стена крепка, как форт Нокс, и заметна, как солнце полярной ночью. Иногда авторы даже специально подчёркивают, что для их героев всё происходящее реально: герои вспоминают сцены из любимых фильмов или сериалов, а в ответ звучит что-то вроде: «Да-да, только мы не в кино!»

Так можно установить в произведении границы реальности. Например, действие происходит в будущем, но герои считают, что инопланетяне существуют только в фантастике. Можно сразу сделать вывод, что в этом мире контакта с внеземными цивилизациями ещё не было. Для пушей иронии сомневаться в существовании пришельцев должны герои фильма о вторжении инопланетян. Перед самым вторжением.

О примерах из произведений часто вспоминают, чтобы противопоставить вымысел реальности. Например, когда герои пытаются совершить что-то невозможное, какой-нибудь скептик непременно на это укажет, но к его словам никто не прислушается. Затем всё получается, и скептику остаётся только признать свою ошибку. Впрочем, иногда оказывается прав и скептик. Тогда сказать «Упс, ошибся!» его оппонент сможет разве что на спиритическом сеансе. Помните парня из «Пипца» который считал, что он супергерой и может летать? Ему уже на том свете объяснили, что он ошибся фильмом Мэтью Вона и летать могут только герои «Людей Икс».

Ну и нет ничего лучше, чем с помощью такого приёма спародировать или деконструировать жанровый штамп. Взять, например, Озимандию

из культового комикса Алана Мура «Хранители». В финале он во всех подробностях рассказывает свой план, но делает это потому, что всё уже осуществлено. Поэтому в конце речи Адриан позволяет себе саркастическое замечание: «Кто я, по-вашему, злодей из комикса?» Да, Адриан, ты именно злодей из комикса, но это не мешает тебе мыслить нестандартно.

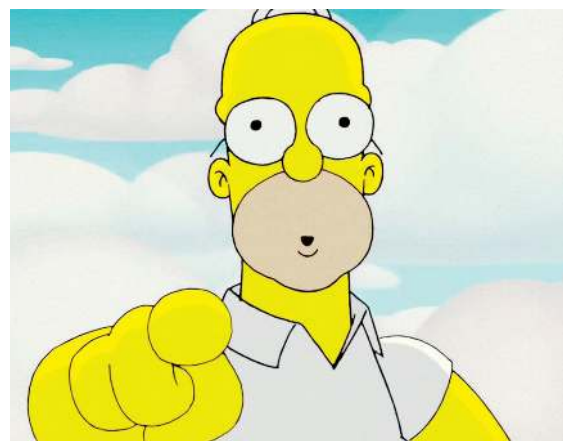
Не прислоняться

Четвёртая стена бывает настолько гибкой, что персонажи могут облокачиваться на неё, не боясь разрушить границу между вымыслом и реальностью. Причём зачастую это делают шуточки ради.

Один из излюбленных приёмов — обмануть аудиторию, сделав вид, что разрушил стену. Как правило, так делают на экране или в комиксах. Персонажи смотрят прямо в камеру и обращаются будто бы к людям по ту сторону экрана. Затем камера меняет ракурс, и становится понятно, что герои смотрят на кого-то ещё. Стена осталась целой.

Самый простой способ пошатнуть стену — это подмигнуть зрителю. В буквальном смысле. Как часто герои смотрят прямо в камеру, подмигивают вам или возводят очи горе, будто жалуясь на всю серьёзность ситуации или непроходимую глупость окружающих? В телесериалах это даже может стать фишкой одного из персонажей.

Иногда персонажи адресуют реплики не зрителю, а как бы в сторону или себе под нос. Как правило, это шутка или особо острое замечание, которого не слышат окружающие.



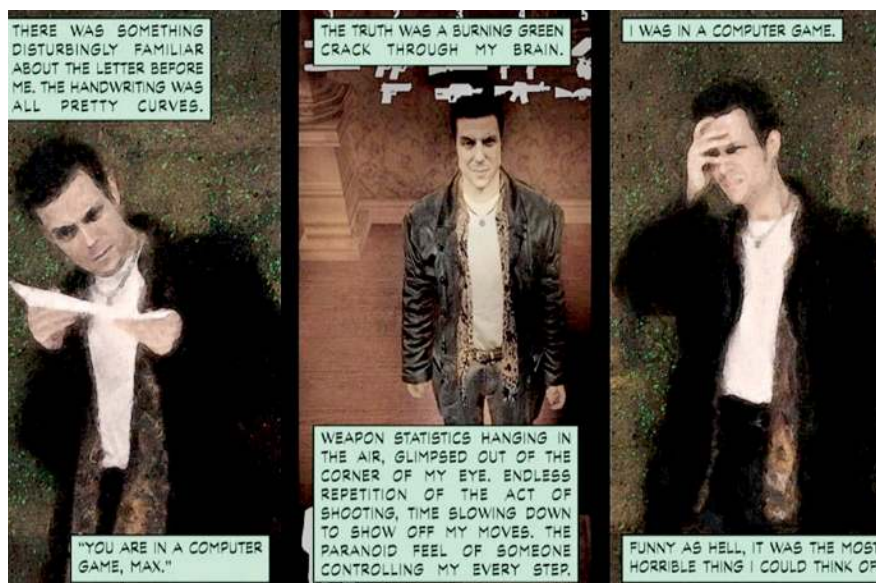
Излюбленный приём разрушителей стен — ткнуть пальцем в экран, а потом показать, что жест предназначался кому-то другому



Бонд, Джеймс Бонд.
Убил два десятка операторов с 1962 года

Или слышат — так ещё забавнее. Эта практика пришла со сцены, где герои часто разговаривают вслух сами с собой, донося до публики свои мысли и переживания.

Макс Пейн тоже догадался, что он персонаж





Стэнли, вот твой сюжет, и не вздумай сворачивать!
Стой, куда ты?



Герой Comic Zone знал, что стал героем комикса...
но на самом деле он был героем игры

Но иногда герои подчёркивают, что говорят именно с аудиторией. Например, в сериале «Карточный домик» общение главного героя со зрителями стало визитной карточкой шоу. А в британском сериале «Виртуозы» герои почти в каждой серии берут паузу, поворачиваются к зрителю и в подробностях рассказывают о тех деталях своего мошеннического плана, которые добропорядочные граждане могли не уловить. В такие моменты действие вокруг героев замирает, будто персонажи могут останавливать время.

Персонажам не обязательно обращаться прямо к зрителю, чтобы расшатать стенку-другую. Иногда достаточно произнести фразу, имеющую особый смысл в контексте, которого герой, по идее, знать не должен. К примеру, когда в «бондиане» на смену Шону Коннери пришёл Джордж Лэзенби, одной из первых фраз нового агента 007 было: «А с другим парнем такого не случалось!» Когда во второй части кинотрилогии «Властелин колец» Фарамир привозит Фродо и Сэма в Осгилиат, Сэм возмущённо произносит: «Нас вообще не должно здесь быть!» И правда, в первоисточнике этой сцены не было. А когда в первых «Людах Икс» Логан жалуется на свою новую форму, Циклоп саркастически спрашивает: «Ты бы предпочёл жёлтые лосины?» Он будто помнит, в чём Росوماха щеголял в комиксах...

В далёкой-далёкой истории

Четвёртую стену можно ломать по-разному. В некоторых историях есть рассказчик, способный общаться с героями. В других один или

несколько персонажей знают, что живут в вымышленном мире, и пользуются этим. Порой герои из «реального» мира могут попадать в вымышленный и обратно. Но в этом случае и те, кто живёт в «реальном» мире, тоже вымышлены.

Рассказчик, знакомящий зрителей с событиями фильма, — очень распространённый приём в кино и театре. Как правило, его слышит только аудитория, но порой он взаимодействует и с персонажами. Так, в «Джордже из джунглей» герои порой спорят с рассказчиком, не желая делать то, что он им предлагает. А когда во второй части заменили исполнителя главной роли и рассказчик не узнал нового актёра, персонаж сказал: «Я новый Джордж. Брендан Фрейзер студии не по карману».

Яркий пример из мира игр — The Stanley Parable, где закадровый голос указывает главному герою, Стэнли, что делать и куда идти. Игрок и персонаж вправе его приказы игнорировать, из-за чего рассказчик будет беситься, то и дело забывая про четвёртую стену. А главного героя игры Comic Zone, комиксиста Скэтча, им же придуманный злодей забрал в мир его собственных комиксов и прямо по ходу игры подрисовывал ему врагов и неприятности.

У героя, осознающего, что он вымышлен, есть ряд преимуществ перед другими. Он знаком с законами жанра, легко пользуется его условностями и ограничениями и при этом отлично себя чувствует. Только другие действующие лица относятся к подобной осведомлённости крайне подозрительно и, как правило, наотрез отказываются верить, что их выдумали, а то и записывают того, кто видит

четвёртую стену, в сумасшедшие. Недаром самые известные сокрушители четвёртой стены в комиксах — чокнутые Дэдпул и Джокер.

Стена? Какая стена?

Нужно быть безумным, чтобы поверить, что ты персонаж комикса. Нужно быть вдвойне безумным, чтобы оказаться правым. Эта черта отлично вписывается в психологические портреты обоих персонажей, и те всю пользуются свалившимися на них способностями.

Дэдпул помнит, в каком выпуске он в последний раз встречал того или

Читатели хорошо понимают Дэдпула, а вот окружающие — не очень





Джокер в играх серии Arkham издевается даже не сколько над Бэтменом, сколько над игроком

иного злодея, способен путешествовать между страницами, видит облачка своих мыслей и даже пользуется ими как оружием. Зная, на какой он странице комикса, болтливый наёмник может предположить, сколько ещё приключений ему осталось. Более того, зная, какого рода это комикс, Дэдпул легко может поменять тактику. Например, он может быть абсолютно уверен, что его не убьют на первых страницах ежемесячного именного журнала. А если и убьют, то воскресят ещё до конца номера.

Эту манеру Дэдпул перенёс из комиксов в игры, где подначивает игрока, и анимационные экранизации. И можно не сомневаться, что в новом фильме с Райаном Рейнольдсом четвёртая стена долго не устоит.

Джокер не отстаёт от коллеги и кое в чём даже его превосходит: в одном выпуске противник Бэтмена позволил себе накричать на художника. Среди фанатов существует интересная теория. Джокер так жесток именно потому, что знает: все его жертвы не существуют в реальном мире и выдуманы с одной-единственной целью — умереть. Более того, именно за жестокость его любят фанаты, и это позволяет ему продолжать существование.

О своей вымышленности в восьмидесятые годы знала и Женщина-Халк. Её постоянные перепалки с автором Джимом Бирном стали одной из фишек серии, а четвёртая стена обрушивалась несколько раз за выпуск. И если в поведении

Джокера и Дэдпула винили безумие, то в этом случае всё дело было в облучении радиацией. Впрочем, постоянно выезжать на одной и той же шутке нельзя, и в последние годы Женщина-Халк всё реже и реже вспоминает, что она героиня комиксов.

Порой персонажи, знающие, что они часть истории, могут обращаться к автору или аудитории за помощью. Вспомните любой детский новогодний утренник, на котором Дедушка Мороз просил зрителей дружно позвать Снегурочку или хором крикнуть: «Ёлочка, гори!» В современном

театре актёры нередко сидят среди зрителей, клячат у аудитории деньги или прячутся среди рядов от других персонажей.

Это работает и вне театра. В цикле «Тёмная башня» герои пару раз встречаются самого Стивена Кинга, а в ранних выпусках «Фантастической четвёрки» Рид Ричардс и Сью Шторм забегали на огонёк к Стиву Ли и Ларри Либери. В неожиданном виде помощь из-за четвёртой стены пришла к героям фильма «Монти Пайтон и Священный Грааль». В одной из сцен за героями

Женщина-Халк никогда не ладила со своим сценаристом



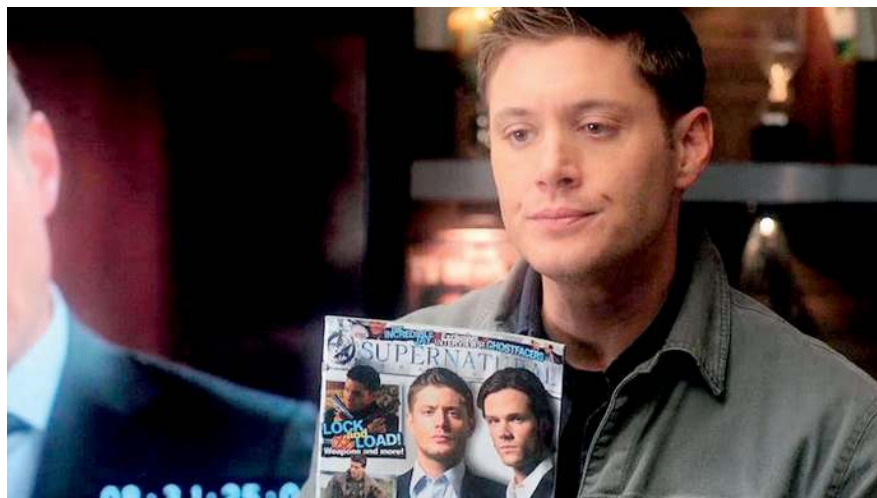


Любой знаток жанра при виде подобного зрелища поймёт, что наткнулся на двух маньяков... и в 99 случаях из 100 будет прав

гоняется ужасный монстр, который внезапно исчезает, потому что художника-аниматора свалил сердечный приступ.

В некоторых произведениях четвёртую стену ломают так часто, что её с тем же успехом можно было и вовсе не возводить. Сюда можно

Герои «Сверхъестественного» живут в мире, где есть сериал «Сверхъестественное»



В «Людах в красном» героям тяжело даётся осознание, что они вымышлены. А в «Скотте Пилигриме» это само собой разумеется



отнести комикс «Скотт Пилигрим», герои которого постоянно ссылаются на предыдущие выпуски, общаются с читателями напрямую и советуют другим персонажам перечитать первый номер.

Знаток жанра

Героев, которые в курсе, что они вымышлены, не стоит путать с героями, которые догадываются о том, в какого рода историю попали, но всё ещё считают, что находятся в реальном мире. Вспомним, например, писателя-детективщика Ричарда Касла из одноимённого сериала. Он подходит к каждому делу так, будто преступление произошло на страницах одной из его книг и к нему применимы законы детективных историй.

Но чаще всего знатоки жанра появляются в слэшерах и молодёжных ужастиках. Они раньше всех понимают, что попали в переплёт, предупреждают друзей о главных опасностях и стараются предостеречь от глупостей. Они знают, что нельзя бродить в одиночку, говорить с загадочными незнакомцами, гулять по мрачным аллеям, идти на источник странных звуков, заниматься сексом в заброшенном доме и так далее.

К сожалению, подобные всезнайки забывают о другом штампе: умник никогда ничего не добивается и погибает первым. И правильно делает! Какой смысл следить за историей, персонажи которой уже в самом начале понимают, что им грозит? Да они просто сбегут в безопасное место при первом удобном случае, и никакой истории не получится!



Персонажи смотрят фильм, где персонажи смотрят фильм, где персонажи смотрят фильм... а-а-а, Мэл Брукс, прекрати!



Парадокс знаменитости: в мире «Последнего героя боевика» нет актёра Шварценеггера, поэтому Терминатора сыграл Сталлоне

Во имя деконструкции и интриги знаток жанра обязан умереть либо от самой очевидной опасности, либо от наиболее изощрённой. В первом случае нам дают понять, что никто не застрахован от ошибки. Если уж главный эксперт сыграл в ящик, другим героям и подавно не избегать подобной участи. Во втором случае сценаристы намекают, что сами штампов не терпят и найдут способ удивить даже самого искушённого фаната.

Иногда знание жанра и вовсе может обернуться против героя. Например, в комедии «Убойные каникулы» (в девичестве «Такер и Дейл против зла») кучка выбравшихся на природу подростков принимает главных героев, Такера и Дейла, за парочку маньяков, хотя друзья всего лишь собирались порыбачить. Пытаясь избавиться от несуществующих маньяков, подростки погибают, а один из них и вовсе сходит с ума.

Мы здесь стены ломаем!

Четвёртую стену рушат с разными целями. В классическом театре это делали, чтобы вовлечь зрителей в происходящее, заставить поверить, что их действия могут повлиять на сюжет. В детских спектаклях маленькие зрители предупреждают героев об опасности, подсказывают, куда делись злодеи, и всячески стараются помочь.

В кино же четвёртую стену обычно ломают с противоположной целью — напомнить зрителям, что они всё-таки в кино. Неудивительно, что чаще всего стены разрушают в комедиях или пародиях. Мастер этого дела — режиссёр Мел Брукс. В одной из сцен его картины «Робин Гуд: Мужчины в трико» персонажи

сверяются со сценарием, чтобы решить спорный момент. А в «Космических яйцах» Лорд Шлем узнаёт, где искать сбежавших героев, с помощью пиратской видеокассеты с самими «Космическими яйцами».

Впрочем, снос четвёртой стены подходит и для драматических целей. Каково это — узнать, что тебя на самом деле нет, твоя жизнь выдумана не особо талантливыми сценаристами на потеху публике, а все твои достижения и потери — лишь строчки сценария? Одна мысль об этом пробирает до мурашек, а каково с этим жить? Подобным приёмом любил пользоваться Грант Моррисон в комиксах Animal Man — он подвёл к подобному осознанию почти всех персонажей серии.


Как правило, герои не очень хорошо реагируют на подобные известия. Детектив Джейк Слейтер из «Последнего героя боевика» не обрадовался, узнав, что его сын погиб, а его самого преследуют кошмары лишь потому, что сценаристы захотели выдать из зрителя лишнюю слезу. А герои романа Джона Скальци «Люди в красном», узнав, что живут в телесериале, лично заявили в реальный мир высказать своим создателям недовольство убогими сюжетами и постоянными смертями.

Некоторые персонажи, узнав о своей нереальности, идут вразнос. Мы уже писали, что Джокер, вероятно, пытается отвечать ожиданиям читателей. А один из персонажей фильма «Забавные игры» Михаэля Ханеке открыто признаётся, что убивает людей только ради собравшейся в зале аудитории. И ведь он прав! Спрос рождает предложение, и многочисленные

слэшеры, фильмы ужасов и жестокие злодеи в комиксах по-прежнему живы только потому, что публике это нравится.

Временами герои пытаются бороться за свои права и отказываются делать то, чего от них требует создатель. Иногда это проявление их свободной воли, но если создатели хотят окончательно добить персонажей, то дают понять, что даже мысли о бунте посетили их головы только потому, что так захотел автор. А значит, персонажи остаются его безвольными рабами. Очень жестоко.

* * *

Разрушение четвёртой стены — интересный приём, если использовать его в меру. В противном случае он очень быстро обесценится. Например, если эти строчки снова написать от лица Дэдпула, то будет уже не так смешно, как в первый раз... 

Что значит «не так смешно»? Да что ты понимаешь в юморе? Учись у знакоков!

Короче, ребятки, всё хорошо в меру, и разрушение стенок тоже. Тут главное, чтобы у автора руки росли из того места. Но, если подумать, эти слова применимы не только к разрушению какой-то там стены, а вообще ко всей жизни. Правда же? Чмоки!



Текст: Алексей Ионов

САМЫЙ ЗВЁЗДНЫЙ

Star Wars против Star Trek

«Звёздные войны» и «Звёздный путь». Две культовые космические вселенные, оставившие огромный след в фантастике. У каждой из них есть огромный фэндом, запутанная внутренняя хронология и множество произведений, включая высокобюджетные фильмы. Но какой мир важнее для фантастики? Пристегните ремни, нас ждёт самая эпическая битва в истории журнала!





Популярность и прибыльность

Можно, для начала, сравнить, какая сага популярнее. Но как измерить многомиллионные армии фанатов? Проще всего взглянуть на доходы, хотя это и не совсем честно, поскольку «Стартрек» начинался как сериал. Но с тех пор по миру Джина Родденберри вышло вдвое больше фильмов, чем по «Звёздным войнам». А кассовые сборы куда выше у детища Джорджа Лукаса. Семь эпизодов саги заработали свыше шести миллиардов долларов, а «Стартрек» — чуть больше миллиарда. А если учесть продажи лицензионных продуктов, разрыв будет катастрофическим. В каждом детском магазине есть фигурки героев и кораблей из «Звёздных войн». Книжки, комиксы и игры по ним куда популярнее, чем по «Стартреку».

Всё дело в том, что детище Джорджа Лукаса изначально рассчитано на массовую аудиторию. Основная тема «Звёздных войн» — противостояние света и тьмы — ясна и младенцу. А заложенные в «Звёздный путь» идеи гуманизма и равноправия способен понять даже не каждый взрослый. Да и кое-каких научных познаний «Стартрек» требует больше.

«Треки» относятся к этому отличию с некоторой долей снобизма — они считают «Стартрек» элитарной фантастикой по сравнению с «попкорновыми» «Звёздными войнами». А вот владельцам франшизы эта ситуация начала надоедать, поэтому перезапущенная Джей Джей Абрамсом серия по духу вышла близкой к детищу Лукаса.

