

УДК 791.221.8(7)  
ББК 85.374.3(3)  
П82

Titan Books

THE ART AND MAKING OF THE EXPANSE

This translation of THE ART AND MAKING OF THE EXPANSE,

first published in 2019, is published by arrangement with Titan Publishing Group Ltd.

© 2020 Expanding Universe Productions, LLC.

ALCON PUBLISHING, LLC

ALCON TELEVISION GROUP, LLC

**Пространство.** Искусство и создание сериала The Expanse / [перевод с английского С. Карпова]. — Москва : Эксмо, 2020. — 176 с. : ил.

ISBN 978-5-04-110449-8

Официальный путеводитель по культовому фантастическому ТВ-сериалу, демонстрирующий сотни иллюстраций — концепт-арт и фотографии, сопровождаемые цитатами шоураннеров.

Съемочная группа, авторы романов, сценаристы и режиссеры раскрывают свои идеи, источники вдохновения и преодоленные препятствия, стоящие за созданием сериала ПРОСТРАНСТВО.

УДК 791.221.8(7)  
ББК 85.374.3(3)

Все права защищены. Книга или любая ее часть не может быть скопирована, воспроизведена в электронной или механической форме, в виде фотокопии, записи в память ЭВМ, репродукции или каким-либо иным способом, а также использована в любой информационной системе без получения разрешения от издателя. Копирование, воспроизведение и иное использование книги или ее части без согласия издателя является незаконным и влечет уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Литературно-художественное издание

**ПРОСТРАНСТВО**

Искусство и создание сериала The Expanse

Ведущий редактор *Г. Батанов*. Выпускающий редактор *К. Тринкунас*. Художественный редактор *Р. Фахрутдинов*.  
Технический редактор *Л. Зотова*. Компьютерная верстка *Г. Дегтяренко*. Корректор *Т. Остроумова*



eksmo.ru

МЫ В СОЦСЕТЯХ:

[eksmolive](#)  
 [eksmo](#)  
 [eksmolive](#)  
 [eksmo.ru](#)  
 [eksmo\\_live](#)  
 [eksmo\\_live](#)

ISBN 978-5-04-110449-8



Подписано в печать 24.03.2020.  
Формат 108×62 1/2.  
Гарнитура «FreeSetLight».  
Печать офсетная. Усл. печ. л. 27,28.  
Тираж — экз. Заказ

book 24.ru



В электронном виде книга доступна на сайте [www.litres.ru](#)

ЛитРес:



ISBN 978-5-04-110449-8

© С. Карпов, перевод на русский язык, 2020  
© Издание на русском языке, оформление.  
©© «Издательство «Эксмо», 2020



Project editors:

Andy Jones (Titan Books); Jeff Conner [Alcon Publishing]



ALCON PUBLISHING, LLC  
ALCON TELEVISION GROUP, LLC


П Р О С Т Р А Н С Т В О

# THE EXPANSE

ИСКУССТВО И СОЗДАНИЕ СЕРИАЛА



Москва  
2020



«Все это время нашей целью было воплотить в жизнь сложный и увлекательный мир Тая и Дэниэла. Наблюдать, как это происходит, — от первых концепт-рисунков, постройки декораций, поиска великолепных актеров и вплоть до спецэффектов, — доставляло невероятную радость. Магия во всех отношениях».

Эндрю Косов, исполнительный продюсер ▾

«Успех этого сериала основывается на качественном повествовании и увлекательных, сложных персонажах. Первоисточник стал для нас опорой, и наша цель — дальше его сохранять и расширять».

