

ФАКЕЛ

Выпуск №0

Журнал для всех обо всем

8 февраля 2013

Кинофантастика первой половины XX века

Rhymes — помощник всякому поэту

О джазе

Особенности выживания в московской
подземке

Форумные настольные игры.
“Монополия-2500”

Кадр



«Факел» - это журнал от сообщества **Fakel-Community.uCoz.ru**. Как и наш портал, журнал не имеет определенной тематики: это отчасти познавательное, отчасти творческое, отчасти развлекательное издание — словом, всего понемногу.

Это первый выпуск нашего журнала. Так сказать, пробная, пилотная версия; эдакая лакмусовая бумажка, которая покажет, насколько хороша эта затея — собственное электронное издание.

Откуда появилась идея журнала? Дело в том, что за год с лишним своего существования (сайт «Факел» основан 5 августа 2011 года) наш небольшой портал накопил достаточное количество разных материалов, созданных пользователями — и заметок о самом разном, и различных рассказов, и стихов, и фотографий, и компьютерных игр... Очевидно, что лучшие из них достойны внимания и отдельной публикации. Разумеется, включить все работы в этот выпуск мы не смогли. Я надеюсь, что «Факел» не остановится на одном номере журнала — вот в следующих изданиях вы наверняка увидите и другие произведения от факелян.

Хотелось бы верить, что этот небольшой экспериментальный выпуск расскажет вам что-нибудь интересное и новое — или хотя бы не разочарует своего читателя.

В любом случае — спасибо за внимание к журналу!

Art.Gr.

Администратор проекта **Fakel-Community.uCoz.ru**

Главный редактор журнала «Факел»

О кинофантастике первой половины XX века	4
<i>С чего начинались и откуда пошли фантастические киноленты</i>	
Rhymes — помощник всякому поэту	7
<i>О программе, которая станет незаменимым инструментом для любого начинающему литератору</i>	
О джазе	9
<i>Музыка, которая стала синтезом двух абсолютно непохожих культур</i>	
Особенности выживания в московской подземке	11
<i>Суровые будни крупнейшего метрополитена России</i>	
Форумные настольные игры. «Монополия-2500»	14
<i>Способы совмещения традиционных настольных игр и Интернет-форумом</i>	
Кадр	16
<i>Фотографии, сделанные факелянами</i>	

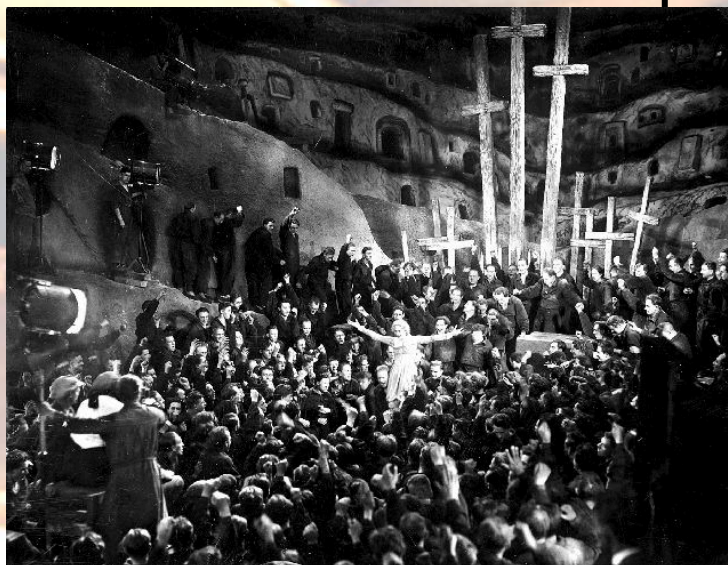
Жанр с наибольшим полетом творческой мысли автора: здесь нет ограничений ни во времени, ни в пространстве. Об этом стиле кино вы сегодня и узнаете.