Джин Родденберри и Джордж Лукас, создатели двух вселенных



Star Trek Star Wars 0:1

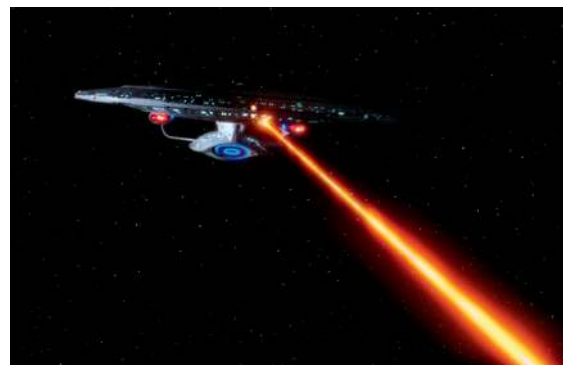
«Звёздные войны» пока что куда популярнее и прибыльнее. Это понимают даже владельцы «Стартрека», отсюда и попытка обновить франшизу. Попытка удачная, но до успеха «Звёздных войн» новому «Стартреку» ещё далеко.

Технологии и корабли

На первый взгляд многие технологии «Стартрека» выглядят старомодными и по нынешним меркам, что уж говорить о XXIII столетии. А в далёкой галактике джедаи пользуются световыми мечами, а Звёзды смерти взрывают планеты. Но стоит присмотреться поближе, и картина кардинально меняется.

В мире «Звёздных войн» в принципе отсутствует прогресс — технологии не меняются веками. Световые мечи, бластеры, дроиды и гипердвигатели существовали в таком же виде за тысячи лет до рождения Люка Скайуокера. Легко спутать республиканского солдата из игры The Old Republic с клоном времён Войн клонов, а линкор ситхов со звёздным разрушителем имперского флота. Эволюции подвержены разве что световые мечи — на заре ордена джедаям приходилось таскать целую трансформаторную будку, соединённую с рукояткой толстым проводом, пока кто-то не додумался до батареек. Да и этому «нововведению» уже тысячи лет.

Более того, застой в какой-то момент сменился регрессом. Техника времён Войн клонов кажется продвинутой по сравнению с оборудованием эры Восстания. Исключение — имперский флот, но и тут изменения разве что в размерах кораблей: первые звёздные разрушители были чуть больше километра длиной, а флагман Дарта Вейдера «Палач» малость не дотянул до двадцати. Похоже, девиз имперских конструкторов — «Если что-то получилось, отгрохай то же самое в разы больше». Но настоящий застой поджидал галактику после победы над Империей. Взгляните, на чём летают герои «Пробуждения Силы», и найдите десять отличий с техникой из оригинальной трилогии. Возможно, Первый орден потратил свои ресурсы на строительство базы Старкиллер,



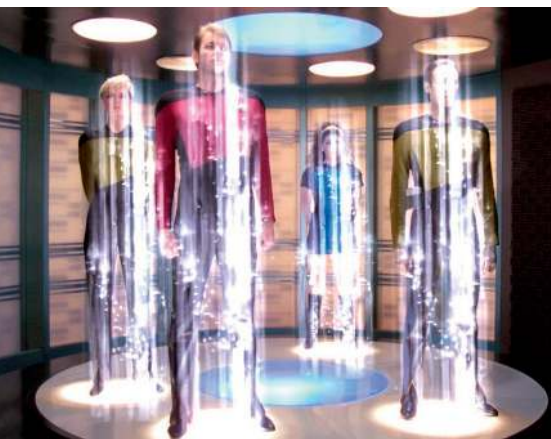
«Энтерпрайз» — исследовательский корабль, но задал бы жару даже звёздному разрушителю



«Тысячелетний сокол» в бою с кораблём из «Стартрека» мог бы разве что удрать

но и тут промашка вышла — база погибла так же легко, как и обе Звёзды смерти! Интересно, они там успевают выплачивать кредиты за строительство этих штук?

А в мире «Стартрека» прогресс не стоит на месте. По мере развития вселенной мы наблюдаем за эволюцией технологий. Пожалуй, инженеры Звёздного флота со времён Кирка не исправили лишь один недостаток — на мостике «Энтерпрайза» всё искрит и взрывается при любой нештатной ситуации. Многие технологии «Стартрека» превосходят аналоги из «Звёздных войн». В обеих вселенных умеют путешествовать со сверхсветовой



В «Стартреке» есть телепортация.
В «Звёздных войнах» ею и не пахнет

скоростью, но только в Федерации открыли телепортацию, а республиканцы и имперцы вынуждены трястись в челноках. Огромный разрыв наблюдается в медицине — доктора Звёздного флота способны до конца эпизода поставить пациента на ноги так, чтобы к следующей серии он был как огурчик. Они подарили Джорджи Ла Форжу зрение и могли бы пришить Скайуокерам их отрубленные конечности. И уж точно в госпиталях Звёздного флота не бывало, чтобы пациентка скончалась просто потому, что потеряла волю к жизни.

Последняя надежда далёкой галактики — сравнение кораблей. Разве имперский флот с его Звёздами смерти не должен в пух и прах разнести Звёздный? Не тут-то было! Звезду смерти смог уничтожить даже фермер на истребителе, а уж Звёздному флоту ничего не стоит телепортировать на борт станции группу захвата. Линейные корабли Империи уступают звездолётам Федерации в манёвренности и дальностью — «Энтерпрайз» способен стрелять в варп-прыжке по цели, находящейся в миллионах километров. А звёздным разрушителям приходится сближаться с противником чуть ли не вплотную, да и тут каноны умудряются мазать.

Star Trek Star Wars 1:1

Световые шашки, гигантские лазеры и гипердвигатели — это круто, но когда в одном мире за несколько тысяч лет не изобретают ничего нового, а в другом творят чудеса, победитель очевиден.

Масштабы и разнообразие

Основная задача звездолёта «Энтерпрайз» — поиски новых планет и форм жизни. Его экипаж постоянно посещает неизвестные миры и знакомится с невиданными расами. Тем же занимается команда «Вояджера» в одноимённом сериале. И это позволяет показать богатство и глубину вселенной «Стартрека». Но большинство планет служат лишь декорациями и не так уж сильно отличаются друг от друга. По-настоящему запоминающихся миров не так много: кроме Кроноса, Вулкана да Ромула можно вспомнить разве что Баджор из «Глубокого космоса 9».

Вселенную «Стартрека» населяют миллионы рас, но значимые можно пересчитать по пальцам: вулканцы, ромулане, клингоны, борги. И большинство из них подозрительно похожи на людей, надевших резиновые уши или раскрашенных в необычный цвет. Причина кроется в старости и маленьком бюджете оригинального сериала, который задал тон всей франшизе. Только с перезапуском и приходом современной графики создатели «Стартрека» смогли дать волю фантазии. В третьем фильме, «Стартрек: Бесконечность», действие наконец развернётся в глубоком космосе и на далёкой планете, населённой странными существами.

В оригинальной трилогии «Звёздные войны» тоже были не так уж богаты необычными планетами. Татуин, Хот, Дагоба, Эндор. Планета-пустыня, планета — ледяная пустыня, планета-болото,



Одни и те же скалы Васкез в Калифорнии сыграли роль многих планет «Стартрека», включая Вулкан

планета — калифорнийский лес. Единственное исключение из правила — Беспин с его великолепным облачным городом. Но, как ни относиться к приквелам, именно в них Лукас показал разнообразие своего мира. Десятки различных планет, десятки рас. Планета-город Корускант, пасторальная Набу с её классической архитектурой и подводными городами гунганов, огненный Мустафар, города-мосты Кейто-Неймодии, вечно дождливая и затопленная Камино, джунгли Кашиика и Фелуции — от всего этого захватывает дух. И везде живут удивительные создания, от мохнатых вуки и эвоков до утончённых каминоанцев и похожих на огромных слизняков хаттов.

А ведь была ещё и Расширенная вселенная — сотни планет и рас, тысячи персонажей, десятки историй. В мозаике, сложенной фантазией Джорджа Лукаса и авторов

В мире «Стартрека» инопланетные расы уж очень похожи на людей





Народы и планеты «Звёздных войн» гораздо разнообразнее

«Легенд», у каждого кусочка, у каждого камушка была предыстория и биография. Правда, есть одно «но»: в седьмом эпизоде место действия вновь сжалось до пары окраинных мирков. Но давайте надеяться, что это временно.

Star Trek Star Wars 1:2

«Энтерпрайз» посетил сотни планет, но они в основном населены едва отличающимися друг от друга гуманоидами. А в далёкой галактике с первых же кадров чувствуется её размах и многообразие.

Персонажи

Обе франшизы могут похвастать незабываемыми персонажами. «Стартрек» подарил нам три культовых экипажа космических кораблей.

Во вселенной Родденберри есть лихой капитан Кирк, рассудительный Спок, трогательный андроид Дейта, сдержанный клингон Ворф и знаменитый своим фейспалмом капитан Пикар. Но персонажи «Звёздных войн», пожалуй, ещё ярче и разнообразнее героев «Стартрека». На счету этой саги — обаятельный контрабандист Хан Соло, мудрый Оби-Ван, эксцентричный Йода, милый Чубакка и смешные дроиды.

И это только в фильмах. Если заглянуть в «Легенды», там нас ждёт целая россыпь персонажей, по популярности не уступающих даже героям фильмов. Гениальный и благородный гранд-адмирал Траун, которого фанаты по-прежнему мечтают увидеть на экране (и, похоже, этой осенью их надежды сбудутся в третьем сезоне мультсериала «Повстанцы»), жена Люка Мара Джейд, brave пилоты повстанческих истребителей во главе с Веджем Антиллесом (не раскрытый на экране персонаж обрёл поистине культовый статус с выходом книжной серии X-Wing), неоднозначный джедай Реван... Этот список можно



Дарт Вейдер — живое доказательство роли личности в истории. Был не в духе — разрушил Республику, передумал — развалил Империю

Спок — пожалуй, самый культовый персонаж «Стартрека»



В обеих вселенных есть яркие образы пришельцев и роботов, но чисто визуально они интереснее в «Звёздных войнах»





продолжать бесконечно долго. Много ли персонажей из книг, комиксов и видеоигр по «Стартреку» способно похвастаться такой славой?

И, конечно же, «Звёздные войны» опережают своего конкурента по качеству представленных на экране злодеев. «Стартреку» никогда не везло со злодеями, как в оригинале, так и в перезапуске, где весь первый фильм Звёздный флот пытался победить взбесившегося шахтёра. Пожалуй, единственный злодей «Стартрека», достойный отдельного упоминания, — это Хан Нуньен Сингх, причём именно оригинальный, в исполнении Рикардо Монтальбана. При всём уважении к Бенедикту Камбербэтчу, это сравнение он проигрывает. Но даже оригинальный Хан бледнеет на фоне самого культового кинозлодея всех времён — Дарта Вейдера. Его чёрные доспехи, брутальный метод командования и фирменное дыхание стали наиболее узнаваемыми фишками далёкой-далёкой галактики.

Да и значение каждого персонажа для вселенной в «Звёздных войнах» заметно выше. Всех успехов экипаж «Энтерпрайза» добивался только вместе. Из капитанов Звёздного флота разве что Джонатан Арчер вошёл в историю, подписавшись от Земли под хартией о создании Федерации Объединённых планет. А в «Звёздных войнах» история творится отдельными личностями. Реван, Дарт Бейн, Палпатин, Энакин и Люк Скайуокеры — поступки всех этих персонажей влияли на всю галактику.

Star Trek Star Wars 1:3

Хотя харизматичные и обаятельные герои встречаются в обоих мирах, в «Звёздных войнах» их больше, персонажи ярче и разнообразнее. А ещё в далёкой галактике есть Дарт Вейдер. Что ещё надо для победы в этом раунде?

Общество

В далёкой галактике хорошо быть личностью, вершащей историю. Но как быть всем остальным? В какой вселенной лучше живётся обычным людям? Здесь далёкой-далёкой галактике особо нечего предложить.

Мир Джина Родденберри — это утопическое будущее, где все жители

Земли вместе работают во имя общего блага. Денежные отношения ушли на обочину, бывшие стереотипы и предрассудки забыты, вчерашние конфликты остались в прошлом. У каждого гражданина есть все шансы подняться на самый верх, были бы таланты и умения. Руководящие должности достаются тем, кто их заслуживает, а не тем, кто больше всех заплатил.

Да, в мире «Стартрека» были свои мрачные страницы, но и Евгенические войны, и Третья мировая сыграли свою роль — общество наконец-то поняло вред разрушительных конфликтов и отказалось от них. Федерация стабильно развивается и легко принимает под своё крыло всё новые и новые расы. Во времена Кирка Звёздный флот враждовал с клингонами — а во времена Пикара командер Ворф уже дослужился до начальника службы безопасности «Энтерпрайза».

А что мы видим в далёкой галактике? Империя Палпатина — авторитарное государство, основанное на страхе. Права граждан ничего не значат, повсюду царят неравенство и ксенофобия. Жители целых планет попали в немилость только из-за своего происхождения, а целые расы, например вуки, попадают в рабство! Социальная справедливость? Забудьте. Имперской военной машине ничего не стоит уничтожить целую планету за преступления её правящей семьи.

И в другие времена галактика не была лучше. Старая Республика неспроста так легко развалилась. Она погрязла в коррупции, прогнивший Сенат ничего не решал, на окраинах галактики процветало рабство, а реальная власть принадлежала или преступным картелям, или Торговой федерации. Даже джедаи не могли ничего сделать, поскольку превратились в ручных псов на поводке у канцлера. Вспомните первый эпизод. Освободил ли Квай-Гон рабов на Татуине, сделал ли что-то, чтобы облегчить их участь? Нет, он забрал одного раба и был таков.

А Новая Республика — извлекла ли она уроки из прошлого? Нет, наступила на те же грабли. Вчерашние повстанцы оказались плохими правителями. В «Легендах» Новая Республика погрязла в региональных конфликтах, проморгала вторжение захватчиков из глубин космоса и доигралась до очередной гражданской войны. Может, здесь была хотя бы справедливость? И не пахло.



Типичный сенатор Старой Республики. Лучше б он и правда оказался тайным агентом ситхов

Когда одержимый духом древнего ситха джедай Кип Даррон уничтожил всё население системы Карида, его судьбу доверили решать Люку, который помиловал ученика. Стоит ли удивляться, почему в Новой Республике не любили джедаев



Мир будущего по «Стартреку», где всех принимают как равных, — то, к чему стоит стремиться

В перезапущенном «Стартреке» мир стал чуть мрачнее, но и в нём заговорщики всегда в меньшинстве и терпят неудачу





и с охотой сдавали врагам в дни вторжения йуужань-вонгов?

А что в новом каноне? Новая Республика умудрилась развалиться и допустить очередной конфликт. Рыцари Рен перебили джедаев, Империя переродилась в Первый орден, а республиканский сенат был просто бесполезен, потому что новые сенаторы ничему не научились.

Star Trek Star Wars 2:3

В одном мире достигнуто всеобщее равенство, а личные заслуги действительно идут в счёт. В другом убийцы получают помилование, а на окраинах повсюду цветут коррупция, работорговля и организованная преступность. Выбор очевиден.

Влияние на реальный мир

Как мы уже говорили, «Звёздные войны» по известности и прибыльности превосходят «Стартрек». Тем удивительнее, что по влиянию на реальный мир детище Джина Родденберри далеко обставило своего извечного соперника.

Многие учёные и астронавты выбрали профессию под влиянием «Стартрека». На фото — Саманта Кристофоретти на МКС



Первый космический шаттл называли «Энтерпрайз» в честь угадайте чего



В шестидесятые сериал «Звёздный путь» произвёл в США настоящую революцию. Только представьте: в разгаре Холодная война, Америка только что ввязалась в войну во Вьетнаме, всего несколько лет назад отменена сегрегация чернокожих... А на экранах показывают утопическое общество будущего, где нет расовых, религиозных и гендерных предрассудков, все конфликты остались в прошлом, а американцы, русские, азиаты и инопланетяне работают вместе, будто так и надо. «Звёздный путь» появился в самый разгар космической гонки и подстегнул интерес молодёжи к науке, технике и космосу. Подростки повалили в технические колледжи и институты и превратились в техников, инженеров, программистов, изобретателей и исследователей. Сейчас «трекки» работают в NASA, Microsoft, Apple и создают наше с вами будущее.

Куда успешнее «Стартрек» оказался и в предсказании будущего. Впрочем, Лукас и не ставил перед «Звёздными войнами» задачу что-то предугадывать. А вот Родденберри совершил ряд удачных прогнозов, пусть и ошибся с датировкой. То, что выглядело футуристично в шестидесятых, в наши дни кажется обыденным. Но тогда плазменные панели, плоские мониторы, коммуникаторы и персональные компьютеры встречались только в фантастике. Более того, история помнит случаи, когда показанная



Джедаизм трудно назвать полноценной религией

в «Звёздном пути» техника вдохновляла изобретателей в реальной жизни. Подобных примеров так много, что мы несколько лет назад посвятили им статью «Энтерпрайзы, взнёсшиеся мощно».

Чем могут похвастать «Звёздные войны»? Пожалуй, их единственный достойный сравнения вклад в реальность — появление пародийной религии под названием джедаизм (и об этом мы тоже писали в февральском номере за этот год в статье «Чайника нет»). Да и то джедаизм не выдерживает сравнения с другими пародийными религиями. Величайшее проявление этой «веры» — указать «джедаев» в графе «религия» при переписи населения.

У нас первая в истории рубрики ничья! Споры между поклонниками обеих вселенных не утихают вот уже почти четыре десятка лет. Но с учётом огромных заслуг обоих миров и их создателей перед фантастикой пусть на сей раз победит крепкая гиковская дружба. 🦁

Star Trek Star Wars 3:3

Пародийная религия — это, конечно, мило. Но практическая польза от существования «Стартрека» на порядок больше.



«Матрица: Перезагрузка» (2003), Warner Bros.



Сломанный Меч в Имладрисе искать
Отныне вам суждено.
Срок наступает — Совет созвать
Сильнее Моргульских чар.
Там будет явлен зловещий знак —
Проклятье пробуждено,
И полурослик уйдёт во мрак,
Приняв на себя удар.

«Властелин колец. Братство Кольца»,
кн. 2. Пер. И. Гриншпун

Текст: Леонид Мойжес

ОДИН В ПОЛЕ ВОИН

Мотив избранничества: истoki, вариации и значение

Избранный — один из самых узнаваемых образов фантастики. Уникальный герой, которому самой судьбой суждено победить Великое Зло, фигурирует в бессчётном множестве произведений и часто провоцирует появление пародий и деконструкций. Кому-то истории об избранных нравятся, а кто-то закрывает книгу, как только сталкивается с первыми намёками на набивший оскомину сюжет. Откуда берётся это раздражение, оправдано ли оно и что избранные могут дать читателям, зрителям и игрокам?





Поводы для критики

Для начала обобщим самые распространённые претензии к сюжетам об избранных. Прежде всего таких героев часто обвиняют в том, что они обесценивают конфликт и усиливают других персонажей: победа избранного предначертана и гарантирована, а способности, мастерство и могущество, необходимые для выполнения великой миссии, обычно сами идут ему в руки. Последнюю пару лет критики часто проводят эту линию, обсуждая Пола Атрейде-са из «Дюны», который стремительно прошёл путь от изгнанника на грани смерти до лидера фрименов.

Обвиняют эти сюжеты и в том, что они лишают персонажа выбора, а читателей — интриги. Если герой не принимает самостоятельные решения, а следует заранее заданной программе, то где тут интересный внутренний конфликт и сложные коллизии?

В более «левом» сегменте интернета, особенно на Западе, мотив избранного часто критикуют и за элитизм. Произведение, где кому-то суждено величие по праву рождения, а другим предстоит глотать пыль на обочине истории, напоминает о социальном неравенстве, при котором люди получают власть и материальное благосостояние, родившись в удачной семье, нужного пола, расы или нации.

Избранным достаётся ещё и за то, что сюжеты с ними часто строятся вокруг мономифа Кэмпбелла, где в основе — призыв к приключениям, отказ от него и последующее путешествие, необходимое, чтобы взрастить истинного героя. В классическом мономифе



Аватар из «Легенды об Аанге» — своего рода классический избранный

«Аватар. Легенда об Аанге» (2005–2008), MTV Networks

путешествие заканчивается тем, что герой истребляет зло, которое нарушает устоявшийся порядок, и триумфально возвращается в привычный ему дом. По сути, получается, что самое большое благо — полное отсутствие изменений: идея понятная, но противоречивая.

Наконец, избранных ругают просто потому, что многим такие сюжеты надоели. Избранными называют главных героев множества популярных вселенных: Фродо, Люка Скайуокера, Гарри Поттера, Аанга, Нео, Цири. Сами эти вселенные, несомненно, очень успешны, но каждая из них породила множество подражателей, доводящих сюжеты оригинала до полной механизации. В итоге иногда кажется, что отказаться от образа избранного — просто хороший тон, демонстрирующий готовность выйти за рамки клише, и само это понятие обрывает негативными коннотациями.

Некоторые просто не проводят границу между этим термином

и Мэри Сью — персонажем, раздражающим своей уникальностью и неоправданной крутизной. Формально такое отождествление некорректно, но оно показательное.

В свете всего сказанного выше интересно разобраться: что это вообще за избранные такие, откуда они взялись и чем могут быть интересны?

Сложнее, чем кажется

И тут же мы сталкиваемся с тем, что избранными вообще-то называют очень разных героев, часто имеющих друг с другом не так много общего. Упрощая, можно выделить три большие категории таких персонажей.

Во-первых, есть классические избранные вроде Нео. Появление их в рамках истории было так или иначе предсказано, и у них есть заданная судьбой миссия.

Во-вторых, избранными часто называют персонажей, не имеющих великой судьбы, но обладающих уникальными способностями, вроде герольда Андрасте из Dragon Age: Inquisition или протагонистов Baldur's Gate III.

В-третьих, избранными считают и просто тех, кто отличается от окружающих скоростью и степенью

«Дюна» — одна из самых известных и колоритных историй избранности



Иногда кажется, что отказаться от образа избранного — просто хороший тон, демонстрирующий готовность выйти за рамки клише

«Дюна» (2021), Warner Bros.



Сапковский задумывал «Ведьмака» как деконструкцию классического фэнтези с его тропами. Главным героем становится не избранный, а его помощник и наставник

освоения каких-то общедоступных навыков, особенно если навыки имеют мистическую природу. Очень много таких героев в историях из Китая или Японии. Примером могут послужить колдуны в романах Мосян Тунсю, братья Элрики из «Стального алхимика» до своего судьбоносного эксперимента и множество похожих юных гениев.

А чтобы разобраться стало ещё сложнее, скажем, что эти категории постоянно перетекают друг в друга: обладающий великой судьбой герой получает особые силы, призванные помочь в его деле, а часто — и выдающиеся навыки. Идеальный тому пример — Люк Скайуокер: у него есть и особая роль в победе над Империей, и уникальные силы, а помимо прочего, этот выросший на ферме мальчик быстро оказывается и неплохим пилотом, и ловким бойцом, и командиром в иерархии повстанцев.

Или вспомним, например, Гарри Поттера. В начале своей истории

он кажется просто ребёнком, пережившим нечто удивительное. В конце первой книги мы узнаём о наличии у него уникальных сил, и в дальнейшем их количество только растёт. А пятая книга объясняет это пророчеством, к тому же самосбывающимся.

Вдобавок в фантастических мирах персонажи, обладающие «всего лишь» выдающимися способностями, случайно или нарочно превращают себя и близких в уникальных существ, как произошло с теми же братьями Элриками.

Однако сама по себе «уникальность» — понятие растяжимое. Джедаев, ведьмаков или Серых Стражей может быть много, но в рамках конкретных произведений именно особый статус героя составляет основу его образа и жёстко отделяет его от общества. Из-за этого, когда мы читаем книгу, смотрим фильм или играем в игру, многие герои кажутся нам не менее подходящими на роль избранного, чем Нео.

Синдзи из «Евангелиона», в сущности, можно отнести к третьей категории избранных



Хоук — один из немногих неизбранных среди протагонистов игр BioWare



Герои и судьба

Сама по себе идея избранного судьбой героя очень древняя — такие мотивы были и в греческой мифологии, и в китайской, и в вавилонской. На современную массовую культуру самое сильное влияние оказали истории о короле Артуре и рыцарях Круглого стола, пронизанные мотивами пророчеств. Воцарение Артура связано с одним из самых ярких символов пророчества вообще — мечом в камне, который суждено достать только истинному королю, то есть избранному.

Ещё один важный сюжет, связанный с рыцарями, — поиски священной чаши Грааля — тоже касается избранности. После долгих перипетий Грааль находит Галахад, которому задолго до рождения было предсказано стать величайшим рыцарем. Да и смерть Артура от рук Мордреда — лишь исполнение пророчества.

Влияние артуровского цикла на европейскую литературу, а через неё и на всю западную популярную культуру огромно. Да, сами по себе такие идеи, как поиск магического сокровища, король, чьё появление предсказано заранее, и тем более героические подвиги, есть далеко не только в легендах о Камелоте. Но именно эти истории задали стандарт, на который в дальнейшем ориентировались многие авторы, — и повлияли в том числе на фэнтезийные сюжеты.

Но всё же подход Томаса Мэлори и других людей, сочинявших и собиравших истории об Артуре в Средневековье, серьёзно отличался от подхода, которым руководствуются современные писатели, режиссёры и разработчики. Это отличие заключается в совершенно ином восприятии судьбы.

Для нас и (очень часто) для жителей миров, которые мы придумываем,



«Меч в камне» (1963), Buena Vista Distribution

К истории Артура обращались драматурги, писатели, комиксисты, гейм-дизайнеры, режиссёры и мультипликаторы



Viviane et Merlin (1868), Gustave Doré

Тенденцию Мерлина пророчествовать всем, кто под руку подвернётся, высмеивали уже в романе Твена «Янки из Коннектикута при дворе короля Артура»



Sir Galahad (1858), Edward Burne-Jones

Галахад, внебрачный сын Ланселота, связан практически со всеми сюжетами, которые мы сейчас ассоциируем с избранничеством

судьба — концепция далёкая и умо- зрительная. С раннего детства нас учат тому, что жизнь зависит от наших поступков, сознательно приня- тых решений и социальных факторов: происхождения, образования, пола. Избранные в такой картине мира вос- принимаются как исключение: даже во вселенных, где мотивы пророче- ства фигурируют часто, как в Матри- це с её Пифией, предсказания оказы- ваются связаны именно с избранным. Он занимает особое место в мирозда- нии, и от него, как круги по воде, рас- ходятся волны судьбоносных решений. Пророчества, которые Пифия дала и Морфеусу, и Тринити, были связаны с Нео. По сути, это закрепляет их в ро- лях вспомогательных персонажей.

Но у людей Средневеко- вья и Возрождения, вроде Мэло- ри, как и у их персонажей, картина мира была другой. Судьба, «гаран- том» которой выступал всемогущий

и всеведущий Бог, была у всех, просто разная. Называть Артура или даже Галахада избранными в современ- ном смысле не совсем верно, пото- му что это создаёт ощущение некое- го особого внимания судьбы именно к ним на фоне множества других, вы- нужденных обходиться своими си- лами. Это ощущение несправедли- во: как мы уже говорили, у каждого рыцаря Круглого стола, по предска- заниям Мерлина, есть своя судьба — а христианские богословы добавили бы, что и у каждого человека вообще. Да, только одному предречено стать королём — но король и должен быть один, а стать королём, не имея соот- ветствующей судьбы, невозможно.

По этой же причине в рамках ар- туровского цикла не имеет никако- го смысла характерное для современ- ной культуры противопоставление между личными заслугами челове- ка и избранностью — заслуги или

их отсутствие определяются той ро- лью, которую отвела ему судьба. Гала- хад действительно был величайшим рыцарем — умелым воином и, самое главное, единственным достаточ- но добродетельным человеком, что- бы добраться до Грааля. Но он смог стать таковым только по воле Бога. Мордред не был славным парнем, ко- торому, вот незадача, выпал злой рок убить Артура, — он был плохим чело- веком с искренним желанием убить короля, но само это желание опреде- лялось злым роком.

Такие идеи были универсаль- ны в Древнем мире и Средневеко- вье. Божества кидали жребий или плели нити жизни, судьбу определя- ла карма или воля Неба, всемогущий Бог или Святая Троица. Конкретная степень влияния предначертанного на исход могла разниться: от полной предопределённости, согласно кото- рой ни один вздох не происходит без

Загадочная лесная колдунья, пророчествующая героям, пришла в книги Толкина прямо из мифов

Судьба и последствия множества отдельных выборов сошлись в одной сцене

«Властелин Колец: Братство Кольца» (2001), New Line Cinema



«Властелин Колец: Возвращение короля» (2003), New Line Cinema





согласия высших сил, до более «демократичных» схем, позволяющих людям влиять на свою судьбу, к примеру, с помощью жертв богам; но сама логика в целом сохранялась. Любой был избранным — отличалось только то, для чего высшие силы его избрали. Тот факт, что кто-то находил Грааль, правил страной, убивал или спасал короля, и свидетельствовал, что это было написано ему на роду.

Если говорить о массовой культуре, то такую картину мира можно увидеть в произведениях Толкина. И «Сильмариллион», и «Властелин колец» наполнены пророчествами, причём они распространяются на всех. Сны привели Боромира на совет Элронда — и предвосхитили судьбы Фродо и Арагорна. Само право Арагорна на престол подтверждается исполнением пророчества, согласно которому король должен продемонстрировать способность исцелять. Пророчество о смерти Короля-чародея определяет судьбу Эовин. Видения возможного будущего показывает своим гостям Галадриэль. А вокруг таких «формализованных» предсказаний выются видения, ощущения и мудрые замечания, которые оборачиваются пророческими, например совет Гэндальфа о Голлуме или ремарки следопыта Хальбарада, предвещающего свою скорую смерть.

При этом пророчества у Толкина не столь определённые, как пророчества у Мэлори, — нам нигде не обещают, что всё закончится победой добра или зла. Это отражает изменение мира, в том числе и самой католической церкви, к которой принадлежали оба автора. За века, разделяющие артуровский цикл и «Властелин колец», идея о предопределении смягчилась, и мы видим, что у Толкина самые важные решения героев — о предательстве, самопожертвовании, поражении в борьбе с Кольцом — остаются без предвосхищающих их пророчеств, хотя, особенно в случае с уничтожением Кольца, судьба всё-таки вмешивается в них. В Средиземье она есть у всех, но это не ясно заданная программа, а уникальная для каждого персонажа ветвящаяся дорога, где ему предстоит принимать решения, предназначенные лично для него.

Любой был избранным — отличалось только то, для чего высшие силы его избрали



Joel Belviure [CC BY-SA 4.0]

В глазах древних римлян сам факт того, что человек стал императором, доказывал его богоизбранность

Герои и мастерство

Такой подход к избранничеству сильно способствует тому, что избранные оказываются выдающимися людьми: могучими воинами, талантливыми лидерами, добродетельными праведниками. С точки зрения авторов вроде Мэлори, стать кем-то выдающимся можно только благодаря тому, что ты для этого предназначен. Из чего, в свою очередь, следует и обратный вывод — человек, который добился чего-то выдающегося, сделал это благодаря тому, что высшие силы стояли на его стороне.

Для Древнего мира и Средневековья это была естественная идея. Римляне объясняли свои успехи проявлением воли высших сил: богов и покровителей семьи. Христианские праведники подчёркивали, что их праведность — заслуга Бога, а не их самих. Короли и князья возводили соборы и заказывали иконы, чтобы отметить свои достижения.

Мы привыкли к этим образам настолько, что часто не задумываемся: ведь перед нами материальное наследие той самой идеи избранности, которую мы привыкли видеть в фантастике. Люди благодарили высшие силы за то, что их судьбой оказалась победа или спасение страны.

Именно тут и пролегает фундаментальная разница между современными людьми и теми, кто создал тексты, на которые опирается популярная культура. Мы привыкли к идее о том, что человек самостоятельно чего-либо достигает. Даже в рамках вселенных, вроде Фэйруна или Тамриэля, где, предположительно, существуют божества, мы воспринимаем богов как могущественную внешнюю силу, чьи вознаграждения или помехи имеют явный характер: молнии с неба, демоны из преисподней, загадочные голоса или исцеляющая энергия, которая исходит из рук жреца после молитвы. (Характерно, что, например, в Dungeons & Dragons клерики могут

Дризт До'Урден — яркий пример персонажа, который талантлив настолько, что его талант превращается в политический фактор



The Collected Stories: The Legend of Drizzt Anthology (2011); R. A. Salvatore



менять религию без значимых потерь в могуществе, ведь оно исходит от них самих, а не дано им по факту избранности высшими силами.)

В такой картине мира, где успех зависит от человека и его усилий, персонаж, демонстрирующий выдающийся талант от природы, вызывает раздражение, а то, что его отметили боги, воспринимается не как логичное обоснование таких умений, а как «отягчающее обстоятельство»: мало того, что эта Мэри Сью прекрасно фехтует и владеет магией, так она ещё и дочь божества! Но само это возмущение коренится в нашей специфически современной картине мира. И лучше всего её специфичность видна на примере третьего типа избранных — обладающих уникальными силами.

Герои и особые силы

Как ни странно, герои с особыми силами не так уж часто встречаются в мифах и легендах: Гавейн был «просто» великим рыцарем, Робин Гуд — «просто» прекрасным лучником, бойцом и мошенником, Сун Цзян — «просто» исключительным тактиком и хорошим человеком, Одиссей — настолько ловким обманщиком, что его жертвами становились и боги, и чудовища. Иногда эти таланты оказывались столь выдающимися, что количество переходило в качество: Геракл был настолько силен, что двигал горы, христианские святые — настолько праведны, что усмиряли волков и творили чудеса, но подразумевалось, что это не особые способности, а высшая степень человеческих талантов.

Есть и исключения. Кухулин, герой ирландского эпоса, был славен не только силой, но и уникальной способностью впадать в боевое безумие. Множество легендарных воителей из разных культур, от Зигфрида и Ахилла до осетинского Батрадза, были практически неуязвимы. Но эти способности скорее продолжали и закрепляли их боевое мастерство, а не выступали как нечто самостоятельное, в отличие от того, как это происходит у современных героев вроде Капитана Америки, получившего выдающуюся силу в награду за моральные качества и патриотизм.

В современной культуре таких героев куда больше. Супергерои — очевидный пример, но нетрудно вспомнить и Гарри Поттера, причинявшего боль Волан-де-Морту одним



«Каратель» (2017–2019), Netflix

А вот Каратель и вправду похож на эпических героев: он настолько великий воин, что с ним приходится считаться даже богам

прикосновением, и многочисленных протагонистов видеоигр вроде потомка Баала, герольда Андрасте, Хранителя из Pillars of Eternity и так далее. Для видеоигр с их фокусом на действии такой подход к избранности выглядит вполне органично. Как показать, что ваш герой — особенный? Нужно не просто сказать об этом, а дать ему возможность, не доступную никому другому! Но игры тут просто развивают и закрепляют популярный сюжет, где избранность задаётся не особой судьбой, а уникальными силами.

Причины понятны. Идея судьбы часто кажется нам несправедливой или странной, но образ избранного главного героя остаётся популярным. Он наследует старым текстам и объясняет, почему в истории города, страны, планеты или Вселенной есть один герой, принимающий судьбоносные решения. Почему именно этот персонаж спасёт мир? Потому что он может сделать нечто, на что другие принципиально не способны,

какими бы умными, талантливыми, сильными и смелыми они ни были.

В некоторых произведениях вроде Neverwinter Nights 2 или Tyranny мотив судьбы вообще отсутствует. Протагонист избран по факту наличия у него уникальной возможности, воспользоваться которой он должен на основании знаменитой максимы, знакомой многим благодаря Человеку-пауку: с большой силой приходит большая ответственность. В других произведениях уникальные способности выступают верификацией особой судьбы или способом воплотить пророчество в жизнь.

Часто такие персонажи раздражают даже больше — кажется, что им подыгрывает сам мир произведения или сам автор, и это раздражение в очередной раз подчёркивает пронизывающее всю современную популярную культуру представление о фундаментальном равенстве возможностей. Множество книг, фильмов и особенно комиксов раз за разом говорят, что якобы любой может

В Tyranny уникальные силы героя так и не получают исчерпывающего объяснения



Tyranny (2016), Obsidian Entertainment





стать героем. Так почему одним достаются полезные свойства, а другим — нет? И тут мы в очередной раз сталкиваемся с сильным различием между нашей культурой и культурами, из которых избранные к нам пришли: принципиально разным восприятием равенства.

Когда мы говорим о том, что герои вроде Одиссея или Робина Гуда отличались от обычных людей количественно, а не качественно, мы ошибаемся, потому что «обычных людей» в картине мира авторов и рассказчиков этих текстов не существовало. Древние общества были принципиально иерархическими и состояли из множества социальных групп, разница между которыми воспринималась как фундаментальная. Гомер в «Одиссее» прямо пишет: «Тягостный жребий печального рабства избрав человеку, / Лучшую доблестей в нём половину Зевес истребляет», и за сочувствием к рабу тут несложно заметить признание того, что человек, оказавшийся в таком положении, отличается от того, кто свободен по воле божеств. Это же стоит и за знаменитым средневековым разделением общества на три сословия, и за индийскими варнами (которые часто не вполне верно называют кастами).

Да, на практике европеец мог стать священником, китаец — сдать тяжелейшие экзамены на чиновника, рабы могли получить свободу, и даже границы между варнами были более проницаемыми, чем кажется. Но это не влияло на саму картину мира, в которой не существовало никаких «людей вообще», занимающихся



Rama's Court (1775–1800)

Одного из величайших героев индийского эпоса, Раму, воспринимали и как царевича, и как великого воина, и как воплощение божества

различными работами, а было множество групп, сословий, языков, полов, вероисповеданий, и каждая из них — со своим мистически обусловленным положением в мире.

Представители отдельных групп вроде иноземцев и иноверцев воспринимались практически как сверхъестественные существа: можно вспомнить и европейские легенды о еврейской магии, вдохновившие миф о кровавом навете, и представления славян о том, что финно-угорские народы владеют колдовством, и скандинавское отождествление «чёрных людей» из фольклора с реальными чернокожими,

которых они встречали в Средиземноморье. Сверхъестественными силами наделяли и более привычные категории людей: беременных женщин, вдов, людей с необычной внешностью или родившихся в особые дни, или, к примеру, тех, кто стал седьмым по счёту ребёнком в семье.

Эпический герой в такой картине мира выделялся в лучшем случае на фоне небольшой группы воинов, а магические способности привлекали гораздо меньше внимания. Собственно, что неувязимость или особая судьба добавляют герою, если он уже по праву рождения на мистическом уровне отличается от 90 % слушателей истории?

В современной популярной культуре похожую картину мира можно найти у «новых странных» или в некоторых произведениях киберпанка. Можно ли считать Кейса из «Нейроманта», Безымянного из Planescape: Torment и Дверь из «Никогда» избранными? Композиционно — да. У них есть уникальные или очень редкие способности, которые отличают их от окружающих и лежат в основе их истории. Но в мирах, где ангелы оказываются заперты под Лондоном, уличные банды состоят из полулюдей-полуживотных, а в магазинах торгуют воплощения абстрактных сущностей, противопоставление между избранными и «обычными» персонажами теряет смысл. И в этом состоит самая большая ценность, которую этот, казалось бы, избитый сюжет об избранных может представлять.

В образе Зигфрида, эпического героя, чья история была широко популяризирована в эпоху романтизма, есть и мотив пророчества, и идея героической неувязимости



Siegfried und Brunnhilde (1909), Charles Ernest Butler



Часто обладающие особыми силами персонажи раздражают даже больше — кажется, что им подыгрывает сам автор произведения

Избранные и мир

Несложно заметить, что разные мнения об избранничестве отражают разные взгляды на реальный мир. В культуре, где основой общественного устройства служило то, что у каждого человека есть предназначенный высшими силами удел, избранничество выступало лишь частным его проявлением. Но после того как в западном мире распространилась идея принципиального равенства всех людей, поменялись и сами избранные — теперь им требуется «материальное» подкрепление в виде конкретных сил или талантов, объясняющее, почему именно этот герой должен всех спасти.

И если смотреть на избранных через социальную призму, можно понять и то, почему сюжеты про них могут быть нужны. Всеобщее равенство десятилетиями воспринималось как объективная данность. Мы все равны, каждый способен добиться всего, чего захочет, — этот же сюжет переходил в популярную культуру. Но чем дольше мы наблюдаем за современным миром, тем лучше понимаем, что равенство — цель, а не исходная точка. Есть разные люди — родившиеся в разных обстоятельствах, имеющие разные таланты, происхождение, характеры, интересы, здоровье и достаток. И критика избранных как героев, которым «всё

досталось без их участия», маскирует этот факт, так как подразумевает, что все остальные добились всего исключительно своими силами, без помощи друзей и влияния среды.

Характерно, что избранными практически никогда не называют супергероев вроде Бэтмена или Железного Человека, хотя, казалось бы, вот уж кто точно получил половину своих суперспособностей по праву рождения. Но эти привилегии зафиксированы в их общественном статусе, а не в биологических и мистических чертах, и тут наше стремление к справедливости и равенству отступает. А ведь сюжеты про избранных — не особые лидеры, ведущих толпы безликих простолудинов, а героев, имеющих особую судьбу и уникальные, полезные в рамках конкретного конфликта способности, — могут напомнить нам о том, насколько мир и человечество разнообразны.

Избранные способны вдохновить и на создание новых удивительных миров. Современная фантастика энциклопедична: подразумевается, что выдуманные миры устроены по ясной логике, их обитатели поделены на ограниченный набор понятных категорий и даже самые удивительные силы подчинены сквозной схеме. Так было не всегда. Даже Средиземье Толкина, которое часто приводят в пример как эталон прописанного мира, было куда более

Тони Старк совершил героический поступок —
но саму возможность стать героем обеспечили ему обстоятельства



«Мстители: Финал» (2019), Marvel Studios, Walt Disney Studios Motion Pictures



Популярность Гейма-
на и Мьевеля свидетельствует:
миры, не подчиняющиеся привычной ло-
гике, всё ещё востребованы

мозаичным. Насколько разумны гигантские пауки? Откуда взялись хоббиты? Как, в конце концов, работает самое Кольцо, из-за которого весь сыр-бор? Фанаты ломают копыта, выискивая подсказки в дневниках, незаконченных произведениях, переписках, — но характерно то, что мы прочитали и полюбили этот мир, не имея ответов на все вопросы.