Бродерик Джонсон, исполнительный продюсер ▾

# СОДЕРЖАНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ ДЭНИЭЛА АБРАХАМА И ТАЯ ФРЕНКА 6

«РОСИНАНТ»	8	«КЕНТЕРБЕРИ»	70
ДЖЕЙМС ХОЛДЕН	16	«РЫЦАРЬ»	78
НАОМИ НАГАТА	18	СТАНЦИЯ «ЦЕРЕРА»	84
ЭЙМОС БАРТОН	20	ДЖОЗЕФ МИЛЛЕР	94
АЛЕКС КАМАЛЬ	22	АСТЕРОИДЯНЕ	96
ОРГАНИЗАЦИЯ ОБЪЕДИНЕННЫХ НАЦИЙ	24	СТАНЦИЯ «ТИХО»	100
КРИСЬЕН АРАСАРАЛА	26	СТАНЦИЯ «ФЕБА»	110
САДАВИР ЭРРИНРАЙТ	30	СТАНЦИЯ «ТОТ»	111
ФЛОТ И АРМИЯ ООН	32	ГАНИМЕД	112
«АРБОГАСТ»	42	ИО	114
«АГАТА КИНГ»	44	«НАУВО» / «БЕГЕМОТ»	118
«ДОННАДЖЕР»	48	«АНУБИС»	132
ФМРК	52	ДЖУЛИ МАО	142
БОББИ ДРЕЙПЕР	58	ПРОТОМОНЕКУЛА	146
«СИРОККО»	62	КОЛЬЦО	158
«РЕЙЗОРБЭК»	66	ЗА ПРЕДЕЛАМИ КОЛЬЦА	166

БЛАГОДАРНОСТИ 176

## ЭВОЛЮЦИЯ «ПРОСТРАНСТВА»

Есть такая расхожая и убедительная байка, что писать — это работа одиночная, даже одинокая. Труд единственного и изолированного разума более-менее в вакууме. Может быть, иногда это действительно так, но нельзя поспорить, что во многих случаях — нет. Со времен своей первой инкарнации — пятнадцать лет назад — проект, который стал «Пространством», являлся тем самым вторым случаем. Случаем, который полагается на силу соавторства.

В те древние времена, когда миром правил World of Warcraft, к Таю обратился друг с просьбой помочь в разработке новой массовой многопользовательской онлайн-игры. Чувствуя, что фэнтезийные сеттинги — уже исхоженная территория, Тай представил себе игру больше в традициях научной фантастики Альфреда Бестера, Артура Кларка, Роберта Хайнлайна и Ларри Нивена. Что-то вроде Eve Online, только игрокам можно выходить с кораблей и исследовать, участвовать в приключениях на множестве небесных тел нашей Солнечной системы — Земле, Марсе, лунах Юпитера.

Горькая правда творческого бизнеса в том, что большинство задумок обречено. Когда из-за финансовых и технологических препятствий стало ясно, что заявка игры ни во что не выльется, Тай не забросил свои идеи — не потому, что видел для них какую-то другую бизнес-модель, но потому, что они ему нравились, и потому, что с ними можно было поиграться. И он нашел новых единомышленников. Многие годы он проводил сеансы настольных ролевых игр и игр по переписке, которые исследовали эту вселенную. В игре под названием «2350» экипажи кораблей выживали на огромных станциях системы, а команды детективов имели дело с преступностью и политикой в порту «Цереры». В какой-то момент одному игроку пришлось покинуть игру, и он разрешил Таю придумать для него драматичный уход. Его персонажа звали Шед Гарви, и с тех пор эта шокирующая смерть появлялась во всех перевоплощениях «Пространства».

Среди тех, кто играл с Таем, хватало писателей: Уолтер Йон Уильямс, Йен Трегиллис, Мелинда Снодграсс и (да) Джордж Р. Р. Мартин — все они путешествовали по вселенной Тая еще до прихода Дэниэла.

Ко времени своего участия в настольной игре Дэниэл уже опубликовал семь романов и с десяток рассказов — с хорошими отзывами критиков и коммерческим успехом.

Его впечатлил продуманный мир Тая, а события и сеттинг завладели воображением настолько, что всего после нескольких игр он уже засиживался допоздна и строчил Таю длинные и-мейлы о том, как придумать валюту астероидян на основе накопившихся и неоплаченных долгов перед банками Земли. И тогда соавторство обрело новую инкарнацию — когда Дэниэл предложил написать общую историю кампании в виде романа. От Тая пришли персонажи и вселенная, от Дэниэла — знания, как писать книгу.

Писался тот первый роман в основном по средам, и, хотя теперь мы уже не ограничены одним днем в неделю, в основном наш процесс оставался все тем же на протяжении всех девяти лет, когда мы вместе писали следующие восемь романов. Мы продумали примерный план всего романа, потом — подробные планы первых двух глав. Тай писал черновик одной главы, а Дэниэл — другой. Потом мы редактировали главы друг друга и соединяли в общем документе. Прошел год, и роман глава за главой перерос в «Пробуждение Левиафана».

Если не говорить о самом написании, то процесс продажи и издания романа — почти всегда работа не для одиночки. Книгу продал наш агент — Дэнни Бэрор — издательству Orbit Books. Это само по себе немало, но он подписал договор и на следующие две книги, которые станут «Войной Калибана» и «Вратами Абаддона». Затем начался процесс издания. Редакторы давали свои советы, корректоры отлавливали опечатки и грамматические ошибки. Мы читали гранки, которые нам отпечатывали в типографии. Невероятно талантливый Дэниэл Докю подарил каноничный арт, который и стал обложкой. Так что еще до того, как первый тираж попал на полки, в деле поучаствовали десятки человек.

Когда мы работали над второй книгой, «Войной Калибана», мы встретились на Ворлдконе в Рино с Тимом Холманом, нашим издателем. Мы подписали договор на три книги, но знали, что история может продолжаться намного дольше. Однако если издателя не заинтересует больше трех книг, то и мы, конечно же, изменили бы подход к третьей. Тим дал добро планировать столько, сколько нужно, чтобы рассказать историю целиком — и рассказать хорошо, так что мы отложили писательство, чтобы продумать план на всю серию, включая концовку последней книги. Тогда мы поняли, что речь идет о серии из девяти книг — с россыпью рассказов, дополняющих и оживляющих



вселенную. План был безумно амбициозный, но даже это еще не стало последней инкарнацией проекта.

Успешные книги часто покупают для экранизации, так что после номинации «Пробуждения Левиафана» на премию «Хьюго» (где мы проиграли невероятно талантливой Джо Уолтон, которую оба обожаем) мы получили несколько предложений. Обычная схема здесь — автор продает права, после чего может заниматься консультацией в процессе производства. Но, как говорит Тай, последний момент, когда большинство авторов имеют право слова в своей адаптации, — это когда они решают, брать деньги или не брать. Только редкий продюсер с духом сотрудничества поддержит участие первоначальных авторов. Когда к нам обратилась студия Sean Daniel Company, мы нашли тех самых редких людей. Марку Фергюсу и Хоуку Остби, авторам «Железного человека» и «Дитя человеческого», было интересно написать сценарий пилота, а благодаря их открытости и готовности сотрудничать мы стали частью команды.

Когда собралась эта группа, мы начали обходить производственные компании в поисках того, кто полюбит проект так же, как и мы. Встреча за встречей Марк рассказывал о нашей истории, о том, что его в ней привлекло и чем она могла бы стать. Так мы нашли Alcon Television. А Alcon Television нашли дом для нашего сериала — Syfy.

Если процесс написания романа — тихое сотрудничество автора, редактора, издателя и производственной команды, то сотрудничество при создании телесериала масштабнее на несколько порядков. Alcon нашли опытного шоураннера Нарена Шанкара — он и сам чрезвычайно креативный рассказчик, а еще один из лучших менеджеров из тех, с кем мы работали в любой индустрии. Его делом стало собрать всех нужных людей, пока мы готовили к новой инкарнации историю, начатую Таем больше десятилетия назад.

А процесс переноса прозы в визуальную среду — проблема не тривиальная. Инструментарии писателя и сценариста пересекаются, но и заметно отличаются; не всегда сразу понятно, какие техники, работавшие в одной форме, не сработают в другой. Для романиста, который впервые приходит в сценаристику, райтерс-рум — это либо школа, либо катастрофа. Благодаря стараниям и поддержке других сценаристов сериала для нас это стало школой. Так же, как мы разобрали ролевые кампании и собрали заново в виде книг, теперь мы разбирали книги и собирали в виде сценариев. Только в этот раз «мы» были не просто Тай и Дэниэл. «Мы» — это Тай, Дэниэл, Нарен, Робин, Джорджия, Джейсон, Хоук и Марк.

Но и это, конечно, еще не все. С каждой неделей, пока выстраивались финансовые и бюрократические структуры, нужные для поддержки такого монументального проекта, в процесс вовлекалось все больше людей. Начался подбор актеров, площадок, и костюмеров, и режиссеров, и концепт-художников — сотен профессионалов, без которых не запустить сериал. