С 22 СЕНТЯБРЯ ПО 5 ОКТЯБРЯ 2014 ГОДА

ВСЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ МОСКВЫ

НА ДВЕ НЕДЕЛИ

афиша

ПУТЕВОДИТЕЛЬ «ЛУЧШЕЕ В МОСКВЕ» ВНУТРИ

№17 (377)

AFISHA.RU

4 607004 030017 14017

Джейк

Финн

и еще 68 главных
героев, вещей и явлений
новой поп-культуры

Гик-словарь

SAMSUNG GALAXY ALPHA РЕГАТА: ПОБЕДА СТИЛЯ

Один из самых ожидаемых смартфонов года
презентовали в московском яхт-клубе Royal Yacht Club

ОФИЦИАЛЬНЫЙ СТАРТ ПРОДАЖ 25 СЕНТЯБРЯ 18:00

Предзаказ на сайте ***Samsung.com/ru***
*Оставь заявку в период с 15 августа по 24 сентября и получи чехол-обложку S View Cover**














БУДЬ ПЕРВЫМ И ПОЛУЧИ ПОДАРОК

Приходи 25 сентября к 18-00 в магазин на Тверской, 22
Первые 50 покупателей получат **GALAXY Gear Fit** в подарок



Samsung GALAXY Gear Fit

Реклама.

* Эс Вью Кавер.
Организатор конкурса ООО «Самсунг Электроникс Рус Компани», начало проведения акции: 25 сентября 2014 г. 18.00 (по местному времени) и до момента окончания подарков (количество подарков ограничено). Дополнительную информацию об организаторе, о правилах проведения акции, количестве призов, сроке, месте, и порядке их получения см. на сайте **samsung.com/ru**

В номере

30 **70 главных героев, вещей и явлений гик-культуры**

41 Пять обладателей необычных коллекций показывают самые ценные экспонаты

55 Редакция «Афиши» пытается разобраться в самых сложных и увлекательных настольных играх

89 Создатель BioShock Кен Левин о том, как смешать видеоигру и кино

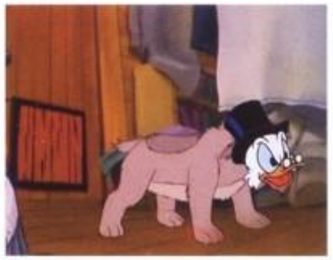
115 Философ Александр Павлов о любви взрослых мужчин к мультфильму «Мой маленький пони»

137 Артем Габрелянов, Филипп Соседов, Валентин Заварзин, Роман Мурадов и Василий Шевченко обсуждают российскую индустрию комиксов



Чубакка из «Звездных войн» — один из экземпляров в обширной коллекции фигурок кинокритика Станислава Ф.Ростоцкого

с. 41



Одно из самых сумасшедших гиковских развлечений — *пупы*, ролики, в которых кустарно визуализируется поток сознания

с. 32

Если нужно одно слово, доказывающее сегодняшний симбиоз массовой и гиковской культуры, то это слово — *«Бэтмен»*

с. 128



В номере

6 Две недели в городе
Две недели в городе: «Игромир» и Comic Con, Трики в «Известия Hall», «Магия лунного света» Вуди Аллена, «Призрак оперы» в МДМ и другие события с 22 сентября по 5 октября
Ревизии: шоперы, брюки и треники, эмалированная посуда

30 Гик-словарь

144
Бывшая порнозвезда и настоящая интеллектуалка Саша Грей — о своей актерской карьере, новом хорроре «Открытые окна» и грязных ногах

148
Бокс снова популярен. Модники открывают бойцовские клубы с витаминными барами. «Афиша» сравнила их с обычным клубом на районе

156
Режиссер Иван Твердовский о своем дебюте «Класс коррекции», российских школах, эмоциональных манипуляциях и мате

160
Лидер главной молодой московской группы «Труд» Георгий Кушнаренко о новой EP «5», фашизме, СССР и агрессивной Москве

164
Aphex Twin в Москве — как музыкант оказался в подмосковном Реутове и при чем здесь его новый альбом, выпущенный спустя 7 лет молчания

170
Плащ Miu Miu, ветровка Uniqlo, брюки Zara и другие вещи из водоотталкивающих материалов, которые можно купить в московских магазинах

178 Classifieds

183 Магазины

184 Рабочее место
Олег Нестеров, музыкант и продюсер



Боксерский клуб «Китэк» работает уже почти 20 лет и смог дожить до того момента, когда бокс снова стал модным

с. 148



Саша Грей еще не переросла тот период, когда для всех она в первую очередь бывшая порноактриса, но уверенно идет к этому

с. 144

Лакост. Лайф. Взгляд под другим углом. Реклама.



НОВЫЙ
АРОМАТ
ДЛЯ МУЖЧИН
ОТ LACOSTE
#NEWPERSPECTIVE

LACOSTE
L!VE

АФИША
директор по продуктам Михаил Сметана
управляющий редактор Алина Капацина

ЖУРНАЛ «АФИША НА ДВЕ НЕДЕЛИ»
главный редактор Даниил Трабун
ответственный секретарь Элина Маркина
заместитель главного редактора Георгий Биргер
арт-директор Роман Горницкий
дизайнер Дарья Браженко
фэшн-директор Наталья Истомина
редакторы Феликс Сандалов, Ася Чачко
фоторедактор Александра Рожкова
ассистент фоторедактора Юлия Новикова
продюсеры Алла Мельникова, Ирина Смирнова
цветоделение Александр Каштанов, Павел Мокроусов, Алексей Новиков
верстка Сергей Жинкин
принт-менеджеры Мила Суботич, Светлана Ушакова
старшие корректоры Венера Ветрюк, Лариса Звягинцева
директор по рекламе Варвара Давыдова

КОМПАНИЯ АФИША
управляющий редактор Юнна Бакал
арт-директор Дарья Яржамбек
коммерческий директор Инна Овчарова
директор по дистрибуции Иван Сорокин
руководитель отдела персонала Наталия Головашкина
административный директор Дмитрий Бойко
руководитель препресс-студии Ирина Семенова
менеджер по производству и издательским технологиям Борис Воропаев
редактор службы информации Марина Халдина

Учредитель и издатель ООО «Компания Афиша». Адрес редакции и издателя: 117105, Москва, Варшавское ш., 9, стр. 1. Телефон/факс (495) 785 17 00, e-mail info@afisha.ru, отдел рекламы ad@afisha.ru, отдел classifieds PA Up Media (495) 641 64 76, e-mail afisha@upmedia.pro. Официальный представитель по продаже рекламы в издания «Афиши» в Санкт-Петербурге Tandem Advertising Group. Телефон 8 926 707 55 39, e-mail afisha@tandemadv.ru

Тираж 84 300 экземпляров. Цена свободная
Свидетельство о регистрации СМИ ПИ №ФС77-54120 от 17.05.2013. Выдано Федеральной службой по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций.
Подписной индекс по каталогу Моспочтамта 42628
Для читателей старше 16 лет
Фотографии в номере предоставлены кинокомпаниями «Двадцатый век Фокс СНГ», «Централ Партнершип», A Company, Premium Film, P&I Films, компанией Stage Entertainment Russia, МАММ, ММСИ, Музеем изобразительных искусств им. Пушкина, фестивалями «Балтийский дом», «Золотая карусель» и «Территория»
Редакция благодарит интернет-магазин 1c-interes.ru за помощь в организации и проведении съемок
Перепечатка материалов журнала «Афиша на две недели» невозможна без письменного разрешения редакции. При цитировании ссылка на журнал обязательна. Редакция не несет ответственности за достоверность информации, опубликованной в рекламных объявлениях, а также информации о мероприятиях, предоставленной их организаторами. Мнение авторов может не совпадать с точкой зрения редакции
Журнал «Афиша на две недели» №17 (377), выход из типографии 18 сентября 2014 года
Отпечатано в типографии «Алмаз-Пресс». 123242, Москва, Столярный пер., 3

В наборе использован шрифт Afisha Serif, созданный Александром Тарбеевым специально для журнала, **Afisha Grotesque**, спроектированный Тагиром Сафаевым на основе шрифта Bureau Grotesque Роджера Блэка, а также кириллическая версия шрифта **F Grotesk**, спроектированная Радимом Пешко



На обложке: *фигурки героев мультсериала «Время приключений» Финна и Джейка*
Фотограф: *Сергей Костромин*


16+

Лучшее в Москве
Главные места
и события этой осени,
выбранные редакцией
«Афиши», — ищите
в App Store

www.kia.ru

KIA SPORTAGE
СПЕЦИАЛЬНАЯ СЕРИЯ
CRUISE*



KIA
The Power to Surprise**

KIA Sportage Специальная Серия

В Специальной серии KIA Sportage CRUISE уникальный набор опций. И как всегда, абсолютно все детали продуманы до мелочей. Еще никогда высокие технологии не были такими доступными.
KIA Sportage. Твои яркие моменты

Передние и задние датчики парковки
Ксеноновые фары
Камера заднего вида
Премиальная аудиосистема

5 150 000 км ЛЕТ ГАРАНТИИ***

* Специальная серия CRUISE. ** Искусство удивлять. *** Гарантия 5 лет / 150 000 км действительна на автомобили, реализуемые официальными дилерами ООО «КИА Моторс РУС» с 1 марта 2009 года на условиях, указанных на сайте www.kia.ru и в сервисной книжке производителя.

РЕКЛАМА

Две недели в городе: «Игромир» и Comic Con, Трики в «Известия Hall», «Магия лунного света» Вуди Аллена, «Призрак оперы» в МДМ и другие события с 22 сентября по 5 октября

Текст: Александр Горбачев, Лев Данилкин, Жанна Зарецкая, Алексей Киселев, Артем Макарский, Василий Миловидов, Феликс Сандалов, Мария Семендяева. Сведения отобраны редакторами «Афиши» и публикуются бесплатно. Информацию присылайте по адресу info@afisha.ru. Полное и постоянно обновляемое расписание — на afisha.ru

Адреса магазинов, в которых продаются вещи, попавшие в ревизии «Афиши», см. на стр. 183

ВТ 23/09 — ВС 19/10

«Дорогая, я переделал коллекцию!» в МАММ

Неоконцептуализм из большой частной коллекции

ВЫСТАВКИ Стоматолог Филипп Коэн долгие годы собирает яркие и безумные работы неоконцептуалистов, равно как и таких классиков, как Энди Уорхол и Синди Шерман. Это собрание напоминает хрестоматию современного искусства — здесь будет одинаково интересно и тем, кто не пропускает ни одной выставки, и тем, кто не считает банку супа Campbell's шедевром. Многие из этих работ никогда не показывались в России, но готовиться стоит не к погружению в актуальное искусство, а к аттракциону — будет зрелищно, а смысл — дело десятое. */ Мультимедиа-арт-музей*



Эта фотография *Синди Шерман* была однажды продана за невероятные для российского артрынка 481 000 долларов



Василий Шухаев справедливо считается мастером графики в технике сангины

СР 24/09 — ВС 23/11

Василий Шухаев в ММСИ на Петровке

Ретроспектива недооцененного мастера Серебряного века

ВЫСТАВКИ Василий Шухаев в России не слишком известный художник — отчасти потому, что в 1937 году он был осужден по 58-й статье и сослан на Колыму. С 1947 года он жил в Грузии, выставки его в СССР по понятным причинам не проводились, а ранние работы 20-х годов пылились в запасниках. Шухаев много путешествовал, жил во Франции, ездил в Марокко и Монголию, но в последние годы жизни выставлялся только в Тбилиси. Шухаев — яркий представитель неоклассицизма, популярного в начале прошлого века стиля, противопоставляющего себя авангардной беспредметности. В ММСИ покажут его театральные декорации, живопись и книжную графику. */ ММСИ на Петровке*

ЧТ 25/09

«Птицу емъ» в China-Town-Café

Две разные стороны уральских исследователей темноты душевной

КОНЦЕРТЫ «4 позиции Бруно» и «Птицу емъ», ведомые более-менее одними и теми же людьми, — это ум, честь и совесть уральской электроники. Если «Позиции» могут еще позволить себе вольности в плане выступления: это могут быть и странные, но притягательные песни окраин, и так называемый «токсичный рейв», и что угодно еще, то «Птица» — это именно что хип-хоп-концерт, на котором практически все вокруг знают слова. Еще одна причина, почему стоит посетить этот двойной уральский удар, — «Птицу емъ» не так давно выпустили последний свой альбом и могут попросту больше не давать концертов. Впрочем, «4 позиции Бруно», которые сыграют в том же China-Town днем позднее, редко повторяют программу выступлений, так что каждый их концерт тоже в каком-то смысле как последний. */ China-Town-Café, 20.00*

С ЧТ 25/09

«Открытые окна» Начо Вигалондо

Скайп-триллер про похищенную Сашу Грей

КИНО Фанат выигрывает ужин со своей любимой актрисой из фильма про телекинез. Но вместо обещанного приза получает ссылку на прямую трансляцию из ее спальни. Мечту обрывает звонок от маньяка, который ставит жизнь актрисы на кон жестокого квеста. Виртуальный саспенс разворачивается в мультиэкранном режиме: ноутбук, видеонаблюдение, веб-камеры. Для своего англоязычного дебюта испанец Начо Вигалондо выбрал идеальный кастинг: секс-икона интернета Саша Грей и испуганный Элайджа Вуд, для которого это уже второй трэш-ужастик после «Маньяка».

См. интервью с Сашей Грей на стр. 144

С ЧТ 25/09

«Магия лунного света» Вуди Аллена

Очередная европейская комедия великого режиссера

КИНО Известного английского фокусника-разоблачителя 1920-х годов отправляют во Францию, чтобы вывести на чистую воду молодую девицу с Лазурного Берега, которая на правах семейного экстрасенса живет в особняке американской семьи. По прибытии едкий скептик начинает постепенно верить в магию и влюбляться в очаровательную ясновидящую. Выдающий по фильму в год Вуди Аллен на этот раз погрузился в атмосферу лоска 1920-х в духе «Великого Гэтсби» и романов Агаты Кристи. Впервые у Аллена снялись Колин Ферт и Эмма Стоун, которая может стать новой музой режиссера.





ЧТ 25/09 — ПН 13/10 ПЕТЕРБУРГ

«Балтийский дом»

Шекспировские страсти на главном питерском театральном форуме

ТЕАТР По случаю шекспировского юбилея фестиваль «Балтийский дом», проходящий в одноименном театре, займется театром открытых страстей. Объектом театрального паломничества грядущий форум делают прежде всего два режиссерских имени. Первое — экстремал Ромео Кастеллуччи с ремейком собственного спектакля «Юлий Цезарь. Фрагменты» 1997 года, в котором Марка Антония играет актер, лишенный дара речи и вынужденный объясняться с партнерами и зрителями невербальным способом. Второе — Корнель Мундруцо с жестоким и, что только усиливает эффект, документальным спектаклем под названием «Деменция». Также ждут старых литовских знакомых разных поколений: Някрошюса с «Книгой Иова» и Коршунова с Чеховым и Беккетом. Великий комбинатор Пиппо Дельбоно на сей раз объединил под названием «Орхидеи» «Гамлета», «Ромео и Джульетту» и «Вишневый сад». А еще впервые приедет Народный театр из Пекина с современной китайской драмой, которую здесь почти никто и не видел. *// Петербург, «Балтийский дом»*

КНИГИ

Варвара Бабицкая

«Любовь к трем цукербринам» Пелевина как проповедь в пустоту

Рассказчик получает в наследство от дядюшки большую коробку, набитую старыми книгами и брошюрами по эзотерике, выучивается медитации, отращивает третий глаз и становится ясновидящим. День за днем он внедряется в умы обычных людей, заставляя их принимать мелкие решения, которые в действительности определяют судьбу мироздания. Попутно он обнаруживает, что мир устроен, как игра Angry Birds, где злобные демоны с птичьими головами пытаются уничтожить Творца всего сущего — зеленого свина — и для этого используют людей как живые снаряды.

Можно понять, что за долгие годы автор устал втолковывать нам одно и то же не меньше, чем мы — слушать, и решил наконец выговориться начистоту: в новой книжке Пелевина художественный вымысел — совсем уже скучная формальность, позволяющая под видом предисловия к притче посвятить треть романа дотошному пересказу каждой треклятой страницы из дядюшкиной коробки. Когда читателя ловят на сомнительную сатирическую наживку, чтобы скормить ящик макулатуры из магазина «Путь к себе», он чувствует себя обманутым — и совсем не так, как может думать автор. В романе Пелевина люди — компьютерные придатки, которые постоянно жмут на рычаг, как лабораторные крысы, чтобы получить новую порцию удовольствия. Пелевин, который за долгие годы воспитал себе огромную лояльную аудиторию параноиков, охотно поддающихся авторским манипуляциям ради удовольствия их разгадывать, решил поговорить с читателем по душам, как будто рассчитывая, что крыса, лишенная поощрения, продолжит жать на рычаг.

Возможно, секрет этого унылого романа-проповеди приоткрывает нам работающий в оппозиционном издании «Контра.ру» персонаж Кеша: «Драматизм, чтобы вы знали, работает только тогда, когда зритель забывает, что смотрит драму. Когда он об этом вспоминает, остается одна тошнота. Какие же бездари пишут скрипты для дрим-муви... Да и для всей реальности тоже». Видимо, Пелевин прав, и реальность — это сон, потому что, когда он пытается нас разбудить, нас всех и правда тошнит. *Виктор Пелевин «Любовь к трем цукербринам», «Эксмо», Москва, 2014*



Виктор Пелевин возвращается ко взятому в середине нулевых рекорду производительности — одна большая книга в год

ASUS
В ПОИСКАХ НЕВЕРОЯТНОГО

ASUS рекомендует Windows.





ASUS ZENBOOK™ UX301

Трансформируй свои чувства

Невероятно мощный и ослепительно стильный Ultrabook™

Zenbook UX301 – это современный портативный компьютер класса Ultrabook™. Защитное покрытие Corning® Gorilla® Glass 3 наделяет его оригинальным внешним видом, а за высокую производительность отвечает новейший процессор Intel® Core™ i7 четвертого поколения. Все это дополняет мультисенсорный дисплей с разрешением 2560x1440 пикселей, выдающий потрясающе четкое изображение.

Невероятный Ultrabook™. Вдохновлен Intel.

www.asus.ru | www.asusnb.ru

Всемирная гарантия 2 года. Горячая линия ASUS: 8 (495) 23-11-999, 8-800-100-2787

Реклама. Технические характеристики зависят от модели продукта и региона.
ASUS Премиум Сервис. Программа эксклюзивного обслуживания премиальной техники ASUS. Подробности на http://www.asusnb.ru/PUR/
Intel, логотип Intel, Intel Inside, Intel Core, Ultrabook и Core Inside – торговые марки корпорации Intel в США и других странах.

intel inside CORE i7

ПРИСОЕДИНЯЙТЕСЬ К НАМ В СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЯХ:

VK.COM/ASUS FACEBOOK.COM/ASUS.RU TWITTER.COM/ASUS_RUSSIA YOUTUBE.COM/ASUSRU

5 новых альбомов выбор *Александра Горбачева*

U2 «Songs of Innocence»



Рекламный аудиоролик корпорации Apple продолжительностью в 48 минут и 11 секунд.

«Труд» «5»

Самая четкая русская рок-группа из молодых (да и не только из молодых) высказывается на злобу дня. Пять стремительных, статных и веских песен, пытающихся отстоять гуманизм: война — это плохо; законодательные запреты всего, до чего руки дотянутся, — тоже плохо; да и положение женщины в России — отдельная печальная проблема. «Труд» здесь, в сущности, занимаются почти что публицистикой, тем самым в очередной раз впрямую следуют каноническому русскому року 80-х — но, во-первых, делают это на редкость лаконично, точно и страстно; а во-вторых, и времена настали такие, что лишний раз напомнить о том, что рабы не мы, никак не будет лишним.



Royal Blood «Royal Blood»

Гитарный дебют года — по крайней мере если судить по продажам. Проще всего будет описать Royal Blood как крепкую конструкцию, составленную из чужого стройматериала: пролетарский мелодизм а-ля Алекс Тернер, одновременно минималистичный и плотный звук а-ля Джош Омм плюс вокальная патетика а-ля Мэттью Беллами. С другой стороны, искры от этих песен летят всамделишные, и девушки до 20 с большой вероятностью будут заглядываться на фотографии Royal Blood в интернете, а мальчики до 20 — хотеть быть как они.



«Птицу емъ» «Доброе чувство»

Третий и последний опус самой изобретательной российской хип-хоп-группы, успевшей затмить собственного родителя в лице «4 позиций Бруно». На «Добром чувстве» почти нет хитов, зато песни окончательно превращаются в полноценные литературные произведения, от которых одновременно пробирает дрожь и разбирает смех. Монолог разводчика тараканов; история о Гамельнском Крысолове в декорациях русской глубинки; фэнтези-трэш-версия романа «Географ глобус пропил» — тут уже речь скорее не об униженных и оскорбленных, а о шатунах, странных до патологии и парадоксально обаятельных при этом героях.



Alt-J «This Is All Yours»

«Голод сосны», «Сад Англии», «Теплые подножия холмов» — и в первом альбоме Alt-J чувствовалось какое-то подспудное дыхание сказок старой Англии; «This Is All Yours» и вовсе похож на песни, какие могли бы играть современные лепреконы. Лондонские умники сводят полумистический фолк со свингующей полиритмией, а также с мелодиями в духе своих заокеанских коллег Grizzly Bear — но Alt-J куда более лукавые, да и гнусавый голос вокалиста добавляет им какую-то демоническую составляющую.



С ЧТ 25/09

«Великий уравнитель» Антуана Фукуа

Дензел Вашингтон против русской мафии в киноверсии сериала 80-х

КИНО Агент ЦРУ на пенсии работает продавцом и читает книжки, зализывая раны прошлого. Однако он решает выйти из тени, чтобы спасти юную проститутку, которую жестоко насилует русская мафия во главе с олигархом Пушкиным. Мрачный боевик с русской клюквой, где Хлоя Морец почти что Джоди Фостер из «Таксиста», а смурной Дензел Вашингтон почти что супергерой с претензией на франшизу. Режиссер «Тренировочного дня» позвал любимого Вашингтона на главную роль, несмотря на то что в оригинальном сериале персонаж был белым и седым.

С ЧТ 25/09

«Класс коррекции» Ивана Твердовского

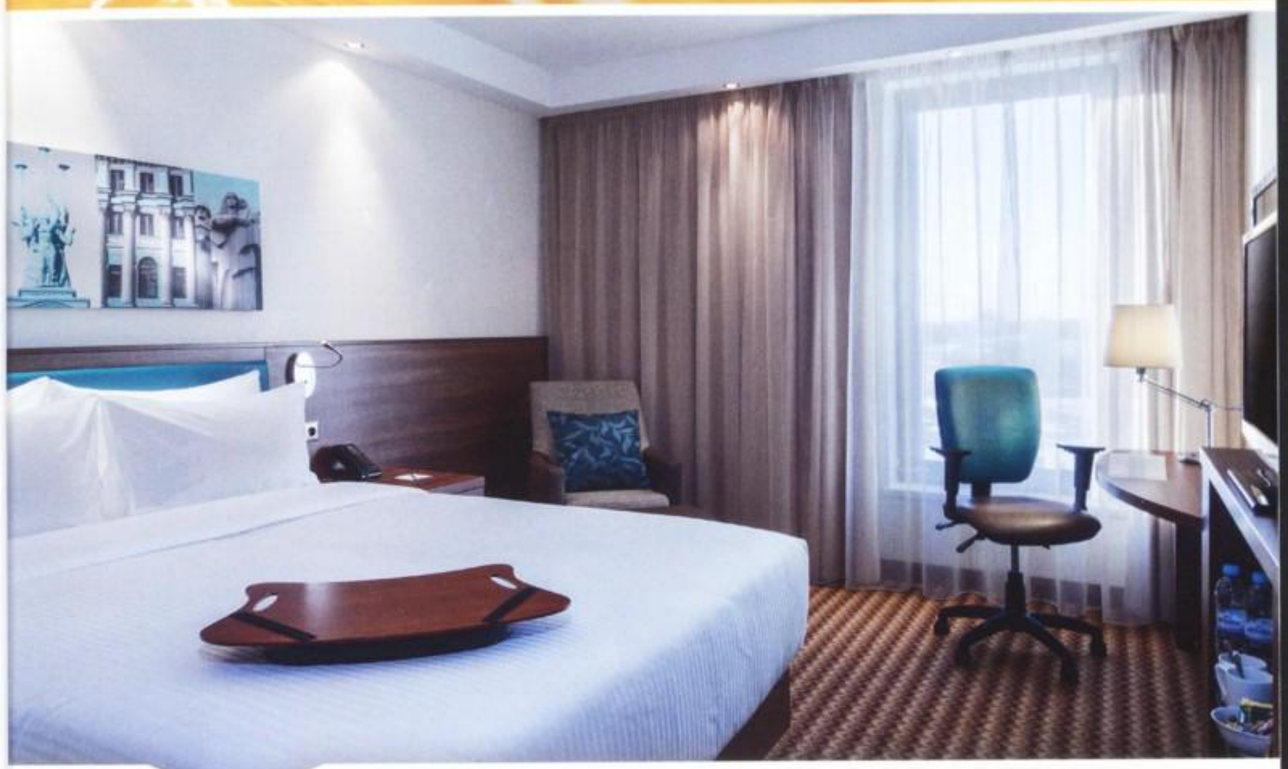
Драма про особенных школьников — лучший дебют «Кинотавра»

КИНО Чувствительная колясочница Лена поступает в класс коррекции для школьников с отклонениями. В гетто трудных подростков без всяких поблажек и пандусов новенькая Лена учится держать удар, влюбляется в красавца класса и пробуждает ревность у главного хулигана. Мощный дебют режиссера Ивана И.Твердовского, который до этого снимал суровое мокьюментари, а теперь сделал вместе с молодыми актерами театра Серебренникова настолько живое кино на грани возмущения и восхищения, что его уже сравнивают с «Идиотами» Ларса фон Триера.

См. интервью с режиссером фильма на стр. 156



Удивляя доступностью



Hampton by Hilton

Превосходя ожидания

hilton.ru
+7 495 967 18 33

Окунитесь в атмосферу **великолепного качества** и комфорта. **Горячий завтрак** включен в цену проживания. **Бесплатный Wi-Fi** на всей территории отеля.

Посетите наши отели в России: **Hampton by Hilton Samara**, **Hampton by Hilton Volgograd Profsoyuznaya** и **Hampton by Hilton Voronezh**.
Более 1 900 отелей по всему миру, в том числе в Германии, Индии, Нидерландах, Польше, Румынии, Турции и Великобритании.

Hilton · Waldorf Astoria · Conrad · Curio · Canopy · Double Tree · Hampton · Homewood Suites · Home2 · Hilton Grand Vacations · HILTON HHONORS

© 2014 Hilton Worldwide

реклама



ЧТ 25/09 — ЧТ 30/10

Поп-ап-ресторан Door 19

Круговорот заезжих кулинаров в выдающемся арт-пространстве на Яузе

ГОРОД Временный ресторан в лофте на Серебрянической набережной наделал шума еще полгода назад, так что возвращение было ожидаемым. Сроки работы такие же, всего пять недель; интерьеры по-прежнему брутально-утонченные — с торчащими проводами, открытыми щитками и прочими симпатичными индустриальными деталями. Каждую неделю на кухне будет меняться пара шефов. Гастролировать будут повара из Южной Америки и Азии — в основном те, которые входят в топ-50 ресторанного рейтинга S.Pellegrino. Все пять недель напитками будут заведовать шеф-бармены хороших московских заведений, включая Марата Саддарова из Noor, также к ним будут присоединяться заезжие миксологи из Европы. Прийти в ресторан можно только по записи, заказать — только один из сетов (каждый по 3500 р.). Вообще, этот дом — новостройка «Артхаус», и сюда начинают активно вселяться жильцы, так что другого Door 19 больше не будет. */ Серебряническая наб., 19*

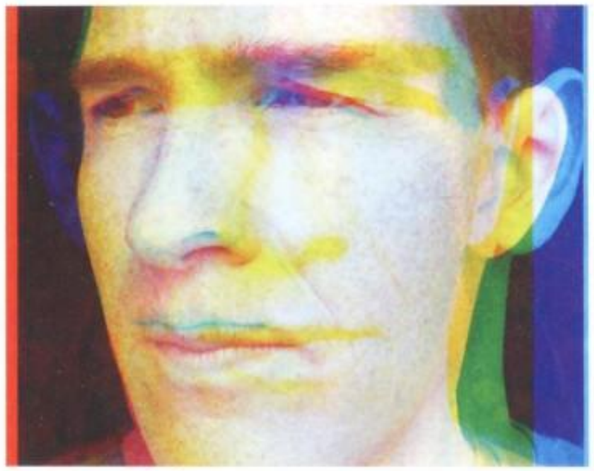
МУЗЫКА

Александр Горбачев

«Our Love» Caribou как танцы на разбитом сердце

Дэну Снейту 36 лет, он похож одновременно на футбольного вратаря, жюль-верновского Паганеля и университетского профессора (последним он даже одно время в самом деле был), он носит смешные очки, как Чеви Чейз в восьмидесятнических комедиях, в последние годы заметно полысел. На своем новом альбоме он поет, например, такое: «Ты снова снилась мне, и я видел, как ты целовала его, ох, лучше бы я с тобой никогда не встречался». В некотором смысле это пластинка о том, что два предыдущих предложения нисколько не противоречат друг другу — и даже наоборот.

«Our Love» — запись из ряда вон с самых разных точек зрения. Это демонстрация поразительного спектра возможностей Снейта как мелодиста и продюсера: сравните три последние пластинки Caribou — ажурную психоделическую утопию «Andorra», подводное диско «Swim» и поступательную плясовую меланхолию «Our Love», — не так уж просто догадаться, что их сделал один и тот же человек. Барабанщик по исконному амплуа, Снейт мыслит в первую очередь ритмом, а потому с легкостью примеряет на себя любую звуковую органику; в своем подходе к песням он скорее архитектор, чем художник, — и в этом смысле его продолжительный дрейф в сторону функциональной электроники кажется более чем логичным. Что бы там ни утверждал автор (Снейт говорит, что диск вдохновлен прежде всего рождением ребенка, — это к вопросу о широте интерпретаций), по сути «Our Love» являет собой типичный брейкап-альбом, причем русский язык тут позволяет уточнить понимание термина: это именно не про разрыв как событие, а про расставание как процесс. Пока модная молодежь в диапазоне от The Weeknd до FKA Twigs в той или иной степени убедительно переводит в песни фрикции, оргазмы и секс как таковой, Caribou возвращает в музыку любовь в ее самом лирическом и неразделенном изводе — как щемящее ощущение где-то в области между горлом и сердцем. Мягкий, но настойчивый грув, порхающий из канала в канал; барабаны, отбивающие нервный пульс; ласковый, но неумолимый голос — если вспомнить формулу Муджуса, эти песни именно что дают одновременно яд и противоядие. В сущности, очень точная ведь находка — станцевать о том, как уходит любовь.



Дэн Снейт, он же *Caribou*, сначала вернул в электронику интеллект, а теперь еще возвращает и чувственность





За пять лет *Молли Нильссон* записала пять альбомов — и все вполне успешные

ПТ 26/09

Молли Нильссон в «16 тоннах»

Печальная, но очаровательная шведская певица и другие любители синтезаторов

КОНЦЕРТЫ Молли Нильссон когда-то посвятил трек ее заокеанский друг Джон Маус — и их манера поведения в чем-то схожа: оба они делают лоуфай-поп, сыгранный на простеньких ностальгических синтезаторах. Переехав в Берлин, шведка Нильссон не потеряла холодной скандинавской отстраненности, которая вместе со звуком вышеупомянутых синтезаторов производит совсем чарующий эффект. Другой выступающий в этот вечер артист, Sand Circles, выпускается на Not Not Fun и делает музыку, вполне типичную для этого лейбла: разреженный и завораживающий эмбиент под драм-машину. С русской стороны — семейный колдвейв-дуэт из Ростова «Берген Кремер», знакомый многим по их основному проекту Motorama. / *«16 тонн», 23.55*

ПТ 26/09 ПЕТЕРБУРГ

«Теллурия» в Александринском театре

Путешествие в новое Средневековье с Владимиром Сорокиным и Маратом Гацаловым

ТЕАТР В прошлом году Владимир Сорокин выпустил роман «Теллурия», впечатляющий фирменной сорокинской «пророческой составляющей». 50 глав романа нелинейно описывают историю некоего государства Теллурия, образовавшегося в районе Урала после распада великой РФ. Главный режиссер новой сцены Александринского театра Марат Гацалов наконец-то продемонстрирует ее технологическое совершенство, выстроив Теллурию так, что у каждого зрителя будет индивидуальная оптика. Смотреть будет на что: норвежские арабы, лошадки величиной с кошку, крестоносцы, великаны и лилипуты и даже мужской половой орган, который, подобно гоголевскому носу, существует автономно. Спектакль сочинялся, что называется, этюдно: то есть складывался из фантазий артистов, впоследствии обработанных режиссером. / *Петербург, Александринский театр, 19.30*

2

буддийских храма построят в Москве. Один возведут на Поклонной горе — это будет храм-памятник, его строительство планируют начать уже этой осенью. Другой поставят на северо-востоке столицы, в Отрадном

СБ 27/09, ВС 28/09

Фестиваль уличных театров «Золотая карусель» в Коломне

Все радости уличного театра в последние теплые дни

ТЕАТР Череду уличных театральных фестивалей замыкает новоявленное событие с не самым удачным названием, но с одной из лучших программ. Два дня с утра до ночи на улицах Коломны будут шествовать костюмированные ходулисты и эксцентричные оркестры, взлетать к небу акробаты и мыльные пузыри, разыгрываться веселые детские и экстремальные взрослые перформансы от избранных уличных трупп. Испанцы Grupo Puja!, например, устроят густонаселенное шоу «Космос», что-то вроде «Цирка дю Солей» под открытым небом, а бразильцев Pia Fraus, кажется, можно будет спутать с вечно экспериментирующими москвичами Liquid Theatre. Помимо выступлений уже примелькавшихся за лето «Высоких братьев», «Странствующих кукол господина Пэжо» и «Театра вкуса» анонсируется обилие аутентичной пастилы и доступность комфортного ночлега. / *Коломна*



ВС 28/09 ПЕТЕРБУРГ

Молли Нильссон в Dada

КОНЦЕРТЫ См. текст на стр. 16. / *Петербург, Dada, 19.00*

ВС 28/09 ПЕТЕРБУРГ

Церемония открытия БДТ им. Товстоногова

БДТ возвращается домой после четырех лет реконструкции

ТЕАТР Церемонией открытия под названием «БДТ. Возвращение», на которую соберется не только театральная, но и политическая элита страны, занимается лично художественный руководитель театра Андрей Могучий. Его стараниями в БДТ появилась уникальная сцена-трансформер, в считаные минуты способная принять любую конфигурацию или исчезнуть вовсе, уступив место, скажем, бассейну. На данный момент это самая современная театральная площадка в стране, чьи уникальные возможности будут продемонстрированы во время второй части церемонии. Первая часть пройдет в формате уличного представления перед зданием БДТ и на Лештуковом мосту — ее смогут увидеть все желающие. Вторая часть будет менее доступной — еще и потому, что количество мест в зале после реконструкции уменьшилось с 1200 до 750, но тем, кому билета не достанется, рекомендуют не расходиться после окончания уличной части праздника, а созерцать трансляцию на гигантских видеоэкранах. / *БДТ им. Товстоногова, 16.00*

8

цветов для маркировки городского транспорта Москвы выбрали дизайнеры Saatchi & Saatchi. Фирменный стиль метро будет выполнен в красном цвете, наземного транспорта — в синем, речного — в голубом, такси — в желтом, электричек — в сером, велодорожки станут бирюзовыми, паркинг — зеленым, а пешеходные знаки — коричневыми



ПН 29/09 — ПТ 10/10

Фестиваль моноспектаклей Solo

Моноспектакли из России и Европы всех мыслимых и немыслимых жанров

ТЕАТР За шесть лет существования единственный в своем роде фестиваль моноспектаклей проделал путь с культурной обочины в новостные топы. И если бронебойная программа прошлого года с Робертом Уилсоном в качестве хедлайнера казалась явлением исключительным, то нынешний лайн-ап развеивает подобные сомнения. Откроется фестиваль премьерой хладнокровного короля патологического ритуала Ромео Кастеллуччи в громадной подземной галерее Collector, далее последуют разнокалиберные опусы представителей чуть ли не всех существующих жанров — от документальной драмы («Юра» Романа Кагановича) и оголтелой эксцентрики («А.Г.» Антонио Лателлы) до пластического перформанса («Подожди, подожди, подожди…» Яна Фабра) и технологических экспериментов («Вертер!» Николаса Штемана) — из Франции, Германии, Польши, Бельгии, Румынии и России. Кроме Кастеллуччи, все спектакли покажут на двух соседствующих площадках — в Боярских палатах и театральном центре «На Страстном».