Фантастика прочно заняла свое место в кинематографе еще во времена немого кино, и здесь можно называть картины "Аэлита" (о Марсе; советское кино между прочим, 1924 год), "Путешествие на Луну" (по мотивам романов незабвенного Жюль Верна - 1902), "Двадцать тысяч лье под водой" (1916 год; первоисточник в представлении не нуждается), "Франкенштейн" (1910), "Метрополис" (революционный кинофильм - картина невероятных для своего времени масштабов, самая дорогая лента в немецком немом кино - 1927).

Понятно, что средств, которые ныне доступны режиссерам, деятели кино начала XX века не имели - так что приходилось изображать фантастику без компьютерной графики и качественных спецэффектов. Это удавалось. С точки зрения современного человека, видение будущего нашими предшественниками

весьма и весьма любопытное: можно встретить как вполне привычные нам вещи, так и всякого рода невероятные механизмы и аппараты, а с ними - и безнадежно устаревшие в наши дни явления. Впрочем, то же самое можно будет сказать и о фантастике сегодняшней.

Появление звука в кино, естественно, не прошло даром, да и арсенал инструментов значительно расширился. В 30-х и 40-х список фантастических кинолент пополнили "Дракула" (1931; картина успешная - появились ее продолжения "Дочь Дракулы" 1936-го и "Сын Дракулы" 1943-го, США) и "Франкенштейн" (также имевший продолжение под именем "Невеста Франкенштейна", 1931 и 1935 годы соответственно).



На съемочной площадке «Метрополиса»

Оба фильма сходны в одном: образ вампира из Румынского замка, а также оживленного электрическим током самодельного человека прижились в кино и стали своего рода традицией и эталоном; как, скажем, Шерлок Холмс в исполнении Василия Ливанова. Список можно продолжить и вспомнить "Кинг-Конга" 1933 года.

Фильм Фрица Ланга, уже известного нам по "Метрополису", под названием "Завещание доктора Мабузе" (1933) рассказывает о злодее, которые продолжает совершать свои деяния; это, кстати, еще один сходный для ранней кинофантастики момент - злой и жестокий гений, великий ученый, посвятивший свою жизнь темному делу.



Постер фильма «Кинг-Конг»

Советская фантастика отличилась лентой "Космический рейс" 1936-го года - достаточно реалистичной на то время картиной (в создании фильма в качестве консультанта участвовал Циолковский), выполненной в духе социалистического реализма.

В 1950-60-х особое место заняла тема ядерной войны, спровоцированная противостоянием СССР и США и появлением смертоносного и разрушительного атомного оружия. Стоит отметить драму "На берегу" (1959), в которой речь идет о судьбе Австралии - страны, которая, не участвуя в Третьей мировой войне, стала последней ее жертвой. Этот фильм - один из первых в жанре постапокалипсиса. В этом же ключе - "Планета обезьян" с ее ядерной бомбой, ставшей предметом поклонения (1968).

Развивались также такие направления, как фильмы о пришельцах - весьма гротескные и гиперболизированные. Огромные жуки-мутанты, чудовищные инопланетяне прилагаются. Классика литературной фантастики - "Война миров" - также была экранизована в 1953 году.



«Есть еще время... брат» - гласит плакат на безлюдной австралийской улице в постапокалиптическом фильме 1959 года «На берегу»

Полет человека в космос задал еще одно направление этого жанра. Вышла такая картина, как "Космическая одиссея 2001 года" (1968), который, в частности, был признан лучшим научно-фантастическим фильмом. Внеземной разум, суперкомпьютер и загадки прошлого прилагаются.

Фантастические фильмы ужасов представлены "Мумией" (1959), по мотивам которой были сняты ее современные (и более известные современному человеку) версии, "Дракула" 1958 года и ряд других.

Еще одной важной деталью кинофантастики 50-60-х годов стало появление серьезных социально-философских фильмов. Как пример следует назвать экранизацию "451° по Фаренгейту".

Советский кинематограф представлен такими известными фильмами, как "Человек-амфибия" (1961) и "Гиперболоид инженера Гарина" (1965) - о разрушительном оружии и человеческих амбициях.

Пожалуй, все о кинофантастике первой половины прошлого века. Здесь названы далеко не все фильмы этого жанра, множество хороших картин упомянуты не были; основная информация, впрочем, тут присутствует, так что представление о фантастике в кино вы все же будете иметь. Вообще, было бы очень хорошо познакомиться с лентами, которые заложили фундамент современной кинофантастики - так что вам наверняка стоит посмотреть пару картин, упомянутых выше.

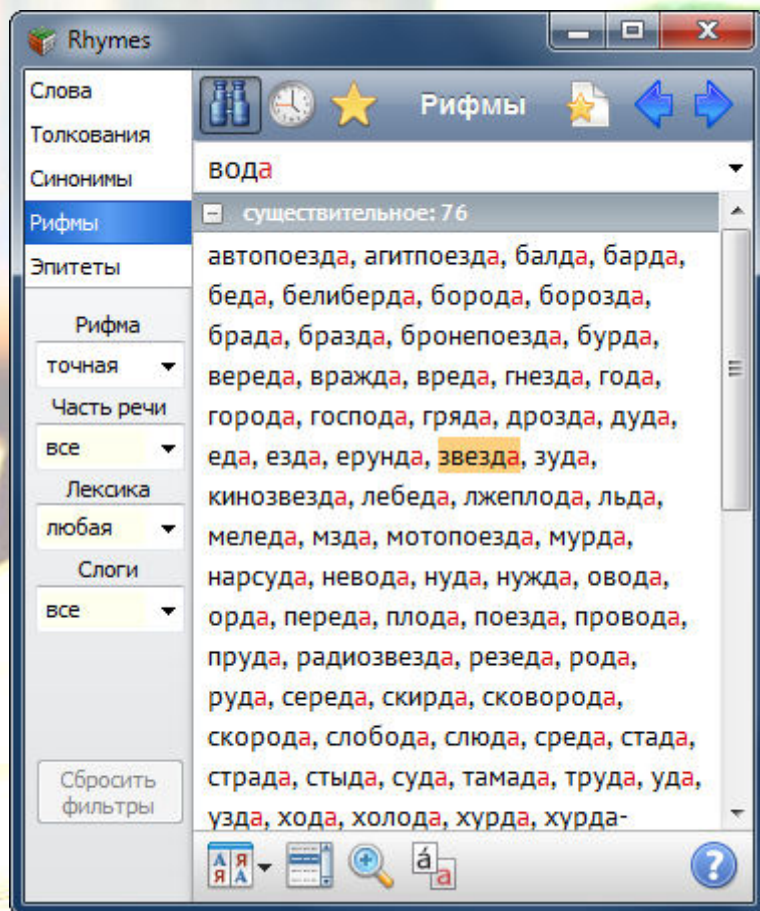
Разработчик: Николай Кецарис

Лицензия: freeware

Год: 2012

Сайт: <http://rifmovnik.ru/>

Хорошая и стоящая внимания программа от некоего Николая Кецариса. Придется по нраву всем любителям стихотворных форм - позволяет быстро и удобно подобрать рифму для вашего слова. В отличие от многих подобных программ, подбирает действительно рифму (помните Незнайку - палка - селедка? - это не о "Rhymes"). Использует грамматический словарь русского языка А. Зализняка - в наличии более ста тысяч слов.



Скриншот программы

Что немаловажно - есть функция подбора эпитетов. То есть если вам надо покрасочнее описать, например, абрикосы - вводите запрос в разделе "Эпитеты" и узнаете, что абрикосы бывают, скажем, бархатно-золотыми. Очень удобно, причем не только для поэтов.

Если же вам неизвестно, что собой вообще являют такие животные, как абрикосы, то программа любезно подскажет вам значение этого слова, заодно сообщив частоту его употребления и происхождение. Такие дела.

Знаете ли вы...

...за день на Земле съедается около девяти миллионов буханок хлеба. Этого хватит на девяносто миллионов бутербродов.

Интерфейс удобен и понятен: вверху - строка ввода, слева - меню выбора разделов, которых несколько. Это раздел "Слова" (вводим слово и видим, как его следует склонять по падежам в множественном и единичном числе, в мужском, женском и среднем роде), "Толкования", "Синонимы", "Рифмы", "Эпитеты" - думаю, последняя четверка в подробном описании не нуждается.

Все просто и понятно, но стоит упомянуть об еще одной хорошей функции - это автоматическое использование слова в буфере обмена. Стоит вам скопировать то или иное словечко, и вы, переключившись обратно в "Rhymes", уже видите его введенным в поле запроса. Есть, правда, нюанс - из буфера будет переправлено и одно-единственное слово, и текст размером с эту заметку (так, автор сего обзора, ради страховки копируя этот текст, поставил "Rhymes" в ступор четырьмя абзацами, которые попали в поле ввода и требовали толкования каждого слова).

Короче, программа полезная и интересная. И, главное, простая. И бесплатная. Начиняющим литераторам она просто необходима: эдакий спасательный круг на случай острой нехватки словарного запаса.

Знаете ли вы...

...древнейшая овощная культура - огурцы. Их возделывают около шести тысяч лет; родиной огурцов принято считать Индию.

На тихоокеанских островах огурцы - деликатес, а на острове Фиджи родители не дают разрешения на брак, пока жених не покажет запасы своих огурцов.

Интересно, что премию в 250 тысяч долларов Наполеон обещал тому, кто сможет изобрести способ длительного хранения огурцов в военных походах. Правда, история умалчивает, сумел ли кто-нибудь получить эту награду.

Речь пойдет о джазе.

Он появился благодаря неграм, завезенным работниками в Америку. Естественно, что невольники привезли с собой и свои традиции, в том числе - музыкальные. Они и легли в основу такого музыкального жанра, как джаз. Это было в XIX веке.

А родиной джаза считается Новый Орлеан; новоорлеанский джаз также называют традиционным. В частности, первые шаги в этом жанре совершил знаменитый Луи Армстронг. В этом же городе, кстати, в свое время (а точнее - в 1918-19 годах) орудовал некий маньяк, который однажды оставил на месте преступления записку. Она гласила, что следующее убийство произойдет вскоре после полуночи, но он не тронет человека, слушающего джаз. Как следствие, музыка играла повсюду: в развлекательных заведениях, в домах и на улице, в исполнении профессионалов и любителей.

Итак, джаз был синтезом европейской и африканской музыки, но вскоре начал расползаться по всему США и стал вышел на куда более серьезный уровень. Джаз продолжил свое наступление на Европу - одним из известнейших музыкантов в этой части света стал американец Глен Миллер. С ним, кстати, связана загадочная и трагичная история: во время Второй Мировой этот музыкант вылетел на самолете в Париж из Англии, чтобы провести там концерт, но небольшая аэромашина исчезла над Ла-Маншем. В наши дни было проведено расследование, которое показало, что время полета самолета Миллера совпадало с возвращением с отмененного боевого задания британских бомбардировщиков. Пилоты боевых машин сбросили свой боезапас над проливом и, очевидно, одна из бомб угодила в самолет известного джаз-музыканта.

Знаете ли вы...

...в 2002 году Германия вместе с США запустила два космических спутника, целью которых стало измерение гравитации Земли. Аппараты получили оригинальные имена "Том" и "Джери".

Они летают один за другим на высоте около 450 км на расстоянии более 200 км. Когда один спутник оказывается над областью с повышенной гравитацией (над горным хребтом, например), он ускоряется и удаляется от ведомого. Позже второй спутник восстанавливает дистанцию. Как раз такие "догонялки" послужили причиной для мультяшных имен.

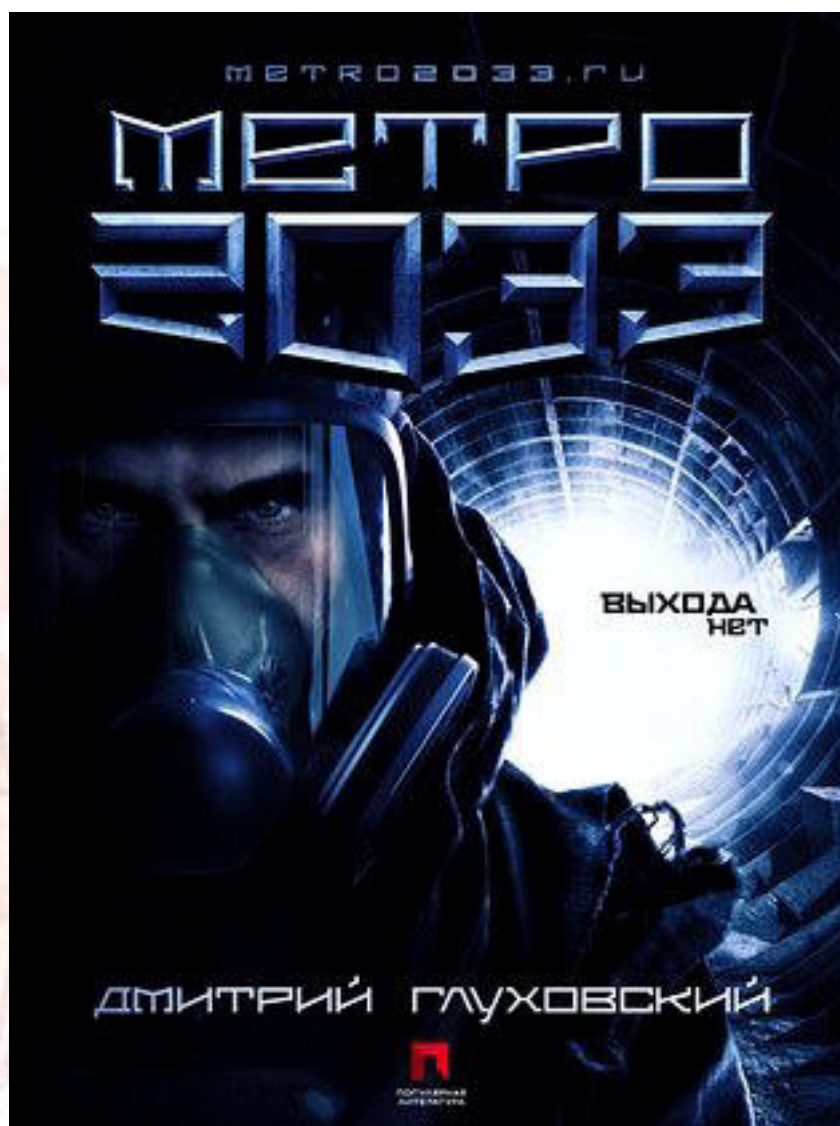
Глен Миллер руководил свинговым оркестром (который существует до сих пор). Он так и называется - Glenn Miller Orchestra. Самыми известными их произведениями стали In the Mood и Chattanooga Choo Choo.

Большой вклад в развитие джаза внес такой жанр, как блюз. В целом, этот стиль стоит считать самым влиятельным в американской музыке: с ним связаны и рок-н-ролл, и кантри, и вестерн-музыка.

Джаз довольно часто профессиональными музыкантами воспринимается как музыка несерьезная и развлекательная. В основе его - экспромт и импровизация, а еще - необычное соединение двух различных культур. Это, впрочем, не мешает джазу собирать множество поклонников даже в наши дни, когда, казалось бы, эпоха этого жанра прошла. Джаз перерос в целый ряд различных веток, смешался с другими жанрами и продолжает расти - так что, видимо, далеко еще до заката этого прекрасного музыкального стиля.

Знаете ли вы...

...самые древние на Земле лыжи хранятся в Шведском музее лыж. Их возраст - приблизительно 4 тысячи лет.



Вашему вниманию представляется книга "Метро 2033" Дмитрия Глуховского, с которой знакомы многие из наших факелян.

Ну, а для тех, кто еще не в курсе, поясню: Москва, 2033 год, двадцать лет после ядерной войны. Люди живут под землей - на станциях метро, а угрожает им страшная опасность из севера - некая новая раса "черных" наступает на последний очаг человечества. Молодому парню по имени Артем предстоит сообщить об ужасных мутантах Полису - союзу нескольких станций, который способен помочь в противостоянии с новой нечеловеческой расой. Вот как-то так.

Если опустить многие неправдоподобные моменты, получится среднее, но вполне приемлимое приключенческое чтиво. Автор хорошенько прошелся в своей книге и по коммунистам, и по фашистам, и по империалистам, и по капиталистам, и сектам, и еще по куче разношерстного народа: каждая станция стала городом-государством со своим уставом, правительством и тараканами в голове. Жители подземелий то и дело начинают новую войну, в который раз сокращая численность населения метро. К слову сказать, такая ситуация кажется чересчур фантастической: если какие-нибудь банды и специфические, со своими порядками, организации еще представляются возможными, то целые государства (включая флаги, гимны, идеологию, политику) под землей выглядят уж очень по-бутафорски. Спишем это на жанр - фантастика, как-никак.

Второй ляп - сам факт выживания человечества. Конечно же, метро строилось с учетом всевозможных войн и бомбежек, да и функция бомбоубежища - не фантазия автора, а одно из назначений метрополитена - но чтобы двадцать лет, после ядерных ударов по Москве... а нехватка провизии? Наверху царит мороз и радиация. Вряд ли можно выжить на грибах, свиньях и витаминках из магазинов разрушенного города.



Третий - патроны. Их чертовски много, даже слишком. С другой стороны, после развала СССР столько военного барахла осталось, что хватит воевать лет сто. Все помнят фильм "Оружейный барон"? При съемке оказалось, что раздобыть настоящий "АК" проще и дешевле, чем его макет. Так что огромные арсеналы списываем на наследство Союза, да плюс еще географию событий книги - Москва все-таки, там-то вояк должно быть немало.



Скриншот из одноименной игры, которую выпустила украинская студия «4A Games». Ожидается и продолжение шутера, но уже с собственным сюжетом.

На должность научной фантастики книга никак не претендует. Ибо слишком много маловероятных допущений, а масла в огонь подливает мистическая линия сюжета - которая, как по мне, выглядит малость нескладно.

В заключение стоит сказать, что книга все-таки достойна внимания. Неизвестно чем, но она цепляет: быть может, в первую очередь тем, что это известнейший современный постапокалиптический роман русского писателя. Лично для меня она была интересной невзирая на все нестыковки и неправдоподобные моменты - их, наверное, стоит автору простить. "Метро 2033" - так книга, на которую стоит потратить время.

Идея с форумной игрой, которая повторяла бы принцип настольных забав, возникла довольно давно, но воплощена была только в конце 2012 года — в виде «Монополии-2500» (<http://fakel-community.ucoz.ru/forum/26-288-1>), фантастической игры о колонизации космоса человечеством. Это была пробная, экспериментальная затея, которая должна была опробовать новую идею и показать, насколько хороша и удобна ли форумная настольная игра.

Итак, в большинстве своем правила и принципы настольной игры довольно легко перенести на интернетовские форумы. Правила едва ли сложнее тех, которые обычно используют игроки ФРПГ: они обычно очень похожи на настольные. Игровое поле очень легко перенести на отдельную тему форума — одно сообщение будет одной клеткой. Разве что обошлось без фишек — вместо них была отдельная тема, в которой игроки записывали ходы и действия.

В целом, остался только один вопрос — чем заменить игральные кости? Тот элемент, который добавляет непредсказуемости игровому процессу, попросту не имел никаких аналогов, в отличие от, скажем, упомянутого выше поля, которое легко заменялось отдельной темой форума.

После нескольких предложений выход был найден. В качестве игровых костей решено использовать время публикации предыдущего сообщения в теме игры, а именно — минуты (скажем, если пост был создан в 15:42, то следующий игрок ходит на четыре клетки; в случае, если выпадает нолик, ходить следует на шесть клеток). Этот способ имеет несколько преимуществ: во-первых, это число видят все игроки, во-вторых — его затруднительно подделать (вряд ли кто-нибудь станет специально ждать нужного времени, чтобы отправить свое сообщение и создать неблагоприятные условия для своего оппонента), в-третьих — оно не требует дополнительных приспособлений вроде скриптов с выбросом случайно числа.

Эксперимент показал, что игра, в целом, довольно проста, а все нестыковки во время игрового процесса сводились к определению числа клеток, на которые следует ходить. В целом, эта проблема была скорее вопросом неясного описания в правилах (что было сразу же исправлено), нежели недостатком принципов игры.

Итак, как же выглядит форумная настольная игра?

Как уже говорилось выше, следует создать отдельную тему форума для игрового поля (одно сообщение — одна клетка), отдельную — для игроков, отдельную — для правил.

В играх по типу «Монополии» игромастеру рекомендуется изменять содержание клеток поля по ходу действий игроков — скажем, в клетке, которая соответствует определенному предприятию, записать ник ее владельца. Это облегчит игру. Счет игроков, информацию об их собственности в игре можно записать в подписи форума или, например, создать для этого еще одну тему (что не так удобно).

В пробной «Монополии-2500» порядок хода был свободным с тем лишь ограничением, что одному игроку запрещено было действовать два раза подряд. Подобное условие продиктовано тем, чтобы отсутствие одного из игроков не мешало ходу игры. Впрочем, в данном случае это не имело особого значения — в эксперименте приняло участие только два пользователя, сказавшись извечная проблема «Факела» - постоянная нехватка людей.

Очевидно, что такая схема ведения игры подойдет не только для аналогов «Монополии», но и для других похожих игр.

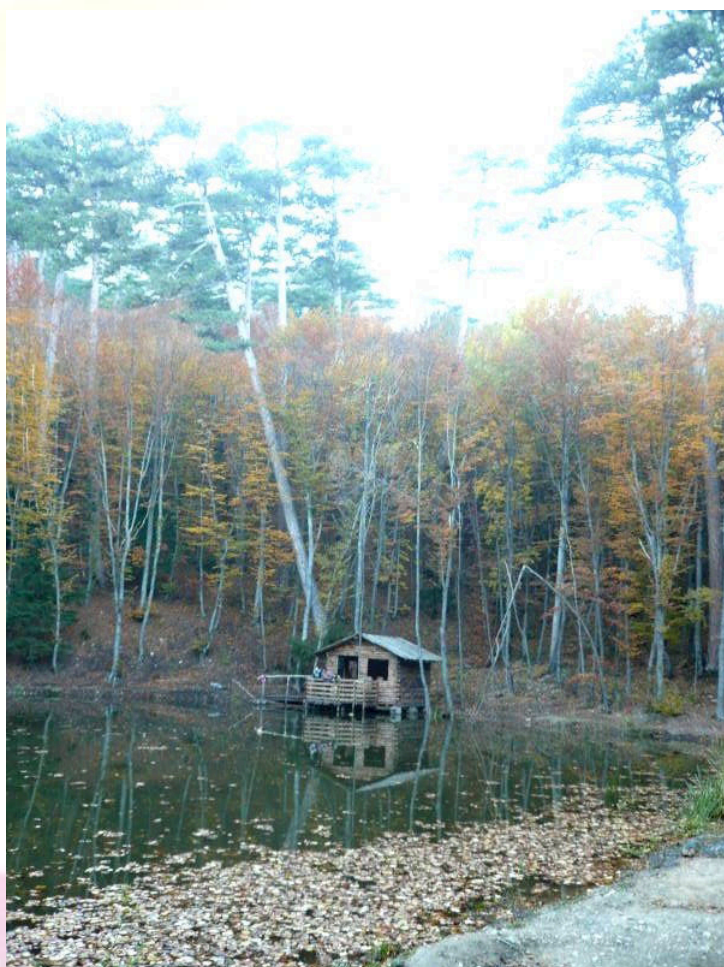
В чем же преимущество такого рода игр?

В отличие от обычных ФРПГ, форумный вариант настольной игры не требует много времени. Смахлевать гораздо тяжелее, ведь не исключен, скажем, вариант, что в обычной ФРПГ игромастер может подыгрывать тому или иному игроку, здесь же его роль сводится до контроля соблюдения участниками правил. К тому же, форумная настольная игра гораздо проще. Известны случаи, когда традиционная ФРПГ могла остановиться из-за нехватки идей, времени или желания игроков сочинять новый эпизод приключений — подобная ситуация гораздо менее вероятна в настольно-форумных играх.

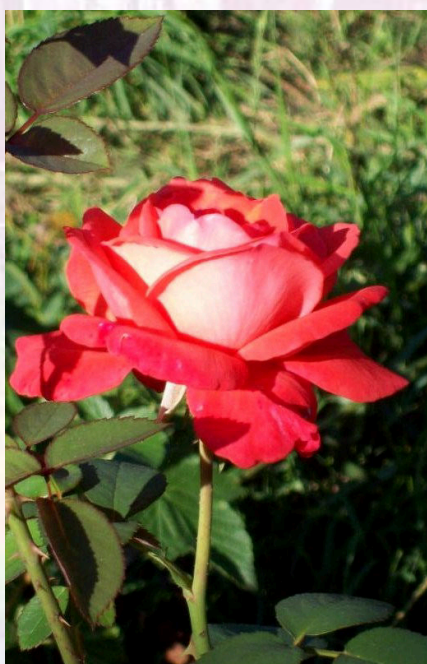
В целом, подобный тип игр — неплохое развлечение для форума. Довольно простое и понятное, но все же сложнее распространенных всюду и везде забавок с ассоциациями, городами, рифмами и им подобными. И, опять же, эта игра не требует много времени — не в пример классической форумной игре.

Знаете ли вы...

...самое короткое слово, обозначающее лошадь - "Ук". Это слово из языка кочевых племен центральной Монголии.



Эх, красивое какое место...
Автор: Арбалет



Роза
Автор: Art.Gr.



Вид из окна
Автор: Art.Gr.

Фотография — отличное увлечение! Причем красиво фотографировать можно без всяких профессиональных камер и навороченных приспособлений — важно уловить нужный момент и запечатлеть красивейшие минуты нашей жизни.



"...А распустились листочки, а затем цветочки..."

Автор: Арбалет



Часовня кафедрального собора

Автор: Броня777

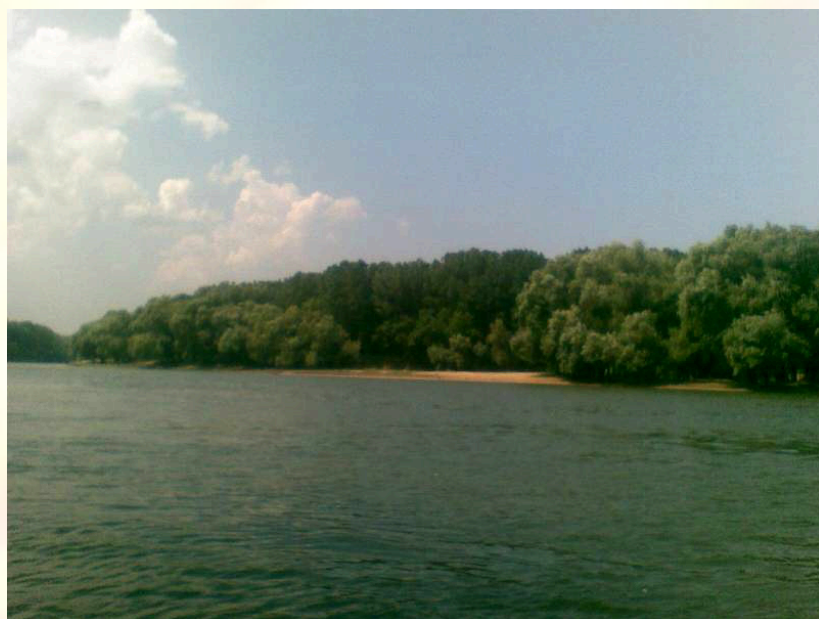


Солнце

Автор: Art.Gr.



**Памятник Стефану чел Мааре
— основателю Кишинева
Автор: БронЯ777**



**Берег Днестра
Автор: БронЯ777**



**Чистое небо
Автор: Арбалет**



Copyright Fakel-Community.uCoz.ru © 2011-2013