* * *

Избранные — напоминание о том, что фантастический мир может работать совершенно иначе, чем наш. В нём не просто есть свои биологические и физические законы, не просто есть магические силы, чья логика повторяет привычную нам логику техники, — он сопротивляется самим идеям ясной классификации, разделения судьбы и человеческих решений, чувств и материального мира, особых, уникальных сил и долгих, упорных тренировок. И наше недовольство избранными — часто оправданное тем, что истории с их участием могут быть банально плохо продуманы, — отражает гораздо более широкую тенденцию к тому, чтобы каждую фантастическую вселенную рассматривать как версию нашей Земли, сохраняющую её базовые законы. Это не только скучно, но и обедняет наше воображение. 





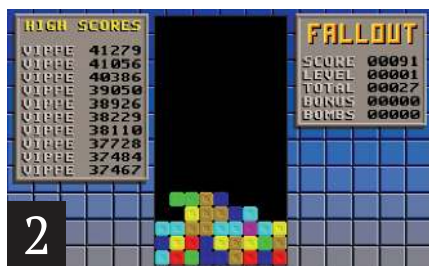
Текст: Дмитрий Карнов

ПОСТАПОКА- ЛИПТИЧЕСКАЯ СОТНЯ

100 фактов об играх серии Fallout

О Fallout сказано и написано столько, что некоторые «интересные» факты давно набили оскомину. В этом материале мы собрали для вас кое-что не столь общеизвестное, но всё равно занятное. Пасхалки мы старались обходить стороной — это отдельная тема, которой можно посвятить целую книгу. Итак, путешествие по Пустошам начинается!





2

Fallout

1. В Fallout можно опрокинуть бр-мина, угостив его пивом.
2. Самая первая игра Fallout вышла в 1991 году. Правда, никаким постапокалипсисом в ней и не пахло, потому что она была вариацией Columns — эдакого клона тетриса, в котором ориентацию фигурок менять запрещено, элементы блоков раскрашены в разные цвета, а от игрока требуется прежде всего совмещать элементы одинакового цвета.
3. Тим Кейн (ведущий программист и «отец» Fallout) утверждал, что образ убежища как места обитания нескольких поколений людей, никогда не поднимавшихся на поверхность, ему просто приснился. Правда, выступая с докладом на Game Developers Conference 2012, Кейн упомянул, что «подсмотрел» эту идею в фильме «Парень и его пёс» 1974 года.
4. В первоначальной версии сценария описывался следующий принцип строительства убежищ: в горе бурили скважину глубиной примерно в километр и на дно бросали бомбу мощностью в мегатонну. Взрыв расплавлял горную породу, потом она застывала, и получалась ровная площадка, готовая для застройки.



4

Banner Saga (слева) — одна из немногих игр, выполненных в настоящей изометрии



8

Если вдуматься, 200 000 долларов за машину на ядерном движке — не так уж и много

5. Технически Fallout выполнена в триметрической, а не в изометрической проекции. Главное отличие изометрии в том, что коэффициенты искажения в ней по каждой оси равны между собой. В триметрической проекции все коэффициенты разные, что позволяет создать трёхмерное изображение.

6. Первая версия сценария Fallout принадлежала перу Скотта Кэмпбелла — ведущего дизайнера игры, покинувшего проект в середине разработки. Его концепция была полна совершенно безумных, эклектичных идей — чего только стоит киберпанк-планета с антропоморфными динозаврами!

7. Однажды у мистера Кэмпбелла спросили, почему ядерный удар по США нанёс именно Китай, а не СССР. В ответ Кэмпбелл рассказал, что как-то он разговаривал по телефону с разработчиком из Москвы и внезапно услышал громкие хлопки. На вопрос Скотта, что там такое происходит, собеседник ответил: «А, да это просто бандиты стреляют на улице». По мнению Кэмпбелла, страна, в столице которой такое может происходить, не представляет никакой угрозы для США, пусть даже и в видеоигре. Поэтому выбор пал на Китай — второе наиболее известное коммунистическое государство.
8. В начальной заставке Fallout можно увидеть, как по телевизору показывают рекламу автомобиля Corvega с ценником в 199 999 долларов. И это, представьте себе, самая дешёвая модель компании Chrysler Motors. Для сравнения: Cherry Bomb, одна

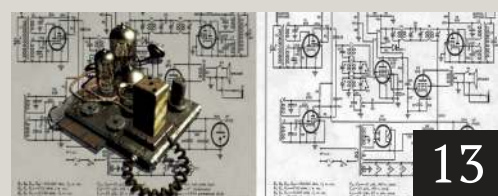


9



12

Эд, дружище, так вот ты где!



13



14



Tarrasque

Изображение Тараска из AD&D Monstrous Manual второй редакции и Когтя смерти в играх от Bethesda

15





© Black Isle Studios



из самых люксовых моделей, стоила в сто раз дороже — целых 200 000 000! Такие цены заставляют задуматься о чудовищной инфляции, случившейся в США в предвоенные годы.

9. Как известно, в США во вселенной Fallout независимые штаты были упразднены — территорию разделили на 13 содружеств. Соответствующим образом изменился и флаг — вместо 50 звёзд стало 13. Однако идея о подобном федеральном переделе родилась в голове геймдизайнера Леонарда Боярского уже при разработке сиквела и окончательно оформилась только при переходе серии под крыло Bethesda. В интро первой части флаг США насчитывал всего 11 звёзд, и даже сам Боярский не знает, почему вышло именно так.

10. Изначально во вступлении Fallout должна была звучать песня I Don't Want to Set the World on Fire группы The Ink Spots, однако из-за проблем с лицензированием вместо неё разработчикам пришлось довольствоваться ставшей уже культовой Maybe той же группы. Bethesda восстановила историческую справедливость в Fallout 3.

11. Начальная заставка, кстати, во многом вдохновлена финалом художественного фильма «Доктор Стрейнджлав, или Как я перестал бояться и полюбил бомбу» 1964 года, в котором кадры атомной бомбардировки сопровождаются песней We'll Meet Again Веры Линн.

12. О замене водяного чипа — что было главной задачей для игрока в первой половине Fallout — Смотритель Убежища 13 задумывался уже давно. Известно как минимум о двух неудачных попытках. Перед выходом из Убежища 13 лежат останки Эда в таком же синем комбинезоне, как и у протагониста, а у последователей Апокалипсиса можно встретить гуля Талиуса, некогда также отправившегося на поиски чипа.

13. Электронная схема водяного чипа (она показывается на заднем плане

в игровом ролике) целиком позаимствована у терменвокса Роберта Муга.

14. У голодисков есть исторический прототип. В 1969 году компания RCA продемонстрировала первый рабочий экземпляр HoloTape — картриджа с плёнкой, на которую информацию записывали при помощи лазера. Впрочем, распространения технология не получила, а в 1972 году RCA, столкнувшись с финансовыми трудностями, закрыла разработку.

15. На первых набросках Когти смерти выглядели не особо устрашающе. По счастью, Interplay, владевшая тогда лицензией на создание игр по Dungeons & Dragons, какое-то время разрабатывала файтинг — из него и позаимствовали для Fallout модели персонажей. И если вам всегда казалось, что Когти смерти кого-то подозрительно напоминают, то знайте, что казалось вам не зря, — на самом деле это немного модифицированный вариант легендарного Тараска, одного из самых смертоносных монстров AD&D.

16. Многие игровые модели были первоначально изготовлены из глины, а потом оцифрованы. Между прочим, популярная в то время практика!

17. Согласно канону ранних частей серии, супермутанты, радскорпионы, кентавры и летуны стали такими из-за вируса рукотворной эволюции. А вот радтараканы увеличились в размерах исключительно под воздействием радиации.

18. Кстати, именно исследования ВРЭ могли послужить причиной начала войны между Китаем и США — недавно одна из бомб упала точно на исследовательский комплекс компании

«Вест-Тек», ныне известный как «Свечение». По словам Скотта Кэмпбелла, Китай был настолько обеспокоен разработкой вируса, что ему пришлось прибегнуть к превентивной атомной бомбардировке.

19. Первоначально в игре хотели использовать ролевую систему GURPS (Generic Universal Roleplaying System) и даже успели заполучить лицензию на неё. Она привлекала разработчиков своей универсальностью и должна была добавить Fallout популярности среди ролевиков. К тому же Тим Кейн долго проводил партии по этой системе и даже писал для неё утилиты — вроде генератора вселенных и редактора персонажей.

20. От GURPS пришлось отказаться, потому что Стиву Джексону, создателю системы, сильно не понравилась сцена казни военнопленного в самом начале Fallout. Позже разработчикам пришло письмо от Джексона со списком аж из 24 пунктов, в котором перечислялось то, что он требовал убрать из игры, включая ретро-стилистику и Волт-Боя. Но этических претензий к ним не было — они ему просто пришлись не по вкусу.

21. Первые две части Fallout известны детальной проработкой реплик персонажей с низким интеллектом. А всё благодаря Тиму Кейну: как-то он был мастером в ролевой сессии по D&D, где один из игроков специально обделил своего персонажа интеллектом, и Кейну пришла мысль заставить самого игрока говорить односложными предложениями. При разработке Fallout Кейн об этом вспомнил и решил внедрить это в игру.





22. По замыслу разработчиков, если в конфликте между Гизмо и Киллианом игрок вставал на сторону последнего, Джанктаун ждала незавидная участь города, охваченного полицейским террором. Поддержка же Гизмо, наоборот, превращала Джанктаун в крупный торговый центр с высоким (по меркам Пустошей) уровнем жизни. Однако отдел маркетинга зарубил идею, не желая поощрять игроков, «вставших на путь зла».

23. Некоторые игроки думали, что Псина (Dogmeat) настолько предана Выходцу из Убежища, что просто не способна его бросить. На самом деле у разработчиков просто не дошли руки до того, чтобы реализовать возможность выгнать её из отряда. Первоначально, кстати, её звали Dogshit. 24. Если во время финальных титров ввести на клавиатуре слово boom, на экране появится довольный Тим Кейн, голову которого через несколько секунд разнесёт взрывом, — это своеобразный привет от Криса Джонса, программиста Fallout. А ведь в начале работы над игрой Джонс настолько боготворил Кейна, что поместил его портрет на иконку

игры, — он появляется при включении режима «Крупные значки».

25. Пип-Бой умеет поздравлять своего владельца с основными американскими праздниками, а при длительном ожидании включает скринсейвер с падающими бомбами.

26. Неактивная кнопка в Пип-Бое называлась Clues («Улики») и должна была хранить подсказки и другую информацию о заданиях. Увы, полностью реализовать эту функциональность разработчики не успели, так что рабочей кнопка осталась лишь в демоверсии.

27. Один из символов Fallout — Волт-Бой — своим появлением обязан Богатенькому Дядюшке Пеннибагсу из настольной игры «Монополия». Художника просто попросили изобразить «что-нибудь в том же духе». Кстати, изначально Волт-Боя хотели окрестить Skill Guy.

28. В первой версии Пип-Боя (Пип-Бой 2000) в качестве маскота использовалась альтернативная модель Волт-Боя — рыжего, в жёлто-красной одежде.

29. По признанию Скотта Кэмпбелла, при разработке интерфейса Fallout он вдохновлялся дизайном XCOM: UFO Defense. Хотя к релизу интерфейс значительно упростили и переделали, некоторые элементы, вроде крупных иконок оружия, в игре остались.

30. Создатель (Master) из-за присутствия множества поглощённых личностей и тесной интеграции с компьютером разговаривает сразу четырьмя голосами. Причём применяются они не в случайном порядке, а по вполне определённой схеме. Женский — для слов, обозначающих эмоции (отмечено на скриншоте синим цветом), роботизированный — для аналитических терминов (оранжевый), «грубый» — при угрозах и недовольстве (красный), обычный — во всех остальных случаях (зелёный). 31. В раннем дизайн-документе игры упоминалась локация «Норы», населённая высокоразвитыми животными с'лэнтерами, эдакими говорящими енотами, которые сбежали из исследовательского комплекса

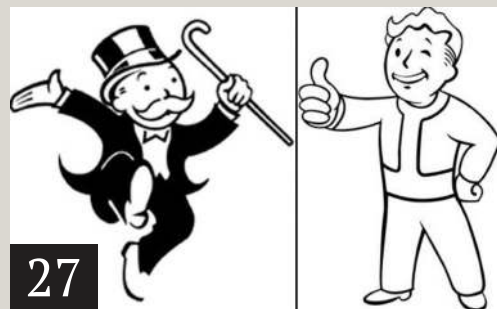
18



25



26



27

28



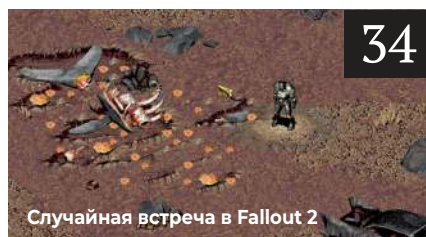
Концепт-арт с'лэнтера и фанатская 3D-модель (автор Red888guns)



31



32



Случайная встреча в Fallout 2

34



Интерфейс XCOM и Fallout

29



37

Старейшина Арройо



38

Джоан Линетт



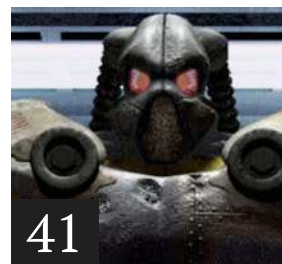
39

Джон Кассиди



40

Супермутант Гарри



41

Фрэнк Хорриган

«Вест-Тек» (ныне «Свечение»). Идею сочли не подходящей для Fallout по атмосфере. Зато во второй части появились говорящие Когти смерти. 32. Реклама G.E.C.K., специального устройства, предназначенного для восстановления жизни в ядерной пустоши, присутствовала в руководстве по Fallout. Никаких планов на разработку продолжения у Interplay тогда ещё не было, поэтому использование G.E.C.K. в качестве макгаффина в сиквеле — скорее случайность, а вовсе не часть замысла.

Fallout 2

33. Широко известно, что многочисленные убежища компании «Волт-Тек», ставшие одним из символов серии, предназначались вовсе не для защиты населения США от последствий ядерного удара. Они были частью социального эксперимента правительства по изучению поведения людей в условиях стресса и изоляции. Однако идея пришла в голову Тиму Кейну лишь при разработке Fallout 2. Так что в первой части Убежища — это просто убежища.

34. Юмора и отсылки к поп-культуре в Fallout 2 стало гораздо больше из-за... увольнения ключевых создателей оригинала. Особенно помог уход Тима Кейна: он был категорически

против включения в игру «шутки или отсылки, которые игрок может не понять». Получившие свободу разработчики оторвались по полной.

35. Fallout 2 — одна из двух игр серии, в которых бутылочные крышки не были основной валютой. Согласно лору, произошло это из-за упадка торгового потенциала Хаба, однако Крис Авеллон, дизайнер сиквела, намекает, что крышки просто не нравились кому-то в верхушке Black Isle, и их заменили на золотые монеты. Второй игрой, в которой ценность бутылочных крышек подверглась сомнению, была Fallout Tactics — в ней роль основного платёжного средства играли «язычки» от алюминиевых банок. Примечательно, что в российской локализации от «1С» язычки всё равно перевели как «крышки от бутылок».

36. Крис Авеллон шутил, что в обществе, образовавшемся в постапокалиптических пустошах, чаще всего встречаются нуклеарные семьи (nuclear family; также можно перевести как «ядерная семья»). Хорошо хоть подобные каламбуры не просочились в саму игру!

37. Старейшина в начале Fallout 2 — мать Избранного, главного героя игры, а Выходец из Убежища — его дед. Чёрт, и здесь семейная сага!

38. Город Убежища представляет собой один из крупнейших рынков работорговли. Крис Авеллон высказывал версию, что Джоанн Линетт, глава Города Убежища, была сделана чернокожим персонажем именно для того, чтобы подчеркнуть её лицемерное отношение к рабству.

39. Джон Кассиди — один из возможных напарников Избранного — при разговоре упоминает о своих

проблемах с сердцем. Если дать ему наркотики, Кассиди моментально умрёт от сердечного приступа.

40. Если вас всегда мучил вопрос, зачем супермутантам эти кожаные ремешки над челюстью (ну а вдруг?), то вынуждены вас расстроить — однозначного ответа на него нет.

По версии Криса Тейлора, они нужны для того, чтобы поддерживать лицо (что бы это не значило), по версии Криса Авеллона — для придания супермутантам более идиотского вида.

41. Даже после ядерной войны правительство США не оставило идею создавать суперсолдат с помощью ВРЭ. Фрэнк Хорриган — последнее достижение Анклава в этой области. Он не просто заразился ВРЭ, но ещё получал внутривенные инъекции — препарата с тем же вирусом и сильнодействующих наркотиков, — что сделало его крепче и выносливее других супермутантов, но при этом позволило сохранить интеллект.

42. Довольно очевидные прототипы «Хайвеймена», единственного транспортного средства Избранного во второй части, — автомобили фирмы Chrysler, Plymouth Fury и Plymouth Belvedere. Крис Авеллон в качестве источников вдохновения упоминал ещё модели компании Chevrolet — Chevrolet Bel Air и Chevrolet Impala.

43. Если к браминам присмотреться повнимательней, то можно заметить, что рогами «украшена» только левая голова. В играх от Bethesda рога появились на обеих.

44. Невидимые персонажу контейнеры много где используют в качестве инвентаря для товаров из магазинов — в том числе и в Fallout. Однако в локации «Брокен Хиллс»



33



42

«Хайвеймен» в игре, Plymouth Fury, Plymouth Belvedere, Chevrolet Bel Air и Chevrolet Impala





разработчики что-то недоглядели, и в результате четыре сундука, содержащие в себе все предметы жителей города, остались видимыми. Более того, к ним можно было подойти и спокойно разграбить!

45. Случайная встреча «Немытые деревенщины охотятся за спамером» — дань уважения одному из старейших фанатских сообществ Fallout, The Unwashed Villagers («Немытые деревенщины»). В ней спамер по имени Grim Reaper ходит по локации и выкрикивает дурацкие фразы. Примерно тем же занимался пользователь Grim Reaper на форуме Interplay во времена разработки Fallout 2 — ходил по разным топикам и задавал дурацкие вопросы.

46. Если верить выпускам новостей, которые можно отыскать на военной базе «Сьерра», в 2075 году президенту США объявили импичмент за неправильную парковку. На самом деле это вольность локализации «1С» — в оригинале речь идёт о переходе улицы в непопозволенном месте.

47. В выпуске новостей от 11 января 2073 года даётся прогноз погоды: «Здесь у нас погода зимняя, и температура достигает 100–110 градусов по Фаренгейту (37–40 градусов по Цельсию). — *Прим. МирФ*», в то время как на побережье 90 градусов. Одевайтесь сегодня потеплее!» Видимо, права была Грета Тунберг.

48. В Fallout 2 можно опрокинуть брамина, применив на нём толчок.

Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

49. Для продвижения Fallout Tactics был выбран довольно странный способ — бесплатный доступ к детской игре Fallout Tactics Simon Says, в которой нужно в правильной последовательности нажимать на кнопки с изображением оружия. Интересно, побудило ли это хоть кого-нибудь приобрести Tactics?

Fallout: Tactics Concentration Game. Чувствуете острое желание играть в Fallout Tactics?



50. Вторая попытка привлечь внимание покупателей к Fallout Tactics была не менее экстравагантна. Компания выпустила Fallout: Tactics Concentration Game — игру «найди пару». Официальный проект по вселенной Fallout!

51. В Fallout Tactics в отряд можно было взять самого Волт-Боя (только зовётся он Пип-Бой)! Происходит это после специальной случайной встречи на детской площадке, где Пип-Бой сетует на одиночество. Ох, не зря игру считают неканонической.

52. В Fallout Tactics можно опрокинуть брамина при случайной встрече.

Fallout: Brotherhood of Steel

53. Когда говорят о серии Fallout, обычно забывают о существовании трёхмерного экшена для консолей. А ведь ради его продвижения тоже сделали примитивную детскую игру — Vault Dash. Это был клон Frogger, одобренный элементами постядерной вселенной. Кажется, теперь мы знаем, почему Interplay обанкротилась...

Fallout 3

54. В классической дилогии двери-шестерни, запирающие Убежища, насчитывали одиннадцать зубьев, однако с третьей части их стало девять. Возможно, на трёхмерном движке было сложно воссоздать одиннадцатизубую модель, но почему именно девять — совершенно непонятно. Ведь на логотипе Bethesda Game Studios, тоже содержащем шестерёнку, их восемь!

55. В третьей части разработчики из Bethesda хотели, помимо хакинга терминалов и взлома замков, создать отдельную мини-игру, в которой Одинокий Путник, вместо того чтобы скучно закидываться стимпаками, собственноручно бы устранял последствия травм. До релиза идея не дожила, однако фанаты сделали несколько модов (например, Triage), усложняющих систему лечения в игре.

56. По этическим соображениям Bethesda выкорчевала из Fallout 3 возможность убивать детей, которая была в первых двух частях. Но не спешите возмущаться и вопить о нарушении традиций — здесь их можно продавать в рабство.

57. Джон Лоб (художник Fallout 3) при создании диких гулей опирался на фотографии обычного мяса, в частности куриного филе, а чтобы тело больше походило на человеческое, к получившейся 3D-модели применял специальный фотофильтр.



43



44



45



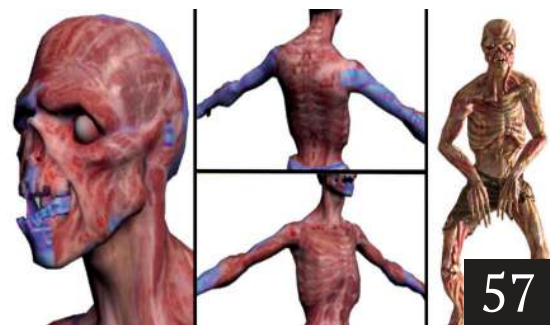
53

Vault Dash напоминает flash-поделку депрессивного девятиклассника



54





58. То, что показывают при прохождении теста «КОЗА», — не загружаемые по очереди слайды, а одна большая текстура, из которой нам демонстрируют нужный фрагмент. Совсем как в настоящей плёнке!

59. Идею V.A.T.S., альтернативы пошаговому боевому режиму из оригинала, разработчики позаимствовали из Burnout. В игре был crash mode — режим, в котором требовалось создать ДТП с наибольшим ущербом. Итог — красивая кинематографичная демонстрация учинённого разгрома.

60. Звук активации V.A.T.S. тот же, что сигнализировал о переходе в боевой режим в Fallout и Fallout 2.

61. Голос годовалому Одиному Путнику подарил Джейк Говард — сын директора Bethesda Game Studios.

62. Если обратить внимание на то, о чём говорят гости на десятом дне рождения Одиного Путника, то можно услышать, как будущие члены «Туннельных змей» обсуждают название своей банды. Среди вариантов были «Адские Смотрители», «Жители Убежища», «Змеи Убежища», «Крысы Убежища», «Скользкие хорьки», «Радикалы Пустошей», «Радскорпионы», «Туннельные крысы». Ну что тут сказать? Tunnel Snakes rule!



63. Деревенька Арефу получила своё название от предупреждения на дорожном знаке, с которого стёрлась пара букв («CAREFUL» — «осторожно»). Судя по всему, это довольно популярный способ именования поселений — в New Vegas городок Новак получил своё название благодаря гостиничному баннеру «NO VACANCY» («Нет свободных мест»), от которого отвалились последние четыре буквы. А ещё Арефу — вполне реальная деревня в Румынии, расположенная неподалёку от замка Поенарь. По преданиям, это было родовое гнездо Влада Цепеша, больше известного как Дракула.

64. Название чистящего средства Abraхо образовано из букв английского слова borax — это тетраборат натрия, который широко используется при производстве чистящих и дезинфицирующих средств. В США существует несколько чистящих средств под торговой маркой Boraxo.

65. Идея автомобилей с ядерным реактором, судя по всему, позаимствована у Ford. У компании был проект концепт-кара Ford Nucleon, однако до опытного образца дело так и не дошло.

66. Ещё одно доказательство чудовищной инфляции в игровой версии США, помимо стоимости автомобилей, — цена за газету Capital Post. Целых 56 долларов! А в выпуске новостей от 11 января 2073 года упоминается, что цена за бензин превысила цену золота (вероятно, имеется в виду цена за баррель по отношению к тройской унции).

67. Если в Мегатонне убить Колина Мориарти, бармен Харя (Gob) станет владельцем его салуна и даже заметит (как сумеет) вывеску.

68. Убить можно и Тридогнайта — легендарного диджея радиостанции «Новости Галактики». Тогда за микрофон сядет техник Маргарет, хотя, судя по её комментариям, эта обязанность ей не слишком-то по нраву.

69. Президент Джон Генри Эдем, вещающий по «Радио Анклава», на самом деле компьютер серии ZAX — искусственный интеллект, который



Сцена из Operation: Anchorage и Анкориджский мемориал

собрал свою «личность» путём изучения гигантских массивов исторических данных, в том числе жизнеописаний предыдущих президентов США. Так, при выступлении по радио «Эдем» он ориентировался на радиобращения Франклина Рузвельта «Беседы у камина», а знаменитую историю про детство на ферме в Кентукки позаимствовал из биографии Авраама Линкольна.

70. В DLC Operation: Anchorage в полевом штабе военный корреспондент просит американских солдат встать для фотографии в героическую позу, сопровождая это фразой «Может, потом по снимку сделают памятник». Такой памятник, в котором практически полностью повторяются позы солдат, есть на локации «Анкориджский мемориал».

71. Пытливые игроки обнаружили, что вагон поезда метро из DLC Broken Steel не так-то прост. Оказывается, это не отдельный

Скриншот из трейлера Fallout 3 (2008)





объект, а часть брони для правой руки Одинокого Путника! То есть, садясь в вагон, ваш персонаж буквально *надевает* его на руку, хотя визуально тот отображается на голове.

72. Идея Fallout Shelter возникла у Bethesda ещё во времена разработки Fallout 3. Изначально мобильное ответвление предназначалось для рекламы Fallout 4, однако проницательный Тодд Говард рассмотрел в Shelter коммерческий потенциал — в результате получилась полноценная игра.

Да, Bethesda посмотрела на опыт Interplay и сделала всё наоборот! 73. Для продвижения Fallout 3 и Fallout: New Vegas в Японии Bethesda приберегла нечто особенное. А именно — браузерную текстовую игру Fallout Quest, демонстрирующую все богатые возможности обновлённой Fallout. Fallout Quest была вдохновлена японскими же RPG конца восьмидесятых.

74. В Fallout 3 можно опрокинуть брамина, подкравшись к нему без оружия и нажав кнопку действия.

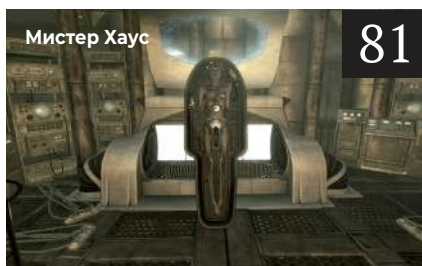
Fallout: New Vegas

75. При разработке New Vegas в Obsidian планировали добавить в игру сразу три игральные расы: человека, гуля и супермутанта. К сожалению, ограниченные сроки и ограниченный же бюджет задумку реализовать не позволили.

76. Парня по имени Бенни, из-за которого и начались проблемы Курьера, озвучивал Мэттью Перри — Чендлер из сериала «Друзья». Другая звезда того же сериала, Кортни Кокс, и вовсе успела поработать в самой Bethesda в восьмидесятых годах.



Улисс в шлеме и без



77. Милая девушка, изображённая на упавшем в озеро самолёте B-29, — не кто иная, как Перл, нынешний лидер фракции бомбистов!

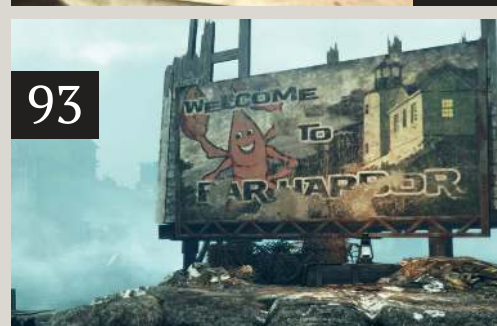
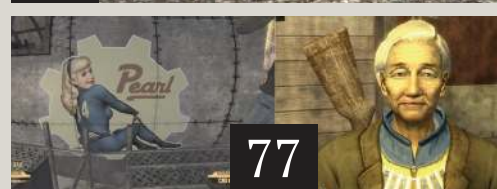
78. Согласно лору первого Fallout, бутылочные крышки в качестве платёжного средства были выбраны из-за сложности их подделки (без промышленного оборудования сделать такую крышку не так-то просто) и отсутствия собственной ценности (в отличие, например, от патронов во вселенной Metro 2033). В New Vegas — а его события разворачиваются спустя 120 лет после первой игры — крышки подделывать таки научились, но с фальшивками вполне успешно борются.

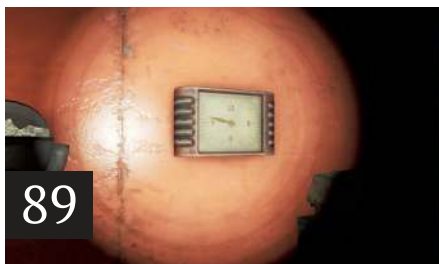
79. В игре есть скрытый перк «Кровь сильных мира сего» (оригинальное название — Meat of Champions, «Мясо чемпионов», — суть отражает гораздо лучше). Правда, чтобы получить его, придётся стать каннибалом и отведать плоти самых влиятельных персонажей Невады: Цезаря, президента Кимбла, Короля Стрипа и самого мистера Хауса. Положительный эффект: после каждого акта каннибализма показатели силы, харизмы, интеллекта и удачи увеличиваются на один пункт на целую минуту. Отрицательный эффект: вы становитесь чёртовым каннибалом!

80. Если в жизни ваша внимательность прокачана на максимум, то вы легко можете заметить, что речь персонажей с повязками или масками, закрывающими рот, звучит немного приглушённо. То же касается и персонажей в закрытых шлемах.

81. Просто на всякий случай: именно мистер Хаус был основателем компании «РобКо», ответственной за создание Пип-Боя (а ещё Стелс-Боя, Робоглаза, Протектрона, Мистера Помощника и ещё целой кучи роботов).

82. Схематичное изображение окрестностей Нью-Вегаса на локации «Карта Шанса» выполнено, как это ни удивительно, Шансом — героем комикса «Все дороги» (All Roads). События в комиксе, созданном Крисом Авеллоном, стартовали за неделю до начала New Vegas и рассказывали о Бенни и его поисках Курьера в компании





Fallout Shelter Online

банды Великих Ханов. Собственно, сам Шанс — это член банды, погибший ещё до начала игры. Двух других Ханов можно увидеть стоящими рядом с Бенни в начальной заставке.

83. Секьюритроны на станции «Бульвар Лас-Вегас» настолько озабочены поддержанием порядка, что своими лазерами пытаются выжечь хулиганские надписи на стенах.

84. Чтобы придать уникальности Улиссу, главному антагонисту DLC *Lonesome Road*, разработчики, помимо обычной 3D-модели, соорудили для него вторую голову и надели её на персонажа как шлем. Таким образом, снимая шлем, Улисс буквально отрывает себе голову!

85. Финальные слайды, где излагается судьба встреченных игроком персонажей и поселений, в которых он побывал, сопровождаются голосом Рона Перлмана. Технически *New Vegas* устроена так, что голос обязательно должен быть привязан к какому-то персонажу, просто звучать из пустоты он не может. Так появился Рон-рассказчик, стоящий за ширмой и комментирующий последствия решений Курьера.

86. В *Fallout: New Vegas* можно опрокинуть брамина так же, как в *Fallout 3*, — подкравшись к нему без оружия и нажав кнопку действия.

Fallout 4

87. Если в *Fallout 3* фанаты просто недосчитались зубцов на дверях убежищ, то в *Fallout 4* проблемы оказались куда серьёзнее. По мнению пользователя *jet4571*, положение туалетной бумаги на держателе не способствовало погружению в игру, поэтому он потратил

несколько часов жизни на создание модификации *Immersive Toilet Paper*, переворачивающую все рулоны в игре «лицом» к пользователю.

88. И в *Fallout 4*, и *Fallout 76* в игровом движке можно обнаружить строчки кода, написанные ещё для *Morrowind*, вышедшей в далёком 2002 году.

89. Бомбы были сброшены на США в 9:47 — именно это время показывают все часы в игре. Такие же «застывшие» часы встречаются и в *Fallout 3*.

90. В игре можно выпить воду из охладителя ядерного реактора в здании «Масс фьюжн». Правда, без способности «Свинцовое брюхо» герой умирает от одного глотка. Остальную заражённую воду в игре пить можно — персонаж получает лишь небольшое облучение в пару рад.

91. Передняя, задняя и боковая стороны коробки макарон с сыром «Бламко» образуют единое изображение, дополняя друг друга.

92. В детских комнатах встречаются обои с изображением мартышки на ракете. Это не обычная обезьяна, а настоящая лунная мартышка Дженгис (Бубенчик) из телевизионного шоу «Приключения Капитана Космоса», довольно популярного у детей в мире *Fallout*. Также можно найти мягкие игрушки, изображающие Дженгиса.

93. Ещё один брат Арефу и Новака — поселение Фар-Харбор (*Far Harbor*) из одноимённого DLC, отсылающее ко вполне реальному городку Бар-Харбор (*Bar Harbor*) в штате Мэн — там же находится игровая копия. Своё название локация получила из-за того, что краска на туристическом щите облупилась и английская буква В превратилась в F.

94. Если Выживший употребит достаточную большую дозу алкоголя, его диалоги с NPC изменятся соответствующим образом: речь начнёт сбиваться, а стиль обращения станет более панибратским.

95. В 2019 году эксклюзивно для Китая была выпущена *Fallout Shelter Online*. По концепции она схожа с оригинальной *Fallout Shelter*, только в ней есть полноценный сюжет, квесты и PVP-сражения. Говорят,

в 2020 году ожидается выход игры во всех странах.

96. В *Fallout 4* нельзя опрокинуть брамина (и это настоящий позор).

Fallout 76

97. Размер игровой карты *Fallout 76* в четыре раза больше карты *Fallout 4* — примерно 16 квадратных километров.

98. Убежище 76, в котором начинается игра, упоминалось ещё в *Fallout 3*. В отличие от большинства других, семьдесят шестое Убежище предназначалось именно для сохранения человеческих ресурсов и последующего возрождения Америки. Похожую функцию выполняло Убежище 8. Правда, у его обитателей в наличии был ещё и Г.Е.С.К. — выходцам же из семьдесят шестого приходилось справляться своими силами.

99. Судя по всему, у компании *Chryslus Motors* были прототипы летающих автомобилей: на просторах Аппалачии можно найти несколько подобных моделей с логотипом компании на капоте.

100. Как и в *Fallout 4*, в *Fallout 76* брамина опрокинуть нельзя — на верное, поэтому фанаты и не смогли её полюбить.

Ладно, все шутки с браминами — гигантская отсылка к байке о том, как опрокинуть корову, прошедшая сквозь всю игровую серию. По мнению городских жителей, корова спит стоя и непременно упадёт, если в это время её толкнуть. На самом деле коровы для сна опускаются на землю, так что опрокинуть это животное — та ещё задачка. 🐮





Текст: Леонид Мойжес

НА БЛОХЕ ПОД ГРИБАМИ

20 лет The Elder Scrolls III: Morrowind

1 мая 2002 года вышла The Elder Scrolls III: Morrowind. Огромную RPG в странном мире обсуждали, про неё спорили, по ней писали фанфики, делали арты и, конечно, для неё выпускали огромное количество модов. Morrowind повлияла на популярность открытых миров и во многом определила судьбу Bethesda на последующие годы. Сейчас, 20 лет спустя, попробуем вспомнить, что это была за игра, и подумаем, чем объясняется её феноменальный успех.





Фэнтези, марсианские пираты и огромный вулкан

Части серии The Elder Scrolls, предшествовавшие Morrowind, — Arena и Daggerfall — были играми, несомненно, успешными и выдающимися по многим параметрам, но далеко не самыми оригинальными. Arena брала идеи из Ultima Underworld — RPG с видом от первого лица, боями в реальном времени и большим открытым миром. Отличия состояли в масштабе: в Arena появилась ещё большая игровая вселенная, множество противников, реалистичная симуляция смены дня и ночи и всевозможных погодных явлений.

Daggerfall во многом развивала и углубляла эти идеи, в частности включила в игру множество разных навыков, которые позволяли искать свои подходы к возникающим проблемам. Например, протагонист мог освоить языки монстров, что давало шанс избежать боя с некоторыми врагами. Потенциально, изучив наречия орков, гарпий, спригганов, даэдра и так далее, можно было играть за настоящего полиглота.

Кстати, термин «даэдра», ставший одним из символов The Elder Scrolls, появился именно в Daggerfall как замена слову «демоны», которым чудовищ из других миров называли в первой части. Возможно, переименование объяснялось страхом перед родителями несовершеннолетних игроков: пик Satanic Panic в США уже миновал, но память о нём была ещё жива, и игра, которая требовала бы учить «язык демонов», рисковала нарваться на скандал. И всё же даэдра оставались совершенно стандартными демонами из фэнтези, а их новое имя напоминало о том, как в D&D заменили «демонов» и «дьяволов» на «танар'ри» и «баатезу».

Мир Daggerfall вообще мало отличался от стандартной D&D — условного западноевропейского фэнтези

с хорошо знакомыми всем расами людей, эльфов и введённых для разнообразия гуманоидных животных. Первым серьёзным шагом серии к обретению собственного стиля стал, неожиданно, спин-офф The Elder Scrolls Adventures: Redguard.

Майкл Киркбрайд (на тот момент — концепт-художник) и Курт Кулман, два сотрудника Bethesda, нанятые во время разработки Daggerfall, захотели сделать игру «о пиратах на Марсе». Их идею поддерживали, но решили связать её с успешной Daggerfall, и два молодых гейм-дизайнера занялись созданием предыстории, эстетики и мифологии, которые выходили бы за рамки шаблонов D&D и позволили бы добавить в высокое фэнтези футуристических пиратов. В частности, именно тогда дворфы/гномы, чей образ в The Elder Scrolls поначалу оставался близким к традиционному, превратились в сверхтехнологичную расу с собственной эстетикой, и обстоятельства их исчезновения покрылись завесой тайны.

Но вышедшая в 1998-м The Elder Scrolls Adventure: Redguard оказалась коммерческой неудачей, как и предшествовавшая ей в 1997-м An Elder Scrolls Legend: Battlespire. Игроки ждали новых RPG в той же вселенной, а время продолжало идти, и стандарты жанра стремительно менялись. К концу 1990-х, по воспоминаниям сотрудников, само существование Bethesda уже было под вопросом, и в таких условиях руководство студии, а конкретно Тодд Говард, приняло решение сосредоточиться на следующей номерной части.

Ещё после выхода Daggerfall в отдельных интервью звучали обещания, что новая игра будет сосредоточена на эльфах. Кен Ролстон, опытный гейм-дизайнер, до этого прославившийся как разработчик настольных ролевых игр и устроившийся в Bethesda во время разработки Redguard, даже начал писать сюжет. Он был посвящён высшим эльфам из провинции Саммерсет, живущим под властью триумvirата правителей, известных как Трибунал. Эта идея сохранилась и в игре, которую Bethesda наконец выпустила в 2002-м, но в целом от первоначальных задумок Ролстона остались рожки да ножки.

Одной из причин было то, что к работе присоединился уже упомянутый выше Майкл Киркбрайд. Попав

Daggerfall до сих пор пользуется популярностью, хотя из-за обилия технических проблем игру прозвали Buggerrfall



В The Elder Scrolls Adventures: Redguard дворфские руины и технологии работали как *deus ex machina*, объясняя любые странности, нужные разработчикам



Через два года отметит своё тридцатилетие The Elder Scrolls: Arena. Вот время летит!

в Bethesda как художник, он продемонстрировал талант и, самое главное, потрясающую работоспособность в деле создания выдуманных миров. Киркбрайд и Кулман написали «библию» мифов и легенд Тамриэля, которая легла в основу этой выдуманной вселенной. Они же создали характерный визуальный облик Morrowind. Сам Киркбрайд в интервью Polygon десять лет спустя вспоминал:

События игры должны были происходить на островах Саммерсет. Нам показалось, что это просто тоска. «А если там в середине будет вулкан и, типа, гигантские жуки повсюду?» И остальные такие: «Что?» Мы пошли к Говарду — а самым простым способом в чём-то его убедить было просто сказать «Звёздные войны». [...] И вот мы пришли к нему, и я говорю: «Игра должна быть, как если бы „Тёмный кристалл“ встретился со „Звёздными войнами“». И он немедленно это одобрил. Я получил возможность рисовать всех жуков, которых хотел. Мы перенесли события с Саммерсета в эти странные темноэльфийские земли и дальше плясали уже от этого.





Тот самый вулкан. Прямо скажем, Ородруин куда круче

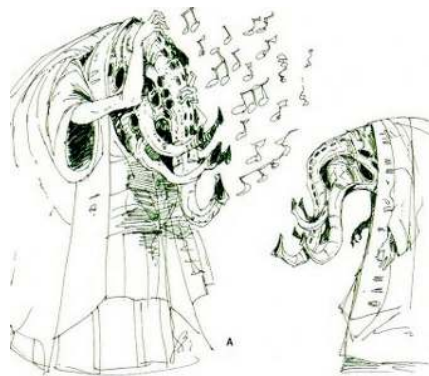
Концепция «вулкана и, типа, гигантских жуков» легла в основу игры, на которую Bethesda поставила всё. Студия увеличила штат вдвое, создала новый движок и систему Construction Set, позволявшую дизайнерам сравнительно легко вводить новых персонажей, локации и цепочки заданий, — позже она полюбилась и мододелам. Говард заключил контракт с Microsoft о выходе игры на Xbox, что было смелым решением для начала нулевых, когда компьютерные и консольные RPG воспринимались многими едва ли не как разные жанры. Множество кранчей, споров и скандалов спустя игра вышла — и её ждал бешеный успех, запустивший студию Bethesda к звёздам, где она пребывает по сей день.

Эта история, казалось бы, подкрепляет распространённый среди фанатов образ Киркбрайда как ключевой фигуры для Morrowind — образа автора и творца. Косвенно эту легенду

поддерживает и сам Майкл, который после своего ухода из Bethesda активно продолжал писать неофициальные тексты о выдуманной вселенной. Хотя фактически эти материалы имеют статус фанфиков, поклонники серии и лично Киркбрайда, обсуждая самые животрепещущие вопросы лора The Elder Scrolls, апеллируют именно к его мнению. Но успех Morrowind даже в плане нарратива объясняется не только талантом одного человека. Попробуем разобраться, чем именно эта игра отличалась от других и какие её элементы до сих пор остаются непревзойдёнными.

Путь героя

Если говорить о том, за что Morrowind вспоминают сейчас, то кроме мемов необходимо упомянуть сюжет и, самое главное, уникальный мир. История игры рассказывает о безвестном заключённом, которого



Ранние концепты слуг Шестого Дома, приспешников Дагот Ура, изменённых его силами

вывезли с территории Империи, охватывающей весь континент Тамриэль, на остров Вварденфелл, часть населённой тёмными эльфами-данмерами провинции Морровинд. Кай Косадес, агент Клинков (имперской разведки), постепенно подталкивал героя к тому, что тот — Нереварин, перерождение древнего героя данмеров Неревара, когда-то объединившего Морровинд. По легенде, Неревар пал от руки своего друга, Дагот Ура, после чего власть над данмерами отошла так называемому Трибуналу, живым богам — Вивеку, Альмалексии и Сота Силу.

Но постепенно протагонист узнавал, что в этой истории не всё так просто. Живые боги Трибунала, как и Дагот Ур, стали богами, используя сверхъестественные технологии двимеров (тех самых «гномов») — загадочной подземной расы. Двимеры исчезли как раз перед появлением Трибунала, в ходе войны между двимерами и данмерами, возмущёнными тем, что «гномы» покушались

Кая Косадеса заставили щеголять голым торсом сознательно, чтобы привлечь внимание к персонажу



Я обычно играл вором и хорошо подружился со связным Гильдии воров, Сладкоголосой Хабаси





Ещё один популярный в сообществе персонаж, Крассиус Курио из Дома Хлаалу

на секреты высших сил. Более того, косвенные указания свидетельствовали, что Трибунал и убил Неревара, чтобы заполучить Инструменты Кагренака — артефакты, которые давали доступ к божественным силам.

Впрочем, чтобы выяснить это и, собрав все Инструменты, сразиться с Дагот Уром, мечтавшим поработить Морровинд с помощью колдовской болезни корпрус, игроку предстояло немало потрудиться. Сюжет включал в себя множество отдельных событий и конфликтов: Нереварин заручался поддержкой трёх Великих Домов Данмеров; договаривался с Империей; избегал преследований со стороны официальной религии Морровинда — Храма Трибунала; проходил ритуалы посвящения у наименее цивилизованной части данмеров — кочевников-эшлендеров, живущих в засыпанных пеплом пустошах Вварденфелла; был заражён корпрусом и встречался с одним из живых богов — Вивеком. И конечно, одновременно противостоял агентам Дагот Ура и его последователей, так называемого Шестого Дома.

Описывая поп-культуру, часто используют восходящее к книге Джозефа Кэмпбелла понятие «путь героя», делая это неуместно, — но в случае с Morrowind такое выражение оправдано. Перед нами история персонажа, который постепенно раскрывал свои потаённые силы и великую

судьбу, переходя от одного наставника к другому, начиная со старого усталого шпиона Кая Косадеса и заканчивая принцессой даэдра Азурой. Все метаморфозы происходили прямо в самой игре, практически без роликов или текстовых описаний: игрок от первого лица наблюдал за мистическими путешествиями в эшлендерские священные места, беседовал с Азурой и Вивеком, проходил ритуалы и шаг за шагом двигался к исполнению пророчества. Превращение в Нереварина приносило в том числе заметные бонусы вроде невосприимчивости к болезням.

Но понятно, что, как и во всех основных частях The Elder Scrolls, главный квест составлял лишь малую часть Morrowind, и от него легко было отвлечься. Тем более, что самые первые задания Косадеса требовали, чтобы игрок вступил в какую-нибудь местную организацию. Это открывало целую линейку побочных квестов.

Собственно, отдельные фракции со своими заданиями и колоритными персонажами и составляли основу вселенной Вварденфелла. Три благородных Дома Данмеров — Хлаалу, Редоран и Телванни — соответствовали трём основным архетипам в игре: вора́м, воина́м и мага́м. У каждого Дома была своя эстетика, ярко отличавшая подчинённые ему города, своя культура и своя политическая позиция. Торговцы Хлаалу взяли курс на максимальную интеграцию с захватившей Морровинд Империей. Редоран больше других защищал традиционные обычаи данмеров. А Телванни сильнее всего воплощал идущие ещё из D&D стереотипы о тёмных эльфах: ксенофобские работаровцы,

одержимые магией и жестокими интригами друг против друга, они плохо относились и к Империи, и к власти Трибунала.

Эти организации были единственными эксклюзивными группами в игре: присоединяясь к одному Дому, игрок закрывал себе возможность членства в других. Все остальные фракции, даже конфликтующие, таких ограничений не вводили. Впрочем, для повышения в иерархии всегда требовалось не только выполнять задания, но и соответствовать требованиям к значению ключевых для организации параметров. Где-то нужно было хорошо драться, где-то — владеть навыками определённых школ магии. Это затрудняло быстрый рост в ранге всех организаций подряд, хотя обычно к концу игры легко удавалось соответствовать всем мыслимым требованиям, благо наличие платных учителей позволяло повысить любой параметр за деньги, почти не применяя навык на практике.

А возможности для карьерного роста в Morrowind оказались огромными. В игре было три гильдии — воины, маги и воры (последняя, конечно, работала неофициально); легион — оккупационные войска Империи, следившие за порядком в Морровинде; два религиозных объединения: Храм Трибунала, поклонявшийся живым богам данмеров, и Имперский культ, стандартная для фэнтези церковь с пантеоном божеств, каждое из которых покровительствовало какой-либо сфере жизни. Наконец, как следует побродив по самому крупному городу Вварденфелла, игроку удавалось

Концепт-арт ординатора, стражника на службе Храма Трибунала



Игра постоянно
поощряла того, кто
вникал в устройство
её мира



Bethesda Softworks



А вот как Ординаторы выглядели в самой игре.
Позади видно висящее в воздухе Министерство Правды

Bethesda Softworks



Матка квама, одних из тех самых «типа,
гигантских жуков»

присоединиться к Морэг Тонг — санкционированной гильдии убийц.

По сюжету игрок также вступал в ряды Клинков и присоединялся к племенам эшлендеров, хотя ни те, ни другие не давали отдельных от основного сюжета заданий. Игра содержала ещё несколько группировок, самой известной из которых была местная ультранационалистическая преступная организация Камонна Тонг. Присоединиться к ней не давали, что, впрочем, быстро исправляли моды.

Но даже без возможности вступления в такие группы в Morrowind было где развернуться. Особенно с учётом того, что помимо основного сюжета и квестов фракций игра включала в себя и множество отдельных заданий. Побочные квесты варьировались: были и традиционные задания в духе «сопроводить путешественника из города в город» или «убить крыс в лавке», и странные забавные поручения вроде «найти штаны, украденные у персонажа

местным шутником», и даже целые небольшие сюжетные ветки, например череда поручений местных аболиционистов.

Отдельного упоминания заслуживают группы заданий, не относящихся к той или иной фракции, но похожих друг на друга. К примеру, по всему Морровинду разработчики раскидали голых варваров из народа нордов, напоминающего викингов. Одежду этих варваров украла какая-то ведьма, и каждый из них рассказывал свою историю и требовал помощи в возвращении костюма. Чуть серьёзнее выглядели задания лордов даэдра — демонических существ, образы которых начиная с Morrowind приобретали лавкрафтианские коннотации. Храмы даэдра игрок находил в отдалённых уголках мира и получал там странные поручения, раскрывающие особенности каждого из божеств. Самое известное задание исходило

от Принца Безумия Шеогората, который заставлял игрока убить очень живучего монстра волшебной вилой, наносящей минимальное количество повреждений. Надо заметить, что побочные задания часто разбавляли эпическую, мистическую атмосферу основного сюжета абсурдными дурацкими гэггами.

Не как у всех

Наконец, нельзя не упомянуть, насколько необычно, особенно для того времени, Морровинд выглядел. Фэнтезийные RPG, несмотря на исключения вроде Planescape: Torment, ассоциировались у игроков с понятной и знакомой всем эстетикой, которая охватывала всё — от перечня распространённых видов оружия и заклинаний до «традиционных» монстров и даже стандартизированного облика городов. Предыдущие части The Elder Scrolls полностью

Данмеры специально поднимали нежить из гробниц предков для защиты от грабителей



Bethesda Softworks

Алтарь Имперского культа в характерном околехристианском стиле





Возможности для карьерного роста в Morrowind оказались огромными

встраивались в эту традицию, но Morrowind резко с ней порывала.

Весь остров Вварденфелл располагался в тени огромного вулкана, пепельные бури от которого определяли местную погоду. Города данмеров разместились в гигантских грибах — или в панцирях огромных членистоногих, а членистоногие поменьше служили материалом для оружия и брони. Более дорогие доспехи делали из зелёного стекла, эбонита или даэдрического металла. Даже в тех поселениях, где использовались стандартные для жанра материалы, разработчики нашли способ отличаться — к примеру, центральное поселение Морровинда, Вивек, стояло на воде, а архитектурой напоминало скорее Восток, чем Европу. Поселения имперцев и — в меньшей степени — Хлаалу, выполненные в традиционном для фэнтези стиле, выглядели тут не данью традиции, а сознательным высказыванием: здесь находится привычный мир цивилизованных народов, знакомых нам по многим другим играм. А за его пределами — даэдра знают что.

Таким стремлением к оригинальности было проникнуто всё — от общества, имевшего сложное устройство и управляемого живыми богами в тандеме с имперскими властями, до местной фауны, среди которой только крысы напоминали привычных животных. Уникальной была



Bethesda Softworks

Один из самых причудливо выглядящих городов, Садрит Мора, столица Дома Телванни

и экономика Морровинда, экспортировавшего за пределы страны стекло-сырец, эбонит, рис и яйца квама (эдаких гигантских муравьёв). А в качестве ездовых и тягловых животных данмеры использовали не лошадей, а гуаров — симпатичных ящеров, немного похожих на толстых рапторов. Гуаров, к великому сожалению, нам объездить так и не дали. Тем временем в дикой местности игрока ждали не только стандартные пещеры и гробницы с нежитью, но и причудливые даэдрические развалины, а также знаменитые руины уцелевших двумерских городов, где продолжали работать древние машины.

Но то, что Morrowind обрела успех, и то, что созданная в ней вселенная даже 20 лет спустя привлекает внимание фанатов, игроков и разработчиков, тогда как более новая Oblivion уже *подзабыта*, связано не только с необычными идеями, воплощёнными в игре. Несмотря

на такой набор образов, это легко мог оказаться пустой бунт против канонов фэнтези, за которым не стояло бы ничего, кроме желания разработчиков блеснуть собственной оригинальностью. Но в Morrowind всё задано потрясающе умело.

В немалой степени это можно объяснить арт-дизайном: города разных Домов и монстры действительно отличались друг от друга и хорошо запоминались, в то же время укладывались в единый стиль. Но ещё одна, возможно, важная особенность этой вселенной состояла в том, насколько тщательно и внутренне логично её продумали. И здесь необходимо выделить работу не столько самого Киркбрайда, сколько его уже упомянутых коллег — Кулмана и Ролстона.

Именно благодаря их труду Вварденфелл, как ни парадоксально, вышел гораздо более правдоподобным, чем многие традиционные вселенные из той же D&D. Игрок

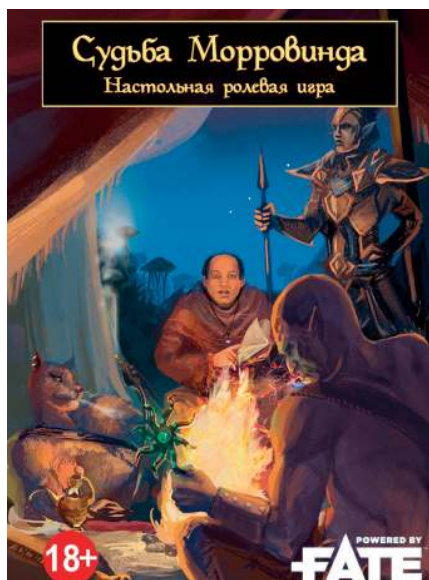
Для сравнения: святилище в религии Храма Трибунала



Bethesda Softworks

...впрочем, Альд'рун, столица Редоран, не сильно уступала Садрит Мора





Российские фанаты франшизы даже сделали по ней настольную ролевую игру

легко мог узнать, вокруг чего строится экономика острова; увидеть, как местная мода и архитектура приспособились к пылевым бурям; разобраться в сложной системе власти. Да, она была запутанной — с Трибуналом, благородными Домами и имперским руководством, борющимися друг против друга, — но эта запутанность казалась правдоподобной и достоверно отражала сложный статус провинции, мирно присоединённой к Империи. Разработчики не поленились даже выдумать два разных названия монет — официальное «септимы» (в честь правящей Империей династии) и народное «дрейки» (отсылающее к изображению дракона на монете).

Не меньшего внимания удостоилась религия. Традиционно, когда в контексте Morrowind говорят о придуманной религии, вспоминают метафизические построения, описывающие создание мира Нирн, сложную иерархию высших начал, отношения даэдра и более благожелательных к людям сверхъестественных существ аэдра, спекуляции на тему судьбы двимеров. Но меня, как религиоведа, впечатляет другое: господа из Bethesda реально придумали религии, которые способны функционировать на повседневном уровне.

У этих религий есть понятные ритуалы и внятная, пусть местами экзотичная этика, которой способны следовать не только герои и злодеи, но и простые крестьяне и горожане. Есть у этих религий ясная и характерная архитектура, очевидное

место в обществе и в политической жизни, множество текстов, касающихся самых разных вопросов.

Игрок действительно мог заинтересоваться Храмом Трибунала или Имперским культом как религией, полюбопытствовать, что именно значит для простого данмера принадлежность к этим учениям, — и получить ответы на свои вопросы. Именно такая детализация мира создала для игровых заданий крепкий нарративный фундамент, который технически обеспечивала система Construction Set. И тут стоит подчеркнуть последнюю важную особенность Morrowind — то, насколько удачно и гармонично эти идеи встраивались в игровой процесс.

Игра и Мир

Как в The Elder Scrolls III: Morrowind игрок мог присоединиться к гильдии убийц Мораг Тонг? Нужно было в разговорах с отдельными персонажами на улицах узнать слухи о том, что база этой фракции находится в квартале Арены в городе Вивек, отправиться туда и после долгих поисков найти подвал, где скрывались наёмники. Этот эпизод, одновременно раздражающий и интересный, прекрасно раскрывает то, как Morrowind работает с игроком.

Единожды поняв, в каком районе находится Мораг Тонг, и задавшись целью его отыскать, игрок, скорее всего, достигал желаемого. Но для этого ему требовалось положиться на чисто внутриигровые соображения и источники информации: прочитать диалоги и вникнуть в них, понять, кто вообще такие Мораг Тонг и хочет ли он присоединяться к ним,

а затем самостоятельно, без каких-либо подсказок на уровне интерфейса, отыскать их штаб-квартиру.

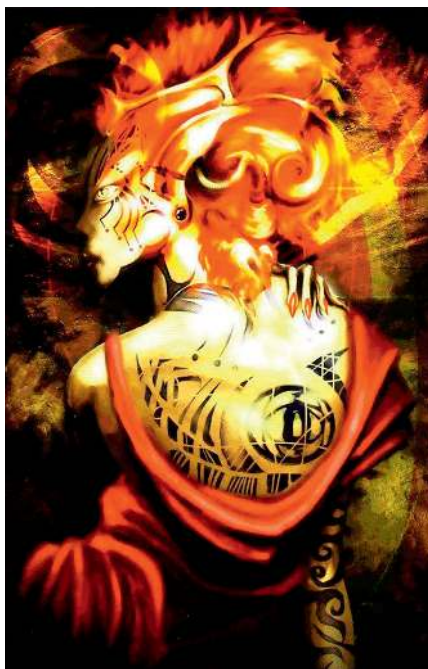
И Morrowind была полна подобных эпизодов, призванных привлечь внимание игрока к выдуманной вселенной, конкретным диалогам, слухам и персонажам. Игра постоянно поощряла того, кто вникал в устройство её мира и ставил себя на место его обитателя. Весь богатый лор, созданный Киркбрайдом и его коллегами, не существовал отдельно, как содержание книг, а активно влиял на игру. Вместо обычного быстрого перемещения в Morrowind существовала система заклинаний, а ещё наёмный транспорт: лодки и гигантские ездовые «блочи» — силт-страйдеры. Были и порталы в отделениях Гильдии магов. И все эти средства передвижения, как подобает транспортной сети, не отправляли игрока куда угодно, а действовали исходя из фиксированной системы маршрутов, которую требовалось запомнить.

Во многих заданиях нужно было напрямую следовать полученным от квестодателя инструкциям, даже если это противоречило привычкам, приобретённым в других RPG. Например, «пойти и поговорить» означало именно пойти и поговорить — без необходимости убить собеседника или заставить его сотрудничать с вашей организацией. Целый ряд заданий вообще требовал только траты времени — так, присоединившись к Храму Трибунала, игрок отправлялся в паломничество к ряду алтарей. Добраться до них, ни разу не вступив в бой, было вполне возможно, пусть и времени

Дизайны автоматов двимеров в общих чертах повторялись и в последующих играх серии



Bethesda Softworks



Концепт-арт Альмалексии, самой властолюбивой богини Трибунала

уходило больше, чем если бы игрок срезал углы по дикой местности. Зато это задание прекрасно раскрывало, как именно живут и исповедуют свою религию рядовые данмеры.

Ориентирование на местности вообще оказалось важной частью Morrowind: игра не использовала метки квестов. Взамен игроку просто давали инструкции, как пройти к цели, причём иногда эти инструкции ссылались на специфические реалии и географические термины выдуманной вселенной.

Иногда это раздражало: я до сих пор, сотни часов спустя, так и не прошёл линейку заданий Дома Редоран, потому что не отыскал, где именно расположена ферма, которую нужно защитить от грязекрабов. Но в целом такой подход создавал ощущение, что перед игроком открывается мир, существующий не просто как парк аттракционов, замирающий, когда на него не смотрят, а как живая вселенная, где живут разные персонажи с их понятным распорядком дня, работой, целями, положением в обществе.

И самое главное, этого результата удалось добиться без каких-либо игровых механик, реально задающих рутину, например без сложной социальной симуляции, необходимости есть, пить, спать, заниматься ремеслом. Разработчики просто обозначили ключевые элементы своей вселенной и сделали это достаточно ясно и правдоподобно, чтобы

Вварденфелл вышел гораздо более правдоподобным, чем многие традиционные вселенные из той же D&D

воображение игрока самостоятельно восполнило пробелы.

Даже известные своим причудливым дизайном монстры из Morrowind повторяют эту логику. По словам Киркбрайда, он специально сначала приносил Говарду совсем безумные скетчи, чтобы тот пропускал уже чуть более нормально выглядящих кракозябр вроде никс-гончих, которых Киркбрайд придумывал изначально. Но эти монстры — просто животные, обитающие в созданном Bethesda причудливом мире и занимающие свои экологические ниши, имеющие особые повадки и даже находящие отражение в фольклоре.

Именно это сочетание трёх отдельных компонентов — оригинальных образов, продуманного мира и геймплея, поощряющего внимание к выдуманной вселенной, — сделали Вварденфелл таким привлекательным местом, а Morrowind — игрой, о которой с нежностью вспоминают по сей день.

После выхода Morrowind студия Bethesda сделала два дополнения к игре. Первое, Tribunal, частично воспроизводило изначальные задумки Ролстона. События происходили в одном большом городе и были сосредоточены на интригах и амбициях одной из богинь данмеров — Альмалексии. Второе дополнение, Bloodmoon, рассказывало самостоятельную историю об острове

Солстхейм, населённом нордами, и раскрывало северную культуру и атмосферу саг.

К несчастью, ни одна из последующих игр Bethesda не приблизилась к Morrowind по степени проработки, по оригинальности и смелости. В Oblivion, во многом благодаря успеху фильмов Питера Джексона по «Властелину колец», разработчики сознательно решили приблизиться к классическому фэнтези. Вышла хорошая игра (к примеру, задания отдельных организаций были разнообразнее и лучше отражали их уникальную специфику), но она даже близко не породила столь же оригинальный и узнаваемый мир. Не удалось это и Skyrim, при всей её безумной популярности.

На самом деле здесь нет ничего удивительного: Morrowind родилась в идеальных условиях. Находясь под угрозой закрытия, студия вложила все свои оставшиеся ресурсы в необычный рискованный проект, по воле случая собрала идеально подходящую для него команду и попала в аудиторию. И это сочетание обстоятельств подарило нам игру, которая расширила границы жанра и до сих пор остаётся уникальной по множеству параметров. Другой такой уже не появится: слишком изменился и мир, и индустрия, да и мы сами. Но, по крайней мере, у нас остались знакомые туманы над болотами, пепел в лицо и крик силт-страйдера вдалеке. 🐉

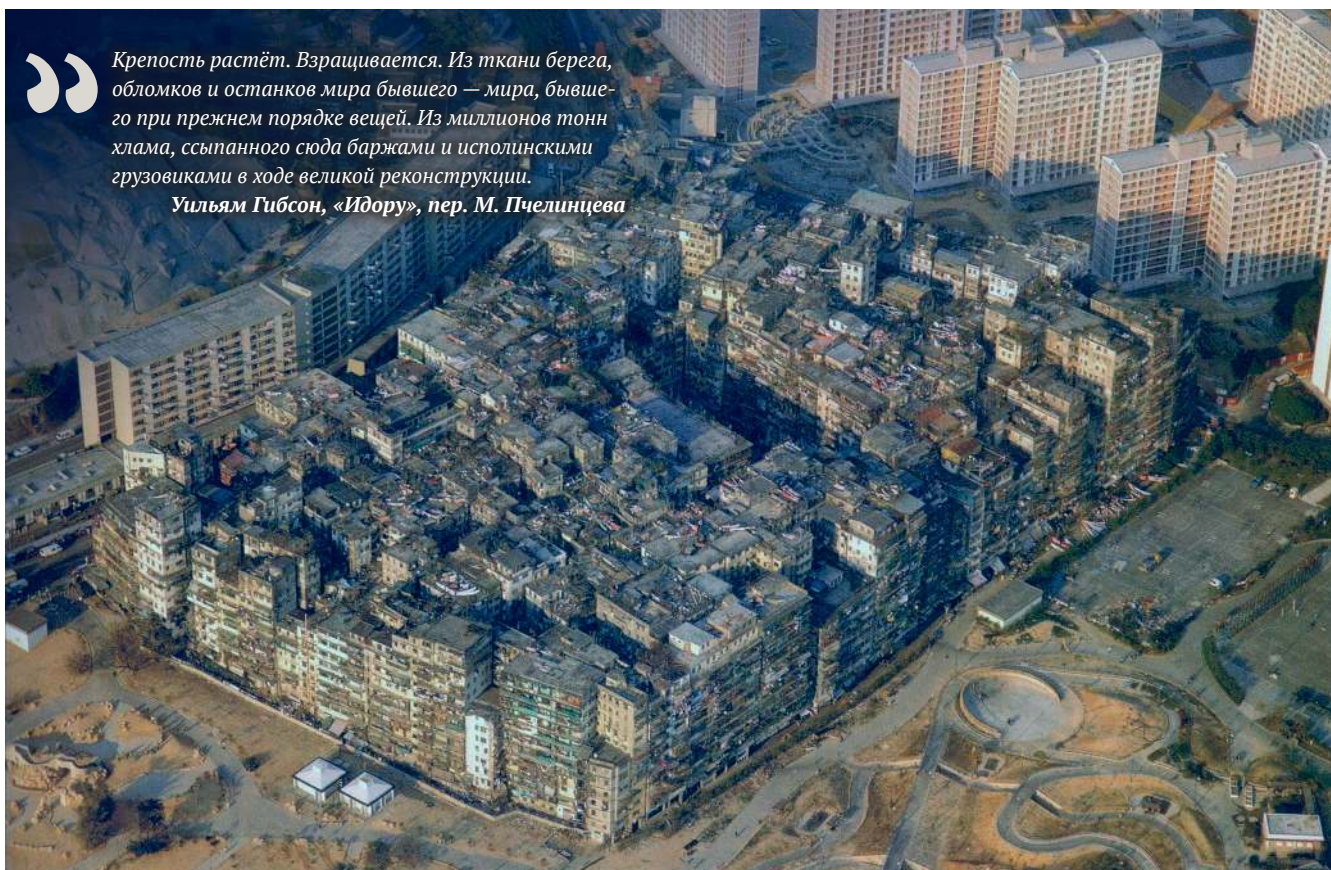
В 2017 году для The Elder Scrolls Online появилось специальное ностальгическое дополнение Morrowind





Крепость растёт. Вращивается. Из ткани берега, обломков и останков мира бывшего — мира, бывшего при прежнем порядке вещей. Из миллионов тонн хлама, ссыпанного сюда баржами и исполинскими грузовиками в ходе великой реконструкции.

Уильям Гибсон, «Идору», пер. М. Пчелинцева



Ian Lambot, 1989 [CC BY-SA 4.0]

Текст: Мария Лебеденко

АД ЗА СТЕНОЙ

Город-крепость Коулун

Грег Жирар, фотограф и журналист, пришёл в это странное место в 1986 году. Убогие здания, построенные безо всякого порядка, громоздились друг на друге, карабкаясь к самому небу и заслоняя солнечный свет. Спёртый воздух перекрученных узлом проулков пах сыростью, нечистотами и утиным супом. Клубки электрических проводов над головой низко гудели, а из лабиринта водопроводных труб прямо за шиворот капала грязная вода. Находиться здесь было почти невыносимо — но Жирар смело пошёл вперёд, не обращая внимания на тараканов и крыс, разбегающихся из-под ног. В тот год он решил запечатлеть на плёнке Коулун — самое густонаселённое место в мире, прообраз трущоб киберпанка и филиал преисподней на земле.





Время пороха и соли



Городские стены можно обойти минут за пять <...> Пара жалких офицеров прозябает в этом скучнейшем месте, явно не зная, чем занять время. Главный источник дохода здесь — несколько игорных домов, построенных недалеко от пляжа.

Грег Жирар, City of Darkness: Life in Kowloon Walled City (выдержки из Hongkong Guide, 1893)

Всё началось в Китае во времена династии Сун (960–1279) — почти за десять веков до того, как Грег Жирар отправился в город-крепость. Тогда на полуострове Коулун, расположенном около острова Гонконг, появился крошечный военный форт. Его главной задачей был контроль добычи и торговли солью: копи находились как раз неподалёку.

Жизнь незаметного форпоста в императором забытом месте текла неспешно. К 1668 году там было тридцать солдат — можно только догадываться, за какие провинности их сослали в глушь присматривать за соляными шахтами. Хотя какие-то заметные события начали происходить там лишь в начале XIX века, когда по Нанкинскому договору остров Гонконг перешёл Великобритании. Китайские власти решили, что укрепить и расширить форт — просто на всякий случай — будет полезно. Строительство завершилось в 1847 году — можно сказать, что именно тогда у крепости Коулуна появилась первая стена.

А через 51 год короне достались и Новые территории — материковая часть Гонконга и внешние острова. Британия получила их на 99 лет — но, что удивительно, один маленький город с шестью сторожевыми

До начала XX века Коулун медленно приходил в запустение

башенками так и остался китайским. Как нетрудно догадаться, это был Коулун — в то время там, на территории чуть больше московской Красной площади, жили 700 человек.

Форт торчал посреди английской колонии как бельмо на глазу. Местные власти он раздражал просто нечеловечески, поэтому в 1899 году губернатор Гонконга, сэр Генри Блейк, атаковал крепость, прикрывшись нарушением интересов Британии. Коулун пал за считанные минуты: ещё бы, ведь сопротивления солдатам никто не оказал. Ворвавшись внутрь, браваые воины с удивлением обнаружили, что форт почти пуст: китайские войска предусмотрительно его покинули. На людей Блейка грустными глазами смотрел единственный оставшийся чиновник-мандарин; кроме него под защитой хлипких стен нашли приют 150 мирных жителей.

Впрочем, гнев губернатора, взбешённого хитростью китайцев, быстро улетучился: теперь крепость тоже стала английской. Правда, никто не знал, что с ней делать, а потому, перебрав немногочисленные варианты, Блейк благоразумно решил не делать вообще ничего. До начала XX века Коулун медленно приходил в запустение; его навещали только редкие европейские туристы, которые, зевая, щупали ржавые пушки на башнях. Какой-то предприимчивый коулунец продавал им камешки с копиями старых надписей, выцарапанных на городских стенах, — чтобы каждый мог увезти с собой «частичку старого Китая».

Хотя нет, кое-что британцы там всё же организовали: например, дом престарелых в здании ямэня (магистрата), небольшую школу и богадельню. Уже по этому набору ясно, какой «захватывающей» была жизнь в крепости; видимо, наиболее часто местные умирали от банальной скуки.

В 1933 году власти Гонконга наконец проснулись и захотели снести бесполезный форт. Вместо него предполагалось создать «курорт, представляющий исторический интерес» (что бы это ни значило). Населению аж в 436 человек пообещали новое жильё. Через семь лет Коулун стал похож на пустую яичную скорлупу: от него остались



На заре своего существования крепость Коулун выглядела мирно и невинно

К 1975 году большинство зданий в Коулуне достигли высоты 13–14 этажей



Ian Lambert, 1975 [CC BY-SA 4.0]





Местные жители почти не ходили по таким вот узким переулкам, предпочитая перемещаться по крышам. Из-за этого нижние уровни Коулун были практически безлюдны

лишь стены, тот самый ямэнь, школа и один чудом уцелевший дом. Но и эти руины не продержались долго: во время Второй мировой власть над Гонконгом захватили японцы, которые использовали камни крепости, чтобы завершить строительство аэропорта Кайтак — к слову, тот проработал до 1998 года. А вот Коулун, казалось, добрался до конца своей небогатой на события истории и готовился кануть в небытие. Но на самом деле это было лишь предисловие.

Рождение чудовища



Во времена моего детства Коулун был хорошим местом. В городе были только двух- и трёхэтажные здания, деревянные и каменные. Мастерская моего отца располагалась на Лун Чун Родд. Мне кажется, что однажды он просто занял этот дом и начал в нём жить.

Лау Йен Ин, коренной житель Коулун (Грег Жирар, City of Darkness: Life in Kowloon Walled City)

В 1945 году Япония капитулировала. Китай снова обратил внимание на клочок земли неподалёку от острова Гонконг: несмотря на то что Коулун всё ещё был частью британских владений, располагался он слишком удобно, чтобы так просто игнорировать его существование. Англичанам припомнили и давний договор, исключающий крепость из состава колонии, и военное вторжение — а потом потребовали вернуть то, что от неё осталось. Великобритания призадумалась — и этим допустила роковую ошибку.

Пока она колебалась, две тысячи китайских беженцев, спасаясь от очередного витка гражданской войны между Республикой и коммунистами, хлынули в Гонконг. На пути им встретились очень удобные, пусть и полуразрушенные, крепостные стены — подходящее место, чтобы начать новую

Внешние стены Коулун оккупировали бордели, приёмные нелегальных врачей и дешёвые забегаловки. В последних можно было попробовать в том числе и мясо щенков чау-чау



Ian Lambot, 1993 [CC BY-SA 4.0]



Ian Lambot, 1993 [CC BY-SA 4.0]





Частные застройщики перестраивали ветхие дома, делали их просторнее, качественнее — и выше, получая право распоряжаться новыми этажами

жизнь. Британцы попробовали их прогнать, но из этой затеи ничего не вышло, так что хозяева полуострова решили взять пример с незабвенного Генри Блейка и просто махнули на проблему рукой. Китайцы воспользовались ситуацией и всё-таки вернули себе крепость — правда, в основном на бумаге, ведь прилагать усилия для того, чтобы ею управлять, они тоже не слишком рвались. В 1948 году официально родился Коулун, прибежище бедняков, маргиналов и отчаявшихся душ, — и отныне за тем, что там происходит и кто там живёт, почти не следили ни китайские, ни английские власти.

Сперва город-крепость вовсе не был похож на многоэтажного перенаселённого монстра, вдохновляющего авторов киберпанка. Скорее он напоминал деревню, частично окружённую кольцом невысоких каменных стен, но в январе 1950 года всё изменилось: среди деревянных хижин, построенных слишком близко друг к другу, вспыхнул пожар. Сгорело почти 2500 домов, а без крова остались 17 000 человек — но обитателям крепости было не впервой сталкиваться с трудностями. Они бодро начали возводить город заново — и так увлеклись, что двух- и трёхэтажным хибарам перестало хватать места.

Постепенно Коулун обретал своё лицо. В обновлённом поселении было несколько открытых пространств — позже они превратятся в четыре главные улицы «человеческого муравейника», единственные транспортные артерии, по которым случайный гость крепости сможет ходить, не рискуя потеряться. Почти по всей остальной территории собирались в плотные группы здания-коробочки, разделённые узкими кривыми проулками. Жить в Коулуне стало тесновато — а сквоттеры всё прибывали и прибывали...

Решение вроде бы нашлось в начале 1950-х. Частные застройщики предложили обитателям крепости выгодную на первый взгляд сделку: они перестраивали ветхие дома, делали их просторнее, качественнее — и выше. Владельцы хибары получали всё те же два-три этажа, в которых

жили раньше, но гораздо более комфортные, а строительная компания — право сдавать остальные этажи в аренду и вообще распоряжаться ими как вздумается.

Коулунцам идея понравилась, и уже к концу десятилетия почти все здания попали под эту своеобразную программу «реновации». Но крепость продолжала тянуться ввысь: в 1963 году там произошло то, что газета Hong Kong Standard окрестила «бумом высотного строительства». Компании без устали сносили, надстраивали и переделывали; некоторые жилища на юге уже доросли до девяти этажей, но никто не собирался останавливаться на достигнутом: чем больше площади под аренду — тем больше прибыль.

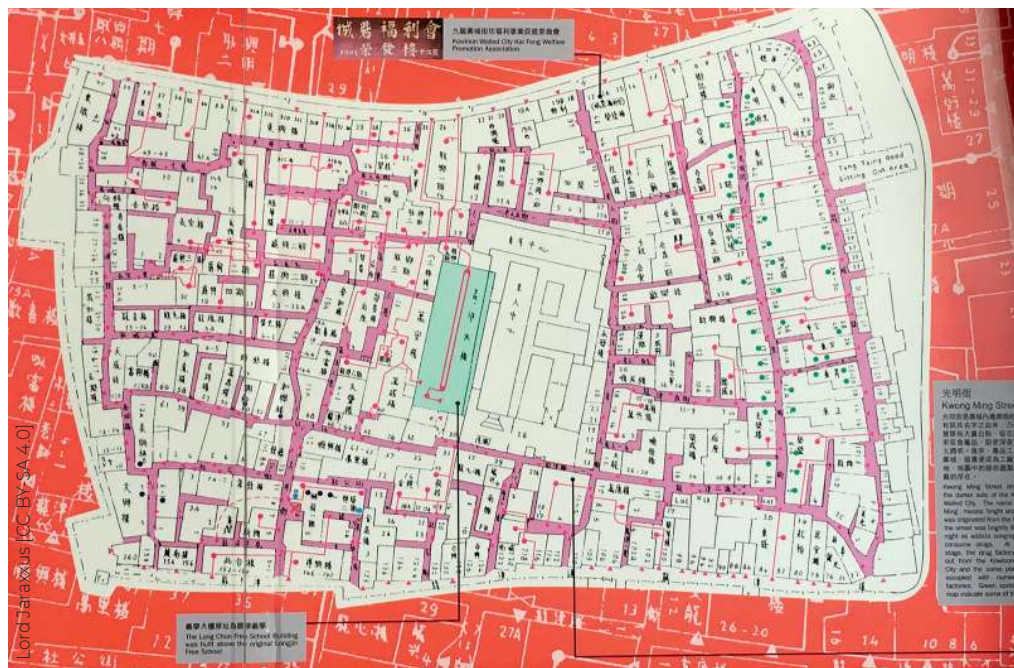
Та же Hong Kong Standard писала, что «новые дома оснащены современными удобствами, такими как туалеты, горячее водоснабжение, электричество и телефонные услуги», а за порядком в каждой многоэтажке «следит специальный работник, которому платят 600 долларов в месяц». Вполне вероятно, что кое-где так и было — но далеко не везде. Строительные компании стремились урвать как можно больше территории (за которой к тому же никто

не следит и с которой не требуют налогов и документов). Оглушённые звоном золота в ушах, они разрушали и возводили здания безо всякого плана, почти не согласуясь друг с другом. Ни о каком комфорте и речи идти не могло: провести сквозь этот хаос воду или свет часто было невыполнимой задачей.

Железобетонные коробки громоздились всё выше и выше, крыши напозлали одна на другую — и в конце концов закрыли небо тем жителям Коулуну, которые когда-то разрешили пристроить к своим домишкам пару этажей. Однако новопоселенцев это не останавливало; они толпами валили сюда, привлечённые дешёвыми квартирами (вначале аренда стоила около 100 долларов в месяц) и возможностью безо всяких лицензий открыть свой бизнес на «ничейной» земле. Население стремительно росло, а город — нет: если в 1950 году на территории в 2,7 гектара жили 5000 человек, то к 1973-му это число увеличилось вдвое, и людской поток не иссякал. Для сравнения, в Монако — втором после Ватикана самом маленьком государстве в мире — к началу 1970-х 23,4 тысячи человек размещались на 202 гектарах.

Вскоре в полумраке невероятно узких — там едва ли могли разойтись два человека — улочек стало душно, грязно и многолюдно. Поразительно, но в этом хаосе стен и воюющих подворотен каким-то непостижимым образом

На карте Коулуну, каким он был в 1980-е, обозначены только главные улицы





Ian Lambot, 1993 [CC BY-SA 4.0]



Обитатели Коулунa не были заперты в городе: они поддерживали контакт с внешним миром. Дети, например, регулярно сбегали в город, чтобы погонять в футбол и прикупить сладостей

уцелел старый ямэнь: он пережил и первый снос, и большой пожар.

Из-за скученности Коулун замкнулся сам в себе, превратился в своеобразный анклав. Его отчуждённость проявлялась даже в названии: хотя формально это был лишь район в составе Коулун-Сити, все продолжали звать его городом. Поселение внутри поселения существовало словно бы отдельно — несмотря на то что жители сохраняли контакт с внешним миром.

Чтобы понять, где ты находишься, требовалось взобраться на крышу, да и перемещаться по верху было намного удобнее, чем блуждать в лабиринте одинаковых переулков. А строительство неуклонно продолжалось — и завершилось лишь к концу 1970-х, когда высота большинства зданий в Коулуне достигла четырнадцати этажей. Возводить дома ещё выше было опасно из-за аэропорта Кайтак — того самого, в основании которого лежали стены древнего форта. Идущие на посадку самолёты пролетали чересчур близко к домам — и компании наконец поняли, что пора остановиться. Но стало уже слишком поздно: странный, истекающий сточными водами монстр под названием Коулун, словно наспех слепленный голем, возвышался над полуостровом и пугал окружающий мир своим уродливым лицом.

Город тьмы



В нём всегда было определённое очарование — ощущение, что ты изучаешь какой-то гибрид, даже чудовище, которое тем не менее обладало странной красотой и было почти живым. Когда я впервые увидел его ночью, в свете огней, Коулун был прекрасным и устрашающим. Этот город словно не должен был существовать — но он был там.

Грег Жирар,
интервью для журнала *The Face*

Рядовые жители города мало обращали внимание на ад, который творился вокруг: они были заняты своими делами

Было бы странно, если бы никем не управляемое место, где нет ни правил, ни ограничений, не привлекло преступников. Они пробрались за стены практически сразу: уже в 1950 году Коулун приобрёл печальную репутацию города наркопритонов, публичных домов и мафии. Власть в крепости поделили между собой триады (см. врезку «Трижды два»); удобно устроившись на ничейной земле, они прямо оттуда контролировали всю криминальную деятельность Гонконга.

Но криминала хватало и в самом Коулуне. Писатель Люн Пин-квань по следам своего визита сюда нарисовал яркую картину: «На улице стоят проститутки, рядом беднякам раздают молоко, наркоманы валяются на лестницах, а по ночам школы становятся борделями». Особенно там распространилась наркоторговля: город-крепость стал популярным местом в Китае для тех, кто хотел попробовать опиум. Приспособления для курения отвратительного зелья продавались в обычных продуктовых магазинах, а само вещество предлагали на каждом шагу. Журналистка

На фоне современной парковой зоны стены Коулунa выглядят до крайности чужеродно



Roger Price, Tktktk [CC BY 2.0]





Roger Price [CC BY 2.0]



Лавочники особенно яростно сопротивлялись сносу и требовали предоставить им другое место для бизнеса

Трижды два

С 1950-х годов власть в Коулуне контролировали триады — своеобразные мафиозные группировки Китая. Город-крепость примерно поровну поделили между собой две влиятельные банды — «14К» и «Суньюон».

«14К» считается второй по величине триадой в мире: в ней состоит около 20 000 человек. По одной из версий, её название произошло от номера улицы, где располагался штаб-квартира, и первой буквы слова «Коулун» — но есть и другие гипотезы. Зато источники сходятся в том, что «14К» — одна из самых жестоких банд, контролирующая оборот запрещённых веществ, оружия и живого товара по всему миру. Её «филиалы» есть почти в каждой стране, от Канады до Новой Зеландии. Главный конкурент и враг «14К» — триада «Суньюон» (Sun Yee On), или «Новая торгово-промышленная гильдия справедливости и мира». Наименование красивое — однако за ним скрывается всё тот же ад с убийствами, наркотиками и работорговлей. По разным оценкам, в этой группировке может состоять более 40 000 членов, а в период расцвета их численность достигала 60 000.

Жить в Коулуне и не платить триадам было практически невозможно. Они управляли даже водоснабжением, за которое брали с обитателей города-крепости «налоги». В 1980 году один из лидеров банды поднял цены на воду и заявил: «Того, кто выступит против, убьют на глазах у всех». Впрочем, была от криминальных группировок и польза: например, полицейские, патрулирующие город, нередко налаживали связь с представителями триад, которых называли «старшими братьями». В случае серьёзных проблем стражи порядка могли попросить «брата» уладить дело внутри Коулуна самостоятельно — конечно, если это не шло вразрез с интересами самой триады.

Кэти Бреслин, посетившая город в 1963 году, вспоминала, что все улицы насквозь пропахли опиумом, «словно пережаренный тост с корицей к чаю». Бороться с искушением не получалось даже у местных жителей: многие в конце концов подсаживались на какую-нибудь отраву. Кстати, опиум, несмотря на широкую распространённость, стоил дороговато, а потому купить его могли не все. Самым дешёвым видом яда был героин.

Утверждать, что полиция вообще игнорировала Коулун, неправильно: стражи порядка иногда сюда заглядывали — просто делать это начали не сразу. Лишь в 1959 году, в ходе судебного разбирательства по делу об убийстве, власти установили, что правительство Гонконга всё-таки обладает здесь юрисдикцией. Запоздалое открытие: к тому времени влиятельные триады развернули такую широкую сеть наркотрафика и публичных домов (в том числе и с привлечением несовершеннолетних), что убрать их было не только почти невозможно, но и смертельно опасно.

В официальном отчёте 1969 года утверждалось, что «деятельность правоохранительных органов в крепости такая же, как и везде», а «преступность находится под контролем». Это была ложь. Тем не менее что-то сделать полиция пыталась. Периодически в город отправляли рейды: один из офицеров (анонимно) рассказывал Жирану, что на обход Коулуна выделяли всего шестерых стражей порядка, которые перед выходом должны были подписать одиннадцать рапортов (при стандартном обходе — всего два). Перемещались полицейские, как и большинство местных, по крышам, а расследовали в основном кражи — в день их могло случиться три-четыре. Наркотиками рядовые сотрудники правоохранительных органов не занимались — просто передавали информацию о них в бюро наркоконтроля. Впрочем, так поступали только те, кто работал честно, а тот же анонимный полицейский называл Коулун «куском жирной свинины», раем для тех, кто готов был закрыть глаза на делишки триад за пачку хрустящих банкнот.

К счастью, такое положение дел не продлилось вечно. В начале 1970-х терпение властей Гонконга истощилось, и они взялись за наркоторговцев всерьёз. Рейды участились. Мафиози пытались хитрить: они заявляли, что их притоны — это «клиники», где лечат зависимых (конечно, очередной дозой). Но это не помогло: в 1973 и 1974 годах полицейские





«Готэм» (2014–2019), Fox

Район Нэрроуз слишком криминален даже для криминального Готэма

провели 3500 операций в Коулуне, задержали более 2500 человек и изъяли 1800 килограммов наркотиков. Инициативу поддержали местные, особенно молодёжь. Влияние триад начало постепенно слабеть, и к 1983 году город-крепость пусть и не стал самым безопасным местом на свете, но хотя бы больше не напоминал оживший ночной кошмар.

Разумеется, в Коулуне обитали не только криминальные элементы и наркоманы. В основном там жили обычные люди — мирные, добрые, готовые помочь. В условиях постоянной давящей тесноты само собой складывалось общество, где все знали о делах друг

друга и существовали одной большой коммуной: когда сосед буквально живёт у тебя на голове, утаить что-то невозможно. Коулунцы присматривали за детьми, не разделяя их на своих и чужих, делились едой и вещами первой необходимости, вместе ухаживали за стариками. В 1971 году преподобный Айзек Лю при поддержке Армии спасения организовал в непоколебимом здании ямэня досуговый центр для престарелых — и те, кому нигде было жить, могли там же поселиться. В крепости открыли несколько школ и детских садов, а на крышах, пусть и среди мусора, устраивались детские площадки и зоны отдыха.

Рядовые жители города мало обращали внимание на ад, который творился вокруг. Они были заняты своими делами: домашним производством всякой всячины, от сухой лапши до вантузов, готовкой, семьёй. Одна из женщин рассказывала Грегу Жирару, что сама не сталкивалась с преступниками, но её сестру один раз ограбили: «Наверное, это были чужаки, не местные». Она говорила, что «никогда толком не исследовала крепость» и «почти не знает названий переулков». Ещё один коренной обитатель Коулунa вспоминал, что до 14–15 лет вообще ничего не знал об азартных играх или наркоманах.

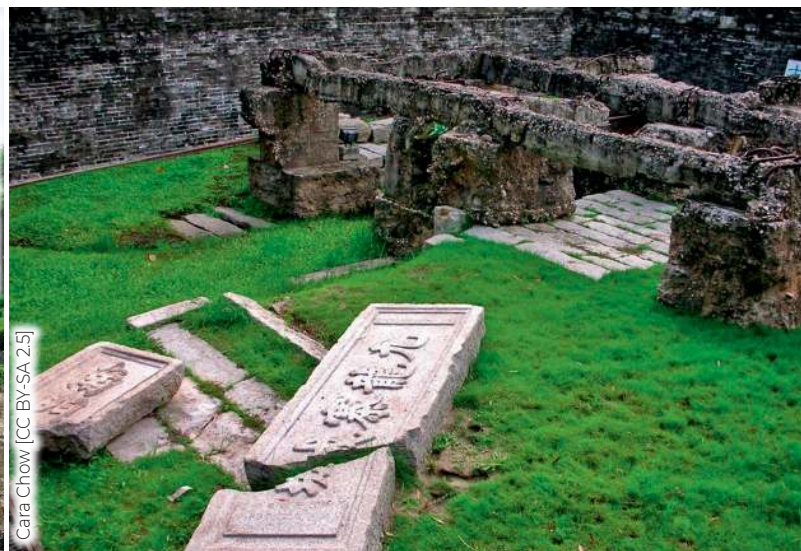
Кроме самых тёмных пороков общества в городе хватало нарушений и поменьше. Например, один из жителей говорил, что город всегда славился тремя вещами: опиумными притонами, борделями и... зубными врачами. Множество докторов, которые не сумели получить лицензию в Гонконге, обосновывались здесь и начинали задёшево лечить больных. Качество их услуг напоминало русскую рулетку, но пациенты приезжали к ним даже из соседних областей.

То же касалось и уймы частных ресторанчиков, которые лепились к стенам с внешней стороны: обитатели Коулун-Сити любили посещать их из-за низких цен, но еда там часто оставляла желать лучшего. Грег Жирар много разговаривал с жителями крепости, у которых был свой «ресторанный» бизнес. В помещениях, где готовили мясо для барбекю, туши свиней валялись прямо на полу, мокром от воды и крови. Отходы стекали в желоба вдоль улиц, усугубляя вонь в застойном воздухе.

В современном парке ещё можно посмотреть и пощупать руины древнего города



Underbar dtk, 2005 [CC BY-SA 3.0]



Cara Chow [CC BY-SA 2.5]





Millevache, 2009 [CC BY-SA 3.0]



Непоколебимое здание ямэня, перенёсшего все беды Коулунa, сейчас отреставрировано и принимает посетителей

В жарком и влажном климате Гонконга всё очень быстро портилось и начинало гнить, так что еду сильно прожаривали и щедро приправляли. От покупателей не было отбоя: владелец одной из забегаловок признавался, что в день распродаёт мясо двух-трёх поросят, а в праздничные дни — двадцати-тридцати. Другой житель, у которого было производство клецок из рыбы и кальмаров, говорил, что за день перерабатывает около 300 килограммов фарша и поставяет продукцию примерно в 200 закусовых за пределами города. Работал он в тех же условиях, что и мясники.

на одного жителя приходилось всего 3,7 квадратного метра площади. Ни до, ни после на земле не было столь же перенаселённого места: плотность населения составляла 1 920 000 человек на квадратный километр (тогда как в Гонконге — всего 6700). Сейчас одним из самых загруженных районов мира считаются трущобы Дхарави в Мумбаи — но и там плотность населения достигает лишь отметки в 418 410 человек на квадратный километр.

Ежедневно город производил более двух тонн отходов. Вывозить их было попросту невозможно: ни одной машине не удалось бы заехать

Сколько бы проводов и труб ни прокладывали коулунцы, этого всё равно было мало

в лабиринт переулков. Власти Гонконга размещали на более широких улицах оранжевые баки для мусора и даже пытались забирать их вручную, однако скапливалось грязи всё равно больше, чем вычищалось. Из-за плохой вентиляции на нижних уровнях запах в прямом смысле сшибал с ног, и люди существовали в условиях постоянного кислородного голодания. Чтобы хоть как-то проветривать крошечные квартирki, коулунцы ввели «моду» на металлические решётки вместо обычных дверей. Из-за них город стал напоминать тюрьму.

Жидкие отходы из домов и десятков домашних фабрик стекали в сточные канавы и уходили в землю. Коулун словно стоял на огромном септике — и ситуация не была бы такой плачевной, если бы местные прямо там же не копали колодцы, стремясь добраться до воды.

А воды катастрофически не хватало. Правительство долго отказывалось подключать крепость к городской системе, так что жителям приходилось выкручиваться самостоятельно — чаще всего просто воровать воду из проложенных неподалёку труб. Обеспечить водоснабжением каждый дом было невыполнимой задачей: ни один инженер не смог бы разобраться в хаосе квартир Коулунa. Напрямую вода

Огонь, вода и медные трубы



Мы усердно работаем, хотя летом здесь невероятно жарко. Холодильник шумит, а духовка перегревается. Мы сильно потеем. В нашем цехе есть вентиляторы, а вот навеса на рынке нет. У нас есть тараканы и крысы, которых мы кормим. Конечно, мы расстраиваемся, когда покупатели критикуют нашу еду...

Йим Квок Юэн,
житель Коулунa и владелец
мясного рестораника
(Грег Жирар, *City of Darkness: Life in Kowloon Walled City*)

Кормление тараканов и крыс было самой маленькой проблемой коулунцев. К 1990 году население крепости достигло 50 000 человек. В среднем

Город будущего в фильме «Нирвана» (1997) выглядит ярче, чем реальный Коулун — но какой же киберпанк без неона?



Cecchi Cori Group Tiger Cinematografica





Low tech, low life

Такой яркий образ, как Коулун, не мог не привлечь внимание писателей и режиссёров. Перенаселённый город-крепость, в котором дома вздымаются выше неба, повлиял на облик многих городов киберпанка, от «Нирваны» (1997) до Cyberpunk 2077 (2020). Сияющие стеклом и металлом неоновые небоскрёбы остались позади, Коулун же стал лицом той самой high tech — low life с дешёвыми аугментациями и синтетическими наркотиками на узких грязных улочках.

В фильме Кристофера Нолана «Бэтмен: Начало» (2005) его обличье принял Нэрроуз — район Готэма, расположенный на острове посреди реки. Именно там находилась печально известная лечебница «Архем». Позже Нэрроуз появился и в сериале «Готэм» (2014–2019) — разумеется, он стал ареной борьбы за власть между бандами и идеальным местом для преступников и психопатов всех мастей.

Мелькал Коулун и в литературе. В трилогии «Мост» (1993, 1996, 1999) классик киберпанка Уильям Гибсон прямо вдохновлялся гонконгским муравейником — и даже перенёс его в виртуальное пространство, где тот превратился в прибежище хакеров. Как и реальный Коулун, Крепость Гибсона построена безо всякого порядка — это чудовищное и хаотичное нагромождение скриптов, кусков кода и непрогружившихся изображений, не подчиняющееся законам Сети.

Коулун продолжает появляться в фантастических книгах до сих пор: например, на фоне колоритного поселения разворачивается любовная история двух молодых людей, вынужденных участвовать в играх на выживание. Эта история — роман в жанре young adult «Влечение вечности» (2023) Хлои Гонг — должна увидеть свет на русском в 2025 году. Добавить чувственности футуристической версии крепости попытались и в манге «Обычный роман в Коулуне» (Кушигуни Genepic Romance, 2019 — наст. вр.), экранизация которой тоже ожидается в этом году.

Было бы странно, если бы столь колоритный сеттинг обошли своим вниманием игры. В своей тёмной и криминальной ипостаси он появляется в Shadowrun: Hong Kong (2015). Боевая зона и Догтаун в уже упоминавшемся Cyberpunk 2077 тоже неуправляемы и кишат бандами: создатели игры вдохновлялись крепостью в период расцвета триад. В Kowloon's Gate (1997) город внезапно исчезает, а затем материализуется вновь, нарушая баланс инь и ян в мире. Ну а самая милая версия Коулунa представлена в игре Stray (2022): там по подземному Городу-крепости 99, населённому роботами, вынужден бродить симпатичный рыжий котик.

подавалась только в пару зданий вроде богадельни в ямэне.

Сперва, до начала высотного бума, жители платили рабочим, которые ежедневно доставляли по шесть канистр с водой; эта услуга стоила 12–15 долларов в месяц. Однако чем выше становились дома, тем труднее было носить в них воду. Рабочие отказывались карабкаться с тяжёлым грузом на четырнадцатый этаж. Но без воды существовать нельзя — и проблему требовалось как-то решать.

В 1963 году власти наконец пошли на уступки и установили первую водозаборную колонку за пределами города. К 1980-м их построили восемь — в прямом смысле капля в море. Обитатели Коулунa начали бурить колодцы самостоятельно; они получались не такими глубокими, как официальные источники воды, а потому часто пересыхали, но это было не важно. За всё время существования крепости там создали около 300 скважин. Вода из них шла в специальные баки на крыше, а оттуда по кустарным трубам вновь поступала вниз, расходясь по многочисленным квартирам. Ежемесячная плата за удобство составляла 50–70 долларов на семью, так что

позволить себе такую роскошь могли далеко не все.

Кроме того, не было гарантии, что вода достанется тем, кто за неё заплатил, ведь трубы протягивали как придётся, прямо по стенам домов вдоль улиц. Их перекрученные клубки постоянно протекали, так что коренные жители, выходя из дома, прихватывали с собой зонтик. Грег Жирар говорил, что в крепости было очень влажно даже в недождливую погоду, а на одежду то и дело капало что-то не очень чистое.

Напор в этом «шикарном» водопроводе, разумеется, был так себе: из-за проблем с давлением насосы включались всего пару раз в день, обычно в полдень и в полночь. Поэтому большинство людей всё ещё запасали воду в канистрах и вёдрах — или шли купаться и стирать прямо на крыши. Один из обитателей Коулунa вспоминал, что в солнечные дни около баков собирались толпы детей; девочки обычно набирали воду в ёмкости и шли мыться дома, а вот мальчики, особенно стеснясь, соскребали с себя грязь прямо на месте. Они привыкли жить в кошмарной тесноте, а потому давно перестали стыдиться друг друга.

Гораздо хуже, что вода в неглубоких колодцах была непригодна для питья — не помогало даже кипячение, — и, чтобы набрать чистой воды, приходилось стоять в бесконечных очередях около государственных колонок. Увы, ничего другого правительство предложить не могло.

Так же дела обстояли и с электричеством. Здесь у властей Гонконга даже нашлось оправдание бездействию: провода, протянутые так близко к кустарному водопроводу, стали бы источником нешуточной пожарной опасности. В теории это звучало логично, однако жить без света, как и без воды, нереально, так что обитатели Коулунa пользовались домашними печками и керосиновыми лампами (что было ещё хуже в плане безопасности, чем плохая проводка) и воровали электричество из городской системы, перегружая сети. Впрочем, даже это не могло удовлетворить аппетиты города: сколько бы проводов его обитатели ни протягивали, этого было мало.

В 1970-х годах власти Гонконга наконец сдались и разрешили компании China Light and Power официально провести электричество в Коулун. Инженер Мок Чун Юк рассказывал Жирару, что вместе с бригадой одним из первых прибыл в крепость, чтобы оценить масштабы катастрофы. Пройдя пару шагов по тёмной, узкой улице, он не выдержал и бросился к выходу — но, к счастью, затем всё же нашёл в себе мужество углубиться в город.

Ситуация оказалась почти безнадежной. Чун Юк просто не знал, с чего начать: сети труб и проводов подобно лианам оплетали стены домов, а на тесных улицах, заваленных мусором, нельзя было как следует развернуться. Несколько раз рабочих ограбили наркоманы. В конце концов электрики решили тянуть кабель от входа дюйм за дюймом. Порой приходилось раскапывать тротуар и класть провода в землю; порой — упрашивать жителей проложить проводку по стенам их домов или прямо сквозь их квартиры. Это была невероятно медленная, тяжёлая и нервная работа, но Чун Юк и другие рабочие не сдавались. К началу 1980-х им удалось обеспечить электричеством все жилые дома в Коулуне (фабрики и закусочные в план не входили). Однако власти вскоре свели на нет все их усилия: 14 января 1987 года они объявили, что чудовищный город-крепость решено снести.

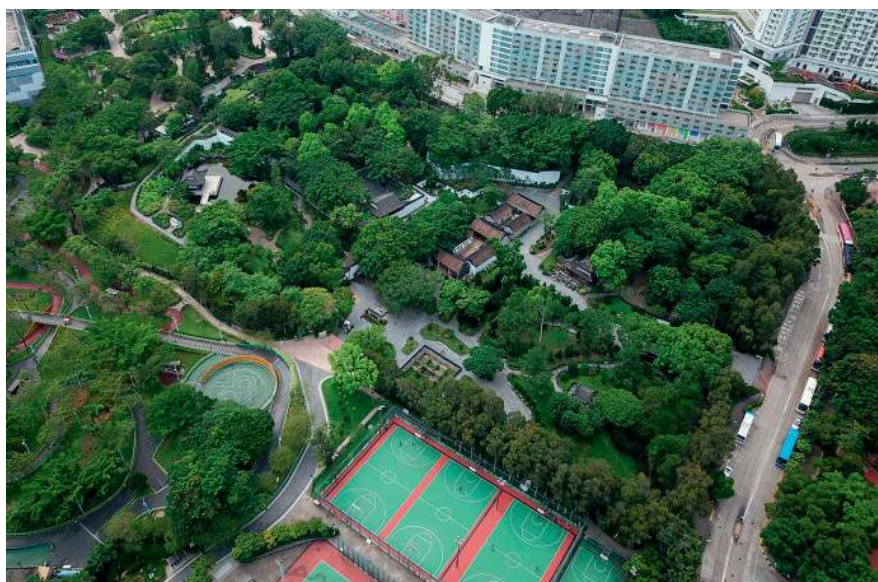




На самом деле такие попытки предпринимались и раньше: сперва в 1947, затем в 1963 году. Однако каждый раз вмешивалось правительство Китая, которое давало Гонконгу понять, что не готово пересматривать политику в отношении Коулун. И всё же в какой-то момент ему пришлось поменять мнение: невероятно перенаселённый район с кое-как проложенными трубами и проводкой был постоянным источником опасности и антисанитарии. В конце концов терпение властей лопнуло. 10 марта жителям официально объявили, что на месте города разобьют городской парк.

Коулунцы встретили новость в штыки. Правительство выделило на расселение 350 миллионов долларов: горожанам предлагали 50–70 тысяч для покупки новой квартиры где-то ещё, однако этого, учитывая рост цен, было недостаточно.

Человеческий муравейник яростно боролся со смертью. Снос затянулся: одна только перепись населения заняла 36 дней. Люди отказывались покидать дома, упрямо цепляясь за крошечные забегаловки и фабрики, которым посвятили всю жизнь. Владельцы закусовых требовали у властей предоставить им ларьки в Коулун-Сити, иначе они не уберутся с насиженного места. Многих выселяли насильно, а то и вообще выгоняли без компенсации: на следующий день после объявления о сносе в крепость хлынул поток хитрецов, которые решили притвориться местными и получить дармовые деньги. Некоторые даже



Wpcrey [CC BY-SA 4.0]

Парк, разбитый на месте города-крепости, — очень популярное место в Гонконге

тащили с собой мебель, чтобы афера выглядела правдоподобнее.

Но все усилия лишь ненадолго отсрочили неизбежное: Коулун был обречён. 23 марта 1993 года лабиринт зданий впервые содрогнулся под ковшом экскаваторов. Техника вгрызалась в стены города-монстра, оставляя зияющие раны — и в них впервые за полвека хлынул солнечный свет. Решётки дверей и балконов под гусеницами башенных кранов превращались в месиво, а из ошмётков водопроводных труб хлестала грязная вода. Зрелище было кошмарное — почти такое же кошмарное, как и само это место в период расцвета.

Чуть больше чем через год, в апреле 1994 года, самый

перенаселённый район на планете, город-крепость Коулун оказался стёрт с лица земли. Вместо него, как власти и обещали, появился прекрасный парк с большим прудом и цветущими клумбами. Сейчас это точка притяжения местных жителей и туристов: его рекомендуют посетить каждому, кто приезжает в Гонконг. Прогуливаясь по тенистым аллеям, можно набрести на старый ямзнь. Это здание видело все этапы жизни крепости, от соляного форта до криминальной столицы, стоит там же, где и десять веков назад. Оно запомнит Коулун таким, каким он был, — страшным, но удивительным городом, подобного которому никогда не рождалось и никогда больше не родится.

* * *

В городе из игры Stray (2022) людей не осталось — только роботы-компаньоны и мутанты



Annapurna Interactive

В 1993 году, уже после начала сноса Коулун, Грег Жирар вместе с фотографом Иэном Ламбо опубликовали книгу «Город тьмы» (City of Darkness: Life in Kowloon Walled City) — ускользающую память о чудовищном человеческом муравейнике, заключённую в сотни фотографий и десятки интервью. Они были одними из немногих, кто отважился так подробно рассказать об этом месте — которое, казалось, могло существовать только в фантастике, но стало реальностью для многих тысяч людей. Голоса жителей Коулун были услышаны — и удивительно, но в них не звучало ненависти к городу или жалоб на тяжёлую жизнь. А вот одна фраза то и дело повторялась: «Мне грустно, что крепость исчезнет. Это мой дом». 🐾