ВС 28/09 ПЕТЕРБУРГ

Трики в «А2»

Человек сложной судьбы с новым электронным альбомом

КОНЦЕРТЫ Всего пять лет назад Трики по праву считали кем-то вроде сбитого летчика. Не то теперь: после короткого спада Эдриан Тоус вновь вошел в нужную форму и нарастил мускулы. Теперь он выходит на сцену под песни Ноггано и Сявы, играет настоящий рок и делает каверы на Motörhead, словом, дает понять, что трип-хоп для него далеко не предел. Сейчас Трики выпустил подписанный собственным именем альбом «Adrian Thaws», где на смену ревущим струнам пришла вкрадчивая электроника для полупустых, практически утренних танцполов; но живьем неукротимый Трики может разогнать эти неспешные песни до неожиданных оборотов. */ «А2», 20.00*



У *Трики* давняя любовь к России — например, одним из лучших рэперов мира он считает Ноггано



СР 01/10 — ВТ 14/10

Фестиваль-школа современного искусства «Территория»

Выставка мигрантов, спектакль про слепоглухих и новые образцы европейского театра

ТЕАТР Программа «Территории», как водится, многогранна и всеобъемлюща. С одной стороны, это театральный фестиваль с обязательными премьерами вроде пластического опуса «Моя аномалия» Dialogue Dance и европейскими бомбами вроде политического памфлета «Враг народа» Томаса Остермайера. С другой — это еще и экспериментальная лаборатория, где видные молодые режиссеры ставят новые зарубежные пьесы в странных городских местах: Юрий Квятковский, например, репетирует «Сверхдраму» Криса Торпа в здании Центрального телеграфа, а Лера Суркова — «Двух девочек» Розанны Холл на парковке универмага «Цветной». Далее — непременный хук от современного искусства: совместно с ММОМА на «Территории» устроят российскую версию нашумевшей «Exhibit B» Бретта Бейли, «выставки расизма», где в качестве экспонатов предстанут местные мигранты. А вообще, главная цель фестиваля образовательная — здесь с утра до ночи будут идти мастер-классы и лекции. Но даже в эту разветвленную структуру не укладывается главное событие — документальный спектакль Руслана Маликова «Прикасаемые» про слепоглухих с Евгением Мироновым в одной из ролей.

СР 01/10

Трики в «Известия Hall»

КОНЦЕРТЫ См. текст на стр. 18. */ «Известия Hall», 20.00*

КИНО

Мария Кувшинова

«Два дня, одна ночь» братьев Дарденн как экзистенциальный вестерн

Сандра (Марион Котийяр), мать двоих детей и должница по ипотеке, — первый кандидат на увольнение с завода по производству солнечных батарей: кого-то надо сократить, а она как раз перенесла тяжелую болезнь и наверняка не сможет работать в полную силу. Увольняют не приказом руководства, а иезуитским голосованием коллектива: люди сами должны решить — избавиться им от Сандры или сохранить ей место, но лишиться годового бонуса в 1000 евро. В пятницу все выбирают бонус, отдельные совестливые добиваются повторного голосования в понедельник — у главной героини есть уикенд, два дня и одна ночь, чтобы обойти каждого из коллег и заглянуть в глаза.

Приедается все, но Дарденны, никогда не изменяя себе, раз за разом рассказывают простые истории, от воздействия которых невозможно уклониться. В «Двух днях» никому не грозит смертельная опасность (как было это в «Молчании Лорны», где иммигрантка из Албании мечтала сжить со свету своего фиктивного мужа-наркомана), здесь не торгуют детьми (как в «Дитя») и не переживают смерть близких (как в «Сыне»). Сюжетный каркас нового фильма еще легче, чем прежде: сутулая Сандра в розовой майке наедине сначала с одним, потом с другим, потом с третьим — и так до последнего коллеги (арт-директор Каннского фестиваля Тьерри Фремо назвал это кино вестерном, в котором девушке-ковбою предстоит серия поединков). Но в лес человеческих взаимодействий Дарденны на этот раз проникают еще глубже — кажется, что так глубоко вообще не бывает. Известно, что они всегда снимают о совести и ее пробуждении (в «Молчании Лорны» раскаяние принимало форму незачатого ребенка, фантазией о котором главная героиня хотела искупить свою вину перед мужем), и в «Двух днях» мы наблюдаем совесть за работой — работа эта далеко не каждый раз доводится до конца. Героиня против собственной воли вынуждена идти на психологические манипуляции другими, и реакции на эти манипуляции, предъявленные Дарденнами, можно хоть сейчас заносить в учебники психологии. Выходцы из самой провинциальной европейской страны, из франкофонной части Бельгии, два брата-режиссера уже почти 30 лет создают портрет западного человека без экстремумов — экстремальным оказывается само бытие в мире социальных связей. Поле битвы Сандры — сердца людей, но фокус в том, что кинематограф Дарденнов существует в мире, не подразумевающем присутствия ни бога, ни дьявола: все решения здесь человек принимает только сам. *С 9 октября*



Поле битвы героини Марион Котийяр в *«Двух днях, одной ночи»* — не только души ее коллег, но и ее собственное, подточенное болезнью, страхом и антидепрессантами сознание



ВСТРЕЧА ДВУХ ЛЕГЕНД

Jeep® стал официальным партнером марки Harley-Davidson® в 2014 году и на протяжении этого года играет ключевую роль в основных событиях, организуемых легендарным американским производителем мотоциклов.
Icon Meets Icon — парад мотоциклов Harley-Davidson®, в сопровождении Jeep Wrangler стартовавший в субботу, 30 августа, в 12.15 от дилерского центра «Москва Harley-Davidson» на Олимпийском проспекте и спустя 2,5 часа финишировавший на Jeep Territory, уникальной тест-драйв-площадке в «Крокус Сити». С 15.00 всех участников парада и гостей Jeep Territory ждала живая рок-музыка, специальная развлекательная программа, барбекю и тест-драйвы автомобилей Jeep.

Подробная информация о мероприятии:
www.facebook.com/jeeprussia
#jeepharley
www.jeep-russia.ru

* легенда встречает легенду

JEEP TERRITORY MOSCOW



С ЧТ 02/10

«Исчезнувшая» Дэвида Финчера

Экранизация нашумевшей книги о пропаже жены

КИНО Бывший кинокритик (Бен Аффлек) вместе с красавицей-женой (Розамунд Пайк) переехал из Нью-Йорка в родную глушь штата Миссури. Все вроде бы хорошо, но в пятую годовщину свадьбы жена бесследно исчезает средь бела дня, а полиция начинает подозревать мужа в убийстве супруги. Гиллиан Финн, автор изобретательного первоисточника, переделала вместе с Финчером книжную головоломку в красивый и задумчивый триллер на тему брака. В заряженном саспенсом фильме главной загадкой остается концовка: Финчер обещал радикально изменить финал, но первые зрители говорят, что Бен Аффлек сыграл все как в книге, а Финчер снял триллер, не уступающий «Зодиаку».

ЧТ 02/10

Гуф и Ригос в «Главклубе»

Мастодонт русского хип-хопа и его молодой соавтор с премьерой новых песен

КОНЦЕРТЫ Гуф в 2014 году — один из столпов русского хип-хопа, проклявший все на свете, но не порабощенный; не раз ругавшийся со всеми подряд, попадавший на передовицы таблоидов, ставший, в конце концов, мемом — и в то же время ценимый совсем не за это, а за какую-то взвешенность и рассудительность. На его новом альбоме, с намеком названном «420», (по иронии с записи были убраны все строки о легких наркотиках), у него произошло настоящее перерождение — он стал куда бойче и злее. Не обошлось без молодой крови: в этом ему помог рэпер Ригос — петербуржский таксист, о котором, похоже, скоро заговорят все. / *«Главклуб», 20.00*

С ЧТ 02/10

«Мужчина, которого слишком сильно любили» Андре Тешине

Французская драма про любовные и финансовые интриги вокруг казино

КИНО Юная француженка приезжает к своей властной матери, хозяйке казино на Лазурном Берегу. К дочери пристраивается энергичный помощник-юрист, который сначала прислуживает ей, затем ухаживает, а потом откровенно соблазняет. Погружаясь в бурный роман со взрослым мужчиной, инфантильная дочь идет против матери и впутывается в опасный заговор с продажей казино. Неприметная, но ладно разыгранная на троих актеров мелодрама из внеконкурсной программы Канн с участием Катрин Денев и многообещающей Адель Энель. Классик французского кино Андре Тешине снял фильм по мотивам реального дела сорокалетней давности, которое до сих пор не могут распутать.



Андре Тешине начал снимать кино еще в шестидесятые, но *«Мужчина, которого слишком сильно любили»* почти не выдает возраст автора

25

двухэтажных аэроэкспрессов начнут доставлять горожан в аэропорты с июня следующего года





Главная сюжетная коллизия в фильме *«Дружба и никакого секса?»* предусмотрительно вынесена в название

С ЧТ 02/10

«Дружба и никакого секса?» Майкла Дауса

Ромком про очередную попытку дружбы мужчины и женщины

КИНО Разочаровавшийся в любви студент-медик Уоллес зарекается влюбляться, но, как назло, тут же встречает девушку своей мечты. Однако у девушки есть перспективный жених. Уоллес пытается убедить себя в том, что сможет просто дружить с ней, запрятав романтические намерения куда подальше. Комедию на извечную тему платонических отношений вытягивает симпатичный дуэт поднаторевшего Дэниела Рэдклиффа и Зои Казан. В роли обязательного приятеля-дуралея главного героя — Адам Драйвер из сериала «Девчонки».

ЧТ 02/10 — ВС 05/10

«Игромир-2014» и Comic Con Russia в «Крокус Экспо»

Одновременные выставки обо всем самом важном в мире развлечений

ГОРОД Если «Игромир» проходит уже не первый год, то выставка Comic Con проводится в России впервые. Из общего у них — игры и развлечения, только «Игромир» целиком и полностью посвящен электронным забавам — компьютерным и мобильным играм, приставкам и т.д. На Comic Con же ждут любителей вселенных Marvel, DC и анимации и фантастики. Можно даже зарегистрироваться как косплеер и по выставке гулять бесплатно. На обеих выставках ожидаются премьеры важных видеоигр, продажа комиксов и красивые девушки в супергеройских нарядах. / *«Крокус Экспо», павильон 1*



СЕРДЦЕ СТОЛИЦЫ

СТАРТ ПРОДАЖ КВАРТИР
В ЖИЛОМ КВАРТАЛЕ «СЕРДЦЕ СТОЛИЦЫ»

- На берегу Москва-реки, в двух шагах от Москва-Сити
- Современная европейская архитектура от известного архбюро SPEECH
- Насыщенная инфраструктура: детский сад и школа, фитнес-клуб с бассейном, творческие студии, рестораны, магазины, клиники и многое другое
- Комфортная и безопасная территория без машин, прогулочная набережная, 6 гектаров парков и скверов, спортивные площадки, роллердромы и велодорожки
- Квартиры от 43 кв.м с великолепными видами на Москва-реку и прилегающее парковое пространство
- Высота потолков от 3,2 до 4,3 метров, панорамное остекление
- Стоимость - от 188 000 рублей/кв.м

WWW.DONSTROY.COM

ДОНСТРОЙ
(495) 925 47 47

Проектная декларация на сайте www.donstroy.com

Финансовый партнер проекта ВТБ

реклама

Кажется, в этом сезоне нет ни одной вещи, не попавшей под влияние спорта, даже обычные штаны теперь — это гибрид классических брюк и треников. Их точно можно надевать в театр, совместив со свободным пиджаком, а вопрос подбора ремня теряет актуальность.

ПРЕДМЕТЫ: АНАСТАСИЯ БАТАШОВА ФОТОГРАФИИ: СЕРГЕЙ КОСТРОМИН





1. *Cash CA*, 6400 р.
2. *Marni*, 29350 р.
3. *Asos*, 1499 р.
4. *Silent by Damir Doma*, 13200 р.
5. *Garbstore*, 12600 р.
6. *JNBY*, 11500 р.
7. *Asos*, 2198 р.
8. *Juun.J*, 11800 р.

РЕКЛАМА ©2014 Levi Strauss & Co.
НОСИ ДЖИНСЫ. ЖИВИ В LEVI'S®
LIVE IN Levi's®
ДЖИНСЫ
Живи в Levi's.

Невозможно постоянно ходить с рюкзаком. Альтернативой может стать не самая удобная, зато большая сумка-шопер. В такую поместится весь набор вещей на день: кроссовки, лэптоп, бутылка минералки, ежедневник и пара крупных антоновских яблок.

ПРЕДМЕТЫ: АНАСТАСИЯ БАТАШОВА ФОТОГРАФИИ: ИВАН ПИГАНОВ


1


2


3


4


5


6


7


8


9

1. *Rebecca Minkoff*, 12600 р.
2. *Zara*, 2799 р.
3. *Bimba y Lola*, 6999 р.
4. *Stella McCartney*, 43380 р.
5. *Alexander Wang*, 19800 р.
6. *Sophie Hulme*, 54200 р.
7. *Maison Martin Margiela*, 56000 р.
8. *Alexander Wang*, 40000 р.
9. *M Missoni*, 24600 р.

М
МЕТРОПОЛИС
FASHION FIRST*
Ленинградское шоссе 16

Новый фетиш не знавших советского детства модников — эмалированная посуда. Идеальной формы блюда, чашки без лишних деталей, чайники и тарелки обрели новое обаяние и вовсе не ассоциируются с песнями у костра и рыбалкой.

ПРЕДМЕТЫ: ЕКАТЕРИНА БРАТКОВА

ФОТОГРАФИЯ: ИВАН ПИГАНОВ



1. Блюдо *Mario Batali*, 5184 р.
2. Набор *Falcon*, 4900 р.
3. Ковш «*Катюша*», 258 р.
4. Дуршлаг *IKEA*, 499 р.
5. Набор *Falcon*, 4200 р.
6. Форма для запекания *Williams & Oliver*, 1296 р.
7. Чашка *Falcon*, 650 р.
8. Чайник *Falcon*, 1550 р.
9. Блюдо *Mario Batali*, 2398 р.
10. Горшочек *Williams & Oliver*, 1555 р. за 2 шт.



Новые осенние коллекции в твоих любимых магазинах, свежий выпуск журнала МЕГА Style* или Модные Недели в МЕГЕ – выбери любой повод для шопинга или придумай свой!

MEGA Fashion Weeks

Стонманн, ZARA, Victoria's Secret, Bershka, H&M, American Eagle, River Island, U.S. Polo, Topshop, GAP, MANGO, MEXX, Pull&Bear, Karen Millen, Massimo Dutti, Uniqlo, Esprit, Apart, Kira Plastinina, Promod, Crocs, New Look, Rendez-Vous, CorsoComo, Camper, Camel Active, Timberland, Calvin Klein, Stradivarius, Love Republic, Debenhams, NAF NAF, DKNY Accessories, New Yorker, Tezenis, Tommy Hilfiger, 7Camicie, Bebe, MAC, Furla, The Body Shop, Lush, SIX, Agatha, Desigual, Lee Cooper, Jack Wolfskin, Warehouse, Converse, Vans, Boardriders, Adidas Originals, Puma, Детский мир, Petit Patapon, Mothercare, Imaginarium, Salomon, Bobbi Brown, TOUS, Banana Republic, ECCO, New Balance, re:Store, Fashion Galaxy, Mascotte, Samsung, Pandora, BOSCO, Samsonite, Coccinelle, Marella, Penty, Ash, The North Face, Falconeri, Lefties, Scotch&Soda, а также ИКЕА и сотни других магазинов**.

MEGA Fashion Weeks – Модные Недели в МЕГЕ. * Стиль. ** Список магазинов вашей МЕГИ смотрите на сайте.

MEGA®

megamall.ru

5 новых книг

выбор *Льва Данилкина*

Питер Акройд «Кентерберийские рассказы. Переложение поэмы Чосера»

Акройд — автор биографии Чосера, так что неудивительно, что, когда перед издателями встала задача пересказать «Кентерберийские рассказы», они решили, что далеко ходить не надо. Подобная работа лишь кажется странной для литератора такого калибра: в конце концов, все писатели так или иначе переводят некие «вечные» мысли и образы на язык своей эпохи. Гораздо страннее то, как все это выглядит на русском, — и не потому, что плохо переведено: словно кто-то пытается пересказать своими словами смысл плохо расслышанного анекдота.



Скотт Маккуайр «Медийный город»

Междисциплинарное — то есть с дежурными цитатами из Бланшо, Беньямина, Жижека, Деррида и МакЛюэна — исследованьице австралийского гуру урбанистики о том, что мы оказались в городах, населенных медийными нарциссами. Социальные практики взаимодействуют с архитектурой, СМИ влияют на социальный опыт… да уж, голова кругом — особенно от частоты употребления слова «революция»; вот только автор забыл отметить, что в «медийном городе» слово, ранее означавшее переворот, девальвировалось — и стало обозначать какие-то очевидные нюансы.



Грэм Хэнкок «Следы богов»

До того как сделаться нерукопожатным в среде «настоящих ученых», Грэм Хэнкок был спецкором The Economist в Восточной Африке; попав однажды на фильм «Индиана Джонс в поисках потерянного ковчега», он изменил свою жизнь. Окончательно, однако, репутация Хэнкока была подорвана после «Следов богов» (3 млн экземпляров) — книги, в которой Хэнкок продолжает путешествовать по храмам и пустыням, коллекционирует мифы и охотится за странными артефактами и «альтернативными» историческими теориями.



Жан-Пьер Жибра «Отсрочка»

Комикс — точнее, графический роман в демонстративно европейском изводе — от французского мэтра иллюстрации. И исторический антураж (1943–1944 годы, оккупированная Франция, движение Сопротивления и ожидание открытия Второго фронта), и хитроумный сюжет — все меркнет перед невероятной красотой главной героини — точнее, красотой графики. Это осознает и автор: роман заканчивается серией портретов Сесиль в разных техниках.



Соломон Волков «Диалоги с Владимиром Спиваковым»

Природный талант выбирать живых классиков вновь не подвел «русского Эккермана» Соломона Волкова, чьими клиентами были Бродский, Баланчин и Евтушенко; скрипач-виртуоз и дирижер, боксер и умница — кто ж лучше. Как всегда, это не интервью в жанре «журналист и знаменитость», а диалог двух самодостаточных джентльменов.





ПТ 03/10 — ВС 30/11

«Британский дизайн» в Пушкинском

Декоративное искусство как новое направление деятельности Пушкинского

ВЫСТАВКИ После смены директора в Пушкинском музее долгое время не было особых перемен в выставочном цикле — все те же древности, изящные искусства и немного меморабилии. Однако в новой выставке, которая создается совместно с Музеем дизайна, можно без особого труда узнать руку нового директора Марины Лошак, которая еще с тех пор, когда руководила галереей «Проун», любила совмещать декоративное и «высокое» искусство. Об Уилльяме Моррисе, отце современного дизайна, расскажут с помощью экспонатов из музея V&A, с которым Пушкинский собирается поддерживать тесные связи. */ Музей изобразительных искусств им. Пушкина*

20

новых школ и детских садов должны заработать до конца этого года. В следующем году учебный центр со школами на 3 тысячи учеников появится на территории бывшего завода ЗИЛ. Среди прочего в новом здании появятся детский музей и несколько театров

САМЫЙ НЕПРЕДСКАЗУЕМЫЙ СЕРИАЛ ГОДА*

★★★★ "Захватывающее сочетание роуд-муви, квеста и мистики…" Борис Барабанов, обозреватель газеты "Коммерсант"

★★★★ "По-настоящему, захватывающий фантастический сериал, с каждой серией все увлекательней." Василий Миловидов, кинокритик

★★★★ "Тут идеально соблюдено равновесие между сказкой - и таким антуражем, чтобы в нее поверить." Георгий Биргер, заместитель главного редактора журнала "Афиша"

★★★★ "Посмотрела, не отрываясь, как будто 8 серий длятся 8 минут. Развязку угадать невозможно! Такого в России еще не было." Елена Ванина, журналист

ЧЕРНОБЫЛЬ
ЗОНА ОТЧУЖДЕНИЯ

НИКТО НЕ ВЕРНЁТСЯ ПРЕЖНИМ

С 13 ОКТЯБРЯ В 22:00

#ЗОНАОТЧУЖДЕНИЯ #ЗОНАОТЧУЖДЕНИЯ #ЗОНАОТЧУЖДЕНИЯ #ЗОНАОТЧУЖДЕНИЯ

ТНТ
КИНОСЕРИАЛ

16+

* Ким Белов, главный редактор GQ Россия

Реклама. Лицензия ОАО "ТНТ-Телесеть" на осуществление телевизионного вещания. Серия ТВ №20665 от 27.04.2012

80

светофоров для велосипедистов установят в городе к 2015 году. Они начнут появляться параллельно со строительством 84 велодорожек общей протяженностью 135 км

СБ 04/10

«Ночь музыки»

Масштабная акция по популяризации классической музыки и не только

ГОРОД «Ночь музыки» — название условное. Музыканты будут выступать на 250 площадках города с полудня и до позднего вечера. Люди с музыкальными инструментами будут буквально везде, начиная от Дома музыки, Московской консерватории и Филармонии и заканчивая концертными площадками и библиотеками в отдаленных спальных районах. Вход на любой концерт, разумеется, бесплатный. Если в прошлые годы в фестивале в основном участвовали исполнители классики и джаза, то в этом организаторы искали еще и представителей современных музыкальных направлений. Из академистов ожидаются выступления Антона Батагова, Полины Осетинской, Петра Айду и Евгения Гринько. За музыку для молодого поколения отвечают, например, певица Наадя и исполнитель Artemiev. Полный список участников объявят ближе к делу. Власти обещают множество талантливых новичков (причем не только из России) и рассчитывают, что «Ночь музыки» будет определять ход всей музыкальной жизни Москвы. */ 12.00*

ВС 05/10

«Призрак оперы» в МДМ

Главный мюзикл человечества наконец на русском

ТЕАТР С тех пор как Эндрю Ллойд-Уэббер сочинил мюзикл про нелюдимого оперного гения в маске, прошло уже почти 30 лет абсолютных аншлагов от Лондона до Бродвея, и только сейчас выходит его русская версия. Взялись за это Stage Entertainment — своего рода Apple в индустрии мюзикла, объездив с кастингами все миллионники, вместо того чтобы традиционно пригласить людей из телевизора. Вместо запланированного «Пушкинского», правда, мюзикл покажут в МДМ, но чемпионский подход международной бригады к качеству исполнения и всему, что касается музыки и картинки, вопросов не вызывает. Главная интрига, конечно, в переводе на русский — удастся ли сохранить уэббероский полет барду Алексею Иващенко, после «Норд-Оста» мюзиклами не занимавшемуся. */ МДМ, 14.00, 19.00*



Мировые кассовые сборы *«Призрака оперы»* превышают 5 миллиардов долларов, что в два раза больше, чем у «Аватара»



Приложение «Афиша»: Самый быстрый способ узнать обо всех развлечениях вашего города

PHARRELL WILLIAMS*

РАДИО ENERGY



*ФАРРЕЛЛ УИЛЬЯМС

0+ РЕКЛАМА ДОБАВЬ В ДРУЗЬЯ ENERGYFM.RU

РАДИО NRJ ENERGY

70 главных героев, вещей и явлений гик-культуры

В магазинах комиксов взрослых больше, чем детей, самые массовые блокбастеры снимает корпорация Marvel, видеоигры — обычный способ провести время по пути из дома на работу и обратно. Гик-культура теперь всюду, но не все об этом знают. «Афиша» собрала 70 понятий, это подтверждающих.



Кто такие *отаку* и как они связаны с аниме и мангой — с. 34

Чем отличается *Бэтмен* от большинства супергероев, обладающих сверхъестественной силой, — с. 129

Как *производитель комиксов Marvel* подмял под себя киноиндустрию — с. 134

Как фундаментальные правила *Dungeons & Dragons* повлияли на множество ролевых компьютерных и настольных игр — с. 55

Почему *Стив* — лучший друг нового поколения компьютерных гениев — с. 83

Почему настоящие «бро» уже несколько лет любят *мультфильм «Мой маленький пони»*, и, кажется, некоторые из них вполне серьезны, — с. 115

Зачем *мариобои* собираются вместе поиграть в Nintendo DS и почему большинство из них вполне взрослые люди — с. 79

Кидалты*

* *«Молодые взрослые»*, то есть уже не первое поколение людей, которые не стесняются любить то же, что и их дети

Моделирование — широкий термин: моделисты собирают танки, самолеты, поезда, автомобили и многое другое, но моделирование из Lego из общего списка выбивается. Сегодня компания Lego охотно выпускает в официальное производство модели, придуманные самими фанатами. На краудсорс-платформе Lego Ideas за лучшие самодельные конструкторы голосуют поклонники, чтобы через несколько месяцев получить их за деньги в коробке с красно-белым логотипом, а на многочисленных конкурсах дизайнеры датской компании ищут энтузиастов, дорабатывают их творения и выпускают специальными сериями.



Необычная модель, сделанная *на финском Lego-конкурсе* Palikkatakomo

Моделирование

Егор Каршиев, создатель официальной модели Lego Technik 41999 4×4 Crawler Exclusive Edition: «Чтобы придуманная модель стала официальным конструктором, вам нужно разместить ее на сайте ideas.lego.com и набрать 10 000 голосов. Далее представители Lego рассматривают возможность выпуска самоделки заводским тиражом. Уже 8 фанатских самоделок выпущены: среди них машины главных героев из фильма «Назад в будущее» и «Охотники за привидениями». Из среды групп энтузиастов регулярно выбираются лидеры-послы (программа Lego Ambassador), для того чтобы общение компании и фанатской среды было более продуктивным. В Европе часто проводятся Lego-фестивали — мероприятия не столько для детей, сколько для взрослых».

Японское слово «фанат» (чаще всего японских комиксов манга или мультфильмов аниме) превратилось в интернациональный термин, обозначающий самых отчаянных поклонников, собирателей и энтузиастов. Коллекционирование виниловых фигурок, превратившееся в смысл жизни, или знание спецатак всех покемонов — явный признак отаку.

Отаку



Так выглядит комната *типичного отаку*

Валерий Корнеев, создатель блога Otaku.ru: «Круг людей, интересующихся аниме, начал складываться в середине 1990-х. Я подключился в 1997-м, когда в Москве уже существовал клуб R.An.Ma человек из пятнадцати: мы общались на fido.ru.anime и встречались по выходным у социолога Жени Медведева (он потом выпустил настольную игру «Эра Водолея»). Все чинно смотрели в складчину заказанные из Штатов VHS-кассеты с «Евангелионом» и какими-нибудь «Рубаками», после чего Боря Иванов (впоследствии замглавреда журнала Total DVD) выступал с речью об очевидной еврейскости охотницы на драконов Лины Инверс, а Славик Макаров (будущий генеральный продюсер игры World of Tanks) ему оппонировал».

Сон разума в мире роликов YouTube, эпизоды мультфильмов и сериалов, превращенные в игру ассоциаций. Пуп — это жанр интернет-видео, в котором автор собирает психоделический коллаж из сотни образов, накладывает необычные звуки, выкручивает яркость на максимум, в общем, переваривает все в странную субстанцию (от английского — poop). На выходе получается идеальный поп-культурный продукт, который мог бы появиться на экранах телевизоров в антиутопии «Идиократия».



Пуп





Multiprogramm, создатель популярных пупов на YouTube: «Делать пупы я начал с февраля 2011 года, после двух-трех месяцев, проведенных за просмотром того, что на тот момент делалось в руспупе. Первым пупцом, что неудивительно, учитывая те времена, был напев с Опасным Поцыком под песню «33 коровы». Фишка была в следующем: Поцык в своем знаменитом видео предлагал заплатить ему тысячу рублей, дед из «Привета из Таиланда» объяснял, какую услугу за тысячу рублей в Таиланде можно получить 33 раза, а в песне, очевидно, тоже фигурировало число 33. В голове красиво сложилась мозаика, переплелись между собой три элемента, что меня обрадовало. Собрал свой первопуп и выложил в группу руспупа на одобрение. Люди одобрили».

Благодаря бывшему министру обороны ДНР Игорю Стрелкову, ранее занимавшемуся реконструкцией, сегодня слово вышло на первые полосы газет. На самом деле люди, посвятившие жизнь воссозданию какого-либо исторического периода, далеко не всегда имеют такие радикальные взгляды, но действительно концентрируются в основном на военной тематике (в большом почете Средние века и Первая мировая). Главное развлечение реконструкторов, понятное дело, невинное воссоздание боев. Но иногда, как в случае со Стрелковым, страсть может привести к более серьезным последствиям.



Участники реконструкции *Бородинского сражения* по случаю 200-летия победы в Отечественной войне 1812 года

Реконструкция





Евгений Сорокин, реконструктор средневековых доспехов: «Я занимаюсь реконструкцией с 16 лет. Пока был помоложе да погорячее, меня больше увлекал бой, возможность силами помериться. А сейчас мне нравится руками работать — шить костюмы. У меня уже полностью собраны костюм датского викинга X века и русский доспех XIII. Одежду я шью сам, а для кольчуги заказываю металлические пластины в мастерской, а потом дома при помощи кожаного шнура долгими зимними вечерами потихонечку собираю доспех. Из фестивалей я посещаю «Былинный берег» в Кимрах, посвященный эпохе викингов, и «Тверскую заставу». Сейчас думаю, чем бы еще заняться, в чем бы я сам себе понравился. Может, соберу польского крылатого гусара».

«Взрослый» вариант игры в войнушку, где в отличие от пистолетов, выточенных из дерева, или пейнтбольных ружей используется так называемое мягкое пневматическое оружие. Страйкбол придумали для развлечения офисных работников в Японии. Сегодня пространством офиса не ограничиваются — игры проводят на открытом воздухе. Самые бесстрашные выбирают хардбол, где вместо пластиковых пулек используются свинцовые.



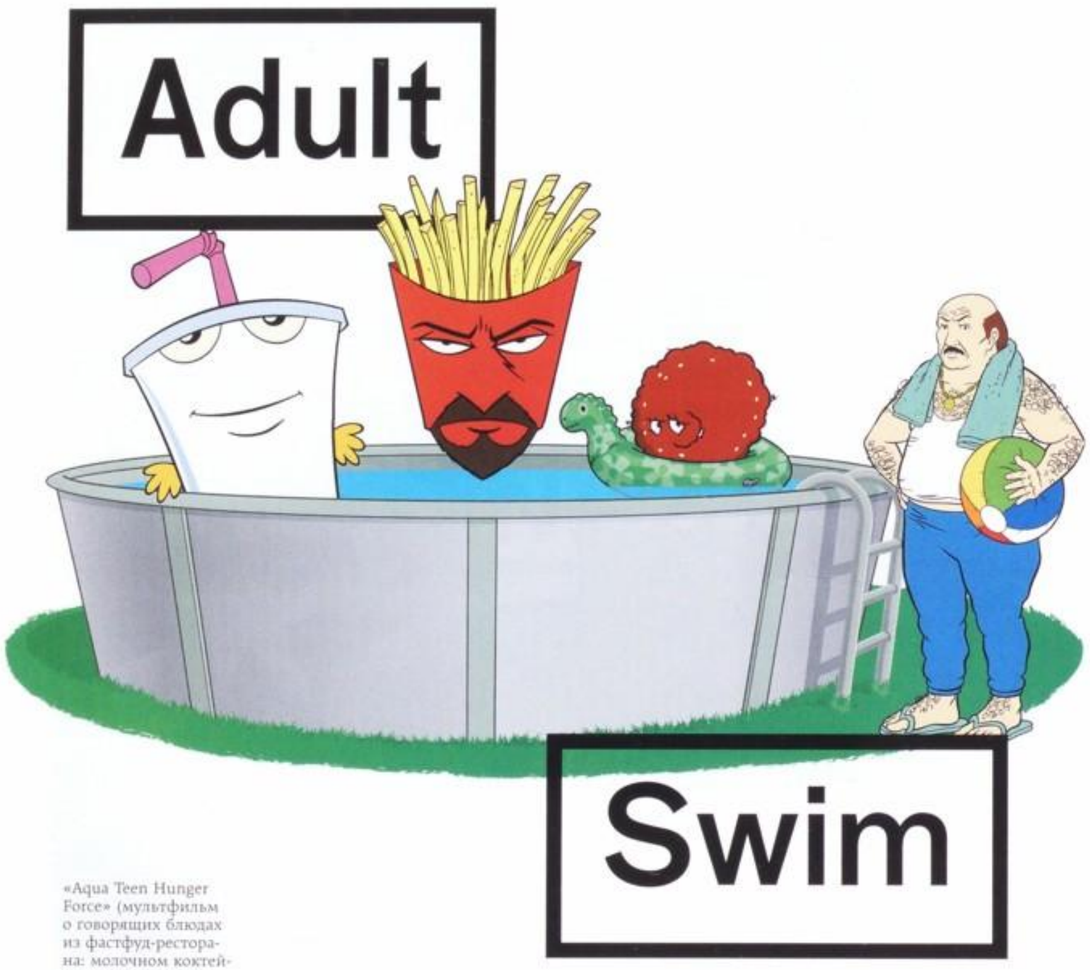
Оружие в страйкболе и хардболе выглядит опасно

Страйкбол



Егор Алексеев, командир московского отделения команды «Родезийской легкой пехоты»: «В страйкболе есть команды, которые просто играют в свое удовольствие — ради самой игры, а есть команды — реконструкторы и моделисты, которым кроме игры нравится процесс собирания определенного военного образа. Мы сделали крайне экзотический выбор. Наша команда называется «Родезийская легкая пехота». Мы одеваемся по форме армии некогда существовавшей африканской страны Родезии. Сейчас эта страна называется Зимбабве — и достать снаряжение того времени чертовски трудно. Поскольку такая форма больше не выпускается, нам пришлось заказывать аж в Пакистане, где ее красили и шили с нуля».

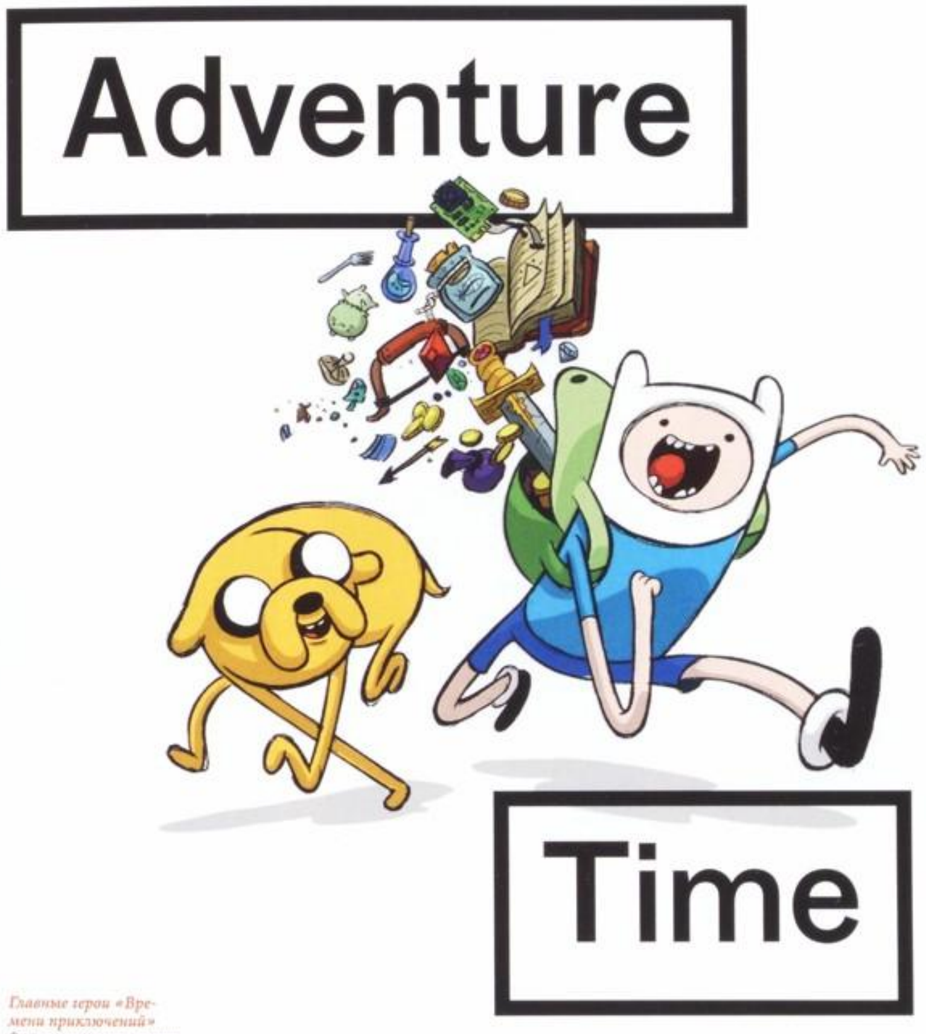
Ночной слот детского канала Cartoon Network в какой-то момент заняла секция Adult Swim, позже превратившаяся в целую индустрию детско-взрослых развлечений. Скабрезные мультики для выросших, но не повзрослевших, создают выпускники самого известного института мультипликаторов CalArts. Кроме анимации Adult Swim знаменит своими играми, которые можно найти на официальном сайте канала. Однозначный хит — Rainbow Unicorn, где игрок управляет роботом-единорогом, бегущим в бесконечность под звуки песни Erasure. Настоящее счастье кидалта.



«Aqua Teen Hunger Force» (мультфильм о говорящих блюдах из фастфуд-ресторана: молочном коктейле, картофеле фри и мясной тефтеле) выходит на *Adult Swim*

Денис Всесвятский, промодиректор телеканала «2×2»: «Во многом «2×2» создавался как российский аналог Adult Swim — анимационный канал для взрослых мужчин, который разговаривает с аудиторией на своем языке, посредством хулиганских заставок и примитивной коллажной анимации. Мы запустились в 2007 году, когда история с кидалтами дошла до России и активно обсуждалась, если не сказать осуждалась. Когда я только пришел работать на канал в 2008 году, его чуть не закрыли из-за пятидесятников, которым не понравился «Южный парк». Зрителей Adult Swim и «2×2» объединяет то, что эти люди уже не смотрят традиционный телевизор, с иронией относятся к поп-культуре — и да, хотят сохранить внутреннюю молодость».

Наверное, самый популярный на данный момент современный мультфильм, который удивительным образом любят и взрослые, и дети. В сериале о мальчике и его верном друге-псе, которые воюют со злом, дружат с принцессами и ищут приключений, первые видят глубокую историю о постапокалиптическом мире и параллельных вселенных, а вторые — чистую и добрую инструкцию к дружбе и любви.

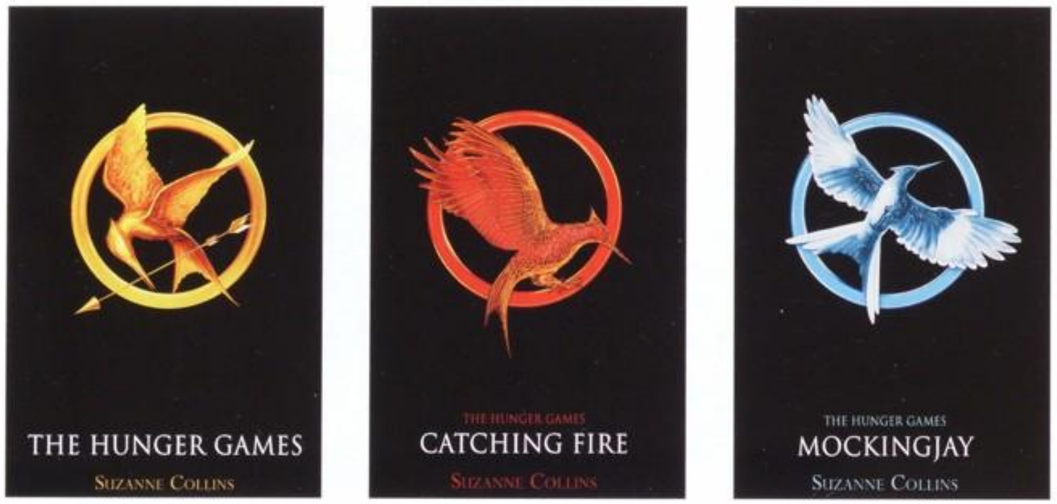


Главные герои «Времени приключений» безостановочно ищут сокровища и спасают мир

Слава Кутеев, проект KidZania Moscow: «Я сделал себе татуировку с персонажами мультфильма, и все герои, даже отрицательные персонажи, на моей руке улыбаются. Даже антигерой Ледяной король в конечном итоге хороший, просто его надо понять. В начале я хотел набить себе Финна, который держит в руках Землю. По сюжету мультика в Ууу, его родной планете, есть дыра от ядерного взрыва, откуда вылетают кексы и печенье. Я подумал, что, скорее всего, Финн в будущем найдет себе новую Землю, где он сможет спокойно жить. Через месяц после первой татуировки понял, что Финна мало, и до локтя забил Джейка, Улитку, Гантера, Ледяного короля, БиМО и прочих. На этом я не останавливаюсь, хочу развивать всю эту историю до плеча».

Книги для подростков, которые любят читать и взрослые, — явление давнее, но обозначить этот жанр на русском языке так до сих пор и не получилось. А между прочим, и «Приключения Тома Сойера», и «Над пропастью во ржи», и «Алиса в Стране чудес» — все подходят под описание. Сегодня может показаться, что авторы, пишущие псевдоподростковую литературу, обмельчали — критики не слишком высоко оценивают «Сумерки» Стефани Майер и «Голодные игры» Сьюзен Коллинз, но тиражи и многочисленные экранизации говорят об обратном.

Young



Обложки серии книг «Голодные игры» — ярких представителей жанра *young adult*

Adult

Юлия Загатчин, основатель издательства «Розовый жираф»: «История Young Adult литературы очень стара. Просто современный маркетинг понял, что если захватить аудиторию 14–20 лет, то она до конца своих дней будет тебе верна. Это люди, которые сами принимают финансовые решения и для которых мнение друзей важнее мнения родителей. Для рекламодателей — они благодатная почва. Но наш книжный проект «4-я улица» возник по несколько иной причине. В свое время мы сделали «Розовый жираф», потому что у нас были маленькие дети и нам было нечего им читать. Дети выросли, стали подростками, а в этом возрасте контакт с ними важнее всего. Наша серия для подростков и их родителей — чтобы у них были общие темы для разговора».

Коллекции

Коллекционирование — уже по своей природе гиковское занятие. Только если в советское время собирали все больше марки и монеты, то современные гики куда более разносторонние в своих пристрастиях. Любой объект попкультуры и масс-маркета может стать предметом их пристального интереса. «Афиша» выбрала пять удивительных московских коллекций и поговорила с их владельцами.



Кто Станислав Ростоцкий
Что собирает Фигурки киногероев
Гордость коллекции Пластиковый Сталлоне с АК-47 из «Рэмбо: Первая кровь. Часть II»

Цитата «Настоящие гики никогда не вскрывают фигурки, хранят их в оригинальных упаковках. У самых продвинутых вроде Тарантино имеются экземпляры, чтобы, так сказать, играть, и нераспечатанные дубли для коллекции. Я до такого пока не дошел. Что говорить, если я впервые в жизни получил посылку с фигурками, заказанными по интернету, всего дней десять назад. С момента, как меня обуяла эта страсть, а это лет семь назад, я интернетом не пользовался — все покупал за границей. Из Японии, где для такого рода сумасшедших настоящий рай, пришлось тащить отдельный чемодан с фигурками. Коробочками пожертвовал, а вместо них купил коричневый скотч и пузыристую пленку. В результате эти плотно упакованные капсулы напоминали то ли гексоген, то ли героин. Но, слава богу, все доехало в целости».



Кто Денис Москва
Что собирает Шум
Чем гордится коллекция Запись Der Golem «Дисциплина взорванных мостов» — произведение культового музыканта из Фрязино, покончившего с собой
Цитата «Нужно понимать, что это не просто фонотека или коллекция звука, а записи разных индустриальных нойзовых исполнителей. Может, это фетиш или пунктик, но 95% моей коллекции — это шумовые исполнители, рожденные на постсоветском пространстве. Таких людей, которые коллекционировали бы исключительно российский нойз, кроме меня, пожалуй, больше и нет. У меня уже больше тысячи сборников. В начале 90-х в России было от силы человек десять на весь Питер и Москву, кто врубался, что это такое. А сегодня в России таких наберется уже десять-двадцать тысяч. Некоторые лейблы даже позиционируют себя как андеграунд. Они могут, например, издать три кассеты — одну оставить себе, вторую исполнителю, а третью показательно сжечь».





































Гик-словарь

Кто Алексей Притин

Что Вкладыши от жвачки

Откуда Первый вкладыш Turbo в коллекции с изображением автомобиля Buick, купленный в детстве.

Подробности «Все началось с того, что 3 года назад я разбирал старые альбомы и нашел свою детскую коллекцию вкладышей, из которых мы в июле играли. Я — серьезный директор крупной фирмы, которая занимается курьерской доставкой. Это психологически тяжелая работа с людьми, и мне хотелось какого-то отдушины. Решил попытать детскую мечту — собрать полную коллекцию вкладышей turbo. Всего ими было выпущено примерно 2200 видов, и уже собрал 2050. Осталось совсем немножко, и я надеюсь, что в течение нескольких лет доберу остатки. Самые редкие. Это вкладыши из 50 первых номеров. Сложность с ними состоит в том, что, поскольку это продукт дорогой, их часто подделывают. Поэтому покупать их на «Авито» и на «Молотке» — опасно».

Коллекционеры



Гик-словарь

Кто Артур Семков

Что Современную скульптуру

Метровая деревянная скульптура Астробоя, купленная у тайского художника на Ebay.

Подробности «Я собираю работы современных художников, таких как Kaws, Parra, Friends With You, Идзуми Като. Покупаю их через онлайн-аукционы и знакомых галеристов в Америке, Европе и Азии. За пять-шесть лет я собрал уже порядка 100 скульптур. Основной костяк коллекции — это Кас (Kaws), современный художник из Нью-Йорка, который, например, рисовал обложку альбома Канье Уэсту, выставляется по всему миру. В числе его фанатов Фаррелл и Такаси Мураками. Сейчас он перестал делать скульптуры, соответственно, цены на них выросли в несколько раз. Теперь его игрушки могут стоить от 5 до 15 тысяч долларов. Еще собираю Bearbrick, это что-то вроде «Симпсонов» от мира игрушек, любой более-менее значимый художник или бренд выпускал свою продукцию в виде их мишки».

Коллекционеры

Гик-словарь



Кто Артем Розанов
Что собирает Игры и консоли
Гордость коллекции Редкий шутер Radiant Silvergun для Sega Saturn
Цитата «Одна игра стоит в среднем от 30 до 300 евро. Это хобби недешевое еще и потому, что недостаточно просто купить какую-нибудь приставку. Ее придется отреставрировать, модифицировать, заказать нужные проводки. Проводок стоит 20–30 евро. На ресерч уходит уйма времени. Естественно, нужно иметь в распоряжении и набор базовых радиодеталей для починок, и рабочую паяльную станцию. Игра — это кропотливый труд десятков людей, она обладает обаянием ручной графики. Самый крутой, самый базовый вид видеоигр — это шмап. (shmup, сокращение от английского shoot 'em up — «застрели их всех»). По сути, это самая простая стрелялка — ты управляешь кораблем, под тобой скроллится фон, сверху летят враги. Шмапы на рынке ценятся больше всего. Самый дорогой шмап, который мне встречался, называется Ressa — стоит 800 евро».



ОКТЯБРЬСКИЙ НОМЕР ЖУРНАЛА MARIE CLAIRE В ДВУХ ТОМАХ

В ПРОДАЖЕ С 12 СЕНТЯБРЯ

САЙТ

Заходите на сайт MarieClaire.ru, полный идей, новостей и других удовольствий

СОЦИАЛЬНЫЕ СЕТИ

Присоединяйтесь!

IPAD

App Store

Интерактивная версия журнала с дополнительными материалами в вашем iPad или iPhone

НОВОСТИ МОДЫ И КРАСОТЫ ОНЛАЙН

App Store
Google play

Бесплатное мобильное приложение с лучшими материалами MarieClaire.ru

РЕКЛАМА

16+

Настольные игры

Гик-словарь

Настоящие гики в антикафе не ходят, но тем не менее — это главные места, где сегодня можно найти настольные игры и бесконечно играть, разбираться в правилах, в общем, не стыдиться. Настоящие, повзрослевшие и прокачанные гики выбирают посиделки дома, а настольные игры заказывают из интернет-магазинов.



Антикафе



Так выглядит *кафе «Циферблат» в Лондоне*. Главное здесь не громкие развлечения, а вдумчивые, даже интимные посиделки



Настольные игры

Гик-словарь

Иван Митин, создатель кафе «Циферблат»:
«Я не называю «Циферблат» антикафе и всячески дистанцируюсь от этого термина. То, куда все эти антикафе движутся и что из себя представляют, мне не нравится. Мне не нравится, что идея, которую я предложил этому миру, превратилась в какие-то заведения, в основном все базируется на настольных и видеоиграх. У людей, которые организовывают антикафе, почему-то сложилось мнение, что это просто: ставишь мебель из IKEA, дешевый кофе-чай и настольные игры типа Alias Party. В «Циферблате» они тоже есть, но игроманы не основная наша аудитория. Мне кажется, что игры — это вещь шумная, которая мешает другим посетителям. Я за более интеллектуальные развлечения, к примеру — кинопросмотры».

Вселенная Warhammer 40 000, в которой происходит действие самого популярного варгейма, игры, где нужно собирать армии из раскрашенных вручную пластиковых и железных фигурок, передвигать их по специальному столу, учитывая мораль войск и особенности рельефа. Мир игры — антиутопия, возведенная в абсолют. В 40-м тысячелетии человечество ведет вечную войну с ордами космических орков, комических эльфов-эльдаров, легионами хаоса, сектантами и еретиками. И все во имя императора, заключенного в золотой трон умирающего телепата.



Игроки в «Warhammer» тратят тысячи долларов и сотни часов на покупку и раскрашивание своих пластиковых бойцов

Вархаммер

Глеб Александров, создатель блога russiannerd.com: «Собирать космических десантников — это не самое дешевое удовольствие. Средняя армия — никак не меньше 25–30 тысяч рублей. Время на сбор-покраску зависит от навыка и наличия свободного времени. Если навык немножко есть, а свободного времени много — за 2–3 дня с перерывами только на еду можно сделать очень большую армию. А если свободного времени — как у всех, то и полгода не то чтобы прям очень большой срок. Если по опыту, мои орки (не все, а только активная армия) встали что-то чуть больше чем в 10 тысяч рублей, и собирал я их, если память не изменяет, в районе года».

Все началось с салонных детективных вечеринок, когда друзья, нарядившись в старомодные костюмы, разыгрывают преступление в стиле Агаты Кристи. Теперь квесты — это целая индустрия с десятком компаний в одной только России и самыми разными уровнями погружения: от невинных поисков клада в воскресный день до сложных испытаний на заброшенных полигонах. Вершина эволюции российских квестов на данный момент — «Клаустрофобия», в которой нужно выполнить разнообразные задания, чтобы выбраться из закрытой комнаты на свободу.

Живые



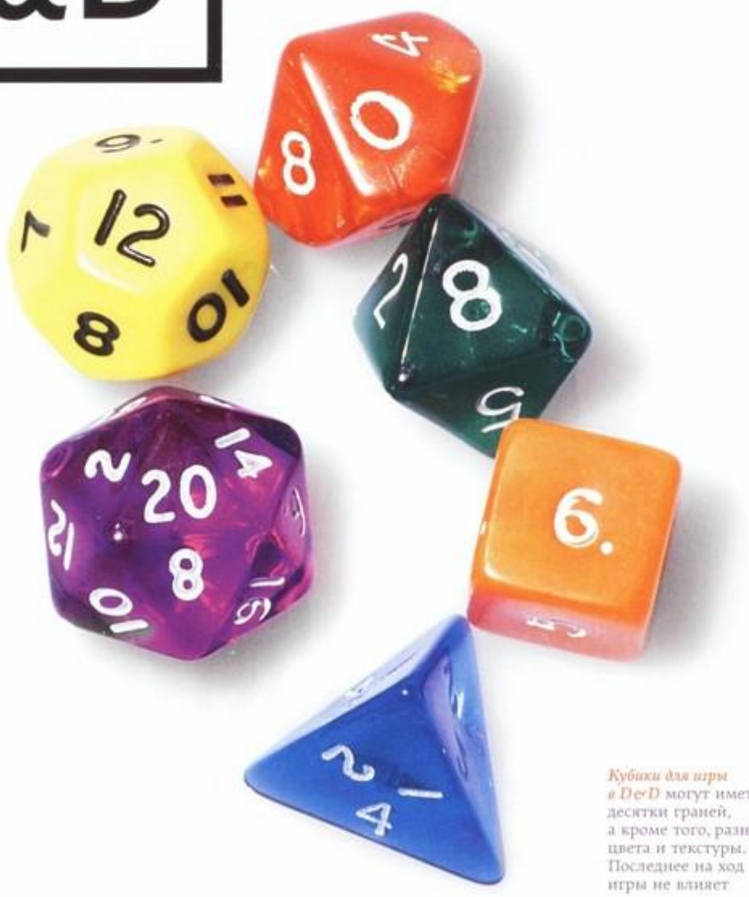
Найти ключ к головоломке в тазобедренной кости скелета — только одна из задач *в живом квесте «Клаустрофобия»*

квесты

Денис Нойкин, один из создателей квеста Room Quest: «Я порядка 15 лет занимался ночными клубами. Как-то сидел с друзьями, создавшими «Ночной дозор», и мы решили сделать в Москве квест. Проанализировали, что уже есть в столице, и поняли, что у нас свое видение: мы хотим делать что-то среднее между квестом и аттракционом, максимально погружать людей в ту историю, которую им рассказываем. К примеру, если речь идет о землетрясении, их действительно должно трясти. Сейчас я в США, как раз занимаюсь развитием этой идеи. Люди всегда стремятся развлекаться, а развлечения, по-моему, всегда приходят из детства. И вот поэтому мы решили не останавливаться на решении логических задач, а превратить это в приключение».

Главная настольная ролевая игра, благодаря которой появились десятки видеоигр (самые известные — Baldur's Gate, Neverwinter Nights и Planescape: Torment), других настольных игр, несколько фильмов и тысячи мемов. «Подземелья и драконы» — настольная игра, придумана в 1974 году Гэри Гайгаксом и Дейвом Арнесоном. Среди игроков выбирается Dungeon Master — он будет придумывать историю и управлять миром, в котором остальные игроки должны воевать друг с другом, идти к цели и исследовать воображаемые окрестности. Каждое действие решается с помощью многогранных кубиков.

D&D



Кубики для игры в D&D могут иметь десятки граней, а кроме того, разные цвета и текстуры. Последнее на ход игры не влияет

Илья Семенов, программист: «Подземелья и драконы» были самой первой выпущенной в открытую продажу игрой, хотя с 70-х появилось несчетное количество и других игр. Вообще, в ролевки в самом широком смысле играли все, кто в детстве играл в войнушку или в дочки-матери. Также это относится и к компьютерным ролевым играм, но в меньшей степени: они не имеют импровизации, главного преимущества живых игр. Всякие тренинги по организации команды, которые проходят у некоторых офисных работников, — это тоже ролевые игры со своими правилами. Комьюнити D&D в России разрознено, но, к счастью, ситуация постепенно меняется к лучшему, ролевые игры пытаются привнести в массы, к примеру — существует московский конвент «Ролекон».

НОЧЬ МУЗЫКИ

4 октября

moscowmusicnight.ru

0+

Самая первая коллекционная карточная игра, постоянно развивающаяся с 1993 года. Маги пяти стихий захватывают земли и сражаются друг с другом при помощи заклинаний и могущественных существ. В Россию игра нагрянула в 90-е и стала неотъемлемым атрибутом как клубов настольных игр, так и задворок Арбата и Чистых прудов. Базовые правила «Мотыги» просты, но тонны дополнений и коллекционных карт делают игру непостижимой для простых смертных.

Magic





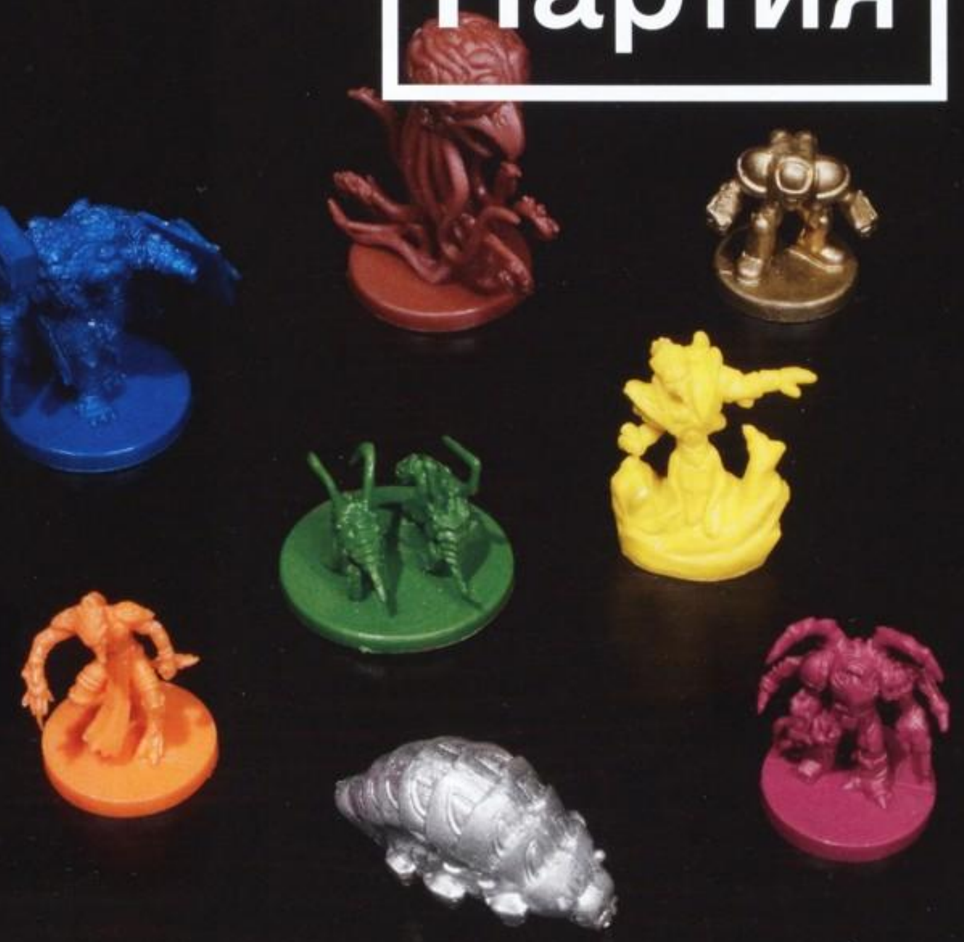


Переливающиеся карты MTG попадаются игрокам редко — они самые ценные

The Gathering

Евгений Баженов, член клуба интеллектуальных настольных игр «Единорог»: «За свои почти 30 лет я переиграл в огромное количество всяких игр, компьютерных и настольных. Но Magic прочно занимает место в первой тройке. Игра постоянно эволюционирует, выходят новые карты, меняются стратегии победы, появляются новые виды соревнований. Кроме того, как и в киберспорте, в Magic есть свои кумиры, звезды и легенды. Многим начинающим нравится перспектива когда-нибудь оказаться на чемпионате мира защищающим цвета флага своей страны. Русский «Берсерк» родился именно как попытка адаптировать Magic под Россию: трое москвичей, игравших в Magic в студенческие годы, решили сделать свою коллекционную карточную игру».

Партия



Игровая сессия в настольных играх называется партией и может длиться от получаса (в играх для вечеринок) до 6–8 часов в случае игр с особенно закрученными сюжетами и сложными правилами. По просьбе «Афиши» сценарист Лена Ванина, редактор «Теорий и практик» Никола Пророков, кинокритик Василий Миловидов и редактор сайта W-O-S.ru Кирилл Савинов больше 12 часов играли в военную стратегию StarCraft, кооперативное подземное приключение Dungeons & Dragons и настолку «Ужас Аркхэма», вдохновленную произведениями Лавкрафта.



Игра №1: StarCraft

Настольная игра на основе знаменитой компьютерной стратегии. Каждый участник выбирает одну из 6 межпланетных фракций, строит базы, собирает армию, исследует новые территории и сражается с другими игроками. Время освоения — около часа, время партии — от трех часов.

1-й час

Лена Ванина, сценарист сериалов: Это выглядит ужасно.
Кирилл Савинов, редактор сайта W-O-S.ru: Да ладно. Все просто. Есть три расы: зерги, протоссы и люди. Люди — это люди. Зерги — это инопланетные насекомые. Протоссы — они как эльфы, у них телепатия, высокие технологии.
Лена: Я эльфов беру, мне нравится концепция. Телепатия — кайф.
Кирилл: Цель — либо набрать 15 очков, либо выполнить особые условия победы. У некоторых они довольно простые. Игра ведется приказами. *(Кирилл показывает остальным маленькие круглые фишки, они очень похожи на десятки других из набора.)* Давайте раскладывать планеты. Ты ставишь планету на поле и выбираешь, будет на ней база или нет.
Лена: Вася, объясни мне, почему ты сюда поставил свою базу? Так что, выгоднее?
Василий Миловидов, кинокритик: Нет. Я не знаю. Просто поставил.
Кирилл: Как захватывается другая планета? Прилетаешь туда, нападаешь и строишь базу.
Лена: О боже. Я вообще ничего не понимаю. Вась, ты понимаешь хоть что-нибудь?
Василий: Нет.
Лена: Мы слишком тупые. Мы не сможем в это играть.

2-й час

Никола Пророков, редактор сайта «Теории и практики» *(Лене)*: Давай заключим пакт о ненападении? Первые 10 ходов. Люди и эльфы — естественные союзники.
Лена: Ну да, вряд ли ты будешь с насекомыми тусоваться.
Василий: Сама насекомое!
Никола: Я не понимаю, как и что выкладывать. Как выкладывать юниты? Вась, ты выкладывал юниты?
Василий: Я все выложил. У меня до фига юнитов.
Лена *(Василию)*: Ты знаешь, что такое юниты?
Василий: Нет.

3-й час

Василий *(Лене)*: Хочу напомнить, мы — враги.
Лена: Близкий враг важнее, чем странный друг вдалеке.
Василий: Как бы Крым наш?
Лена: Стоп. Я отвоевала свою базу, поэтому не надо «как бы».
Василий: Это было стратегическое отступление, Лена, это ловушка. Я планирую полномасштабное вторжение летающими юнитами.
Лена: Почему ты выбрал меня в качестве своего врага? Зачем?
Василий: Ты же сама сказала, ты — сосед. Я использую твою планету в качестве временного пристанища. Кирилл все равно придет за тобой.
Кирилл: Я, как бог смерти, пройду через ваши ряды.
Лена: Подожди, бог смерти, ты что-то разогнался. Вася, атакуй.
Василий *(Лене)*: Или поищи лучше еды.

4-й час

Кирилл: Алкоголь и игры несовместимы.
Лена *(заходит в комнату)*: Глупое какое-то суждение. На третьей бутылке вина играть стало гораздо веселее.
Лена уходит.
Василий *(Кириллу)*: О господи, ты снова ушел в грунт!



Кирилл: Нет. Я тут — чтобы парить в небесах. Итак. Очередная наглая попытка интервенции происходит на суверенные территории терранов. Я утверждаю, что эти территории были моими гораздо раньше, я просто хочу вернуться на историческую землю предков.
(Возвращается Лена. Кладет на стол несколько засохших кусков черного хлеба. Их тут же разбирают.)
Никола: Ничего не вышло? Обломно, чувак. Знаешь, в чем твоя проблема? У тебя нет хода. Тупо, да? Бывает. Бери карточку.
Василий: Кажется, Никола уже решил, что он повелитель галактики.

5-й час

Лена: Зря, очень зря я ушла с кристаллов. Они же мне нужны.
Василий: Господи, как страшно. Ты начинаешь говорить на этом языке.
Никола: Я вот думаю о своей ситуации. Мне нужен еще один космический корабль.
Василий: А мы не можем просто поиграть ну хотя бы в «Угадай мелодию»?
Лена: Нет. Я нападаю на тебя. У меня сильные юниты. Эльфы. Подожди. *(Достает дополнительную карту.)* Семь, три, шесть. Все, битва окончена.
Василий: Это что за … … [возмутительная ситуация]?
Лена: Это плюс один к живучести.
Василий: Ты была лузером первые три часа. Это несправедливо.
Лена: Прикидываться лузером — мой стиль.
Василий: I want war. Total war.

Игра №2: Dungeons & Dragons: Wrath of Ashardalon

Настольная игра по правилам классической Dungeons & Dragons, но с миром, нарисованным на картонных фрагментах, и с большими фигурками монстров. Игроки сообща исследуют подземелья, у каждого свои уникальные умения, но вместо Мастера игры инструкция, позволяющая быстро начать игру и не мучиться с придумыванием игровой вселенной. Инструкция предлагает больше десятка разного вида приключений — от «Убей главного дракона» до «Найди все сокровища». Время освоения — около получаса. Время партии — от часа.

6-й час

Лена: Я не понимаю, что такое holy strike. Святой удар?
(Все выбирают себе по несколько карточек из колоды.)
Кирилл: Это то, как ты сможешь бить при атаке.
Лена: На этих карточках наши способности, и мы с ними всю игру играем?
Кирилл: Да. Думаю, мы долго будем играть. Мы непробиваемые — у нас два лечащих чувака, у меня еще способность к регенерации.
(Выставляют пешки на карту подземного лабиринта.)
Лена: Господи, опять это ощущение, что ты никогда в жизни ни за что не поймешь, что тут вообще нужно делать. Ступор. Ад. Куда мне вставать?
Никола: Стой, Лен, давай тормознем. Мы в подземелье. Мы друзья. Герои ходят по квадратикам. Как только они доходят до края подземелья, мы выставляем новый фрагмент. Там могут быть монстры, с которыми нам нужно будет биться. У меня скорость 6. У тебя тоже 6. Это значит, что я могу ходить на 6 квадратиков. Поняла? Вот я иду — раз, два, три…
Кирилл: О, и тебе встречается монстр. Змея. Доставайте из коробки змею.
Никола: А свалить? Типа я шел, а потом такой — ой, парни, там змея. И бежать. Для начала, вообще-то, надо решить — кто я? Трусливый маг или самоуверенный?
Лена: Тупо быть трусливым магом. Давай ты будешь осторожный маг?

7-й час

Кирилл: Вась, подойди и полечи меня. *(Открывает фрагмент лабиринта.)* Еще один монстр. Сколько у нас их всего?

Василий: 5. И сейчас я достаю еще одного. Legend devil какой-то.
Никола: Это их гнездо.
Кирилл *(открывает еще один фрагмент лабиринта)*: Еще один.
Никола: Нам нужно выбрать стратегию — гасим или сваливаем отсюда? Давайте мочить всех.
Кирилл: Двигайся ближе к ним и бей. А Лена пока освободит меня от проклятия.
Лена: О'кей, раз, два, три, четыре, пять, шесть. Ты свободен.
Кирилл *(Лене)*: Открывай еще одну карточку.
Лена: О не-е-ет. Еще один монстр. Такого не может быть. Какой-то мерзкий. Сильный. И он теперь меня атакует. Прощайте все.

8-й час

Василий: Может, надо бежать отсюда?
Кирилл: Некуда бежать.
Никола: Просто встаем все и уходим. Сколько, кстати, времени сейчас?
Лена: 12 ночи. Мне кажется, мы сейчас все умрем. Но, может быть, так и лучше. Потому что мне что-то не очень интересно бесконечно убивать этих монстров. Хотя бы какое-то другое приключение. *(Берет карточку, замирает.)*
Никола: Лен, ты что?
(Лена молчит.)
Василий: Что там у тебя?
(Лена молчит.)
Никола: Лен, ну?
Лена: Я вытянула главного дракона. С которым мы должны были сражаться в конце. Может, на хрен его? Правда, валим отсюда?
Василий: За соседний стол.
(Все встают и переходят за соседний стол, где разложена следующая игра. Остается один Никола.)
Никола: Но это тупо. Мы должны доиграть! С таким отношением могли бы и не садиться.
(Его никто не слушает.)

Игра №3: Ужас Аркхэма

Настольная игра по мотивам произведений Говарда Лавкрафта. По всему городу стали открываться врата в чудовищные места, не поддающиеся ни описанию, ни воображению. Зловещие существа выходят из порталов на улицы ночного города. Игроки управляют героями-параноиками (у каждого на карточке две шкалы здоровья — одно ментальное) и сообща собирают улики и предметы, чтобы запечатать ворота между мирами. Пока не появится Ктулху. Время освоения — около часа. Время партии — от трех часов.

9-й час

Никола: Василий Миловидов, с данной секунды известный нам как Джо Даймонд, частный детектив *(читает карточку)*: «Работа намечалась простая — забрать статую в музее и доставить ее парню из «Ложи Серебряных сумерек». К несчастью, статуя исчезла, последователи неизвестного культа идут по пятам, а все улики ведут в Аркхэм. Джо Даймонду придется разбираться с делом в гордом одиночестве. Итак, Вася идет один, мы идем по домам. Кирилла мы будем знать как Винсента Ли. Винсент — доктор, выпускник медицинского факультета Йеля, он приехал в Аркхэм для работы в больнице Святой Марии. С тех пор он повидал много жути. Старик, растерзанный неведомыми дикими зверями, здоровенный молодой парень с разодранным в клочья сердцем. Нынче ночью доктор Ли созрел для собственного расследования загадки Аркхэма.
Лена: Прости, а зачем нужны вот эти монстры из пакетиков?
Никола: Послушай лучше вот что, монстр из пакетика. Елена Ванина с этой минуты известна нам как Боб Джентонс, коммивояжер. Вчера Боб увидел такое, что решил пропустить свой поезд и остаться в Аркхэме.
Лена: У меня самый лох. Спасибо.
Никола: Ну а я — баба *(читает)*: «Несколько месяцев назад, будучи в Париже, Дженни получила письмо от своей сестры Изабель. Из несвязного повествования

Дженни поняла, что Изабель повсюду преследуют мужчины в черных плащах, а еще в лесу она видела отпечатки копыт огромного козла. Действительно огромного».
Лена: Неплохое начало. У меня на карточке написано, что мне нужны две простые вещи. Где простые вещи?
Василий: На Большой Никитской, Лен.
Лена: Послушайте лучше про атаку *(читает)*: «После атаки на Ктулху поставьте жетон на трек безысходности».
Василий: Все это один сплошной трек безысходность.

10-й час

Никола: Блин, чуваки. Я такое нашел *(читает карточку)*: «Под шум лохмотьев короля забудутся во мгле Каркозы».
Лена: Каркоза! (убежище секты из сериала «Настоящий детектив». — *Прим. ред.*) Ура! Я буду играть до конца. О'кей, о'кей, для начала иду за уликой. Хотя, помните, у меня есть «окаменяющий раствор». Может, лучше пойти и мочкануть вампира?
Кирилл: Тебе еще встречаться с Ктулху.
Лена: И с Желтым королем (Желтый король — персонаж из «Настоящего детектива». — *Прим. ред.*). А может, Ктулху — это и есть желтый король?
Никола: Простите, а фаза передышки уже была? Вася, у тебя сколько воли?
Василий: 5. Но я в ином мире. Мне нужно выкинуть пять или шесть — или я не справлюсь с опьянением и затеряюсь в иных мирах.
Лена: Слушайте, а когда закончится эта игра? И почему вы говорили, что она самая быстрая?
Кирилл: Когда мы закроем все врата в иные миры. А иначе как мы пойдем домой. Представь, сколько тварей оттуда вылетит?
Лена: О боже. А как же Ктулху?
Кирилл: Иди в лес, закрывай врата.

11-й час

Лена: Слушайте, а у нас кровавый глазик что-то давно не двигался. Это нормально?
Никола: Все, меня это достало. Я дерусь с монстром.
Лена: Холодно все-таки. Холодно.
Василий *(Кириллу)*: Все-таки ты очень странно выглядишь!
Лена: Ой, да ладно, Вася, только ты типа красавец, Кэри Грант.
Василий: Никола вообще баба и шлюха какая-то.
Лена *(перебирает карты)*: Я дружка себе нашла — «звездное отродье».
Кирилл: Так, я в «Ложе Серебряных сумерек» *(читает)*: «Свет гаснет, вы слышите песнопения и ощущаете, как к вашему горлу прижался клинок. Это была не рука, это был железный коготь. Вы можете бежать».
Никола: Или просто расслабиться и получать удовольствие.
Лена: Знаете, у меня сейчас такое ощущение возникло, что мы здесь всю жизнь сидим. И вечно играем в эти игры. Просто все время. Я это физически ощущаю.
Никола: Это и есть наша реальность.
Кирилл: Подождите, но никто все-таки не видел членский билет для «Серебряных сумерек»?
Лена: Вот, я же говорю. Так теперь будет всегда.

12-й час

Никола: Кажется, у нас в помещении закрылись все порталы обогрева.
Кирилл: Надо открыть пару порталов в ад, чтобы стало чуть-чуть теплее.
Никола: А Вася закрыл врата?
Лена: Вася тусуется в параллельном мире уже который час.
Кирилл *(Василию)*: У тебя новое условие — если ты закроешь врата, тебя сожгут. Так что просто выходи оттуда.
Василий: Да, но как я после этого буду жить?!
Кирилл: Ну так, с мыслью, что ты не спас человечество. Не сделал ничего полезного для мира. Просто иди и живи дальше.

13-й час

Кирилл *(читает карточку)*: «Перед вами стоит дерево, покрытое кровью и раскачивающееся на ветру. Вы проходите проверку удачи. Это просто дерево». *(Все смеются.)*
Кирилл *(продолжает читать)*: «Вы проваливаете проверку, дерево нападает на вас. Вы теряете один рассудок и два здоровья…»
Лена: Никола спит. Э-эй, ну ты чего?
Никола: У меня фаза передышки.
Василий *(читает)*: «Голова внутри цилиндра проскрежетала: «Вам не вернуться отсюда домой».
Никола *(просыпается)*: Нам не вернуться домой, вы понимаете?
Лена: Никола, пожалуйста, перестань. Мне страшно.
Никола *(Василию)*: Что у тебя вообще с рассудком?
Василий: У меня ноль рассудка. Я псих.
Никола *(читает)*: «Если вы лишились рассудка в иных мирах, вы временно потеряны во времени и пространстве».
Кирилл *(Лене)*: Ты же правда напишешь, как мы страдали?
Лене: Погоди, у меня тут что-то про бродящего между миров. Это же Вася!
Никола: Я выключил его. Правда.
Кирилл: Кого, Ктулху?
Никола: Да нет, кондиционер.
Лена: Мы все сошли с ума. Это безнадежно.
Василий: Мы в иных мирах. Это нормально.
Лена: На самом деле мы уже давно не играем ни в какие игры. Мы ходим по городу и так разговариваем *(читает карточку)*: «Мистер Скин», — дружелюбно представляется он. Но вы все равно чувствуете себя перед ним — как ребенок перед хищным зверем». Это попутчик, которым мне предлагают обзавестись. Он может менять форму тела. И не только.
Никола: Мистер Скин — это круто. Иди за ним!
Лена: Я боюсь. Там, говорят, можно потерять рассудок.
Кирилл: Иди!
Лена: О'кей. Я вряд ли вернусь оттуда.
Василий: А вы не думаете, что со временем все это просто уйдет в затемнение?

14-й час

Мистер Скин: А вы не думаете, что пора снова включить кондиционер?

Технологии

Винил, кассеты, «теплый ламповый звук», механические часы с определенного момента стали ассоциироваться не только с отставшими от цифровой эпохи ретроградами, но и с людьми, сделавшими выбор совершенно осознанно — и необязательно отказавшимися от современных продуктов. Даже у таких допотопных носителей, как бобины, есть свои поклонники, а непрекращающаяся мода на ретро возвращает к жизни все новые и новые забытые вещи с антресолей родителей.

Аналог

Ник Завриев, музыкант: «Пресловутая теплота аналогового звука происходит из его несовершенства. Каждый аналоговый источник звука имеет свой собственный едва заметный изъян, который придает ему человеческие черты. Пленка шипит, пластинка потрескивает, а «жирный» звук аналоговых синтезаторов происходит от того, что при нагреве их генераторы слегка расстраиваются.

Аналоговый звук не столько объективно лучше (скорее даже наоборот), сколько субъективно приятнее — так уж, видимо, устроен наш слух, что идеально чистый сигнал без изъянов кажется нам скучным и плоским. Главное, чего нет в цифре, — эффекта уникальности, непредсказуемости. Все цифровые копии одинаковы, все аналоговые — уникальны».

Обитатель имиджборда, обладающий специфическим чувством юмором и своеобразным лексиконом. Быть битардом — значит играть в замысловатую социальную игру: блюсти анонимность, демонстрировать цинизм и эрудицию, знать отзыв и пароль (с расширением .jpg, разумеется), чтобы выявлять в сети своих, и видеть результат — затроллить всех и каждого. Главное, что нужно знать о битардах, — это то, что они и есть истинное лицо интернета, а имя им — легион.

Битард

Алан, администратор паблика /s4s/: «Битарды обитают на /b/. Но не все, обитающие на /b/, — битарды. Причина одна — безблагодатность. А еще то, что сидеть на имиджбордах давно стало модой, и полезли всякие не очень приятные личности. От остальных посетителей битарды отличаются тем, что они полные неудачники, задроты и девственники, зачастую ведут затворнический образ жизни, нигде не работают и не учатся («живут с мамкой») и по натуре своей являются (или пытаются выглядеть) жутко циничными. Сам я сидел на 0chan.ru, пока он не сдох. В настоящее время посещаю «Форчан». Посещать такие сайты уже, в общем-то, давно не круто, причина мной описана».

Дистанционное образование предназначено для всех людей вне зависимости от их культурных предпочтений, но именно в среде гиков оно распространяется особо быстро и порой вызывает к жизни неожиданные формы обучения, например, как проект Code Babes, где в награду за успешно пройденный курс программирования ученику показывают видео со стриптизом; а также странные предметы изучения — такие как алхимия или вижа.

Дистанционное обучение

Алексей Докучаев, лидер факультета журналистики института УНИК: «Я стал работать в УНИКе практически случайно. Много лет подряд я ныл, что в нашей области очень тяжело найти людей, которых хотелось бы взять на работу. То, чему их учат, к нашей работе, как правило, отношения не имеет. Потом мне предложили начать это делать самому. Глупо было отказываться. Не могу сказать, что дистанционное образование выигрывает у традиционного, но оно удобнее. Вы можете сделать преподавателями вечно занятых журналистов. Чтобы провести занятие, им просто нужно открыть компьютер в любом месте, где есть интернет. Студентам тоже удобнее, можешь хоть ванну принимать во время семинара. Хотя все равно прогуливают».

Одни люди (и люди не последние: сирлер виртуальной реальности Джарон Ланир, номинант Пулитцера Николас Карр, спикер TED Евгений Морозов и многие другие) считают, что Web 2.0 — это мировое зло, подчиняющее человечество корпорациям и госмашинам. Другие просто стремятся сделать этот мир лучше — через интернет: их руками сделаны «Викапедия», они спонсируют проекты на Kickstarter и следят за безопасностью и чистотой в своем районе онлайн.

Кибер-оптимизм

Красимир Вранski, основатель движения «Красивый Петербург»: «Начать заниматься такой деятельностью меня вынудило типичное безобразие, творящееся вокруг дома: пьянки под окнами, лужи, грязь, убитые газоны. Я стал обращаться в органы власти — как ни странно, чиновники начали не только присылать конструктивные ответы, но и по закону устранять нарушения. Весной 2012-го я создал группу «Красивый Петербург» в «ВКонтакте» (теперь там больше двадцати тысяч человек), чтобы делиться опытом и рассказывать окружающим, как просто можно решить множество проблем в городе. Постепенно к движению примкнули многие инициативные горожане — и уже в августе мы запустили сайт «красивыйпетербург.рф».

Разгон процессоров, видеокарт и других компонентов компьютера до незапланированных производителем показателей — иногда мера вынужденная (если требуется дополнительная мощность без дополнительных денежных трат), а порой ничем, кроме спортивного интереса, не подкрепленная; но, как и в любом спорте, здесь есть свои правила, чемпионы и рекорды.

Оверклокинг

Александр Кусков, главред Overclockers.ru: «Изначально разгон компьютеров появился не как спортивная дисциплина. Он просто давал возможность выжать из среднего железа (процессоров, видеокарт, памяти) чуть больше производительности — чтобы даже небогатые пользователи могли получить быстрый ПК (в первую очередь в играх). Особняком стоит экстремальный разгон — с использованием отобранных компонентов, мощного охлаждения (жидкий азот или сухой лед) и с фиксацией числовых достижений, без железной стабильности, необходимой обычным пользователям. Но соревновательный оверклокинг связан с бытовым разгоном примерно как профессиональный спорт высоких достижений с простой физкультурой. То есть никак».

На любого гика найдется свой рейтинговый сервис. Биргеки ставят оценки пиву на BeerAdvocate, музыкальные — на Rateyourmusic и Discogs, книголюбы — IMDb, Mubi и десятках подобных им сайтов. Главное остается неизменным — продемонстрировать свой безупречный вкус и широту взглядов всему миру.

Рейтинговые сервисы

Екатерина Петрова, сооснователь Readly.ru: «Полтора года назад в Таиланде мы с друзьями вместе придумали Readly. Все решили, что не хватает полезного рекомендательного сервиса типа «Кинопоиска» (один из создателей им пользуется, любит ставить оценки, плюс большинство из нас часто обращают внимание на IMDb при выборе фильмов), но с книгами — такой базы с оценками для любителей читать. Теперь мы и сами все активно пользуемся своим сайтом: и оценки ставим, и рецензии иногда пишем, и в обсуждениях участвуем. В среднем в день выставляется 2–3 тысячи оценок, но, как вы понимаете, еще есть куда расти. Аудитория разнообразная: от школьников (которые, кстати, читают очень интересные взрослые книги) до людей в возрасте».

Особый подвид DIY-культуры, пышно расцветший в среде шумовых музыкантов, своими руками изготавливающих инструменты из электронных детских игрушек, старых и часто неисправных синтезаторов, устаревших приборов и прочего хлама. Как правило, делается это методом тыка — но и здесь есть свои мастера, например, Эдуард «Папа Срапа» Срапионов, чьи самодельные синтезаторы есть в арсенале множества отечественных электронщиков.

Серкут-бендинг

Дмитрий Vtol Морозов, музыкант: «Circuit bending — это метафизическая практика в радиоэлектронике, которая призвана трансформировать скучное бытие в немыслимо интересное. Получается это путем вызова глюков в глубине мозгов электронного прибора посредством хаотичного (или осмысленного) замыкания определенных участков цепи. Безусловно, бендинг — не научный метод, а исключительно художественный. Основная задача — получить из бесполезного или устаревшего устройства (гитарной педали, детского синтезатора, китайской игрушки) необычные звуки, видео или иное поведение. Их, с одной стороны, можно использовать в творческих целях, а с другой — они сами по себе становятся произведениями».

Главное гиковское развлечение на просторах интернета. Как в любой священной войне, главное здесь — вера. Гаджеты Apple лучше гаджетов Samsung, игровые консоли Xbox не уступают Sony PlayStation, а автомобили Tesla превосходят все остальные по любым параметрам. Особо агрессивные стычки происходят в интернете между 13–15-летними, но подобным развлечением не пренебрегают и 30–40-летние мужчины и женщины.

Холивар

Сергей Галенкин, игровой блогер: «Существуют фанаты игровых экосистем: поклонники Nintendo, Sony и Microsoft. Есть также фанаты конкретных игр, которые друг друга не любят, к примеру, раньше это было противостояние Unreal и Quake, сегодня Uncharted и Tomb Raider. Все эти люди переносят свои позитивные эмоции от игры или консоли на бренд и апеллируют к ним, а не к фактам, даже если утверждают обратное. Они так же переносят критику бренда на свои впечатления от него и поэтому воспринимают это крайне эмоционально. Когда кто-то говорит, что, скажем, PS3 или что угодно еще — так себе, то фанат слышит не оценку консоли или игры, а оценку своего эмоционального опыта. Естественно, он воспринимает это как личное оскорбление».

Музыка с характерным звучанием, синтезируемым процессорами игровых приставок или компьютеров, имеет хождение не только среди адептов ныне почти растворившейся демосцены, но и за ее пределами: например, чиптюн активно вплетают в свой саунд шведские хеви-металлисты Machinae Supremacy.

Чиптюн

Михаил Иванов, гитарист групп «Любовь и роботы» и Marshall Art: «Для меня суть чиптюна не в ностальгических пиликаньях, а в том, что при помощи примитивного, по сути, инструмента нередко создается сложная по композиции и звучанию музыка. Чипы старых приставок очень ограничены в том, сколько нот они могут одновременно воспроизводить, в какой степени можно управлять их тембром и громкостью. Однако для композиторов старых игр и современных чиптюнистов эти ограничения — стимул к тому, чтобы экспериментировать со звуком, мелодиями и текстурами. Чиптюн — это метод, а не жанр, стилей музыки тут полно: EDM, death-метал, джаз, прог-рок — все что угодно».

Гик-словарь

Видеоигры и кино

Видеоигры и кино

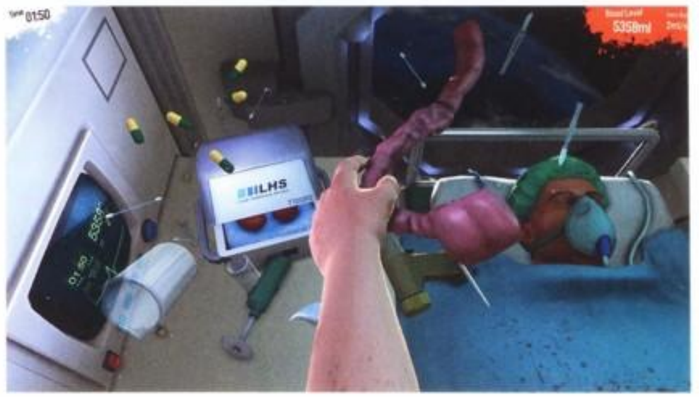
Гик-словарь

Сегодня гейм-джемы — мероприятия, на которых энтузиасты придумывают и создают игры на скорость, — все чаще становятся новостным поводом. Возможно, потому что это место, где по-настоящему оригинальные идеи не тормозятся бизнес-стратегиями больших компаний. Тем более что на развитие собственного проекта, сделанного на коленке, деньги можно собрать после гейм-джема на Kickstarter и стать миллионером и звездой, минуя корпорации. Правда, получается это не у многих.

Гейм-джем



Ироничная игра Surgeon Simulator, созданная на гейм-джеме, позволяет побыть маньяком-хирургом



Олег Чумаков, сооснователь gamesjam.org:
«Если большой бизнес десять раз подумает перед тем, как делать какой-то суперновый квест с летающими крокодилами, то на джеме люди не парясь его сделают, а потом уже будут думать зачем. Благодаря этому из джемов появляется маленький процент чего-то качественно нового. В некоторых случаях получаются новые жанры: например, Minecraft был начат на самом крупном в мире онлайн-джеме Ludum Dare. Теперь, когда молодые люди грезят о том, чтобы попасть в индустрию, они могут не писать тонны резюме, а прийти и сделать то, что они хотят. Из недавно выстреливших коммерчески игр, придуманных на гейм-джеме, стоит отметить пародийный симулятор хирурга Surgeon Simulator».

Вышедшая из карты в игре Warcraft III модификация DotA создана игроками по кличке Guinsoo и IceFrog. Сегодня это полноценная игра, со своими фанатами, мемами — «го в доту» — и субкультурой в «ВКонтакте». IceFrog же стал профессиональным гейм-дизайнером и поддерживает официальное продолжение игры Dota 2 в лабораториях корпорации Valve.



Так выглядит экран игрока в *Dota 2*, если он «умеет делать шоу»

Дота

Илья Пивцаев, профессиональный киберспортсмен: «Киберспорт сегодня становится все интереснее. В США турниры по Dota 2 уже собирают если не стадионы, то баскетбольные залы на 15–20 тысяч человек. У нас доходит до тысячи. Dota 2 уже сейчас позволяет мне зарабатывать. Пока немного, но зарплаты растут, совсем недавно это была 1000 долларов в месяц, сегодня некоторые организации предлагают игрокам от двух тысяч долларов. Это не учитывая призовых за турниры. Сейчас даже за 16-е место на крупном турнире команде из 5 человек дают 10 000 долларов. Кроме того, можно стримингом, к примеру на Twitch, зарабатывать видеорекламой. Но это если ты умеешь из своей игры делать шоу».

Общественное порицание, сравнимое по масштабу с реакцией на финал сериала «Твин-Пикс» или «Остаться в живых», было вызвано концовкой игры Mass Effect 3. По мнению многих фанатов, слишком жестокая и прямолинейная концовка игры — вернее, любая из 3 основных концовок — была не приемлема. Почти все варианты приводят к смерти героя и гибели планеты Земля.

Концовка

Создатели *Mass Effect 3* не справились с масштабом собственной космической оперы и в итоге провалились в черную дыру



Mass Effect 3

Вадим Михнов, игровое сообщество Another Castle: «Mass Effect 3 — это космическая опера, супергероика от фантастики. Когда 70-часовая история о том, как простой солдат взял и смог, в последние полчаса превращается черт знает во что — это смотрится странно. Фанаты придумали indoctrination theory о том, что всю дорогу это была история про манипулирование сознанием и основные враги — жнецы — умеют управлять людьми. Так безумно странная, психоделическая концовка, приделанная к игре, уложилась в сюжет. Объяснение казалось логичным, но Bioware выпустили режиссерскую версию, которой разрушили интересную фанатскую версию и гордо заявили, что все их концовки о разрушении Земли легитимны».

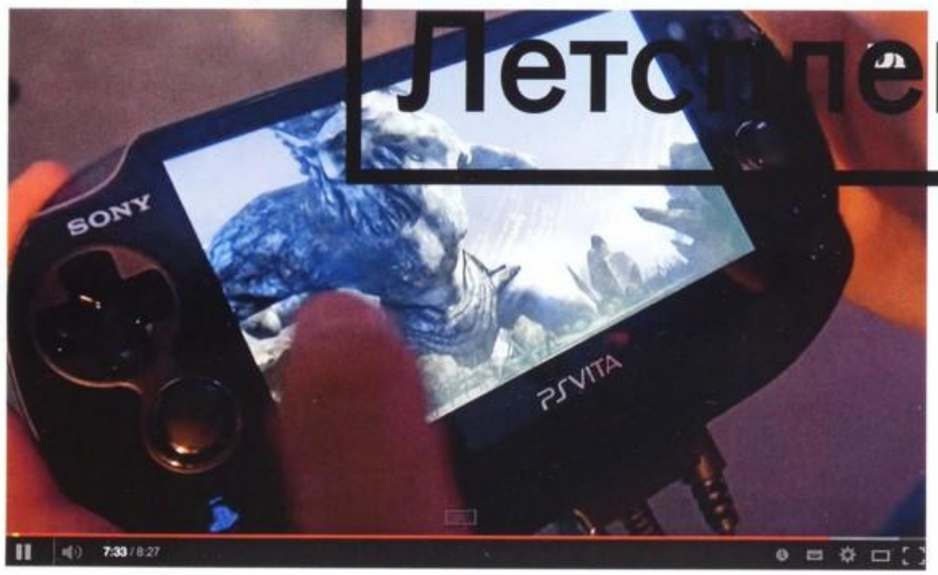
Один из главных современных жанров видео, у которого даже есть собственный сервис Twitch. Игровые консоли, такие как PlayStation 4, позволяют записывать видео из игр и добавлять к ним аудиокомментарии. Новый вариант старого доброго «посмотреть, как твой друг проходит классную игру у него в гостях», но только таких друзей несколько тысяч, а автор прохождения получает деньги за видеорекламу и баннеры.





Летсплей игр на Nintendo DS снимается камерой сверху, что иной раз позволяет летсплееру показать свой французский маникюр

Летсплей



Павел Щепочкин, организатор московского конвента игры Minecraft — Minecon: «Летсплеи встали в один ряд с телешоу. Их смотрят не столько ради прохождения игр, сколько ради живого общения ведущего со зрителями. Летсплееры стали своего рода лицом игрового интернета. Людям интересно наблюдать за реакцией на какие-то моменты игры, за смешными комментариями летсплеера. А еще они могут поучаствовать в игре с ним и попасть в следующий ролик. Раньше, когда в России только начали появляться подобного типа ролики, наши ребята все копировали с западных своих коллег. Но сейчас российские летсплееры выходят на новый уровень, делают свои ролики уникальными. Правда, пока у нас основная масса зрителей летсплеев — это дети».

Фанаты игр компании Nintendo, усатого водопроводчика и его создателя Сигэру Миямото. Увлечение детскими на первый взгляд играми объясняется неустаревающим дизайном и продуманностью игрового мира, а также ностальгией по тем временам, когда погони за принцессой занимали основную часть жизни. Мариобой выдает себя стойкой любовью к приставке Nintendo Wii U и Nintendo DS и собиранием атрибутики с Йоши и Донки Конгом.



Мариобои покупают специальные версии карманных приставок Nintendo DS

Мариобой

Мальвина Гайворонская, преподаватель японского языка: «На приставке много игр, презрительно именуемых детскими, хотя чаще всего оперирующие такими эпитетами подразумевают под этим отсутствие сложного сюжета. Да, странно, что в гонках Mario Kart 7 его нет, не правда ли? Эти игры предназначены именно для компании и с задачей развлечь справляются на ура. Поскольку разработчики японцы, игроки получают рог изобилия в виде отомэ-игр, визуальных новелл с сюжетом, не снившимся многим популярным западным сериалам, а уж про японские RPG я вообще молчу. Главная беда — неподкованный игрок плохо представляет себе, на что способна 3DS и какие игры на нее есть».

Модификации компьютерных игр существовали всегда, но никогда не были так важны. Сегодня инновационные игры часто появляются сначала в виде модификации — как это было с Portal, командным шутером Team Fortress компании Valve или сверхпопулярной игрой DotA.





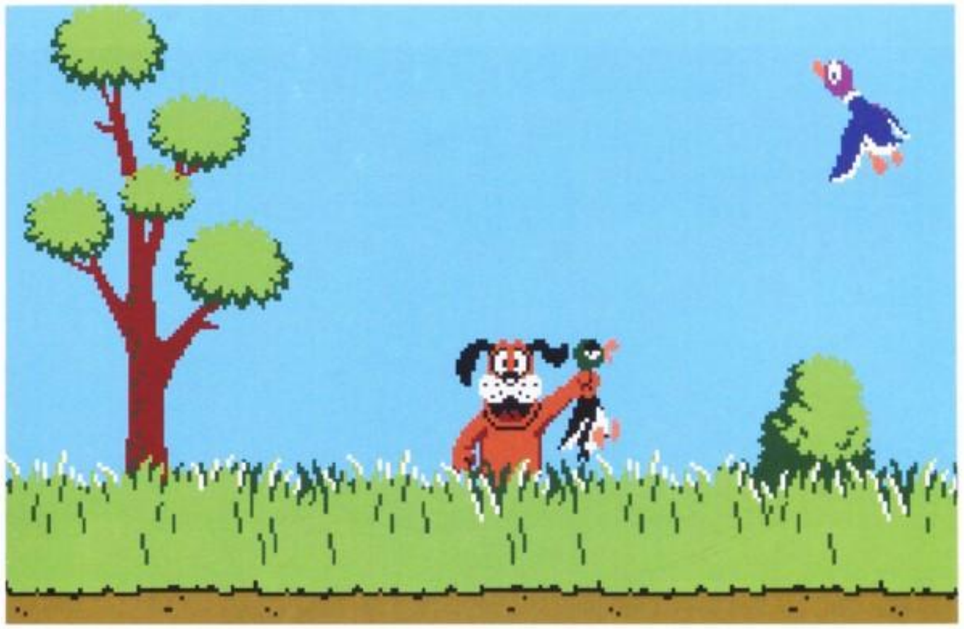
Моддинг

Некоторые моды кажутся особенно странными: к примеру, *Дракон-мачо* в игре The Elder Scrolls V: Skyrim



Михаил Хлудеев, автор мода GTA Criminal Russia: «Я заменил американскую реальность больших городов на нашу русскую действительность. Это как раз именно то, чего хотят русскоязычные фанаты Grand Theft Auto. Кто-то делает мелкие изменения, кто-то же вроде меня берется за большие объемы и заменяет оригинальный контент игры на все новое. Модding — это не простая штука вроде захотел, скачал какую-то программу, сел и сделал. Это многолетний опыт, приобретенный за счет сотрудничества с различными участниками модding-комьюнити, а также стремление к саморазвитию в игровой индустрии, моделировании и программировании. Новичок никогда не сможет сделать интересный и технически грамотно выполненный мод».

Так же как благодаря форумам и онлайн-переизданиям виниловых архивов слушателям стали доступны малоизвестные жанры и забытые звезды, развитие интернета породило увлечение играми со старых приставок. При помощи программ-эмуляторов или бесконечных eBay-аукционов ретрогеймеры собирают, обсуждают и проходят снятые с производства сокровища NES и Nintendo 64. Благодаря летсплейщикам прохождение забытых шедевров на скорость становится популярным жанром видео.

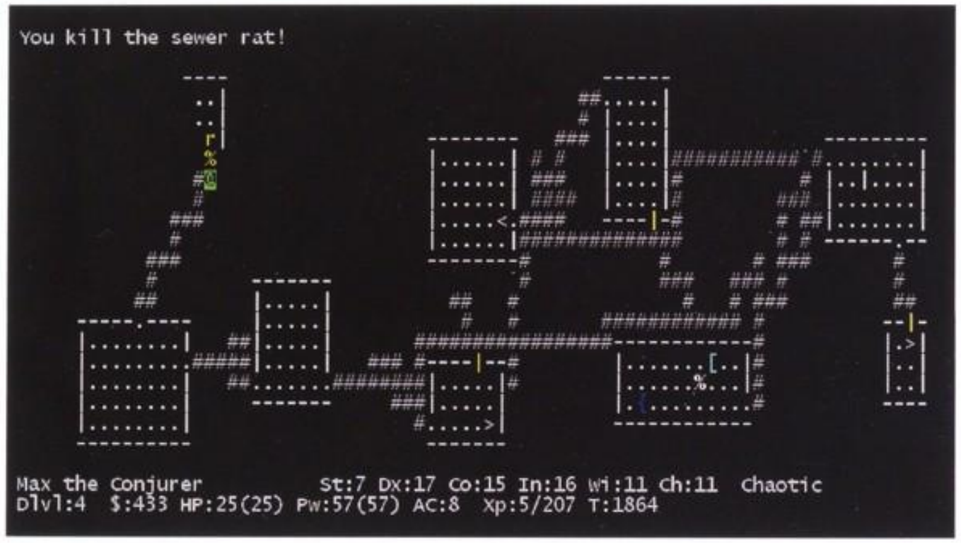


Гадкая собака из игры Dog Hunt сегодня насмехается только *над ретрогеймерами*

Ретрогеймер

Иван Сорокин, научный сотрудник: «Asteroids и Pac-Man сравнимы с историческими артефактами в плане важности их изучения. Необходимо заниматься архивацией и сохранением старых видеоигр. Это сейчас игры существуют в воздухе, а огромный процент игр, выпущенных до 90-х, физически потерян. Просто нет железа, на котором их можно запустить. Еще известно, что игры, сделанные до 2000-х, рассчитаны на воспроизведение исключительно на ламповых телевизорах, и идеальный музей видеоигр должен иметь такие устройства, чтобы специфический контент был в своем первоначальном виде, а это тоже очень важно, если мы хотим сохранять игры для истории».

Самый гиковский жанр компьютерных игр, также известный как игра сисадминов. Предполагает сложные приключения в открытом игровом мире с толпой монстров, примитивной графикой или полным ее отсутствием. В настоящем роуглайке, или, как их называют, «рогалике», не должно быть сохранений, и игрок набирается опыта не через подсказки. Он на собственной шкуре узнает, что будет, если съесть вот этот корень или отправиться в шахту, полную опасных монстров. Самая близкая к роуглайкам игра, в которую может играть простой смертный, — это легендарная Diablo.



Мало кто может увидеть среди белых символов на черном экране *увлекательнейшую игру*

Роуглайк

Глеб Александров, создатель блога russiannerd.com: «Эти игры появились в начале восьмидесятых, а собственно Rogue, от которой пошло название, ровно в 1980 году. Тогда в них играли потому, что ничего другого не было. Почему во все это играют до сих пор, сложный вопрос. Отчасти элитизм, наверное, но, конечно, это весело и сложно. Сложностей несколько. Самая существенная — современному игроку, привыкшему к графике, без нее или с ее примитивным аналогом реально сложно. Зато приходится напрягать воображение, что полезно. Вместо графики — ASCII-символы. Управление без всякого интерфейса с кнопками, только буковками с клавиатуры. Никакого держания за ручку, никаких туториалов, карты с указателем, куда идти».

Маркус Перссон, еще неизвестный разработчик видеоигр, не знал, как назвать заданный по умолчанию вид персонажа в игре Minecraft, и остановился на имени Стив. Minecraft стал феноменом, отдельным жанром, образовательной методой в шведских школах и лучшим виртуальным конструктором для взрослых и детей из когда-либо придуманных. А Стив остался Стивом.



Стив со своей собакой чем-то напоминает Финна и Джейка из «Времени приключений»

Стив

Павел Щепочкин, организатор московского конвента игры Minecraft — Minecon: «Стив — стандартный персонаж Minecraft. Каждый игрок может сам сделать своего пиксельного Стива, не так уж это и трудно — может даже маленький ребенок, а в самой большой виртуальной песочнице играет немало детей (но и взрослых тоже). Когда вы играете на многопользовательских серверах, то у каждого свой уникальный вид персонажа — скин. Получается, Стив — абстрактный персонаж игры Minecraft. Так что если у игрока нет своего собственного скина, то этот самый Стив становится для него родным, каждый видит в нем себя, в этом и есть основная особенность».

Заядлые фанаты, да и просто люди, уважающие создателей фильма, имеют терпение досидеть до конца титров. Для них создатели блокбастеров Marvel стали вставлять в фильмы «пасхальные яйца» — небольшие сцены, напрямую не связанные с сюжетом, но имеющие отношение к персонажной вселенной компании. К примеру, в последних «Стражах Галактики» самые терпеливые увидели несколько кадров с уткой Говардом — странным персонажем, фильм о котором был снят в 1986 году.

Сцена после титров



Вот так выглядит сцена после титров «Стражей Галактики». *Утка Говард*, может быть, когда-нибудь вернется в кинотеатры

Григорий Пророков, редактор сайта lookatme.ru: «Сцена после титров в фильмах Marvel Studios — гениальный индикатор того, как обстоят дела с гик-культурой в России, а может, и в мире; первое время казалось, что это фильтр, что после конца фильма остаются только свои, те, кто в теме. Помню, как сидел в полном одиночестве в пустом зале и смотрел титры второго «Железного человека», а на меня злобно косились сотрудники кинотеатра: все зрители ушли, а я упрямо чего-то ждал (это стоило того — там впервые показали молот Тора). Но теперь, в 2014 году, не уходит уже никто, и это сигнал полной победы гиков и Marvel как бренда».

Новые «Черепашки-ниндзя», спродюсированные Майклом Бэем, провалились в прокате, но в виде пластиковых фигурок суперреалистичная перезагрузка мутантов с панцирями явно пришлась по душе всем фанатам. Франшиза — это возможность расширить вселенную фильма и создать сотни других продуктов на тему.



Франшиза





Франшиза «Звездных войн» — одна из самых обширных. А *Джордж Лукас* — не только режиссер, но и главный игрушечник мира

Иван Чернявский, сооснователь магазина комиксов «Чук и Гик»: «Расширение бренда за пределы исходного медиума — книги или комикса — позволяет продлить ему жизнь, дает возможность иначе воспринять бренд. Как писали во вступлении к книге «Вселенная трансформеров», непонятно зачем изданной в России в начале 90-х, комиксы изучают мотивы и поступки героев, мультфильмы взрываются нескончаемым действием, а игрушки позволяют самому сочинять сюжет. Франшиза существует не для того, чтобы рассказывать нам классные истории, она существует для того, чтобы срубить на нас побольше денег, — когда ты это понимаешь, ты взрослеешь. Когда не понимаешь — ты идеальная целевая аудитория».

Культовая компания по производству игр. Apple в этой области со своим Стивом Джобсом — визионером Гейбом Ньюэллом. Как и Apple, сочетает инновации с деловой хваткой. Компания прославилась великими играми серии Half-Life и движком Source, на котором сделаны лучшие современные шутеры, а также запустила сервис по продаже и распространению компьютерных игр Steam, который полностью изменил индустрию. Теперь игры не нужно покупать в ларьке, пираты утрачивают свои позиции, а независимые компании могут легче издать продукт через систему Steam Greenlight, где пользователи сами выбирают, какие игры должны увидеть свет.



Логотип несуществующей игры *Half Life 3* корпорации Valve, которую до сих пор очень ждут фанаты

Valve

Алексей Гуфовский, видеоблогер, известный авторскими переводами видео: «У Steam есть свои проблемы. К примеру, «Ранний доступ». Очень удобная штука. Тебе предлагают купить незаконченный продукт. Ты покупаешь игру, а разработчики вроде как обещают, что они ее обязательно когда-нибудь доделают. Ну а ты вроде как помогаешь молодым и перспективным командам. Но каким образом помогаешь? Играя в сырую поделку, очевидно же. Нет, деньги не возвращаем. И какой вообще смысл кому-то выпускать законченные игры, тратиться на тестеров, финальный лоск, если обезумевшие Steam-хомяки скупают все что угодно? Очень умно купить гоночную игру, в которой три машины и две трассы. Остальное потом дорисуют».

VGM — или музыка из видеоигр — это не только пресловутый «рон-дон-дон» в гонке Need for Speed или саундтреки к GTA, которые попадают на первые позиции iTunes Store. Уважаемые оркестры уже больше десяти лет исполняют музыку, созданную композиторами Кодзи Кондо, Нобуо Уэмацу и Хирокадзу Танака для японских ролевых игр.



Специальное издание саундтрека *из видеоигры Final Fantasy*

VGM

Михаил Иванов, администратор конкурса VGM-музыкантов Dwelling of Duels: «Очевидно, что в этом есть элемент ностальгии — все, кто играл, помнит мелодии Sega и Nintendo. Но есть тут и чисто музыкальный интерес. Сложность задачи композиторов, которые делали игровую музыку, состояла в том, чтобы придумать классную и запоминающуюся композицию, но примитивную — чтобы ее позволили исполнить звуковые ограничения приставки. Теперь музыкантам интересно понять, как могла бы звучать эта композиция сегодня. Это чем-то похоже на джаз, блюз или фолк, которые работают с определенными стандартами: основу знают все, а поверх этого — творчество в оригинальных аранжировках».

Видеоигры и кино

Если раньше лучшим способом узнать подробнее о создании картины были различные документальные фильмы о фильмах, сегодня достаточно набрать в YouTube «VFX breakdown» и наслаждаться 5–10-минутными красочными роликами. VFX — аббревиатура от visual effects — это почти самое интересное, что есть сегодня в кино, от «Великого Гэтсби» до «Корпорации «Святые моторы». И пусть непрофессионалу не понять, в чем суть удивительной технологии реалистичного меха в «Университете монстров» студии Pixar, смотреть эти ролики все равно страшно увлекательно.



Гик-словарь

VFX

Только с помощью ролика *VFX Breakdown* можно узнать, как люди превращаются в обезьян



Арман Яхин, супервайзер визуальных эффектов, генеральный директор студии Main Road Post:
«Естественно, людям интересно посмотреть, как блокбастеры выглядели до обработки, как сделаны те или иные сцены. Кроме заметных эффектов — вроде роботов, самолетов, дорисованных персонажей — в кино много невидимой графики: замена задников, стирание каких-то деталей, рисование красивых облаков. Я считаю, что со «Сталинградом» мы вышли на высокий международный уровень, и это заметили не только мы. Не то что я себя бью пяткой в грудь, но у нашего ролика making of по «Сталинграду» сегодня уже около полутора миллионов просмотров. И нам написали почти из всех крупных иностранных компаний, что респект вам, ребята».

Видеоигры и кино

Новый нарратив

Гик-словарь

Кино, сериалы, книги, видеоигры — это в первую очередь истории, а гики любят истории и все способы их рассказывать. Один из актуальных в этой связи вопросов — исчерпаны ли эти способы или есть еще какие-то новые нарративные методы. Возможно, ответ кроется в видеоиграх, потенциал которых в этом плане до сих пор до конца не освоен. Раскрывает его сегодня Кен Левин, создатель System Shock и BioShock. Теперь же Левин разрабатывает новый тип игр, которые он называет нарративным лего. Георгий Биргер попытался выяснить, что же это такое.



Видеоигры и кино



Гик-словарь

Последнее и главное на данный момент творение Кена Левина — *BioShock Infinite*, невероятной красоты игра о фундаментализме, отцах и детях, большевистской революции и квантовой физике

— В начале года вы распустили свою студию Irrational Games, в которой делали такие блокбастеры, как BioShock, чтобы теперь работать над новым типом игр, который вы назвали нарративным лего. Это что такое?

— Мы сформировали небольшую компанию примерно из десятка бывших сотрудников Irrational и работаем над этим проектом с апреля-мая. У нас уже почти готов прототип для внутреннего использования, а показать что-то миру мы сможем, надеюсь, уже весной следующего года. Главная задача у нас — сделать игру с нарративом, но не линейную, а такую, чтобы ее можно было бы переигрывать в разных комбинациях бесконечно.

— То есть у вас сейчас есть уже какая-то идея, но нет собственно игры?

— Есть, в общем, три задачи. Первая — это определиться с тем, какой движок мы будем использовать для технического воплощения нашей задумки. Это просто. Вторая — каким будет игровой мир и его история. Тут уже есть подвижки. И третья, самая главная — это, собственно, каким будет внутреннее игровое устройство; система, по которой нарратив будет работать. Это вот сложно, но не так, как кажется. То есть саму технологию разрабатывать трудно, но результат очень прост. Когда люди думают об игровом нарративе, персонажах и их искусственном интеллекте, они пытаются смоделировать живых людей, но это же именно что персонажи. Подумайте о своих любимых героях: вам известны только те их особенности, которые делают их необычными. И вам не нужно знать, скажем, о мозолях на пятках Индианы Джонса. Но вы знаете, что он археолог, по-настоящему преданный своей профессии и желающий видеть какие-то археологические артефакты в музеях. Еще он не любит нацистов, у него сложные отношения с отцом, и он бабник — это его страсти, то, что важно для истории. И то, что мы сейчас разрабатываем, — это система, по которой можно взаимодействовать со множеством именно что персонажей, с их особенностями, принимать какие-то решения, только не как это обычно в играх происходит — ты идешь, выполняешь квест, получаешь награду, персонаж Джордж доволен, а персонаж Кен — нет, и у тебя нет возможности подумать: нет, мне так не нравится, я хочу, чтобы Кен был доволен.

«Если у нас в итоге получится просто игра с единым сюжетом и парой разных концовок — то мы облажаемся»

— Но разве в играх серии Fallout не реализована уже такая концепция?

— Ну Fallout — это наиболее близкое к тому, что мы пытаемся сделать. Игры Fallout очень важны, они могут быть запутанными, но в целом они основаны на каких-то конкретных состояниях, в которых их игровой мир пребывает. И действия игрока часто на сам этот мир не влияют. Но представьте теперь свою жизнь, все ваши отношения с коллегами, друзьями и семьей. У вас есть, скажем, жена и друзья, вы хотите пойти в бар с друзьями, и жене это наверняка не понравится. Поэтому вы стараетесь сначала как-то улучшить отношения с ней — например, освободиться пораньше с работы и пообедать вместе, но тогда вы разозлите своего босса. Ну и так далее. И вот что мне интересно: отношения между персонажами, как приходится аккуратно действовать, чтобы их все сохранить, — или, наоборот, какие-то отношения уничтожить в угоду остальным. Наша игра будет по похожей схеме работать. У тебя есть какие-то определенные цели, и, учитывая свойства всех остальных персонажей, нужно тщательно распланировать все действия. То есть это не «я пойду и выполню то и то задание», а «какие именно задания я буду выполнять?». В общем, вся эта система куда ближе не к нарративным, а системным играм, к чему-то вроде Civilization.

— Но при этом будет какая-то основная сюжетообразующая история? Вы сейчас говорите об игре с возможностью выбора, но одна из главных проблем таких игр в том, что выбор в них — иллюзия. То есть в любом случае сюжет уже есть и все, на что вы влияете, — мелкие детали. Ну как в Mass Effect, например.

— Именно, и если у нас в итоге получится просто игра с единым сюжетом и парой разных концовок — то мы облажаемся. И нет, у нас нет какой-то цельной истории, а есть набор определенных условий, в которых история может произойти. Ну вот представьте себе напряжение, которое сейчас есть между Россией

Видеоигры и кино

Гик-словарь

и Украиной, ну или Россией и другими пограничными государствами, или Грецией и Кипром. Я не хочу сейчас о политике говорить, я о другом — что эти истории не новы, им уже много лет. Это как раз и есть условия, в которых уже сотни лет происходят тысячи разных историй с разными яркими персонажами. И мы тоже создаем какие-то условия, в которых может что-то произойти, мы говорим не «Это Фрэнк, вот что с ним произойдет», а «Вот какая есть ситуация — какие истории могут из нее получиться?». Представьте холодную войну — это конфликт, который породил десятки персонажей. И вот вы человек, который живет в 1950-х, у вас есть свои цели, но вам надо учитывать интересы и остальных персонажей — русских, американцев, немцев, кубинцев. И по-разному с ними взаимодействуя, вы можете создавать десятки разных историй. Именно поэтому мне на ум приходит Civilization, а не другие нарративные игры. Там же тоже есть персонажи: Линкольн, Сталин, Ганди. Они же были не только политиками, у них были и какие-то личные стороны, которые в том числе влияли и на их политические решения. Что если рассмотреть вблизи этих персонажей и попробовать посмотреть на то, какими будут их истории? Понимаю, что это все сейчас звучит слишком пространно и концептуально, но это та стадия, на которой мы сейчас находимся.

— Сейчас актуален спор о том, что именно делает игры особым видом искусства, в чем их главное отличие от кино, книг и так далее. И есть мнение, что у игр еще нет собственного «Гражданина Кейна»…

— Ну это глупость, по-моему. Каждая форма искусства по ходу развития достигает каких-то точек невозврата, но у всех они разные — нельзя же сказать, что «Sgt. Pepper» был «Гражданин Кейном» поп-музыки, нет, это был просто ее «Sgt. Pepper». И когда заходит разговор о том, являются ли игры искусством и есть ли у них свой «Кейн», мне просто неинтересно становится, давайте лучше про сами игры поговорим.

«Каждая форма искусства по ходу развития достигает каких-то точек невозврата, но у всех они разные»

— Тут все-таки другое дело: когда вышел «Гражданин Кейн», он смог показать, почему кино — это отдельный вид искусства и в чем его выразительные особенности: нелинейный монтаж, операторские уловки, спецэффекты — все то, что за первые 50 лет существования кино удалось выявить. А видеоиграм сейчас 50 лет как раз, а какой-то важнейшей игры, которая обозначила бы эти уникальные особенности, до сих пор нет. Вот вы понимаете, в чем эти особенности?

— В первую очередь в том, что игру ведет не автор, а сам игрок — и это в итоге как бы его собственный опыт, а не чужой, пересказанный на экране. Получается такой странный союз создателя и зрителя, которому часть прав создателя тоже передается. Некоторые игры дают больше свободы, некоторые меньше. Minecraft, к примеру, просто вручает набор кубиков и говорит — о'кей, играйся, увидимся позже. А в BioShock Infinite или Mass Effect разработчики вмешиваются каждые пять минут и говорят: «Вот у нас тут сюжет, диалоги, посмотри, послушай». A The Walking Dead и вовсе совсем линейная, это почти фильм, только с возможностью иногда совершать выбор — но только в определенный момент и из предопределенных вариантов. Что меня увлекает в этом — это попытка понять, сколько эмоционального опыта можно дать игроку, полностью сохраняя его свободу. Добавление нарратива в игру — это очень сложный момент на самом деле, потому что люди привыкли в принципе воспринимать нарратив как кино, как что-то, что им заранее готовое дают. И если там есть выбор, то он предопределенный. В общем, задача тут в том, чтобы помещать нарратив в мир так, чтобы игрок сам его искал и находил. Каких-то успехов в этом мы достигли в BioShock, но теперь хочется пойти еще дальше и найти способ, как дать пользователю управлять историей на более глубоком уровне. Это главный вопрос — как отдать все управление в руки игроку, но при этом сохранить свой голос создателя.

— Понятно, а вы же при этом не только играми сейчас занимаетесь, а еще параллельно пишете сценарий ремейка «Бегства Логана» — так?

— Да, я около месяца назад сдал первый черновик, мне прислали замечания по нему, и я сел переписывать.

— И теперь вы один из немногих, кто хорошо понимает, как идет процесс разработки и видеоигры, и фильма, — так какие там ключевые отличия?

— Каждый жанр бросает свой вызов автору: в случае игр он в том, что контроль над историей нужно разделить с игроком, а в кино главная задача в том, чтобы всегда оставаться в фокусе, видеть конечную цель. У тебя очень мало времени на историю, поэтому каждая сцена должна двигать повествование к цели — и приходится жертвовать многими идеями, чтобы этот фокус не терять. В игре ты можешь разбросать по миру аудиодневники сторонних персонажей и рассказать так про них и весь игровой мир — это как в романах, там тоже можно постоянно отвлекаться на сторонние сюжетные линии и интерлюдии, но в кино так нельзя.

— Ну да, есть в кино правило, что каждая строчка сценария должна двигать вперед сюжет, но есть и какое-то ощущение общей усталости от этого. Сейчас лучшие сценаристы работают на ТВ — и во многих сериалах полно сцен, которые едва ли продвигают сюжет, но тем не менее блестящи. Скажем, в «Игре престолов» часто самые выдающиеся моменты к сюжету почти не относятся. Вспомните, например, диалог Тириона и Джейме, когда Тирион рассказывал про родственника-дауна, целыми днями давившего жучков в саду.

— Тут вот что важно: «Игра престолов» — это же как раз пример нарратива, созданного условиями, а не единой историй. Условие тут очень простое, его проговаривает Серсея в первой же книге и первом же сезоне: «Ты или побеждаешь, или умираешь». И, вообще-то, эта сцена, о которой вы говорите, в ней Тирион говорит о жестокой бессмысленности игры «побеждай или умри»; он подразумевает, что его отец, Тайвин, с таким же успехом мог бы целыми днями крушить жучков, а не врагов. Так что эпизод этот не совсем вне контекста. И я как раз что-то похожее пытаюсь сделать: игру об историях, которые рождаются из одного конфликта, — как борьба за Железный трон в «Игре престолов». Но есть же и обратные примеры: в «Во все тяжкие» довольно четкое повествование, каждая сцена там рождается из решения главного героя Уолтера Уайта стать наркоторговцем.

— Да, «Во все тяжкие» — пример классический, но у меня есть ощущение, что сейчас и игры, и кино, и сериалы движутся к такой форме нарратива, в которой главную роль играет не сюжет, а истории вокруг этого сюжета.

— Да, знаете, мне сразу на ум пришел «Побудь в моей шкуре» со Скарлетт Йоханссон. Там тоже очень многое остается на додумывание зрителям — то есть приходится самому решать, что же там происходит. Но при этом это довольно очевидная история о чем-то, что внезапно открывает для себя эмпатию и не знает, что с ней делать. Есть там диалог об эмпатии? Нет. Есть ли там какой-то оформленный по сценарным правилам момент, когда точно ясно, что героиня научилась эмпатии? Тоже нет. Это просто то, что в итоге ты выносишь для себя из этого фильма — ну мне так кажется, по крайней мере.

— Я на самом деле могу еще из вашей же игры пример такой вспомнить: моя любимая сцена в BioShock Infinite — когда там уже начинается революция и слышно в определенный момент диалог большевиков и богача в монокле, и ликующая толпа смеется над моноклем, избивает богача — и это все за кадром, потом игрок уже просто натыкается на его тело. И это для меня было идеальной метафорой практически любой революции.

— Да, это потому, что тема и BioShock, и BioShock Infinite в том, как вредна может быть любая идеология, возведенная в абсолют. Любая идеология, доведенная до экстремального состояния, становится разрушительной, и любая революция, основанная на любой идеологии, в какой-то момент обязательно выходит из-под контроля. У персонажа из BioShock Эндрю Райана была либертарианская идеология, у Дейзи Фицрой из BioShock Infinite — большевистская, и оба они изначально страдали из-за своих взглядов. Они брали эти страдания и передавали дальше — насилие порождало насилие. В финале Burial at Sea (дополнение к BioShock Infinite. — *Прим. ред.*) героиня Элизабет пытается остановить этот цикл — и это самая сложная задача в мире, и об этом, собственно, весь рассказ. И, в общем, сейчас нарратив работает так: тебе хочется рассказать историю, а иногда у тебя есть время рассказать другие истории помимо этой — как у меня в играх серии BioShock, — но на ту же тему. А что я сейчас делаю — это пытаюсь только обозначить тему и дать игрокам возможность самим найти в ней истории.

Герои

Алан Мур

кто Автор комиксов «Хранители», «V значит «вендетта», «Из ада» и «Лига выдающихся джентльменов», выглядит как обезумевший ученый или по крайней мере лесник.

достижения Алан Мур повлиял на жанр приключенческого романа и добрый десяток других авторов, считается одной из 50 самых влиятельных персон в литературе Великобритании и ненавидит экранизации своих произведений. На данный момент закончил роман на миллион слов, по его же словам, эту книгу, скорее всего, будет сложно поднять.

цитата «Будьте осторожны: вполне может получиться так, что реальность — это именно то, чем она кажется».

Анита Саркисян

кто Феминистка и культуролог, исследующая сексизм во всех поп-культурных жанрах, в частности — в видеоиграх. В прошлом году собрала 160 тысяч долларов на Kickstarter на создание ютьюб-сериала «Тропы против женщин», в котором рассказывает об устаревших шовинистических штампах, отравляющих современные видеоигры.

достижения Благодаря роликам Аниты о шовинизме в видеоиграх заговорили даже на страницах журнала Forbes. Самым же красноречивым доказательством ее правоты оказались сами мужчины-геймеры, в ответ на критику (поданную, впрочем, в довольно троллькой манере) затравившие Аниту до такой степени, что сейчас она боится выходить из дома.

цитата «Представьте, что игры — это воздух, которым мы дышим: сейчас он загрязнен густыми облаками токсичного сексизма с радиоактивными частицами женоненавистничества».



Джеймс Рольф

кто Видеоблогер по прозвищу Angry Video Game Nerd, рецензирующий ретровидеоигры и сумевший из обзоров очень старых (и зачастую очень плохих) игр сделать захватывающий и смешной аттракцион.

достижения Рольф обратил типичные геймерские привычки — орать на экран, швыряться джойстиками, дуть на картриджи и так далее — в художественные приемы; фактически придумал такой специальный язык осмысления гейм-нердов; и благодаря его роликам и сами ретроигры тоже стали более понятным в поп-культуре явлением.

цитата «Это не Бэтмен, не Человек-паук, не что-то клевое, это… [чертова] сказочка!!!»



Джордж Р.Р.Мартин

кто Писатель-фантаст и сценарист, автор серии книг «Песнь льда и огня», по которой снят сериал HBO «Игра престолов».

достижения Мартин получал литературные премии еще в 1970-х, а «Песнь» начал писать с 1990-х. Но экранизация HBO сделала невероятное: фэнтези с драконами начали смотреть буквально все, а давно прочитавшие книги гики оказались в выгодном положении, когда с любым врагом можно легко расправиться, просто рассказав спойлер.

цитата «Для меня написание книги — это долгое путешествие, и, как и в любом путешествии, я знаю, откуда отправился и куда приеду».



Джосс Уидон

кто Режиссер, сценарист и продюсер, создатель сериалов «Баффи — истребительница вампиров» (сильно недооцененный), «Светлячок» (преступно закрытый посреди первого же сезона, за что каналу Fox до сих пор приходится оправдываться) и «Кукольный дом» (тоже закрытый). И, в конце концов, режиссер «Мстителей».

достижения Имя Уидона есть в титрах «Истории игрушек» и четвертого «Чужого», но иконический статус он обеспечил себе именно «Светлячком» и, например, самодельным «Музыкальным блогом Доктора Ужасного» — идеальными примерами гиковского искусства, когда ремесленное сценарное мастерство идет заодно с искренним и наивным фанатизмом.

цитата «Научная фантастика — как блендер: можно засунуть туда любые исторические события и добавить все, что видел, читал или переживал».

Нил Деграсс Тайсон

кто Ведущий телепередачи «Космос: пространство и время», астрофизик, писатель.

достижения Стал новым телегероем, популяризатором науки и продолжил дело, начатое Карлом Саганом в 1980 году передачей «Космос: персональное путешествие». Награжден почетной медалью НАСА «За выдающуюся общественную службу». Второй великий афроамериканец на научно-популярном телевидении после Моргана Фримана.

цитата «Чтобы познать науку, выключите все электронные гаджеты, выйдите из дома и оглянитесь. Природа зовет».



Роберт Киркман

кто Американский автор комиксов, наиболее известный благодаря работе над «Ходячими мертвецами».

достижения Успел поработать в издательстве Marvel, но родным для него осталось более независимое издательство Image, где он выпустил невероятно успешный и впоследствии превратившийся в сериал комикс «Ходячие мертвецы», в котором зомби-апокалипсис показан с неожиданной стороны. 5-й сезон сериала выходит 12 октября 2014 года.

цитата «Нравится ли мне рисовать «Ходячих мертвецов»? Конечно, нравится, я же злой».



Сергей Супонев

кто Телеведущий сразу нескольких знаковых детских программ 90-х: спортивной викторины для младшеклассников «Зов джунглей», «Звездный час» для тех, кто постарше, и «Денди — новая реальность», благодаря которой сотни тысяч российских детей узнали о телеприставках, в смысле — игровых консолях.

достижения Каким-то невероятным образом Супонев оказался ведущим всех передач, о которых выросшее в 90-х поколение сохранило наилучшие воспоминания; его личность — общий культурный код всех тех, чье детство не кончается, а просветительская деятельность в программе «Денди» еще и делает его одним из немногих отечественных гик-героев.

цитата «Детские программы по творческим, материальным затратам и по ремеслу более сложные. Взрослому достаточно посадить в кадр какого-нибудь дядьку, а ребенку этого мало. Ему нужно, чтоб все мелькало, сверкало, переливалось, чтобы менялись картинки на экране, чтобы музыка звучала, была компьютерная графика, чтобы экран был живой».



Тим Шейфер

кто Создатель самых немеханизированных и эмоциональных видеоигр с яркими персонажами и захватывающими историями: Full Throttle, The Secret of Monkey Island, Grim Fandango, Brütal Legend и так далее.

достижения Шейфер смог вдохнуть в видеоигры что-то такое, что российские геймеры обычно называют душой: он создает именно истории, а не что-то для нажимания кнопок. Находить на такие игры инвестиции сложно, но репутация Шейфера оказалась такой безупречной, что он легко собрал 3 млн долларов краудфандингом на очередной проект.

цитата «Люблю изучать фольклор и легенды. Истории, которые передавались из уст в уста без какой-либо маркетинговой поддержки, очевидно, говорят что-то любопытное о человеческой природе».

Уильям Гибсон

кто Фантаст, отец литературного жанра киберпанк.

достижения Именно Гибсон первым в истории литературы описал понятие виртуальной реальности. Благодаря Гибсону в фантастической литературе стали писать о биоимплантатах и соединении компьютерной и человеческой памяти. Без Уильяма Гибсона не было бы фильма «Матрица», видеоигры Deus Ex и сотен книг в жанре киберпанк.

цитата «Подозреваю, что я провел в точности столько же времени в работе над рассказами, сколько средний человек моего возраста проводит у телевизора, — может быть, в этом и заключается секрет».



Фелиция Дей

кто Тайная мечта каждого гика.

достижения Рыжеволосый секс-символ всех гиков. Снялась в массе культовых сериалов, которые человеку со стороны таковыми могут не казаться: «Баффи — истребительница вампиров», «Эврика», «Сверхъестественное», а также придумала и сняла веб-сериал «Гильдия» и выступила сценаристом веб-сериала по игре Dragon Age.

цитата «Для меня «гик» значит: аутсайдер, бунтарь, мечтатель, создатель и борец. Человек, который со страстью любит что-то, что не входит в какие-то рамки».

Герои



Филип Дик

кто Писатель-фантаст, автор нескольких самых ярких и необычных книг золотой эры научной фантастики — «Убик», «Мечтают ли андроиды об электроовцах», «Человек в высоком замке» и так далее.

достижения Научная фантастика — один из основополагающих явлений для гик-культуры, наравне с комиксами и видеоиграми, и если выбирать лишь одно наиболее значительное имя из этой сферы, то это будет Филип Киндред Дик. В конце концов, это по его роману снят «Бегущий по лезвию», коллекционное издание которого есть у каждого истинного гика.

цитата «Я обещаю себе: никогда больше не писать романов. Я никогда не буду больше вынуждать людей, расставание с которыми причиняет так много боли».

AMFEST

Премьеры
Независимое кино
Ретроспектива Уэса Андерсона
Программа короткометражного кино

17–28 СЕНТЯБРЯ

ФЕСТИВАЛЬ АМЕРИКАНСКОГО КИНО

ФОРМУЛА КИНО
ГОРИЗОНТ

WWW.AMFEST.RU
WWW.FORMULAKINO.RU

16+

афиша
ВОЗДУХ

coolconnections

Фэндом*

Гик-словарь

* *Сообщество фанатов* сериалов, фильмов, видеоигр, книг и любого другого поп-культурного продукта

Миры, придуманные Толкиеном или Лукасом, живут по своим законам и правилам. Их мифы и легенды имеют свои константы. Фундаментальный текст «Сильмариллион» или первые три эпизода «Звездных войн» содержат события, которые нужно учитывать во всех последующих фильмах, мультсериалах, а также при выпуске игрушек, футболок и еще чего угодно.

Канон



Так выглядит новый костюм Бэтмена в новом фильме *«Бэтмен против Супермена: На заре справедливости»*. Все по канону

Михаил Дегтярев, сценарист: «В мире поп-культуры канон — это официальная летопись и правила любого мира, в котором происходит действие. При этом канон — это христианская концепция, которая появилась, когда появилась необходимость разделить Священное Писание от несвященного, канон и апокрифы. Тот факт, что у Бэтмена нет суперсил, — это канон. Любое произведение, в котором это правило будет нарушено, это даже не апокриф, а ересь, которая должна жестоко караться инквизицией. Канон устанавливает автор или компания — владелец произведения: к примеру, у «Звездных войн» есть даже специальная должность хранителя канона. Но, кроме того, за верностью традициям и следованием канону следит фан-сообщество».

Фэндом

Гик-словарь

Праздники, где нерды и гики могут предаться всем возможным развлечениям: устроить конкурс косплея, сыграть в настольные игры, купить комиксы с автографом автора. В США конвенты — это огромная индустрия с дорогими билетами, звездами сериалов и фильмов, огромными очередями. В России все гораздо скромнее, но и мы пришли к своему «Комик-Кону», через тернии различных маленьких конвенций.



Конвент



Огромная *лысая голова Гомера* из сериала «Симпсоны» и интерьеры Comic Con в Сан-Диего в 2014 году

Максим Маслов, генеральный менеджер Comic Con: «На конвенты, фестивали и комиконы приходят самые обычные люди, но, конечно, интересующиеся определенной тематикой каждого конкретного мероприятия. К нам приходят не только за новыми впечатлениями, но и чтобы найти единомышленников, пообщаться. Пожалуй, у нас аудитория немного моложе — по той простой причине, что за рубежом поп-культура и все, что с ней связано (комиксы, кино, игры, сериалы) существует и развивается дольше. Там уже целые поколения выросли на Человеке-пауке или Бэтмене. Но со временем и это различие сотрется — и у нас тоже начнут ходить целыми семьями в красочных костюмах».

Увлечение людей переодеванием в любимых героев манги и аниме в Японии теперь включает все возможные фэндомы — от фильмов и комиксов и до компьютерных игр и варгеймов. Россия традиционно сильна косплеем аниме, со столицей движения в Санкт-Петербурге, но супергероика уже дышит в затылок. Растут и масштабы увлечения — из самодельных маскарадных костюмов косплей превращается в нишевую индустрию моды, а косплей-конвенты выходят из подполья окраинных ДК на большие площадки.





Косплей

По часовой стрелке: *Харли Куинн на Comic Con в Дублине*, Супермен на Comic Con 2013 в Нью-Йорке, Губка Боб на Comic Con в Сан-Диего



Екатерина Полыгалова, член калининградской косплей-команды «Р!»: «Мое увлечение к повседневности не относится, я думаю, что всему есть свое время и место. Вопреки всеобщему мнению, люди, серьезно занимающиеся косплеем, вовсе не фрики и не наряжаются в полный боевой обвес любимого персонажа, чтобы сходить в булочную. Качественный костюм, грим требуют времени и делаются для фотосессий, выступлений и тематических вечеринок. Относятся к нам по-разному. Но, честно говоря, все люди на самом деле в душе косплееры — ну а кто в детских играх не распределял между собой любимых персонажей? На Хеллоуин так вообще любой клуб полон косплееров. А у нас Хеллоуин длится круглый год».

Фэндом

Хувианы

«Как нас называют?» — спрашивает поклонница «Доктора Кто» в фанатском паблике сериала. Ветка из нескольких тысяч комментариев рассказывает драматическую историю поиска собственной идентичности на российской почве, но выясняется, что все-таки хувианы. На первый взгляд смешной вопрос — на самом деле важная дискуссия: у глобальных фанатских сообществ со своими традициями и правилами просто не может не быть общепринятого звучного названия, связанного с оригинальным произведением. Фанаты «Звездного пути» — трекки, «Гарри Поттера» — поттероманы, «Звездных войн» — джедаи (или падаваны), «Голодных игр» — трибуты.



Так выглядят *многочисленные фанаты* различных поп-культурных произведений: хувианы, поттероманы, трибуты и фанаты «Звездных войн»

Гик-словарь

и прочие







Татьяна Никонова, блогер: «В России нет индустрии, паразитирующей на фанатах и превращающих их в субкультуру, нет конвентов и прочего объединяющего, поэтому назвать местных поклонников последнего тайм-лорда мощным сообществом не получится. Зато по Доктору развито фэндомное творчество. Я смотрю сериал с 2006 года, но впервые почувствовала некое единение со школьницами в полосатых шарфах и косплеерами в фесках только во время просмотра юбилейного эпизода, посвященного 50-летию сериала, в прошлом году. Пустой торговый центр, толпа перед входом на ночной сеанс в кинотеатре, а затем мы там визжим, аплодируем и стучим ногами все два часа».

ТМ МОСКОВСКИЙ ТЕАТР МЮЗИКЛА
(495) 797 63 00 ■ WWW.МЮЗИКЛ.РФ
ХИТ FM 107.4
ПРЕМЬЕРА В ОКТЯБРЕ
ВСЁ О ЗОЛУШКЕ
МЮЗИКЛ
Музыка РАЙМОНДА ПАУЛСА в переложении группы СЛОТ
6+
ВТБ
КОМЕДИЯ
Ticketland.ru 93 777 37

С фан-артом сталкивался примерно каждый, кто учился в школе: не он сам, так его одноклассники рисовали на полях и на последних страницах тетрадок персонажей из Mortal Kombat, Черепашек-ниндзя, логотипы любимых групп и так далее. Рисуют по мотивам любимых игр, фильмов и комиксов не только дети, но и вполне серьезные взрослые люди, а уровень работ (в том числе и у школьников) иногда такой, что получаются настоящие художественные шедевры. Некоторым рисовать удается хуже, чем сочинять тексты, и тогда они пишут рассказы во вселенных Гарри Поттера, «Сумерек», «Властелина Колец» и так далее — в таком случае это уже называется фанфиком.



«Чебурашки-ниндзя» — идеальный пример *сочетания фанфика и фан-арта*

Фан-арт

Илья Кувшинов, художник-иллюстратор: «В раннем возрасте фан-арты рисует подавляющее количество детей — я, например, рисовал Черепашек-ниндзя, Тома и Джерри и прочих героев мультфильмов. В современном мире свое творчество можно показать не только друзьям, фанатеющим от того же, но и даже самим авторам произведения, за что стоит благодарить интернет. Если тебе что-то нравится — изучай, узнавай об этом больше! Когда я рисую фан-арт, я детально изучаю все, что связано с темой, — погружаюсь глубже в то, как создавался оригинальный продукт, начинаю больше понимать. Отличный способ делать то, что нравится, и одновременно перенимать мастерство оригинальных авторов. Для практики это очень полезно».

Брони

По всему миру уже не первый год мужчины от 20 до 30 вполне серьезно собираются в компании, называют себя «брони» и смотрят детский мультфильм «Мой маленький пони». Их увлечение не имеет под собой ничего криминального, но обычным его тоже не назовешь. «Афиша» попросила философа Александра Павлова рассказать, как возник мужской культ милого мультфильма для маленьких девочек.



Доцент факультета философии ВШЭ *Александр Павлов любит массовую культуру* настолько, что даже написал нон-фикшн с ироничным названием «Постыдное удовольствие»

«Ко мне, пони! Ко мне, Цок-цок!» — наивно взывает маленькая, но очень умная девочка Лиза Симпсон. Родители обещали ей подарить пони («его зовут Цок-цок, и он любит сахар»), если Лиза откажется от своих религиозных убеждений, ведь в семье, исповедующей баптизм, не пристало быть буддистке. Но никакого пони нет. Это обман, искушение Лизы. Если Лиза даст слабину, ее моральные качества будут поставлены под сомнение. Тогда она лишится права исповедовать буддизм и не получит столь желаемого пони взамен.

Этот эпизод из сериала «Симпсоны» говорит нам кое-что о маленьких девочках и пони. Во-первых, если даже такая умная девочка, как Лиза, не может устоять перед своей страстью к пони, что говорить обо всех остальных? Во-вторых, перед нами устойчивый стереотип «все маленькие девочки любят пони». Так было испокон веков. Не случайно в качестве субститута живых пони появились всем известные игрушки, ставшие в итоге героями не менее известного сериала, а точнее — нескольких сериалов.

Все знают, что розовое — для девочек, голубое — для мальчиков. Девочкам — платья, мальчикам — штанишки. Куколки Барби и Кена — для девочек, фигурки Черепашек-ниндзя — для мальчиков. Маленькие пони из сериала «Мой маленький пони: Дружба — это чудо» — для девочек и для… гетеросексуальных мужчин от 15 и до 30. Слышите, что-то хрустнуло? Это сломался стереотип. Ведь вокруг пони, маленьких милых лошадок с красивыми глазками, построили культ мужики, именующие себя брони — производное от привычного слова «бро» и «пони». Но поскольку в основе сериала — стереотип, само по себе шоу не может быть иным, кроме как собранием стереотипов.

Все персонажи мультфильма представляют модели девочек: любительница вечеринок и хохотушка; поклонница гламура; холеричная и прямолинейная пацанка; еще одна пацанка, но радужная и очень самоуверенная; эстетствующая и слегка застенчивая меланхоличка. Качества, которые олицетворяют пони, — честность, доброта, радость, щедрость и верность — не совсем соответствуют

«Все знают, что розовое — для девочек, голубое — для мальчиков. Девочкам — платья, мальчикам — штанишки»

их характерам. Что касается главной героини, Сумеречной Искорки, то она самовлюбленная, не вполне уравновешенная, ее настроение часто меняется, нередко она зря истерит, а кроме того, обращается со своим помощником — маленьким дракончиком Спайком — слишком уж властно. Давайте представим, что типичная маленькая зрительница шоу ассоциирует себя с главной героиней и имеет маленького братика. Как она будет себя вести? Да еще во вселенной, где нет традиционных семей, всем правят женщины, а если встречаются персонажи мужского рода, то они очень странные. Чего стоит только морское чудовище, чрезмерно пекущееся о своей внешности.

Мультфильм «Дружба — это магия» индоктринирует девочкам определенные модели поведения и навязывает определенный взгляд на мир: оставайся девочкой и не обращай внимания на мужчин. Часто эпизоды заканчиваются моралью, которую Искорка диктует (даже Кэрри Брэдшоу сама стучала по клавишам своего макбука) дракончику, начинающуюся со слов: «Сегодня я кое-что узнала…» Если угодно, «Мой маленький пони» — это «Секс в большом городе» для девочек, которые не открыли для себя секс и сексуальность. В конце концов, «Секс в большом городе» — это шоу не столько про поиск личного счастья четырех одиноких женщин за тридцать, сколько про их дружбу и про постоянные разговоры о мужчинах или туфлях Manolo Blahnik. Главная героиня Кэрри неоднократно отмечает, что ее подруги — это ее «семья». Не готовит ли «Мой маленький пони» девочек к тому, что в отдаленном будущем им предстоит осваивать модели «Секса в большом городе»?

Субкультура брони — бездна разного арта, фанфиков, оригинальных музыкальных композиций, ремиксов, фейковых трейлеров, ивентов, мерчандайзинга и далее по списку. Есть среди брони и женщины, их называют «пегасестры». В разных сообществах соотношение брони и пегасестер разное, но взрослые мужчины всегда преобладают. Образовалась эта субкультура по принципу флешмоба, когда

без всяких причин многие люди вдруг начинают вытворять что-нибудь максимально идиотское. Между тем брони делают все в точном соответствии с идеологией сериала — радуются жизни и воссоединяются с друзьями.

Сами брони обычно говорят о трех вещах: как они начали смотреть шоу (им «просто понравилось»), что характеры персонажей хорошо проработаны и что мультфильм вовсе не о стереотипах. Когда у них спрашивают, почему они так любят мультфильм, они долго мнутся и не могут ответить. Они и не должны — нелегкая задача понять, почему взрослые мужики обожают поняш, легла на плечи ученых, уже создавших целую дисциплину brony study. Главное, что нужно понимать о брони: их любовь к мультикам совершенно иного свойства, чем у маленьких девочек.

В основании их активного интереса лежит четко артикулированная гендерная принадлежность, брони культивируют свою гетеросексуальность, разрушая самые устойчивые представления о мужиках через присвоение предельно гендерно и возрастно маркированного феномена массовой культуры. Авторы сериала создают некоторую часть сюжетов специально для них — например, появление в одной из серий лошадок в образах персонажей фильма «Большой Лебовски». Однако взрослым трудно удержаться от того, чтобы разглядеть в самых невинных сценах «Дружба — это чудо» взрослые темы. Уже с первых серий видно, как застенчивая Флаттершай проявляет нездоровый интерес к дракончику. Дракончики — это ее фетиш. Образ Радуги Дэш не может не вызывать мыслей о ее нетрадиционной ориентации.

Не все брони белые и пушистые — существенная часть брони не скрывает своих порочных увлечений и выделилась внутри субкультуры в отдельную и мощную нишу «темные брони». Их русскоязычный сайт предупреждает посетителя об опасностях, которые его поджидают при посещении ресурса, ведь перед ним раскроется темная бездна: «Это сайт для брони, где каждый может без всяких ограничений и упреков заявить о самых смелых фантазиях и поделиться

«Задача понять, почему взрослые мужики обожают поняш, легла на плечи ученых, уже создавших целую дисциплину brony study»

интересным с другими. У нас можно все». «Светлые брони», естественно, против такой вседозволенности.

Само по себе это фанатское движение превратилось в явление массовой культуры. Например, Райан Гослинг, который спел тему «Моего маленького пони» во время интервью на канале ABC, был задним числом зачислен в брони. Таким образом он, с одной стороны, развеял слухи о своей гомосексуальности, с другой — завоевал новую аудиторию поклонников. Пони эксплуатировали даже в политическом пространстве России. Когда Алексей Навальный конкурировал за кресло мэра Москвы, в сети получила распространение картинка, где оппозиционера ласково обнимают главные персонажи мультсериала. Во-первых, это было призвано «доставить лулзов» тем, кто в теме, а во-вторых, подчеркивало его маскулинность.

В любом случае фанатичное поклонение маленьким пони со стороны половозрелых мужчин подразумевает эксцентричность. Нормальный пацан — тот, что пьет пиво около вашего подъезда, — будет не готов понять своего приятеля, возвращающегося в костюме принцессы Селестии с очередного «Броникона» — слета поклонников сериала. Среднестатистическому россиянину будет трудно объяснить, что такой образ знаменует принадлежность к самоироничной гетеросексуальной субкультуре. В глазах общественности «светлые брони» всегда будут выглядеть слегка чудаковатыми, а «темные брони» — полными извращенцами. И оба направления вызывают нездоровое хмыканье со стороны консерваторов в США.

Но дело не только в новой мужской чувственности или в сексуальном фетише. В некотором смысле культ тридцатилетних мужиков вокруг сериала меняет изначальный смысл шоу и за пределами детской комнаты задает ему совершенно новое прочтение. Фактически брэндом — давайте так будем называть фэндом брони — воплощает собой то, что я называю ультраиронией, то есть иронией,

неразличимой на поверхностном уровне. Если очень грубо попытаться объяснить, как работает ультраирония, то представьте, что вы демонстрируете окружающим, что любите нечто нелепое, не созданное для ваших чувств,— например, свою зубную щетку. Вы вовсе не смеетесь над ней, а любите ее на полном серьезе. Ваша положение усугубляется тем, что вы не в состоянии объяснить себе причину этой любви, однако в целом ваше состояние не выходит за пределы нормы. Вы просто не можете не любить свою зубную щетку.

Те качества, которые стремится воспитать в детях многомиллиардная индустрия игрушек, мультфильмов и книжек с картинками, в мире пони выглядят ужасно хрупко. Представьте себе какого-нибудь брони из американской морской пехоты, который свято разделяет шаблонные ценности сериала, ведь честность, доброта и верность поняш очень похожи на те ценности, которые исповедуют военнослужащие. А затем, прибыв в отпуск домой, он может зайти в интернет и увидеть там, к примеру, картинки с совокупляющимися Радугой Дэш и Эпплджек. Притягательность лошадок также в том, что их наивный идеализм очень легко разрушить, и брони выступают в роли эдаких стражей на границе между неприкосновенной невинностью детства и самыми жуткими сексуальными перверсиями.

Брони создают то, что можно назвать постмодернистским маскулинным сентиментализмом. В определенных условиях ярко артикулированная любовь к глазастым пони с красивыми бедрами и их приверженности идеалам дружбы и любви едва ли не единственный способ заявить о своей мужественности. Дело в том, что почти все традиционные образы маскулинности были присвоены себе квирсообществом. Отрастил усы — гей, только если усы радикально немодные, как у Игоря Николаева, или, наоборот, модные, как у вычурного хипстера. Ты грубый, небритый мужлан — значит, ты гей. Любишь кожу — гей. Хорошо одеваешься — точно гей. Следишь за телом — всегда гей. Единственное амплуа, которое, как жена Цезаря, вне подозрений — это мужчина средних лет с пузом и в майке-алкоголичке, который пустым взглядом уткнулся в телевизор. Однако далеко не каждый мужчина согласится примерить на себя такой образ. Поэтому гетеросексуальное сообщество вынуждено изобретать новые формы проявления гендера, в том числе и через приватизацию атрибутов гей-культуры.

Часть поклонников «Моего маленького пони» могут действительно любить сериал, что делает иронию — ультраиронией. С одной стороны — искреннее стремление души, с другой — ироничный флешмоб, действующий по принципу снежного кома.

Наследие

Абсолютно нелепый и наивный по нынешним временам журнал, делавшийся исключительно энтузиастами и для энтузиастов видеоигр. В каком-то смысле «Великий Дракон» можно воспринимать как наивное искусство — особую роль в журнале играли письма читателей, подробные прохождения игр, изобилующие самыми неожиданными авторскими деталями, а порой и вовсе превращающиеся в диковинную литературу, а также фан-арт, фанфик и прочий фэндом. С другой стороны, к примеру, тысячи людей узнали об аниме именно из этого издания, поэтому до сих пор роняют слезы умиления над старыми подшивками.



Сегодня *обложки «Великого Дракона»* выглядят даже авангардно

Великий Дракон

Артем Артемов, поклонник журнала: «Особенность «Великого Дракона» была в тесном взаимодействии с читателями и открытости редакции. При должном умении и желании, если человек обладал любовью к видеоиграм и неплохими навыками писательства, у него были все шансы попасть в круг авторов. Если говорить начистоту, «ВД» был таким ярким постсоветским видеоигровым фэнзином, берущим лучшее у западных изданий подобного толка. Он ориентировался на отечественного читателя-геймера, который рубился на тот момент в Dendy, Sega и PlayStation и почти не знал про интернет. «Дракон» был старшим школьным товарищем, который на игровом автомате наглядно показывал другу, как делать фаталити за Сектора».

Мекка любого советского и постсоветского гика. Здесь можно было найти все: редкие виниловые записи, сборники «Все альбомы» любой группы, фильмы немецкой «новой волны», запрещенную литературу и прочее-прочее.









Развалы пиратских дисков на Горбушке создали целую субкультуру гиков, которая сегодня уже совершенно добровольно покупает лицензионный контент

Горбушка

Илья Воронин, издатель, проработал на Горбушке 5 лет: «Если ты знал нужные места и нормальных продавцов, то, считай, перед тобой открывалась пещера с сокровищами. Пиратские копии свежих японских игр покупались у одного человека (все в иероглифах, зато «чуть ли не вчера с Акихабары»), другой познакомил с золотым фондом аниме («Акира» и «Призрак в доспехах» до сих пор лежат где-то на видеокассетах), у третьего можно было купить свежайшие бутлегерские миксы главных московских диджеев. Но главной точкой притяжения для меня был развал с иностранными журналами. Стоили дорого. Я до сих пор храню журнал Muzik за 1998 год с Груврайдером на обложке, который я купил, потратив на него две мои студенческие стипендии».

На телевидении 90-х эта передача смотрелась как окно в другой мир. Ведущие с псевдонимами Бонус и Гамовер (Борис Репетур и Антон Зайцев) на борту странного летательного аппарата обозревали компьютерные игры, отражали нападения монстров и действительно остроумно шутили. Несмотря на то что передача прекратила свой выход в 1998 году, ее создатели до сих пор являются желанными гостями ковентов и фестивалей.

От винта!



Заставка «От винта!» в лучших традициях 3D-графики 90-х

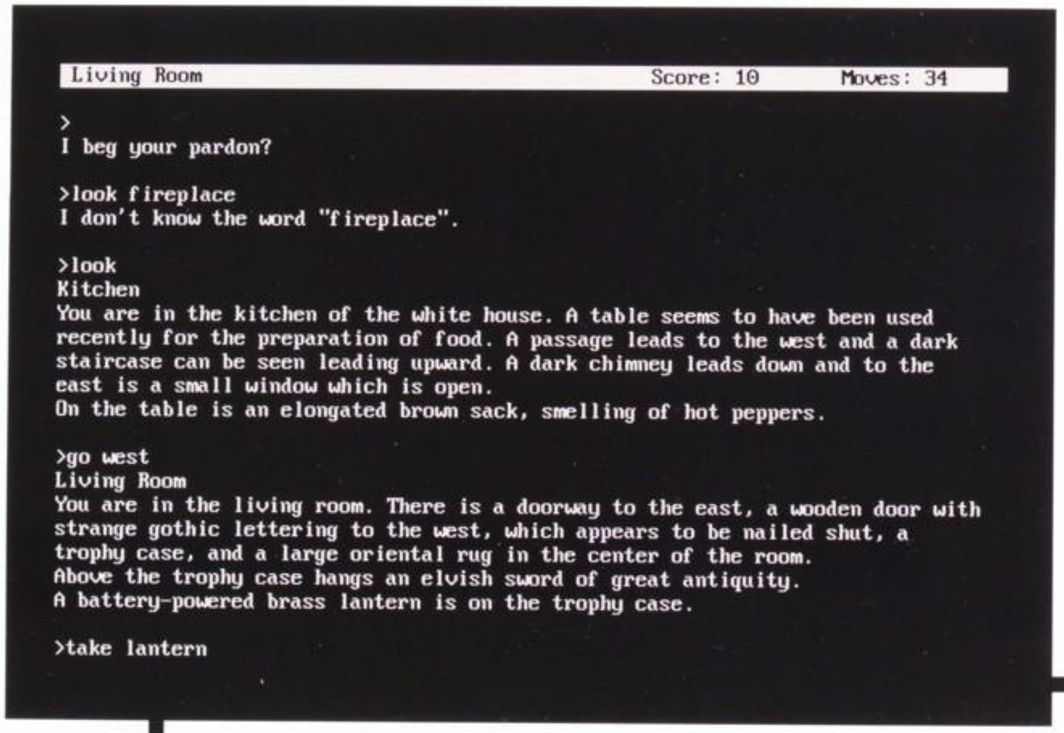


Борис Репетур, соведущий «От винта!»: «Я всегда игры любил, люблю и сейчас. Да и как их не любить? Ведь все есть игра. Собаки, играя, учатся охотиться. Дети, играя, учатся жить. Летчики, играя на тренажерах, учатся летать. Игра — это моделирование самых разных навыков, которые невозможно приобрести, не играя. Если бы в мэрии хотя бы пару часов в день играли в SimCity, думаю, они бы лучше понимали, как все в городе функционирует. А наша работа давала возможность узнать об играх больше. А чем больше о них узнавал, тем больше хотелось попробовать. К сожалению, отсутствие свободного времени не позволяет погрузиться в это дело с головой. На детей мы не рассчитывали. Это был, что называется, бонус».

Мощный и самобытный жанр из той эпохи, когда фантазия была безграничной, а технические возможности компьютеров не позволяли ничего, кроме выведения текста на экран. Результатом стали интерактивные романы с невиданной свободой действия и дикими сюжетными поворотами. В России самой известной была игра Zork — сам факт ее прохождения выгодно отличает настоящих фанатов игр от современных любителей глянцевых приставок.

Текстовые приключения

В такую игру сегодня *сложно заставить играть ребенка*, но в свое время у детей выбора не было



Илья Семенов, программист: «Принцип игр такой. В окошке пишешь то, что захочешь, но только определенные фразы правильно распознаются игрой. И так как раньше в квестах было очень много ситуаций с ограничением по времени, приходилось по несколько раз переигрывать, пока не находишь правильный глагол, который от тебя хочет игра: «stab dragon with sword» она может распознать, а может и не распознать, в зависимости от игры. «Attack dragon» или «attack dragon with sword» в таком случае более вероятны. Игра выдавала текст с описанием происходящего. Счетчик очков заполнялся по мере выполнения критичных для прохождения игры действий. А также мог заполняться за выполнение необязательных заданий».

Блиц, суперблиц, Александр Друзь и хрустальная сова, знаменитая музыка и возможность не спать допоздна во время прямого эфира этой культовой интеллектуальной передачи. Уже 39 сезонов колоритные команды знатоков отвечают на невыносимые вопросы телезрителей. Кроме культового телевизионного статуса среди отличников и отличниц всей страны шоу получило продолжателей в виде команд [ЧеГэКа] (знатоки произносят именно так и никак иначе) почти в каждой школе и каждом вузе.

Что? Где? Когда?



Телешоу «Что? Где? Когда?» было и является до сих пор своеобразным анти-КВН

Артем Гордин, создатель паблика «Хорошие ответы на умные вопросы»: «Есть 4 навыка, необходимые для успешной игры в «ЧГК»: «сообразительность» — способность логически мыслить, быстро анализировать, думать нестандартно; «эрудиция» — многие вопросы требуют определенных знаний и неплохой памяти; «умение обсуждать» — так как вопросы рассчитаны на 6 человек, нужно уметь делиться соображениями с товарищами по команде и легко схватывать их идеи; «техника» — умение применять определенные стандартные приемы. Скажем, если в вопросе даны поэтические строчки, то надо проверить, нет ли там акростиха, если спрашивают о семи каких-то объектах, то быстро подставить стандартные семерки (чудеса света, смертные грехи, самураев и т.д.)».

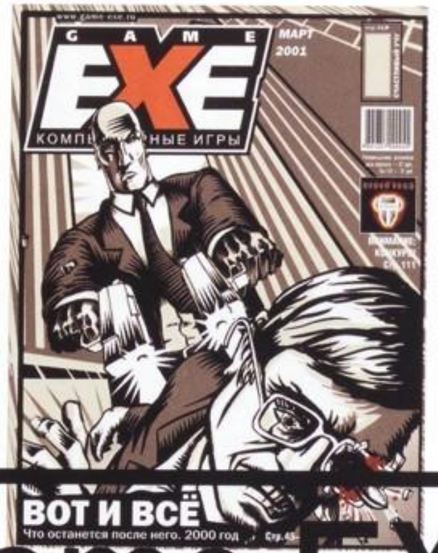
Наследие

Гик-словарь

Game.EXE

В отечественной игровой журналистике Game.EXE произвел революцию, сравнимую с тем, что сделал «Монти Пайтон» с британским ТВ 70-х, — собственно, здесь, как и в «Великом Драконе», занимались литературой, а не журналистикой, однако литература эта выдавала знакомство не только с Diablo и The Legends of Zelda, но и с книгами Сорокина и Хоума. Вне зависимости от достоинств и недостатков рецензируемой игры обзор ее мог превратиться в смешное и хитроумное повествование — а авторы журнала больше были похожи на персонажей абсурдистского скетчкома. Что важно — при всей своей завиральности Game.EXE был первым журналом, начавшим серьезные разговоры об играх как индустрии.









Game.EXE был модным журналом про видеоигры — странное сочетание для сегодняшнего дня

Андрей Подшибякин, игровой критик: «На тогдашнем (да и сегодняшнем) общем ландшафте EXE был недосягаемой вершиной. Между ним и совсем уже любительскими опытами не было совершенно ничего. Как если бы выбор читателя стоял между The New Yorker и развлекательной газетой «Тещин язык» — без всяких альтернативных вариантов. При этом мы в меру сил делали, конечно, литературу, а не публицистику. Хотя были на тот момент (конец девяностых — начало нулевых) совершенными детьми — безапелляционными и уверенными в собственной правоте. «Как скажем, так и будет» — вполне могло бы быть и нашим слоганом. Что мы на тот момент могли понимать про индустрию и какое имели право на нее влиять, непонятно до сих пор».

ЖИВОЙ ЗАВТРАК
ОНИ ЖДУТ ТЕБЯ!
ARENA MOSCOW
ВХОД СВОБОДНЫЙ
с 7:00 до 10:00
26.09.2014







12+

Europa Plus 106,2 FM
EUROPAPLUS.RU

БРИГАДА У
ARENA MOSCOW
vk.com/brigadau

Комиксы

Хотя стараниями Marvel и Disney мы знаем о Железном человеке и «Стражах Галактики», самым известным супергероем остается Темный рыцарь. Истории о миллиардере-мстителе Брюсе Уэйне выходят с 1939 года. За Бэтмена брались все известные авторы комиксов, а начиная с 90-х годов не прекращаются экранизации: от готических сказок Тима Бертона через стыдный глянец Джоэла Шумахера к сверхсерьезным блокбастерам Кристофера Нолана, подаривших нам шутки про Джокера и детонатор.

Бэтмен



Ядовитый Плющ из комикса известна многим по обруганному критиками и зрителями фильму «Бэтмен и Робин» Джоэла Шумахера

Станислав Куприянов, коллекционер комиксов: «Для человека непосвященного фигура Бэтмена сводится к набору узнаваемых символов: костюм с ушами летучей мыши, жестокое убийство родителей в темном переулке, преданный семье дворецкий, бэтмобиль. На самом деле все, конечно, сложнее: Грант Моррисон в своей книге-исследовании «Supergods» рассказывает о том, что Бэтмен, намеренно или нет, был создан как полная противоположность божественной сущности Супермена — еще одного супергероя, знакомого даже жителям отдаленных уголков Танзании. Пришелец с нечеловеческими способностями — и обыкновенный человек без суперспособностей. Сын трудолюбивого фермера — и наследник самой богатой династии порочного города».

«Хранители», «Город грехов», «Маус», «V значит «вендетта» и прочие комиксы в России «для авторитета» называют графическими романами: калька с английского graphic novel позволяет взрослым людям не чувствовать себя неловко при покупке любимого произведения. На самом же деле «графические романы» — это длинные комиксы, а не комиксы-сериалы. Отечественные гики это словосочетание недолюбливают: из-за него получается, что обычные комиксы внимания не заслуживают.

Графический роман



Так выглядит *«серьезный графический роман»*, который не стыдно читать снобам

Маргарита Попова, главный редактор lookatme.ru: «Главная проблема термина «графический роман» заключается в том, что он не имеет смысла. Есть мнения, что графический роман отличает цельный сюжет, или твердый переплет, или необычный философский подтекст, но на самом деле так называется любая история, которую рассказали с помощью рисунка, а не вербальных инструментов. Термин «графический роман» существует только потому, что людей, которые, в общем-то, любят читать комиксы, но стесняются себе в этом признаться, по-прежнему много (вспоминаю историю, как один известный бренд настаивал, что выпустил не комикс, а именно графическую новеллу — причем новеллу, не роман даже)».

На фоне корпоративных комиксов про супергероев независимая индустрия остается источником интересных историй и оригинального рисунка, а также шансом для молодых авторов пробиться к деньгам и славе. Раньше независимые графические романы были скорее делом нердов, но с волной экранизаций, успехом Скотта Пилигрима, «Ходячих мертвецов» и «Жизни Адель» стало понятно, что в независимых графических романах будущее не только комикс-, но и киноиндустрии.

Инди-комикс



Инди-комиксиста Брайана Ли О'Мэлли сложно перепутать с кем-то еще: очень уж узнаваемый стиль

Александра Малько, администратор ninegrid.ru: «Самостоятельные авторы не находятся под гнетом издательств-корпораций и могут творить что душе угодно. Отсюда оригинальность тематики инди-комиксов, их необычная визуальная составляющая и ярко выраженное экспериментаторское начало. Как правило, такие комиксы не превращаются в затянутый сериал, с годами теряющий в качестве. В связи с этим модники и снобы, разумеется, относят инди к серьезному чтиву и посмеиваются над героями в трико. Впрочем, несмотря на кажущуюся андеграундность, многие независимые авторы приобретают мировую известность, как, например, Дэниел Клоуз («Призрачный мир»), Чарльз Бернс («Черная дыра») и Брайан Ли О'Мэлли (серия о Скотте Пилигриме)».

Пожалуй, самый важный авторский комикс прямо сейчас. Брайан К.Вон рассказывает историю Ромео и Джульетты в космосе. Влюбленные — представители враждующих рас, погрязших в галактической войне, вместе со своим ребенком скрываются от экзотических наемников, местной аристократии с телевизорами вместо голов и призраков убитых на войне детей. Эпическая фантастика сочетается с шутками про жизнь молодых родителей, а ужасы войны — с удивительным дизайном космического мира.

Сага



Яркий мир «Саги» как будто ждет экранизации

Василий Шевченко, сооснователь магазина комиксов «Чук и Гик»: «Оказалось, можно с нуля создать огромную интересную вселенную со своими законами и традициями — и это не напугает читателя. Главное, не давить на него многозначительной серьезностью, за которой чаще всего ничего нет. «Сага» действует строго наоборот. Кажется, что ее легко разобрать на составные части: вот прием из «Как я встретил вашу маму», вот из «Автостопом по Галактике», а вот пошла «Ромео и Джульетта». Но уже к третьему выпуску бросаешь это занятие и начинаешь заглатывать один комикс за другим, благо Брайан К.Вон лучше всех на свете умеет делать клиффхэнгеры».

Автор независимых комиксов Мэтт Фрэкшн превратил невразумительного члена команды «Мстителей» в одного из самых обаятельных супергероев. Комикс с минималистичными обложками и необычным рисунком рассказывает о том, что Клинт Бартон делает, когда не спасает мир вместе с Халком и Тором: живет в Бруклине, разбирается с местной шпаной, спасает бездомную собаку и пытается выкроить время, чтобы сделать барбекю на крыше и поболтать с соседями.

Соколиный Глаз



«Соколиный Глаз» — первый комикс про то, чем занят супергерой между спасением мира и убийствами злодеев

Иван Чернявский, сооснователь магазина комиксов «Чук и Гик»: «Hawkeye можно использовать вместо учебника для курса «Комикс как повествование», и причем никакого другого материала вам не понадобится. Формально это комикс о повседневной жизни мстителя Соколиного Глаза (в «Мстителях» его играл Джереми Реннер), его отношениях с девушками, соседями и собакой. Но из этой банальной идеи Мэтт Фрэкшн и его художники, особенно Давид Аха, раскрутили невероятную выставку того, на что способны комиксы. Они рассказывают историю от лица собаки, пишут на языке жестов или превращают ее в детский мультик, не говоря уже о постоянной смене жанров, от шпионского боевика до семейной драмы и обратно за один-два выпуска».

Компания Marvel начиналась как издательство комиксов, обслуживающее интересы ограниченного количества энтузиастов, а выросло в корпорацию развлечений, о которой знают практически все. Сегодня Marvel кажется в первую очередь кинокомпанией. По крайней мере главная продукция компании выходит в виде блокбастеров на огромных экранах IMAX, а смотреть на похождения супергероев отправляются всей семьей.

Marvel



Комиксы Marvel удивительно хорошо переносятся на экраны IMAX

Артем Габрелянов, главный редактор издательства комиксов Bubble: «Marvel — одни из самых рисковых ребят на рынке, я краем уха слышал, что они взяли огромный кредит на свою студию, который смогли выплатить только после того, как окупился второй «Тор». Посчитайте, сколько лет они снимали свои фильмы и были в плюсе, начиная с первого «Железного человека». Потом гениальная стратегия Marvel по выпуску фильмов: каждый их фильм — словно мазок краски на холсте, а потом смотришь — получилось огромное полотно. У DC не так, у них каждый фильм — это законченная картина. Пока DC думает над тем, будет ли правдоподобно смотреться Чудо-женщина в коротких трусах, Marvel заявляет: «А вот вам говорящий енот с пулеметом!»

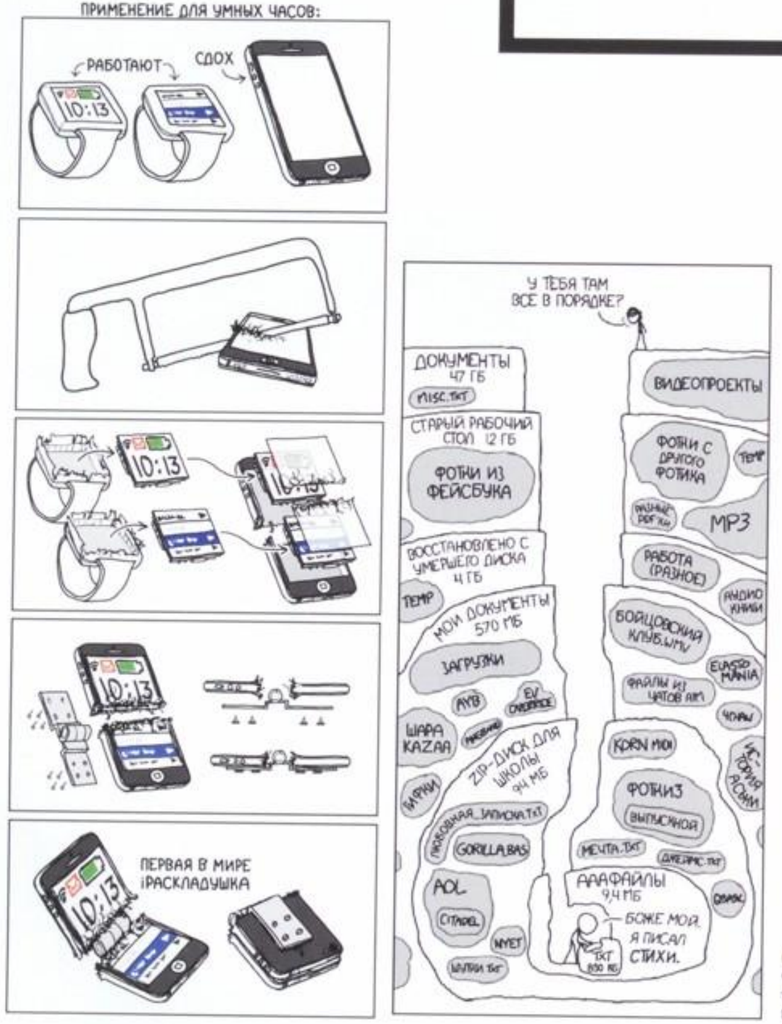
Комиксы

Гик-словарь

СВАДЬБА ФИГАРО
В.А. МОЦАРТ
ПРЕМЬЕРА
ТРАГИКОМЕДИЯ В ДВУХ ДЕЙСТВИЯХ | 18+
Музыкальный руководитель и дирижер
Ян ЛАТАМ-КЁНИГ
Режиссер
Алексей ВЭЙРО
Сценография
Ульрике ЙОХУМ
Художник по костюмам
Ян МАЙЕР
Хормейстер
Юлия СЕНЮКОВА
Художники по свету:
Ханс ФРЮНДТ, Ханнес ЗЕЗЕМАНН
Продюсер
Петер ШВАРЦ
18+
7 октября | вторник
8 октября | среда
9 октября | четверг
19:00
XXIV СЕЗОН 2014 2015
МОСКОВСКИЙ ТЕАТР НОВАЯ ОПЕРА ИМ. Е.В. КОЛОБОВА
2013 ГОД КУЛЬТУРЫ РОССИЯ МОСКВА
VladOpera
INTERNATIONALE KULTURPROJEKTE
GOETHE INSTITUT
КАРЕТНЫЙ РЯД, 3 (САД ЭРМИТАЖ)
(495) 694-08-68; (495) 694-18-30
БИЛЕТЫ ON-LINE:
www.novayaopera.ru
реклама

«В этом комиксе порой содержатся грубые высказывания, что может быть неприемлемо для детей, необычный юмор, что может быть неприемлемо для взрослых, и высшая математика, что может быть неприемлемо для выпускников гуманитарных специальностей» — таким предупреждением встречает самый популярный среди гиков веб-комикс «XKCD». Его автор Рэндалл Манро раньше работал в NASA, а теперь стал профессиональным комиксистом, в честь которого даже назвали астероид.

XKCD



Стрипы «XKCD» часто посвящены темам из заголовков вчерашних новостей

Артем Траханов, создатель комикса «Undertow»: «Для меня — как художника и как читателя — веб-комиксы разделяются на две большие категории: юмористические и художественные. Юмористические стрипы ощутимо изолированы от прочих комиксов, имеют легкий порог вхождения и редко обременены большими художественными претензиями. В общем-то, мне и сказать о них нечего: каждый легко находит для себя такой веб-комикс по вкусу — в зависимости от того, нужны ли ему гик-шутки, юмор для программистов, геймерские мемы или трогательная слайс-оф-лайф-комедия. Хочу разве что порекомендовать nedroid.com — просто потому, что отличный, но малопопулярный стрип!»



Комиксы в России

Российская индустрия комиксов все никак не станет мейнстримом. Артем Габрелянов, Роман Мурадов, Филипп Соседов, Валентин Заварзин и Василий Шевченко обсудили, почему так сложно сделать российского супергероя, где все отечественные фанаты комиксов и откуда брать вдохновение нашим художникам.

Феликс Сандалов, редактор журнала «Афиша»: Комиксы в России все никак не станут частью массовой культуры. В чем основная сложность переноса формата комикса на отечественную почву?

Филипп Соседов, автор комикса «Пантеон»: В России не получится сделать классического супергероя, такого виджиланте (человек, пытающийся самостоятельно вершить правосудие. — *Прим. ред.*), у нас этот образ не приживется никогда. Потому что нет народных героев как таковых, в силу наших культурных особенностей. Все эти истории с масками — американские вещи, идущие со времен Дикого Запада.

Василий Шевченко, совладелец магазина комиксов «Чук и Гик»: У нас даже Неуловимые мстители в итоге работали на Красную армию, это факт.

Соседов: Да, да, у нас совершенно другой архетип народного героя. Это или Емеля-дурачок, который просто попадает в какие-то ситуации и выходит сухим из воды, или разведчик, Штирлиц. На базе этого, кстати, и выросла любовь к попаданцам в отечественной фантастике.

Сандалов: А что касается социального послания — как с этим обстоят дела в российских комиксах? Вот в том, что касается, например, равенства полов?

Соседов: Я вообще в русских комиксах, кроме как у нас, не видел социального месседжа никогда.

Артем Габрелянов, глава издательства Bubble: А что с равенством? Есть традиционный архетип «дама в беде», который успешно работает со Средневековья. Почему от него надо отказываться? Чтобы показать, какие мы модные и не боимся новых тем? Ну вот у нас есть комикс «Красная Фурия», она там дерется с мужчинами, бьет всех и совершенно не нуждается в помощи. Безусловно, у нас в стране патриархат, поэтому и феминистического движения как такового особо нет. Но тем не менее сильные женщины-герои у нас есть. Я вам больше скажу, у нас скоро выходит новый комикс с новыми героями, и там будут девушки, которые друг друга… ну, в общем, там все очевидно будет.

Валентин Заварзин, соучредитель издательства «42»: У нас комиксы начинают только писать. Нам надо еще освоить канонические приключенческие линии.

«У нас другой архетип народного героя. Это или Емеля-дурачок, который выходит сухим из воды, или разведчик, Штирлиц»

Шевченко: Сама проблема, к сожалению, не особо актуальна сейчас. Отечественные читатели комиксов смотрят на весь спор вокруг обложки «Спайдервумен» и думают: «Идиоты, о чем они вообще спорят, это же просто бабища с жопой». Комиксы у нас пока вообще не очень про осмысление. Хотя вот скоро у нас должна выйти книжка «Мой секс», которую сделала Алена Камышевская и где много интересных мыслей насчет гендерных вопросов, осмысления себя как женщины. Но это никакой не мейнстрим, а такой артхаус. Своего «капитана Марвела» у нас пока еще нет, это все нишевые истории.

Роман Мурадов, художник-комиксист: Классический комикс про супергероев уже теряет актуальность. Он служит в первую очередь материалом для киноадаптаций, которые продаются гораздо лучше. Я уверен, что в России есть свои таланты, все, что необходимо, это связь друг с другом, доступ к иностранным книгам и издательства, которые не боятся браться за неизвестные имена.

Заварзин: Мне попадаются сценарии, где люди ходят затронуть социальные струны, но обычно это касается вопросов противостояния либерального и консервативного.

Сандалов: А в том, что вы называете артхаусом, может ли у нас возникнуть нечто подобное «Персеполису» или комиксу про холокост «Маус»?

Габрелянов: Гробовое молчание. Нет, этого почти нет. Почему? Потому что таких книг, как «Маус», — одна из тысячи. Таких шедевров единицы, все остальное — оно больше такое андеграундное. Издатели и инвесторы боятся вкладываться, потому что они не знают наверняка, отобьют они деньги или нет.

Шевченко: Чтобы появился «Маус», нужно, чтобы прошло 20–30 лет развития такой андеграундной комикс-культуры. «Маус» не появился на пустом месте. К тому же это огромная работа. Тот же Крейг Томпсон, который делает Habibi



и Blankets, работает по 5 лет над одной книгой. Чтобы человек так работал, у него, во-первых, должны быть какие-то деньги на жизнь. Но, что еще важнее, ему нужна инфраструктура. Здесь ты должен быть классным безумцем, чтобы работать годами там, где тебя никто не услышит, никто не проценсурует. Должен появиться общественный консенсус на тему комикса.

Мурадов: На данный момент есть только одно издательство, «Бумкнига», которое отвечает за все так называемые арт-комиксы. В США и Европе таких десятки. Представьте, что вся художественная литература издается одним человеком…

Сандалов: Кто читает в России комиксы? Можете как-то охарактеризовать свою аудиторию? Приносит ли она деньги, или индустрия живет на энтузиазме?

Шевченко: Я свою аудиторию комиксов вижу каждый день, лицом к лицу, поэтому я чуть лучше издателя ее представляю. 80% мальчиков, 20% девочек. Возраст от 12 до 25. Этого достаточно, для того чтобы заработать для жизни, но о каких-то масштабных доходах я бы не стал говорить.

Габрелянов: Я бы поспорил. Мы же все тут бизнесом занимаемся, а не просто играем в издателей комиксов, которым хочется картинки с буквами выпускать на бумаге. Мы серьезные ребята, мы бы не стали в это ввязываться, если бы не видели большого потенциала в комиксах.

Сандалов: Почему популярные комиксы в России ориентируются на Marvel, DC и другие американские издательства, а не на мангу? У этого жанра много поклонников.

«Мы же все тут бизнесом занимаемся, а не просто играем в издателей комиксов, которым хочется картинки с буквами выпускать»

Заварзин: Популярность манги падает, нельзя сказать, что ее совсем не читают, но какого-то ажиотажа тоже нет. Мангу в России издают довольно давно и неплохо, это оформившаяся сфера — и нам туда соваться нет смысла.

Шевченко: Манга — это тип повествования, очень ориентированный на Японию, там другие приемы, другая логика. Я помню попытки делать российскую мангу. Она могла быть очень хорошей, но, как правило, как «Скунс и Оцелот», была ближе к европейской или американской интерпретации манги, чем к оригиналу.

Сандалов: В России есть большое количество людей старше 25 лет, но вполне современных, которые читают научную фантастику: вот те же книжки про попаданцев, например, про казаков в космосе. Они могут быть вашей аудиторией?

Габрелянов: У нас была такая история. Эти бородатые люди под сорок, которые любят фантастику и сходки ролевиков, заинтересовались нашим «Иноком», но потом к нему охладели, потому что, видите ли, у какого-то гренадера 1812 года шеврон неправильно был нарисован. Им сложно угодить.

Шевченко: А я думаю, все несколько глубже. У нас традиционно очень текстоцентричная культура, и в этом смысле комиксам довольно сложно пробиваться, потому как там текст на равных с изображением. Одна из главных русских претензий к комиксам: «Ой, да это не настоящий текст, тут только бух и бах». Поэтому в комиксы сложно загнать людей, читающих про попаданцев, они уже привыкли к другому формату. А людям, выросшим на комиксах, уже будет сложно читать комиксы про попаданцев — и слава богу.

Габрелянов: Да, и еще одна опасная крайность — это путать аудиторию комиксов и их экранизаций. Это совершенно разные люди, которые порой могут не иметь ничего общего.Человек, который посмотрел, допустим, «Стражей Галактики», 99% не купит себе одноименную книжку, ему это не надо.

Шевченко: «Марвелл» лет десять билась головой об стену, что, мол, вот сейчас, на фоне выхода фильма, будут больше покупать комиксов с этим героем. Выяснилось, что это вообще так не работает. Слишком герметичной оказывались для людей и та, и другая культура. Сейчас они даже не парятся на этот счет. В фильме «Человек-паук-2» и в самом комиксе сюжетная линия была совсем разная, в последнем Питер Паркер был населен… Он… Его разум был подчинен… Неважно! Это невозможно объяснить, я чувствую себя полным идиотом. В общем, кино и комиксы друг от друга не зависят особо.



Сандалов: Какие еще претензии высказываются к русским комиксам?
Габрелянов: Недостатки отечественных комиксов существуют в первую очередь в головах читателей. Мы не хуже делаем комиксы, чем на Западе. Мы когда делаем англоязычные версии наших комиксов (мы готовимся к выходу на зарубежный рынок), то на английском градус крутости сразу повышается на триста процентов. Просто у тебя сидит в голове «вот это на русском, значит, это хреново». С этим надо бороться, что мы и делаем.
Заварзин: Проблема не в читателях, а в сценаристах. Нет школы, нет опыта. Найти хорошего сценариста сложно, особенно чтобы он умел рассказывать историю именно в формате комикса. Художники адаптируются быстрее.
Шевченко: Хорошо, если у автора есть свое видение жанра, а не просто желание довести тебя из пункта А в пункт Б максимально простым путем. Здорово, когда у автора есть какое-то свое безумие, заставляющее делать его так, а не иначе. Поэтому мне так нравятся комиксы Филиппа Соседова. Экспериментов визуальных мне тоже очень не хватает в наших комиксах. То есть делать, как Marvel, мы уже научились. А как Маркос Мартин или Дарвин Кук (художники, работавшие в американской индустрии комиксов. — *Прим. ред.*) — нет. К сожалению, сегодняшнее понимание комиксов как искусства сводится к максимально реалистичному изображению, приближающемуся к фотографии. Чем это интересно, я не понимаю. Поэтому и мейнстрим сегодня ужасно нудный. Друзья, давайте вы с этим что-то сделаете — мне будет приятно, а вы провалитесь в продажах.
Мурадов: Я согласен, реалистичный рисунок практически бесполезен как авторский прием. Его можно сравнить с пустым предложением как «облако было белое». Рисунок должен быть художественным воплощением авторского стиля — так же как каждое слово должно иметь значение. Каждая сюжетная линия должна что-то свое вносить, а не заполнять место. Комикс — это единственная форма, в которой один человек находит выражение в словах, оформлении, рисунке, цвете — в каждой части книги. Раздавать комикс сценаристам и художникам — то же самое, что дать каждую главу романа разным писателям.

Авторы: Георгий Биргер, Елена Ванина, Александр Павлов, Кирилл Савинов, Феликс Сандалов, Даниил Трабун, Ася Чачко, Максим Чумин
Продюсер: Алла Мельникова
Фотографии: Илья Батраков, Иван Ерофеев, Сергей Костромин, Сергей Пацюк
Редакция благодарит за помощь игровое сообщество Another Castle

ВАБИ САБИ
ЯПОНСКОЕ КАФЕ
Доступный ролл на каждый день?
Так — и — есть!
= 150 ₽
Выбери одну из начинок:
✓ Креветка ✓ Лосось ✓ Угорь
✓ Овощи ✓ Тунец ✓ Копчёный лосось
В НАШИХ КАФЕ:
М. АВИАМОТОРНАЯ • УЛ. АВИАМОТОРНАЯ, 41Б
М. АЛЕКСЕЕВСКАЯ • ПРОСПЕКТ МИРА, 112
М. АРБАТСКАЯ • УЛ.ВОЗДВИЖЕНКА, 9
М. БЕЛОРУССКАЯ • ЛЕНИНГРАДСКИЙ ПР-Т, 12
М. БРАТИСЛАВСКАЯ • БРАТИСЛАВСКАЯ УЛ., 12
М. КАНТЕМИРОВСКАЯ • УЛ. КАНТЕМИРОВСКАЯ, 47
М. КИТАЙ-ГОРОД • УЛ. МАРОСЕЙКА, 7/8
М. КРАСНОПРЕСНЕНСКАЯ • УЛ. БАРРИКАДНАЯ, 21/34
М. МЕЖДУНАРОДНАЯ • БЦ «МОСКВА-СИТИ», ПРЕСНЕНСКАЯ НАБ., 10
М. МИТИНО • ТЦ «КОВЧЕГ», УЛ. МИТИНСКАЯ, 36, К.1
М. НОВОГИРЕЕВО • СВОБОДНЫЙ ПР-Т, 33
М. ПОЛЕЖАЕВСКАЯ • ХОРОШЕВСКОЕ Ш., 68
М. ПАРК КУЛЬТУРЫ • ЗУБОВСКИЙ БУЛЬВ., 17, СТР. 1
М. ПАРТИЗАНСКАЯ • ИЗМАЙЛОВСКОЕ Ш., 71 А
М. ПРОСПЕКТ МИРА • ПРОСПЕКТ МИРА, 29
М. СОКОЛЬНИКИ • ТЦ «РУССКОЕ РАЗДОЛЬЕ», СОКОЛЬНИЧЕСКАЯ ПЛ., 4А
М. ТАГАНСКАЯ • НИЖ.РАДИЩЕВСКАЯ, 5, СТР. 2-3
М. ТРЕТЬЯКОВСКАЯ • КЛИМЕНТОВСКИЙ ПЕР., 10, СТР. 1
М. УЛИЦА СКОБЕЛЕВСКАЯ • СКОБЕЛЕВСКАЯ., 14
М. ФРУНЗЕНСКАЯ • «ФОРМУЛА КИНО», КОМСОМОЛЬСКИЙ ПР-Т, 21/10
МКАД 53 КМ • «ФОРМУЛА КИНО», МОЖАЙСКОЕ ШОССЕ
+12
РЕКЛАМА
И НА ДОСТАВКЕ: (495) 755 65 65

Кино

Бывшая порнозвезда и настоящая интеллектуалка *Саша Грей* — о своей актерской карьере, новом хорроре «Открытые окна» и грязных ногах

ИНТЕРВЬЮ: АНТОН ДОЛИН

ФОТОГРАФИЯ: ИВАН КАЙДАШ

— Ваша карьера после ухода из порноиндустрии начиналась с работы у Стивена Содерберга, теперь вы снялись в независимом испанском хорроре «Открытые окна». За этим скрывается какой-то принцип отбора проектов?

— Моя сильная сторона — умение находить общий язык с людьми. Люблю встречаться и достигать взаимопонимания, особенно с режиссерами. Поговорить по-человечески, разглядеть друг в друге личность — ничего нет ценнее. Иногда хожу на пробы, но редко. Вообще, прослушивания не люблю; от меня всегда чего-то ждут и, как правило, чего-то не того. Хотя ни от одного предложения сразу не отказываюсь, каждое обдумываю. С «Открытыми окнами» все сложилось очень просто: мне ужасно понравился первый фильм Начо Вигалондо «Временная петля». Как только я услышала, что он готовит новую картину, так попросила моего менеджера с ним связаться и предложить мои услуги.

— Ладно, поговорим об «Открытых окнах». Ваша героиня, актриса Джилл Годдар, боится вуайеристов, которые проникнут в ее личную жизнь, но вместе с тем ее это возбуждает. Как по-вашему, эти качества легко сочетаются друг с другом? Тут нет противоречия?

— Даже завзятый мазохист не будет счастлив, если вы без спроса полезете в его личное пространство. Каждому необходима та зона, которая принадлежит только ему одному, пытаться в нее проникнуть — неправильно и незаконно. Любой актрисе хочется играть в кино, дефилировать по красной дорожке, упиваться славой, но никому не нравится оказываться под прицелом папарацци. Одни актеры больше любят славу, чем свою профессию. Но случается и наоборот.

— А у вас как?

— У меня слава другая, чем у большинства актрис. Разумеется, у меня тоже есть неприкосновенное личное пространство. Однако я горжусь тем, что была и остаюсь открытой для зрителей и моих поклонников, не прячусь от них и не кокетничаю. Что до собственно профессии, то, честное слово, процесс мне интереснее и приятнее, чем результат.

— Сейчас представления о личном пространстве вообще заметно меняются из-за интернета.

— Да, вы правы. Проблема в том, что многим кажется, будто у них есть право на чужую информацию — просто потому, что они получили к ней доступ. Это опасно. Видите, какой скандал поднялся вокруг нелегально добытых фотографий



Начать карьеру в большом кино, завязав с порно, пробовали многие актеры жанра — но *Саша Грей*, кажется, первая, у кого более-менее получается; по крайней мере ей удалось сняться уже в двух фильмах, вышедших в широкий прокат

с обнаженными знаменитостями? Вполне всерьез комментаторы пишут: «Не хотите, чтобы публиковали ваши интимные фото, нечего сниматься без одежды!»

— Ну да, аргумент из серии «сама надела мини-юбку, сама и виновата, что ее изнасиловали».

— Именно! Поколение нынешних интернет-юзеров искренне считает, что вся информация в мире принадлежит им и платить ни за что не надо. Я называю их социально отсталыми, они никогда не повзрослеют.

— Вы были суперзвездой малого экрана и только в последние годы шагнули на широкий. Вам легко дался этот переход?

— Могу вот что об этом сказать: было невероятно приятно посмотреть наконец-то мой фильм вместе с публикой. Такое со мной впервые случилось недавно. Мои «взрослые» фильмы люди смотрят наедине с самими собой, а настоящее кино — общий, разделенный опыт. Гигантская разница. Хотя, идет ли речь о порно или обычном кино, видеть себя на экране всегда странно и непривычно. И всегда говорю себе, что здесь можно было бы сыграть лучше. Или просто по-другому.

— Неужели и в порно тоже?

— Нет, там самое странное — звук. «Неужели я так звучу? Быть не может!» Наши голоса не такие, как нам кажется.

— Когда-то и кино для взрослых было разделенным опытом — были порнокинотеатры. Не жалеете, что их нет больше?

— Ностальгия есть, да. Однако вы же знаете, что мастурбировать в порнокинотеатрах было запрещено, и, если вас поймают и арестуют, получится неудобно. А смотреть порнографию, не имея права подрочить, — дичь какая-то. С другой стороны, когда я думаю о Нью-Йорке 1970-х, где на каждом углу были такие кинотеатры… Ух, крутое, должно быть, было время.

— В Москве их не было, поэтому зрителей ловили на мастурбации на сеансах фильмов Катрин Брейя, Патриса Шеро или того же Триера.

— Ну тем, кто на фильмах Триера мастурбировал, точно надо к психиатру.

— А ему бы наверняка понравилось.

— Да, он бы сказал, что это лучший комплимент.

— Ваша карьера в кино для взрослых была в итоге полезной для теперешней актерской карьеры?

— Процесс подготовки к съемкам или сами съемки имеют мало общего. Но вот сам факт — быть перед камерой… Думаю, сегодня на съемочной площадке я чувствую себя увереннее и веду себя естественнее большинства молодых актрис. Ведь я была уязвимой во всех возможных смыслах, и мне удалось это преодолеть. Опыт в порно очень помог.

— Я так понимаю, в блокбастерах вы сниматься не намерены? Вот ваш приятель Джеймс Ганн, у которого вы играли в короткометражке, сделал «Стражей Галактики».

— Я так счастлива за Джеймса! Отличный фильм и заслуженный успех. Я бы у него снялась с удовольствием. Но больше всего мне бы хотелось сняться в приключенческом фильме, что-нибудь старомодное — в духе «Индианы Джонса». Вообще-то, года три назад я чуть не снялась в такой картине, но не сложилось. Обидно, черт.

— А о режиссуре подумываете?

— Нет, пока что не думала об этом. Когда я вспоминаю режиссеров, перед которыми преклоняюсь, будь то Годар, Феллини, Кассаветес… или Начо Вигалондо, Джеймс Ганн, Паоло Соррентино, то понимаю: каждый из них — сильная уникальная личность. А я? Есть ли это во мне? Я ужасно боюсь проверять. Вдруг нет? Способна ли я создать что-то настолько же талантливое и самобытное? Вряд ли.

— Слушайте, такой отважный человек и такая нерешительность. Я думал, вы ничего не боитесь.

— Ну это одна из моих главных фобий — боязнь самостоятельного творчества. Плюс заурядный актерский страх: а хорошо ли я это сыграла? Обычная история, ничего оригинального. Что до особенных фобий, то я ненавижу, когда у меня грязные ноги. По песку на пляже я еще могу гулять босиком, а пройти в аэропорту по грязному ковру без обуви для меня — настоящая пытка.

— Подобных вам женщин, которые умудряются быть одновременно умными и сексуальными, в кинематографе по-прежнему меньшинство. Как вам кажется, это когда-нибудь изменится?

— Это клише, с которым я сражаюсь всю жизнь. Посмотрите на Джорджа Клуни или Мэтта Деймона — они красивы, желанны, но при этом вовсе не глупы и не примитивны! Почему женщинам не быть такими же? Но этот стереотип вечен: для большинства мужчин все бабы — тупые шлюхи.

«Мастурбировать в порнокинотеатрах было запрещено, а смотреть порнографию, не имея права подрочить, — дичь какая-то»

— Как вы думаете, кино способно как-то повлиять на это?

— Вспоминаю слова Кена Лоуча: слава богу, что кино не способно всерьез на что-либо повлиять. Потому что если бы это случилось, результаты были бы ужасающими. В любом случае кино сегодня, как правило, снимается только для развлечения, так что революций от него ждать не приходится. ●

«Открытые окна» («Open Windows»), Начо Вигалондо, Испания, США, 2014, дублированный, с 25 сентября

При поддержке Правительства Москвы
балет МОСКВА бм
ВСЕВОЛОД МЕЙЕРХОЛЬД
2014 ГОД КУЛЬТУРЫ МОСКВА

СУББОТА
27 сентября // 20:00
СУББОТА ВОСКРЕСЕНЬЕ
11 и 12 октября // 20:00
ЗАСТЫВШИЙ СМЕХ
16+



Хореография:
КРИС ХЕРИНГ
(Австрия)
Музыка:
АНДРЕАС БЕРГЕР
(Австрия)

ФОТО: RUST2D

Хореография:
ГАЙ ВАЙЦМАН
И РОНИ ХАВЕР
(Нидерланды)
Лучшие хореографы премии «Золотая Маска-2013»

ЧЕТВЕРГ ПЯТНИЦА
9 и 10 октября // 20:00
ОП-АРТ
16+



Музыка:
САША DZA

ФОТО: RUST2D
ДИЗАЙН: МИХАИЛ ЛОСЬКОВ

НА СЦЕНЕ ЦЕНТРА
ИМ.ВС.МЕЙЕРХОЛЬДА
Адрес:
м. Менделеевская,
ул.Новослободская, 23

Билеты:
(495) 607 0457
Билеты online:
baletmoskva.ru

БАЛЕТ МОСКВА. МЫ ЗНАЕМ, КАК ВЫРАЗИТЬ ТО, О ЧЕМ МОЛЧАТ ДРУГИЕ

Город

Бокс снова популярен. Модники открывают *бойцовские клубы с витаминными барами*. «Афиша» сравнила их с обычным клубом на районе

ТЕКСТ: МАКСИМ МАРТЕМЬЯНОВ/GQ

ФОТОГРАФИЯ: ЛЕОНИД СОРОКИН

Боксерский клуб «Октябрь»

— Какой у вас уровень? Вы в ринге уже были? — спрашивает по телефону Елена Малова, основатель первого из новых модных боксерских клубов «Октябрь». За отсутствием нынешних вспоминаю прошлые заслуги: прерванная компрессионным переломом четырех позвонков карьера в дзюдо, неудавшийся рывок в профессиональный футбол — позвоночная грыжа и нескончаемые переломы пальцев рук. Я в омерзительной физической форме. Веду нездоровый образ жизни: курю, пью кофе, с алкоголем тоже, бывает, перебарщиваю. Порой сплю по десять часов в сутки, а иногда не смыкаю глаз по три дня. Трачу зарплату в первые две недели месяца и потом питаюсь как и когда придется. В общем, спортсмен из меня паршивый. Так что, поразмыслив, Елене отвечаю по существу:

— Я ринг видел только издалека.

— Тогда вам «Основы». Сегодня в 20.00.

Допиваю третью или четвертую порцию кофе за день, выкуриваю последнюю в пачке сигарету и лечу домой, не будучи уверен в том, что найду там подходящую серую футболку и белые носки. В каком-то фильме я видел, что для тренировки нужны именно серая футболка и белые носки.

Гранитные плиты Патриаршего моста встречают надписью: «Я рассекла бровь, но плевать…» Я принимаю это за добрый знак.

Я в омерзительной физической форме. Веду нездоровый образ жизни: курю, пью кофе, с алкоголем тоже, бывает, перебарщиваю

Виктория со стойки регистрации дает мне мягкое махровое полотенце и показывает путь в раздевалку. Там пусто и свободно. Слишком ярки в памяти образы кислых раздевалок моей юности — холодный пол, развешанные на крючках кульки, ломкие от грязи гетры. Но в «Октябре» — мягкий свет, чистые душевые кабины, небольшие





Краснокирпичные стены *клуба «Октябрь»* располагают к продолжительным тренировкам













Спортклуб «Китэк» был основан еще *в лихие девяностые*. Атмосфера того времени здесь чувствуется





парилки и зеленый чай настраивают благожелательно. Иду сквозь залы. Кирпичные стены увешаны афишами чемпионских боев прошлого. Запаха пота не чувствуется. В помещениях пахнет новым инвентарем. К моменту моего прихода в зале только мощный мужчина, похожий на топ-менеджера. Входит тренер Сергей Карпов, парень лет двадцати пяти.

— Отлично, — он хлопает в ладоши. — Побежали.

По кругу, мимо мешков. «Разрабатываем кулачки, шею, вращаем туловищем, тянем руки в стороны, бежим взахлест, колени выше, прижимаем к груди; дышим… А теперь взяли скакалочки, работаем пять минут».

У многих есть хотя бы один спортивный снаряд, который можно назвать заклятым врагом. Для кого-то это конь, жесткий, обтянутый дерматином круп которого как-то раз немилосердно оборвал его прыжок в длину. Кому-то подмышки травмировали скользкие и ржавые брусья. Особо невезучие испытали первобытный ужас, когда закрепленный под потолком канат все же выскочил из металлического крепежа — в момент, когда юный атлет уже добрался до его середины. Я же ненавижу скакалки. Все же делаю в сумме прыжков пятнадцать, попутно спотыкаясь, сокрушаясь из-за своей корявости и стараясь не смотреть на ноги. Юрий и остальные — к этому моменту к нам присоединились еще пятеро — прыгают так, будто были для этого рождены.

Дальше — гимнастика. Футболка приобретает темный оттенок, музыку заглушает звук моего тяжелого дыхания. По команде Сергея я выставляю вперед то правую, то левую руку. Работаю, по его словам, на пятерочку, особенно мне удаются «уклончики». Заканчивается тренировка «велосипедом» — упражнением на пресс, при котором, оторвав от пола задницу и лопатки, нужно локтем левой руки доставать до правого колена, и наоборот. После минуты упражнения лежу на полу и из последних сил делаю вид, что мне совсем не больно.

Барсеневский пер., 5, стр. 1
Одно занятие — 1500 р.

Спортклуб «Китэк»

Следующим утром открываю глаза еще затемно. Попытка встать и вытянуться оборачивается невозможностью обозначить над кроватью хотя бы тупой угол. Мышцы пресса режет боль. Еще один подход в восемь. И еще раз в десять, когда оставаться в кровати уже не профессионально. Осознаю, что пресс по-прежнему недоступен для выполнения каких-либо операций, скатываюсь с кровати вбок. Встав на карачки, чувствую сигналы о помощи со стороны икроножных мышц. От запланированной накануне пробежки вдоль Ленинградского проспекта отказываюсь в пользу бутерброда с докторской и крепкого чая с сигаретой.

«Китэк», по словам продюсера «Афиши», в нашей подборке исполняет роль «сурового районного клуба». Действительно, раздевалка на четвертом этаже, добравшись до которой, я уже сбил дыхание, ближе всего к незабвенным образам из детства. Шкафчиков нет, вещи нужно брать с собой в зал. Я опаздываю, разминка уже идет, тренер Светлана Андреева, в черном бархатном костюме с вышитым стразами на груди «юнион-джеком», показывает мне кивком головы — «беги». И я бегу.

Снова высоко задранные колени, прыжки с поворотом таза. Проклятый гусиный шаг. Запах пота тридцати пяти бегущих тел. После — растяжка на дощатом полу. Мне в пару достается сорокалетний Роман с убранными в небольшой хвост черными волосами, чем-то похожий на индейца. Роман упирается кроссовками мне в икры, обхватывает руки у локтей и начинает тянуть.

Ненавижу скакалки. Все же делаю в сумме прыжков пятнадцать, сокрушаясь из-за своей корявости и стараясь не смотреть на ноги

— Нормально?

Шепчу что-то вроде «сойдет». Не говорить же ему, что нет, Роман, не нормально, вы мне сейчас порвете там, где не надо.

Еще одно упражнение в парах — «салки». Не меняя положения ног, ладонями нужно наносить легкие удары противнику по плечу, торсу и колену. В паре со мной улыбчивый парень Гоша решил отработать всю палитру атакующих движений. Я, как и в «Октябре», наслаждаюсь уклонами. Один раз, правда, случайно сжимаю кулак и врезаю Гоше по печени. После этого он улыбается еще шире.

Стесав о подушку на стене костяшки кулаков в кровь, становлюсь свидетелем десятиминутного сеанса вправления выбитой челюсти. Наконец, по истечении полутора часов занятий я приглашен в ринг. Выхожу оттуда, чтобы лечь. Боя не было — просто снова пришлось качать пресс.

После тренировки мы со Светой сидим на лавке. Она рассказывает о судьбе клуба, организованного в лихие девяностые тем, кто уже мертв. Обсуждаем новый тренд — боксерские клубы. Света советует остерегаться тренеров, которые учились боксу по интернету. Говорит, что у них в «Китэке» спорт достижений, но и для выплеска офисной агрессии место подходящее. Напоследок Света глубокомысленно замечает: «Чемпионы все равно выходят из-под лавки».

Я делаю вид, что понимаю.

Атарбекова, 3/5
Одно занятие — 3500 р.







Боксерский клуб *Rocky Road Gym* открыт создателями одного из главных столичных мужских магазинов Fott





Rocky Road Gym

Утром в субботу мышцы не то что болят, они просто не подчиняются моим желаниям. Я их не виню — я и сам не хочу подчиняться заданию редакции. Но в 11.00 я уже на Кутузовском проспекте. Павел Осовцов, совладелец открывшегося минувшей весной хипстерского клуба Rocky Road Gym, объясняет дорогу по телефону:

— Слева от «Чайхоны», проходная в здании за салоном Lamborghini. Пароль — «боец».

На проходной говорю охраннику, что иду в боксерский клуб. Он просит предъявить документы. С заговорщицким видом отвечаю: «Боец». Усатый мужчина в черной гимнастерке парирует: «Так в паспорте и написано?» Сконфуженный, даю переписать свои данные и прохожу на территорию пивоварни XIX века.

В Rocky Road первое, что бросается в глаза, — бар. Витаминный бар. Фреши, смузи, протеиновые коктейли и энергетические батончики с гуараной. Стены просторного общего зала расписаны. Есть среди фресок и сам Рокки Бальбоа. В модной раздевалке плакат с побитым лицом Тайсона и подписью: «Если я сдамся — лучше не станет». С трудом заставляя колени разогнуться, иду в зал.

И снова скакалка — с тем же для меня результатом. Пробежка на месте — на месте я выдыхаюсь куда медленнее, чем на бегу. Со мной в группе только Вова, работник магазина Fott, откуда родом и сам Осовцов. Наш тренер Юрий, бритый налысо сухой мужчина, показывает уже знакомые движения — удары,

С заговорщицким видом говорю: «Боец». Усатый мужчина в черной гимнастерке парирует: «Так в паспорте и написано?»

уклоны. Сегодня задания даются мне уже не на пятерочку, о чем Юрий не устает напоминать.

«А сейчас вы вообще удивитесь, как вы до этого ходили». Юрий презентует удары под разноименный шаг: «Удар левой — шаг правой, удар правой — шаг левой. Потом по два шага и назад, но уже правой-правой, левой-левой». Я заплетаюсь в собственных ногах, но не падаю — только потому, что строго решил не падать. Все-таки бокс — это волевой вид спорта.

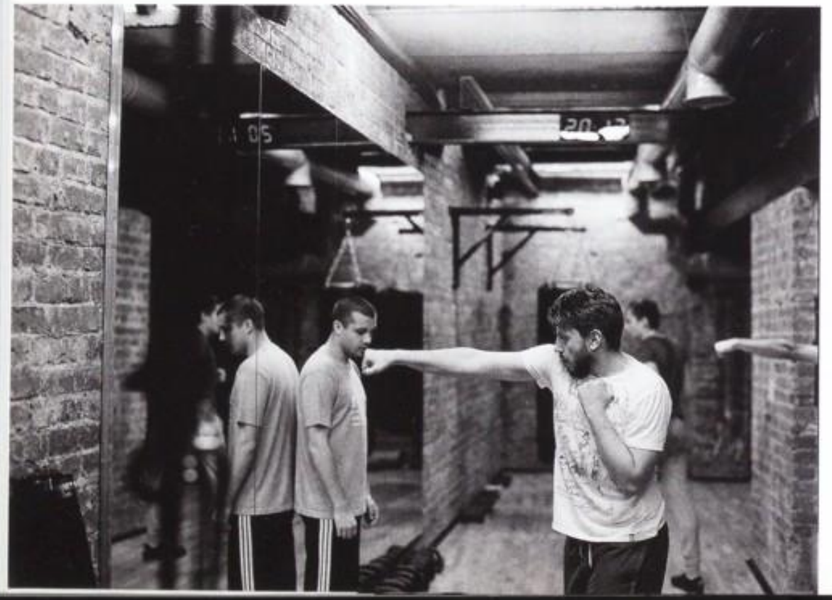






«Бобо» — еще один проект создателей парикмахерской Chop-Chop и *популяризаторов митболов*







И вот снова идут долгожданные уклоны в паре с Вовой. Включаю режим медитации, раскачиваюсь, создавая дремотный ритм. Юрий хвалит. Мое миролюбие и нежелание ввязываться в конфликты наконец приносят плоды. Я не буду бить, я буду уклоняться, выматывая соперника. Отныне это будет мой стиль.

С лестницы, ведущей наверх в бар, кто-то кричит: «О-о-о, рэпчик пошел!» Рэп погружает зал в атмосферу бойцовского фильма

Наконец тренировка заканчивается. Нет, стоп. Потом еще был пресс.

Паша смешивает мне протеиновый коктейль. Ругает «Китэк» за то, что заставили меня бить подушку без бинтов. Сам я, признаться, даже рад болезненным коростам на руках — в своих глазах я теперь выгляжу намного опаснее.

Кутузовский просп., 12
Одно занятие — 1000 р.

«Бобо»

«Бобо», открытый ребятами из парикмахерской Chop-Chop, расположился на Петровке. Как говорит совладелец Данила Антоновский, они сделали клуб для себя, чтобы не надо было далеко ездить. Первый этаж это, как водится, бар. Опять-таки витаминный. Сам зал в подвале.

Тренировки до официального открытия клуба проходят, по словам Данилы, для своих и в «супертестовом режиме».

С лестницы, ведущей наверх в бар, кто-то кричит: «О-о-о, рэпчик пошел!» И «рэпчик» погружает зал в атмосферу бойцовского фильма. Я бегаю, прыгаю со скакалкой, наношу удары себе в зеркале, глубоко дышу и все четче осознаю, что мне не хочется делать решительно ничего. Тренер Денис велит провести серии ударов с зажатыми в кулаках гантелями, но стоит ему отвернуться — я опускаю руки.

Наверху, в баре, спортивный директор клуба и начинающий актер Евгений Березин смешивает мне «Специальный бобо», коктейль из банана, шоколада, фундука и конопляного протеина — «самого полезного». Если честно, так себе на вкус. Уже четвертая «первая тренировка» походит на все предыдущие. Стоит перестать ходить на тренировки какое-то время. ●

Петровка, 24
Одно занятие — 1500 р.

СЛЕДИТЕ ЗА НОВОСТЯМИ О КОНЦЕРТАХ
И ВЕЧЕРИНКАХ SELECTOR LIVE* В МОСКВЕ
WWW.BRITISHCOUNCIL.RU
BRITISH COUNCIL
the selector
ЕЖЕНЕДЕЛЬНЫЙ
ПОДКАСТ
О САМОЙ НОВОЙ
И ПЕРСПЕКТИВНОЙ
БРИТАНСКОЙ МУЗЫКЕ
НА ВОЛНАХ
SELECTOR-
RADIO
.COM
18+
РЕКЛАМА *РЕСТОРАН СЕЛЕКТОР

Кино

Режиссер *Иван Твердовский* о своем дебюте «Класс коррекции», российских школах, эмоциональных манипуляциях и мате

ИНТЕРВЬЮ: АННА СОТНИКОВА

ФОТОГРАФИЯ: ЮРИЙ ЧИЧКОВ

— Первое, что приходит в голову, когда видишь «Класс коррекции», — насколько ловко вы обращаетесь со своим, так сказать, культурным бэкграундом. Это же своего рода посвящение трилогии «Золотое сердце» фон Триера, верно?

— Не могу сказать, что каждый вечер я пересматривал Триера и хотел что-то ему посвятить. Я его очень любил раньше, сейчас меньше, и моя любовь к нему, очевидно, как-то связана с тем, какое кино получилось, но это неосознанно произошло — у меня не было задачи перекладывать триеровские модели драматургии.

— Тут же еще речь о том, что вас только ленивый не пожурил за то, как вы манипулируете зрителем, а вы говорите — не было такой задачи.

— Манипуляция — один из инструментов режиссуры. Это нормально, особенно в документальном кино. Есть разница между манипуляцией и спекуляцией. В игровом кино это очень важный инструмент — зритель должен быть сопричастен к тому, что происходит на экране, и тебе приходится искусственно создавать какие-то фишки, чтобы они работали на захват внимания.

— При этом ваше документальное прошлое чувствуется исключительно в манере съемки, а драматургически кажется, что вам важно, чтобы здесь зритель под стул упал, а здесь поплакал.

— Я же понимаю, что есть разница между игровым кино и документальным. Прекрасно понимаю, почему документальное кино не смотрят люди в кинотеатрах: это же невозможно высидеть, есть целая культура восприятия этого материала. 99% фильма ничего не происходит. Если мы будем строить игровое кино по такому же методу, то будет нудятина абсолютная. Начало фильма у нас примерно такое: 20 минут все собираются, ничего не происходит, непонятно вообще, стоит это смотреть или нет. Есть люди, которые уходят с этих 20–25 минут, потому что они просто не способны воспринимать такую историю. А если дальше так продолжать, то к финалу в зале останутся только актеры из зрителей, будут хлопать сами себе.

— А как вы пришли к тому, что пора снимать игровое кино?

— Мне позвонила продюсер Наталья Мокрицкая и сказала: «Вань, вот у меня есть история в запуске, мы долго ищем режиссера и не можем найти, давай ты посмотришь». По телефону мы обсуждали реализм, документальное кино. Потом она прислала мне повесть Мурашовой «Класс



После показа «Класса коррекции» на «Кинотавре» 25-летний *Иван Твердовский*, до этого снимавший в основном документальное кино, тут же угодил в число самых перспективных молодых режиссеров России

коррекции» — и я, честно говоря, не понял, о каком документальном кино вообще речь. Там такое детское фэнтези: дети из класса коррекции выходят из школы, заходят за гаражи, там происходит какой-то «вжик». Там так и написано — «вжик»! И исчезают в волшебном мире, где все здоровы и счастливы, все у них прекрасно, встречают там каких-то динозавров, вулканы сумасшедшие. Я все это читал и не понимал, какое документальное кино и социальное высказывание из этих волшебных вулканов можно выжать. Мы встретились с Мокрицкой, потому что я думал, что сейчас мы поговорим, хорошо разойдемся и она потом мне еще что-нибудь предложит. А она меня начала спрашивать, как я все это вижу, и у нее оказались абсолютно те же ощущения. Я начал предлагать разные варианты, ей все нравилось.

— А потом вы ходили по школам и искали фактуру.

— Да, я предложил пойти посмотреть классы коррекции, потому что это очень интересная тема для кино — и вообще, очень правильно снимать такое кино. То есть каждый фильм должен работать как-то практически с обществом, нести в себе какую-то социальную функцию, а не режиссерское высказывание, не выражение твоего тонкого внутреннего мира. Мы не ожидали того, что увидели. Ты приходишь реально в тюрьму. Во-первых, тебя туда не пускают. Снимать документальное кино на зоне в России легче, чем в школе: тебе надо идти через Министерство культуры, Министерство образования, получать бумажки, чтобы тебя направили в конкретную школу, и только тогда перед тобой откроется первая дверь. Так вот, на обычном уроке может быть атмосфера усталости, типа ребята хотят уже пойти поиграть в футбол, или, наоборот, конец уроков, ощущение праздника — в общем, видишь, какое настроение у детей преобладает, но в классе коррекции — абсолютный холод, потому что у детей в принципе отсутствуют эмоции. Их никто не любит. Как им вообще радоваться или грустить, когда у них изначально, с детства, вся природа идет на сопротивление. Самое страшное — это не то, что к ним плохо относятся, одношкольники чмырят, учителя орут, не смущаясь даже нашего присутствия. Страшно, что они привыкли. Мне безумно интересно, как это кино посмотрят в школах, где есть классы коррекции. Если они хоть чуть-чуть поймут, что эти ребята такие же, как они, то это будет победа.

— Вот вы говорите, что стремились к тому, чтобы фильм работал как социальное высказывание, а он же работает как эксплуатация — это история любви и взросления в предложенных обстоятельствах.

— Понятно, что тема не первостепенна. Если бы это было на первом плане, то была бы агитка, которую не очень интересно смотреть. Таких фильмов много, и всех от них тошнит. В любом случае мы подключаем себя, рассказывая свои истории — про дружбу, про предательство, про любовь, про живые вещи, которые у каждого происходят. Социальный фон уходит на второй план, но, если бы его не было, это был бы просто фильм про школу, про взаимоотношения девочки и двух мальчиков. Очень важно, что именно через эту историю любви мы пробиваем важные болевые точки в обществе. Я не ставлю перед собой задачи изменить жизнь каждого учащегося класса коррекции в нашей стране, но каждый день звоню прокатчикам, и мы договариваемся, что у нас будет много показов в разных школах.

— У вас еще какой-то интересный метод работы с актерами был, когда в сценарии не были прописаны диалоги.

— Поначалу было тяжело. Они пришли из театра, с других картин, из них нужно было все выбивать. Они пришли и спрашивают: «Где текст?» Я отвечаю: «Нет текста, будем без него работать. Ты думал, выучил слова, зашел в кадр, все рассказал и ушел?» Им было сложно существовать именно таким этюдным методом. Мы с Ланчихиным сначала писали сценарий традиционно. Писали какой-то диалог, а потом я понимаю, что если этот диалог дать актерам, то они его будут использовать как материал. Поэтому к актеру никогда не должен попадать финальный текст. Это сложно все монтируется, но каждый дубль уводит ситуацию в другую сторону. Были ситуации, когда в сценарии прописан какой-то конфликт, а он не идет, и я говорю: «Не надо, если он не идет, значит, он здесь не нужен. Мы проверяем ситуацию и как раз под это меняем сценарий». Это очень важно.

— А от мата сознательно отказались?

«Интересно, как это кино посмотрят в школах, где есть классы коррекции. Если они хоть что-то поймут, то это будет победа»

— Это было продюсерское условие. Оно очень правильное, потому что Мокрицкая мне сказала: «Ваня, ты же хочешь, чтобы этот фильм посмотрели?» Как бы я понес это кино в школы? Показал бы по телику? Я хочу, чтобы у фильма была аудитория. Чтобы было ощущение, что я не сам с собой больше года перед зеркалом корчу рожи. Обычно люди используют мат, когда не знают, как сделать так, чтобы диалоги были бытовыми. Вот герой скажет: «…, … твою мать» — и все как в жизни. Но есть другие методы. Каждый выбирает свой путь — я выбираю то, что будет хоть кому-то хоть как-то полезно. ●

«Класс коррекции», Иван И.Твердовский, Россия, 2014, с 25 сентября

реклама

15 ноября
в 14[00]

полную программу смотрите на
WWW.MOSCOWBOOKS.RU

говорит
и показывает
Москва
праздник для всех,
кто любит книги

12+

Ждем вас по адресу: ул.Тверская, д.8/2, стр.1
тел.: +7 (495) 629 64 83, 797 87 17



Музыка

Лидер главной молодой московской группы *«Труд»* *Георгий Кушнаренко* о новой EP «5», фашизме, СССР и агрессивной Москве

ИНТЕРВЬЮ: АЛЕКСАНДР ГОРБАЧЕВ

ФОТОГРАФИЯ: ГОША РУБЧИНСКИЙ

Ильдар Иксанов (слева) и Георгий Кушнаренко (справа) в рамках группы *«Труд»* играют самую искреннюю и прямолинейную на сегодняшний день музыку на русском языке, напоминающую как о «Зоопарке» и «Кино», так и о диалогах из фильмов времен советской оттепели

— Вы раньше отнекивались, когда вам говорили, что у вас песни про здесь-и-сейчас. Но теперь уже, кажется, не выйдет: первая строчка нового альбома — «самое гадкое слово на свете — это, конечно, война», да и дальше следует фактически несколько музыкальных колонок на злобу дня. И никакого былого оптимизма. Допекло?

— Ну нас и раньше такие темы волновали. Просто эти песни писались последний год — и, естественно, окружающая ситуация повлияла и сподвигла более конкретно обратиться к каким-то темам. А что касается оптимизма — да, пожалуй, у меня его сейчас куда меньше, чем прежде. И дело даже не в том, что происходит на Украине или в нашем государстве. Я просто стал больше обращать внимание на то, как люди относятся к своим детям. Прямо бросается в глаза постоянное насилие, агрессия, ор. Если раньше мои надежды были связаны именно с тем, что новое поколение будет каким-то другим, то сейчас становится понятно, что, скорее всего, не будет.

— А какова в таком случае стратегия поведения в этой ситуации, когда, выражаясь словами другого автора, весь мир против нас?

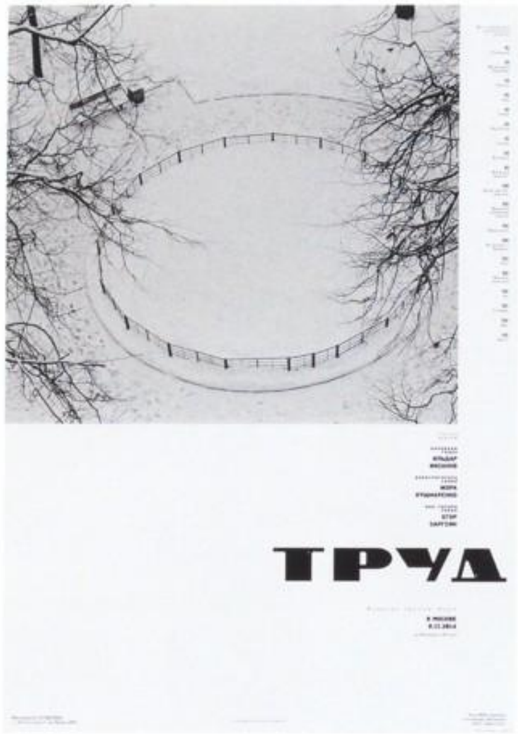
— Мне кажется, что самый верный вариант сейчас — создавать семью, заводить как можно больше детей и постараться сделать так, чтобы они выросли хорошими людьми. Это самый беспроигрышный путь. Хотя я и про себя не могу сказать, что мне все понятно и я знаю, как жить и что делать.

— Ну вот вы поете о каких-то базовых ценностях — означает ли это, что вы ощущаете некую ответственность за них, потребность отстаивать?

— Честно говоря, нет. Я вообще не считаю, что музыканты должны писать песни социальной направленности; если не получается, то и не надо этого делать. Другое дело, что меня действительно всегда волновали подобные темы. Мне интересно вот это состояние потерянности, которое возникает у человека при столкновении с враждебным ему миром.

— Интересно, что вы там еще поете про фашизм, как бы обратно переключая значение слова к исходному. Сейчас-то оно в медиаритор ике — официальной, во всяком случае, — однозначно применяется как раз к Украине, Майдану и вот этому всему.

— Для меня фашизм — это тоталитарный подход к социальной и политической сфере. В этом смысле разницы между коммунизмом и фашизмом я большой не вижу, честно говоря.









Несмотря на нелюбовь Кушнаренко к попыткам построения коммунизма на одной шестой части суши, визуальное оформление музыки «Труда» явно отсылает к советской эстетике — это, например, *афиши* их концертов

— Интересно. У вас же при этом масса советских коннотаций в песнях встречается, особенно в первых записях.

— Это скорее что-то бессознательное. Я не ставил себе задачу оперировать такой лексикой. Советский Союз я совсем не люблю, мне кажется, это была большая ошибка. Другой вопрос, что я очень люблю русское искусство и русское кино, и так уж получилось, что один из их творческих всплесков произошел в советские времена, в 60-е и 70-е.

— А вам кажется, что советское кино 60-х можно отделить от советского мифа и ценностей? Разве одно не является в значительной степени манифестацией другого?

— Мне кажется, можно. Вообще, очень важно разделять государство и человека, в том числе и здесь. Многие же делали что-то не благодаря идеологии, а вопреки ей — и тот же Хуциев, очень мною любимый, и Шпаликов, у которого, если бы не давление, все было бы, я думаю, гораздо лучше. А что касается ценностей — я их рассматриваю как базовые человеческие, а не как присущие коммунистическому режиму. В 60-х же по всему миру был всплеск молодежной культуры, какая-то возникла надежда на то, что можно все изменить своими руками и построить прекрасный мир. Вспомните хотя бы, что во Франции творилось.

— Но здесь, как известно, не Франция. И в таких разговорах неизбежно возникает аргумент, что, судя по всему, большинству населения России действительно кажется, что государство важнее личности.

— Я думаю, это в большой степени именно наследие Советского Союза, в котором все было направлено на то, чтобы государство принимало решения за своих граждан. Любая инициатива подавлялась. Не думаю, что это специфически российское, скорее просто свойство тоталитарного государства. Но вообще — меня сильно удивило, что людям действительно оказалось так важно испытать имперское такое величие. И что многим кажется: мало жить своей жизнью, мало быть просто страной, в которой государство заботится о своих гражданах. И это обидно, конечно. Ведь в том, чтобы жить хорошей, обычной, порядочной жизнью, куда больше величия, чем в нападении на другие страны и криках «Крым наш».

— А вот как это объяснять? Возможен ли диалог по этому вопросу?

— Я думаю, что возможен. К тому же жизнь подкидывает массу наглядных иллюстраций, позволяющих людям понять ситуацию. Вот, скажем, история с псковскими десантниками. Это же совсем вопиющий случай. Я не могу себе представить человека, который мог бы оправдать то, что этих людей убили, бросили, похоронили тайно и запретили родным говорить об их смерти. Ну нет такого оправдания.

— Возвращаясь непосредственно к музыке и советскому мифу: вы действительно настолько многим обязаны русскому року, как кажется по песням?

— Ну как сказать. В подростковом возрасте я очень много слушал группу «Кино» и все, что рядом. Потом забил. Потом вернулся и понял, что зря забил. А если говорить об импульсе самому взяться за инструмент… Может быть, он возник, когда я услышал группу «Соломенные еноты». Как-то вот тогда стало понятно, что мастерство игры и прочие профессиональные вещи не столько важны, сколько присутствие человека и какой-то настоящей жизни в песнях. Почти такой же силы впечатление на меня позже произвела группа Electrelane. У них тоже очень простые песни — если партии разбирать, — но вместе все это дает очень сильный эффект.

— Эта категорическая простота вашего звука — она идет скорее от Electrelane и «Енотов» или от простоты слов?

— Да нет, скорее от того, что ни я, ни Ильдар не умели особенно хорошо играть на инструментах, когда мы начинали. Сейчас уже получше, конечно, но все равно я не считаю себя каким-то выдающимся гитаристом и басистом. И когда «Труд» причисляют к какой-то традиции, к тому же русскому року, меня это тоже смущает прежде всего потому, что, по-моему, мы недостаточно круты, чтобы к этой традиции принадлежать. Так что простота мелодий и аранжировок во многом шла оттуда. Но я действительно не люблю излишне усложненную музыку, когда люди играют не ради смысла, а ради того, чтобы показать себя. Это уже какой-то онанизм.

«Когда «Труд» причисляют к какой-то традиции, к тому же русскому року, меня это смущает — по-моему, мы недостаточно круты»

— Еще мне кажется, что у вас очень московские песни.

— Я рад, если есть такое ощущение. Для меня это важно, это мой город, я здесь родился и вырос, я очень люблю Москву, хоть она и странно стала выглядеть за все эти годы, когда было столько разрушений. Наверное, московскость нашего звука отчасти в его агрессивности. Москва ведь очень агрессивный город. В этом есть свои плюсы — она всегда держит в тонусе, заставляет собраться, вокруг тебя всегда-то что-то происходит. Но постоянно в этом находиться тяжело, конечно. Да и люди здесь в основном ориентированы на работу, а не на жизнь, что тоже минус. Но какой город, такие и песни. ●

Музыка

Aphex Twin в Москве — как музыкант оказался в подмосковном Реутове и при чем здесь его новый альбом, выпущенный спустя 7 лет молчания

ТЕКСТ: КИРИЛЛ МАЖАЙ, АРТЕМ МАКАРСКИЙ

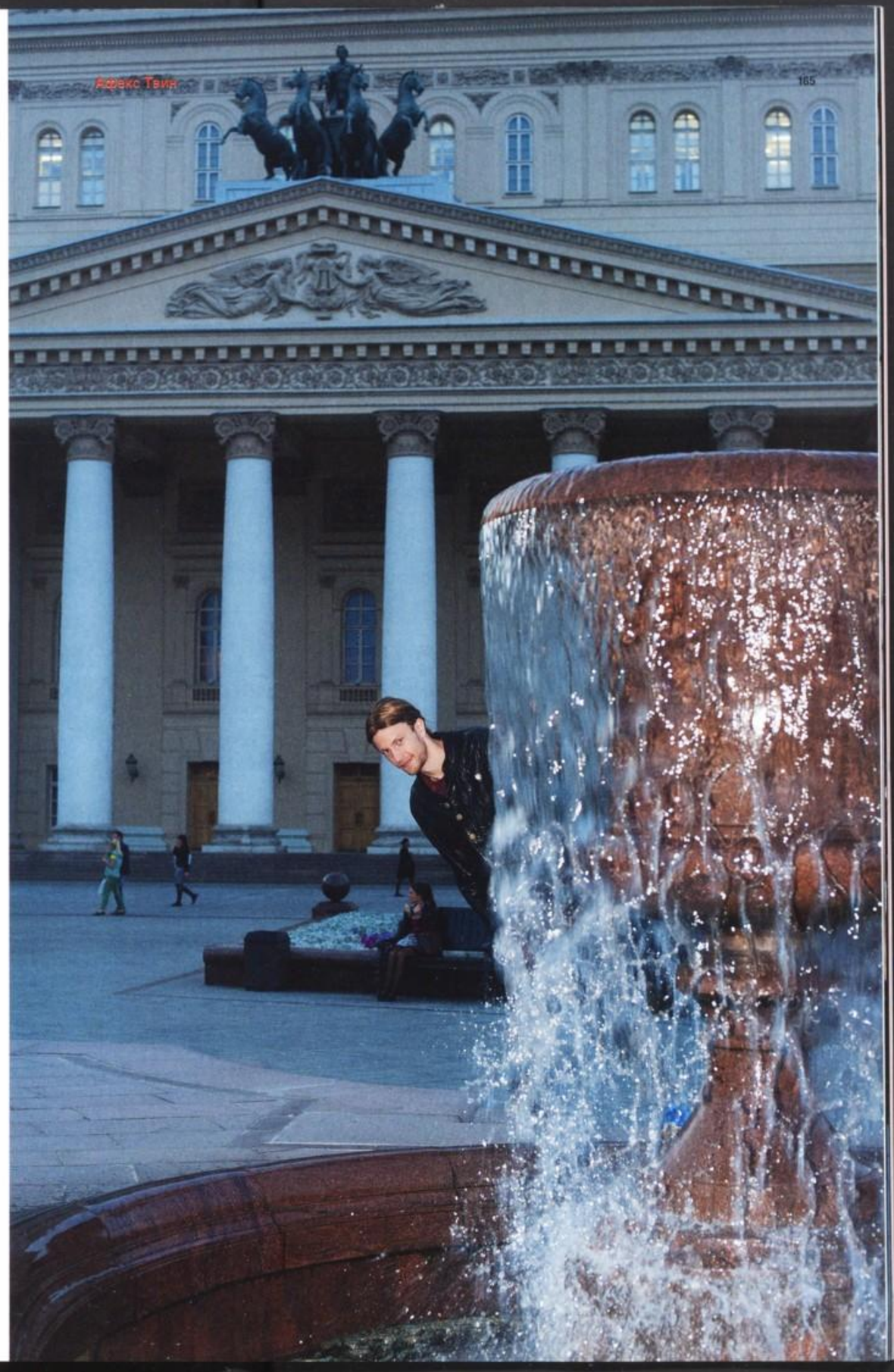
ФОТОГРАФИИ: ГРИГОРИЙ ПОЛЯКОВСКИЙ

А может, и не было в Москве никакого Афекса Твина? Да нет же — вот он сидел у огромной батареи в фиолетовом свитере, когда пришел на какой-то концерт в Artplay. Сделал селфи с женой на фоне «лад» и стареньких иномарок. Ездил на рынок за советскими синтезаторами. Что еще он делал в столице России — черт его знает, но земля полнится слухами, люди рассказывают всякое. Что-то из этого догадки и россказни, а что-то чистая, незамутненная правда — вы читали интервью с Афексом? Он и сам мастер нагнать небылиц и навешать репортерам лапшу на уши; впрочем, и там нет-нет да и промелькнет что-то искреннее и настоящее.

Для тех, кто спросит: а при чем здесь Афекс Твин? Он же давно живет в Шотландии, катаясь там на танке (да, у него есть танк — утверждается в немецком журнале Groove, на который ссылается Горохов в своем «Музпросвете»). Рассказываем: в каких-то странах 19, а в каких-то — 22 сентября выходит у него новый альбом, «Syro». Семь лет — проект The Tuss считается? — он новой музыки не выпускал, только троллил общественность, к примеру, решил подать в суд на Канье Уэста за кражу своего семпла. А тут вот решил выпустить. И не просто выпустить — у Афекса Твина просто не бывает: сначала по всему миру появились граффити с логотипом артиста, потом над Лондоном поднялся неоновый дирижабль, ну а финальной чертой стала публикация треклиста в дип-вебе. Дип-веб для интернета — как Реутов для всего мира, попасть туда можно, только если знать о специальном браузере Tor, место это анархическое, цивилизованным людям там делать нечего. Но Ричард Д.Джеймс — пусть вас не путает его шотландский адрес — ирландец, они такие места любят.

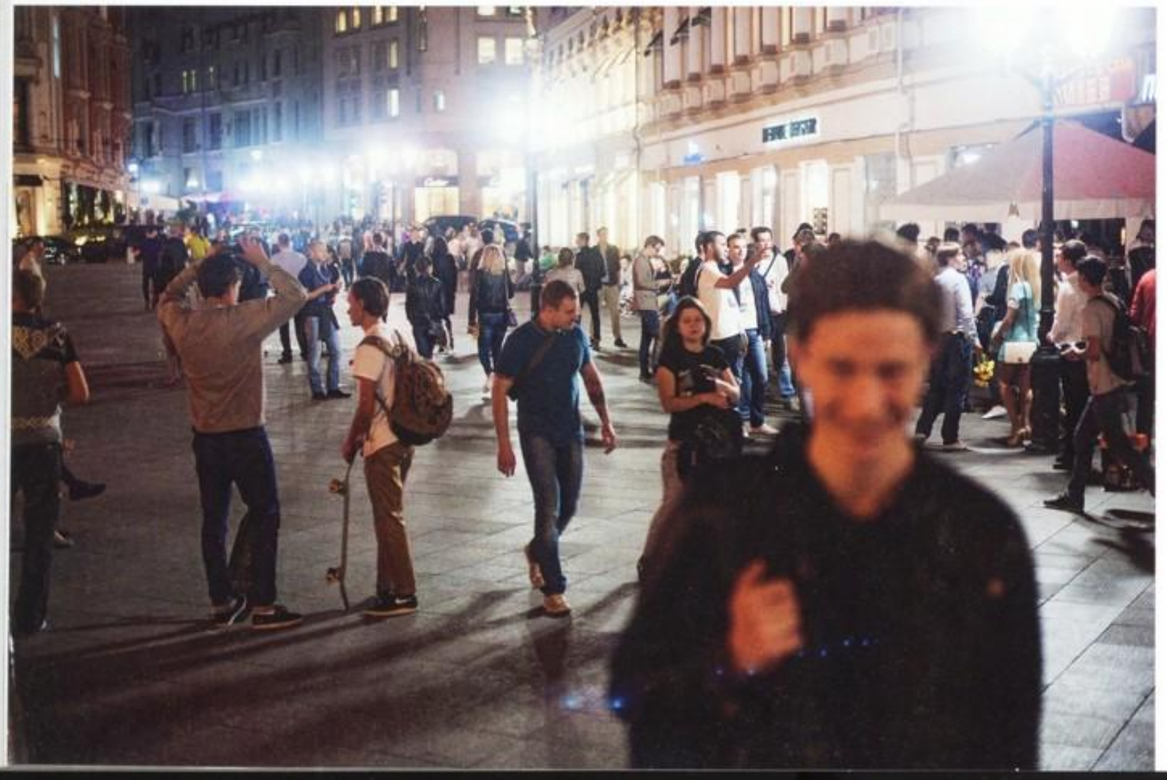
Есть основания полагать, что новый альбом Ричард Д.Джеймс обдумывал в своей квартире в Подмосковье. А значит, как это случалось раньше, зашифровал в своих треках отсылки к российским реалиям. Но о них позже, сначала о приключениях Ричарда в России. Итак, в 2011 году Ричард приехал сюда как минимум второй раз, тайно, — самое первое же посещение российской земли попало в газеты, на форумы и ютьюб.

Прилетел Ричард в столицу году этак в девяносто четвертом. И сразу как-то не заладилось. Запомнился тот приезд музыканту надолго, к примеру, оскорбительным интервью, взятым двумя людьми, не знавшими английского (один из них был за переводчика), — это из того, что осталось



9 декабря 2011 года Афекс Твин посетил концерт Space Dimension Controller в клубе Artplay. По странной случайности на фейс-контроле стоял человек, удивительно похожий на музыканта. «Афиша» нашла того самого *Андрея Волкова* и прошлась с ним по твиновской Москве





В 1997 году апологет индустриальной культуры в России Владимир Епифанцев хотел заманить в эфир своей передачи «Деконструктор» Ричарда Джеймса, но что-то сорвалось — поэтому вся страна увидела по ТВ драку Епифанцева с лидером группы «Собаки Табака» Робертом Остролуцким *в маске Афекса Твина*

на камеру, и теперь можно посмотреть на ютьюбе. Среди прочего спрашивали о длинных волосах, собственно, почему они такой длины, пацаны такие прически не носят, хихикали над легендой, в общем, вели себя как обычные постсоветские гопники. Остальное произошедшее — из области городских легенд, передаваемых из уст в уста: случайная встреча с другими московскими гопниками (уже на улице) и то, как он напился и устроил дебош, а его потом пришлось забирать из милиции самому Артемию Троицкому, и еще то, как он отравился беляшами или еще бог знает чем в одной из московских столовых, а потом его повезли в Склифосовского с отравлением (или многочисленными переломами после хулиганов, тут единодушия нет), но все точно знают, что по дороге санитары попросили у него денег, чтобы довезти до больницы, — об этом рассказывает даже музыкант Момус. Положили, как говорят, Ричарда Дэвида Джеймса в коридоре, потому что мест больше не было, — ну это же, сами понимаете, лихие девяностые. Такие у нас были времена.

В тот приезд фотографы NME подловили его у Библиотеки имени Ленина, Афекс сидит там довольный и улыбается, заслоняя собой Достоевского, говоря москвичам: «Я — ваше новое все!» Но не тут-то было. На выступление, по словам очевидцев, в итоге пришли всего сто человек, да и тех нагнали для массовки. Хотя тут вроде как не сходится, он же в милиции сидел. Или лежал в больнице. Это все не важно: главное, что плохо пошло как-то все у Афекса с Россией, так что, опять же поговаривают, он перед трапом плюнул на землю, чтоб никогда сюда не возвращаться. Тогда и родилась легенда, которая ходила по фанатским форумам, вроде как Афекс говорит, что больше никогда не вернется в Москву, даже если будут предлагать деньги. В ветке сообщений нашелся и тот, кто уверен, что Ричард Джеймс обещал тех горе-репортеров, что у него интервью брали, найти и избить. Но, как это случается в ситкомах с бесконечными продолжениями, Ричард вернулся. И тут мы знаем дату точно — в 2011 году. Надумал, как рассказывали, жениться — другие же возражали, что это девушка, с которой он встречался, позвала его к себе на родину.

Так или иначе, теперь он уже женат — и мы даже смогли узнать из недавних интервью, что у него есть два сына; про жену известно немногое, а то, что есть, активно скрывается. Оно и немудрено: Афекс всегда дорожил частным пространством (некоторые называют это таинственностью). Жену почти наверняка зовут Анастасия (да и название нового трека Афекса «aisatsana [102]» не даст соврать — прочитайте с конца), как сообщают источники, она имеет отношение к одному из столичных концертных агентств, а живет (или жила?) в Реутове.

«Бывшая девушка моего тур-менеджера по России — жена Афекса Твина. Вау», — написал в твиттере приезжавший как-то раз в Москву денверец Pictureplane. История ее знакомства с Афексом никому не известна, но профессиональная деятельность явно тут сыграла не последнюю роль. Несмотря на завесу тайны, не так уж и сложно оказалось найти в сети ее имя, остальное — дело техники: старые ЖЖ и «Ли.ру» уже удалены, но профиль в «ВКонтакте» находится без труда. На ее странице в друзьях можно увидеть много людей, которые, несомненно, являются фанатами Афекса — то у них говорящий никнейм, то на аватарке фирменный логотип музыканта. Видно, для них Ричард, приезжавший с женой в Россию, не только не секрет, а даже больше. Должно быть, это самые преданные, проверенные временем фанаты, которые знакомы с ним лично и видятся с живой легендой не как простые смертные, встречавшие Афекса в Москве только случайно.

Но все-таки вернемся к тому самому моменту в десятых, когда московская тусовка столкнулась с великим. Лучший способ нагнать таинственности — это появиться в публичном месте, будучи одним из главных домоседов мира. Никто же не поверит. Итак, 9 декабря 2011 года. Именно тогда в арт-плеевском «Лофте №114» состоялось выступление Space Dimension Controller — несмотря на то что проходило оно под эгидой Red Bull Music Academy, да еще и с Mujuice и DZA на разогреве, вечеринка поначалу показалась московским модникам, как вспоминает музыкант Евгений Горбунов, проходной и невнятной. Это, впрочем, ненадолго: весть о приходе Афекса разлетелась быстро. С разных концов города съезжались вызванные эсэмэсками любители электроники — как проспавшие студенты, предупрежденные товарищами о внезапном зачете автоматом. Одной из таких, например, была Катя Шилоносова из группы Glintshake. Какой там Space Dimension Controller! На фейсконтроле стоял человек, удивительно похожий на Ричарда Джеймса, так что толпа поначалу поверить не могла — сразу два, может, так задумано? Помните клип «Windowlicker»? А теперь представьте это декабрьской ночью в арках креативного кластера на «Курской». Реальность все-таки интереснее человеческих фантазий. Фотографии двух Афексов вместе после вычистили из соцсетей, но мы этого человека нашли — для фотоистории, которая идет параллельно.

Фотографы NME подловили его у Библиотеки имени Ленина, Афекс сидит там довольный и улыбается, заслоняя Достоевского

Рассказывают, что толпы ходили за Твином, хотя бы просто посмотреть на него, а он все улыбался да улыбался фирменной улыбкой. Интерну

журнала Interview он обещал дать интервью, записал старательно номер, потом, правда, так и не позвонил — может, случилось что с его простенькой раскладушкой. С одним из посетителей концерта, пожелавшим остаться неназванным, поговорил про грибы да лишайники, про пляжи в Корнуолле, да и Россию поминал теплым словом. У Муджуса он выпытывал про советские синтезаторы, про «Поливокс» — тот отправил его на платформу «Марк» и к местным умельцам. Заговорить решались не все: кто-то попросту не верил глазам, кто-то пенял на свой английский, а кто-то просто думал — о чем с ним вообще говорить? Это у В.В.Познера в интервью все готовы к встрече с Богом, а тут растерялись — хоть и человек перед ними явно рангом меньше, но тоже не последнего порядка. Поболтал Афекс с людьми о том о сем, пофотографировал людей на свою мыльницу (включая штатного фотографа сайта Night Party), да так и уехал в ночь.

Есть Москва масонская, есть Москва булгаковская, есть Москва лужковская — отчего бы и не быть Москве твиновской? Еще одно важное место — кафе ExLibris в Бобровом переулке, там Твин пришел на особый концерт: современные поэты читали стихи под экспериментальное музыкальное сопровождение. Был там и электронщик ::vtol::, который потом Афексу, говорят, сделал синтезатор, кто-то добавляет, что один к другому часто наведывался. Не все, кто хотел попасть в ExLibris, смогли увидеть Твина: поэт Лев Оборин, который должен был выступать там, попал в автозак — начиналась веселая московская пора митингов. После и Ричарда хотели затащить на одну из демонстраций посетители Artplay, а он отказался — мол, зачем мне это все? Может, просто хотел избежать толпы; значит, рассудил здраво.

Музыканту Сергею Касичу он рассказал, что его на выступление привезла некая пивная компания, но он от них сбежал, выступать отказался и решил прийти посмотреть на местных музыкантов — может, решил чему-то у них научиться. Во все том же Artplay он сказал посетительнице, что не состоялся его диджей-сет; снова не везло ему с российскими концертами. Сейчас, правда, он говорит в интервью, что полюбил анонимные сеты; может, кто и смог побывать на одном из таких в небольшом клубе где-нибудь на окраине. Например — в том же Реутове.

В Подмосковье его видели мало, соседям он на глаза практически не попадался — но кое-что все же есть. На форумах говорят, будто он записался в местный бассейн и ходил зимой по городу в красной вязаной шапочке, купленной на местном рынке. Представить себе Твина со сменкой, топающего в сторону спортзала, сложно — но кто до этого мог представить его бродящим по Москве? И ведь никто не знает, на какой срок он приезжал. 6 декабря 2011 года он болтал с ::vtol:: про технику, в Artplay сказал, что уедет дней через десять, а в двадцатых числах один из поклонников встретил его в «Джаганнате» — да-да, том, что на Кузнецком, оказалось, что он любитель вегетарианской кухни.

После этих историй про клубы, «Джаганнат» и Реутов приключения Афекса Твина в России не закончились. Наши источники видели его в Москве и много позже — пьющим пиво в «Фани Кабани», тусующимся на крыше полюбившегося Artplay, на выставке велосипедов в парке Горького. А последний раз заметили в январе этого года.

Срок, конечно, немалый — и не может не возникнуть вопрос: где же все это время были его дети? Остались у бабушки с дедушкой в Ирландии? Приехали с родителями в Москву? Ответа нет, видно, уж слишком это личное.

Представить себе Афекса Твина со сменкой, топающего в сторону спортзала в красной шапочке, — сложно

По непроверенной информации, Афекс уехал, когда они с женой нашли, кому сдать реутовскую квартиру. Но может быть, Ричард никуда и не уезжал? Вдруг он по-прежнему живет в Реутове, растит детей и завел верную собаку? Ходит по всем тем же местам, что и вы? Пьет «Балтику», ест гречку, все еще ходит в бассейн? Звучит реалистичнее того, что он сам рассказывает в своих интервью. Правда, сейчас он вроде дает британским журналистам интервью про «Syro», но ведь и билеты до Лондона на сейчас не такие уж и дорогие. Кстати, название его альбома «Syro» разве не похоже на рыбу сайру, любимую местными жителями? Впрочем, до подобных спекуляций опускаться не стоит. ●

Альбом «Syro» выйдет 22 сентября на лейбле Warp



Афекс Твин и сам любит мистификации. В 90-е годы он давал издевательские интервью, прятал внутрь песен собственное улыбающееся лицо, которое можно было увидеть только на сонограмме трека. Вообще, *жуткая ухмылка стала визитной карточкой* музыканта. В клипах Ричарда Д.Джеймса улыбка маньяка (примерно такая, как на снимке) появляется на лицах простых людей

Плащ Miu Miu, ветровка Uniqlo, брюки Zara и другие *вещи из водооттал-кивающих материалов*, которые можно купить в московских магазинах

ПРЕДМЕТЫ: АРТУР ЛОМАКИН

ФОТОГРАФИИ: СЕРГЕЙ РОГОВ

Водолазка *Uniqlo*, 999 р., платье *Zara*, 2999 р., колготки *Calzedonia*, 950 р.

Плащ *Alin Mir*, 89000 р., сапоги *Alin Mir*, 43000 р.

Вещи из водоотталкивающих тканей

Водолазка *Uniqlo*, 999 р., жилет *Wanda Nylon*, 8600 р., брюки *Comme des Garçons Shirt*, 29500 р.



Плащ *Miu Miu*, 89000 р.

Вещи из водоотталкивающих тканей



Пальто *Standard Deviation*, 19500 р., сапоги *Zara*, 1999 р.

Куртка *Topshop*, 3999 р., ветровка *Wanda Nylon*, 1499 р., [illegible], 2999 р.

Ветровка *Wanda Nylon*, 9200 р., пальто *Uniqlo*, 3999 р., шорты *H&M*, 1999 р.

Волосы, макияж: Наталья Истомина; модели: Алена Б., Алина Грачева/Avant

Адреса магазинов, в которых продаются вещи, попавшие в ревизии «Афиши», см. на стр. 183

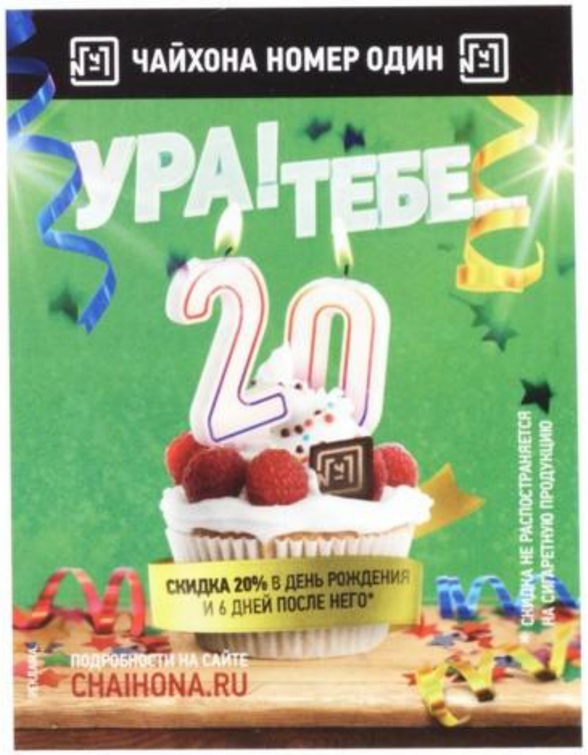

ПРЕМЬЕРА
3, 4, 5, 15, 25, 30 ОКТЯБРЯ
САТИРИКОН
Уильям Шекспир
УКРОЩЕНИЕ
Балаган с антрактом по комедии «Укрощение строптивой»
Постановка
Яков Ломкин
Художники
Акинф Белов
Евгения Панфилова
12+
ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ РУКОВОДИТЕЛЬ ТЕАТРА НАРОДНЫЙ АРТИСТ РОССИИ, ЛАУРЕАТ ГОСУДАРСТВЕННЫХ ПРЕМИЙ РОССИИ КОНСТАНТИН РАЙКИН
www.satirikon.ru (495) 602-6577, 602-6583, 689-7885, 689-7844
Театр «Сатирикон» имени Аркадия Райкина», 129594, г. Москва, Шереметьевская ул., д. 8. ОГРН 1027739122510


ПО СЦЕНАРИЮ ЭББИ МАННА
НЮРНБЕРГ
Театр РАМТ
РЕЖИССЕР АЛЕКСЕЙ БОРОДИН
ХУДОЖНИК СТАНИСЛАВ БЕНЕДИКТОВ
ПРЕМЬЕРА
10, 11, 31
ОКТЯБРЯ
14, 27
НОЯБРЯ
18+ Реклама
ЗАКАЗ БИЛЕТОВ:
+7 (495) 692 00 69, +7 (495) 692 18 79, www.ramt.ru


московский академический театр имени владимира маяковского
основная сцена
александр островский
бесприданница
премьера
26.09.14
10.10.14
18.10.14
12+
8 (495) 690 4658, 690 6241, 8 (926) 203 7772 www.mayakovsky.ru facebook.com/t.mayakovskogo
реклама


РЕСТОРАН
КЕЛЬЯ
Предлагает около 30 СОРТОВ
эксклюзивного пива из Бельгии
СКИДКА*
-50%
* только до 30 сентября на некоторые сорта пива
бесплатная велопарковка
м. Кропоткинская, пер. Сивцев Вражек, д.3, (495) 697-68-41


Отличное место
в центре Москвы
ПИВНОЙ РЕСТОРАН
БУРГОМИСТР
BEER RESTAURANT
реклама
Самые интересные акции!
Москва, Театральная пл., 5/2, 8 (495) 983 00 92
www.burgermeister.ru


ЧАЙХОНА НОМЕР ОДИН
УРА! ТЕБЕ
20
СКИДКА 20% В ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ
И 6 ДНЕЙ ПОСЛЕ НЕГО*
СКИДКА НЕ РАСПРОСТРАНЯЕТСЯ НА СИГАРЕТНУЮ ПРОДУКЦИЮ
ПОДРОБНОСТИ НА САЙТЕ
CHAIHONA.RU



афиша

Все развлечения рядом с вами

Бесплатное приложение «Афиша» для iOS

16+

Загрузите в App Store

Реклама







Реклама



GQ

КОЛЛЕКЦИОННЫЙ НОМЕР

16+

Загрузите в App Store

Узнайте больше в iPad версии



Реклама

Я НАУЧУ ТЕБЯ

ДРУЖБА С РЕБЕНКОМ
ИЗ ДЕТСКОГО ДОМА ДЕЛАЕТ НАС ЛУЧШЕ.
ВОЛОНТЕРСКАЯ ПРОГРАММА ПОМОЩИ
ДЕТЯМ ИЗ ДЕТСКИХ ДОМОВ.

Любить

Big Brothers Big Sisters of Russia
Старшие Братья Старшие Сестры России

www.nastavniki.org

Социально активные медиа

Магазины

Где можно купить вещи из ревизий «Афиши»

ВЕЩИ ИЗ ВОДООТТАЛКИВАЮЩИХ МАТЕРИАЛОВ
Calzedonia, Тверская, 6, (495) 692 85 92 Охотный Ряд
Comme des Garçons, Air, Театральный пр., 3, стр. 4, (495) 621 78 91 Кузнецкий Мост
H&M, Пресненская наб., 2, «Афимолл Сити», (499) 272 61 73 Выставочная
Miu Miu, Столешников пер., 9, (495) 258 33 53 Театральная
Standard Deviation, www.forgetmenotblog.tumblr.com
Topshop, пл. Киевского Вокзала, 2, «Европейский», 2 этаж, (495) 980 51 72 Киевская
Uniqlo, Земляной Вал, 33, «Атриум», 2 этаж, (495) 981 21 31 Курская
Wanda Nylon, Air, Театральный пр., 3, стр. 4, (495) 621 78 91 Кузнецкий Мост
Zara, Неглинная, 10, (495) 783 59 92 Кузнецкий Мост

ГИБРИД КЛАССИЧЕСКИХ БРЮК И ТРЕНИКОВ
Asos, www.asos.ru
Cash CA, Fatt, Дмитровский пер., 7, (499) 429 04 70 Театральная
Garbstore, www.brandshop.ru
JNBY, «Цветной», Цветной б-р, 15, стр. 1, 4 этаж, (495) 737 77 73 Цветной бульвар
Juun.J, Air, Театральный пр., 3, стр. 4, (495) 621 78 91 Кузнецкий Мост
Marni, ЦУМ, Петровка, 2, (495) 933 73 00 Театральная
Silent by Damir Doma, ЦУМ, Петровка, 2, (495) 933 73 00 Театральная

СУМКИ-ШОПЕРЫ
Alexander Wang, ЦУМ, Петровка, 2, (495) 933 73 00 Театральная
Bimba y Lola, Podium Market, Охотный Ряд, 2, «Модный сезон», 3 этаж, (495) 225 02 05 Площадь Революции
Maison Martin Margiela, «Кузнецкий Мост 20», Кузнецкий Мост, 20, (495) 623 78 88 Кузнецкий Мост
M Missoni, ЦУМ, Петровка, 2, (495) 933 73 00 Театральная
Rebecca Minkoff, ЦУМ, Петровка, 2, (495) 933 73 00 Театральная
Sophie Hulme, ЦУМ, Петровка, 2, (495) 933 73 00 Театральная
Stella McCartney, ЦУМ, Петровка, 2, (495) 933 73 00 Театральная
Zara, Неглинная, 10, (495) 783 59 92 Кузнецкий Мост

ЭМАЛИРОВАННАЯ ПОСУДА
«Катюша», www.katyusha-msk.ru
Falcon, www.moloko.co
IKEA, 41-й км МКАД, пересечение с Калужским ш., (495) 737 30 07 Ясенево
Mario Batali, «Модный сезон», Охотный Ряд, 2, (495) 287 75 34 Охотный Ряд
Williams & Oliver, «Модный сезон», Охотный Ряд, 2, (495) 287 75 34 Охотный Ряд

ОБЛОЖКА
Фигурки Финна и Джейка, www.tc-interes.ru



«Афиша» на iPad
Каждый новый номер журнала на вашем планшете — ищите в App Store



Что вы хотите оставить детям?
Роскошь бриллиантов или чистый воздух?

Сделайте выбор.
GREENPEACE

Музыкант и продюсер Олег Нестеров арендует в бывшем ДК «Правда» два помещения. Лейбл «Снегири» занимает бывшую комнату отдыха Берии, а студия «Правда-продакшн» сидит в мансарде, где в свое время располагался кружок кройки и шитья, а потом репбаза группы «Воскресение». Так что место, по словам хозяина, намоленное.

ТЕКСТ: АСЯ ЧАЧКО

ФОТОГРАФИЯ: МАРИЯ МИНКОВА

1. Здесь записывались первый альбом «Маши и медведей», «Файно» «Волі Відплясова», Найк Борзов, «Ундереуд» и другие. «Самое важное в *студии* — это атмосфера. Студия — как дача. Артист не должен здесь уставать никогда», — говорит Нестеров.
2. Многоканальный *магнитофон* с бобинами. Музыку тут пишут на пленку, считая, что только она дает нужный звук.
3. «Сердце студии — это *пульт*. Нашему лет четырнадцать»
4. *Календарь* показывает 30 апреля — дату премьеры в «Гоголь-центре» последнего проекта «Мегаполиса» «Из жизни планет».
5. *Машинка* «Мерседес-Бенц» 1982 года. «Я такой пригнал из Германии в 1996 году и потом отдал дочери. Расстаться с ним было тяжело, поэтому в утешение она мне подарила такой же игрушечный»



6. *Рисунок* Павла Пепперштейна
7. «Yamaha сначала выпустила *NS-10* как домашние колонки. Но потом студийные инженеры прочухали, что лучше них нет, и теперь во всех уважающих себя студиях мира стоят такие. Их больше не выпускают, и поэтому студии закупаются впрок»
8. Ламповый микрофон *Neumann U57*. «Наш подход к оборудованию студии селекционный: определенные поколения приборов давали своих чемпионов — их мы и собираем»
9. «*Crumar Performer*, легендарный итальянский синтезатор, каких в Москве больше нет. У нас для записи альбома его брала Земфира»
10. Гэдээровская *гитара* 60-х годов, купленная в московском оркестре бронетанковых войск в 1984 году за 45 рублей

Олег Нестеров недавно представил сложносочиненный проект «Из жизни планет» — музыкальный альбом, сайт о неснятом советском кино 60-х, фильм про запись альбома в Норвилишкском замке и спектакль, который сыграют 24–25 сентября в ЦИМе и 27-го в Латвии

Две недели в городе:
концерт Kings of Con-
Мизи
Мы К
а Кар
hoto
0 Ма
ные
ана
ld
ия



Журнал «Афиша»
Теперь и на iPad

Скачайте приложение и получите один
номер «Афиши» в подарок

реклама

afisha.ru 16+ Доступно в App Store

МОСКВА: ГУМ, КРАСНАЯ ПЛОЩАДЬ, 3
ПЕТРОВСКИЙ ПАССАЖ, УЛ. ПЕТРОВКА, 10
ВЕСНА, УЛ. НОВЫЙ АРБАТ, 19

Bosco di Ciliegi FAMILY

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ: НЕВСКИЙ ПРОСПЕКТ, 11
МИЛАН: ВИА МАНЗОНИ, 25
WWW.BOSCO.RU



товар сертифицирован, реклама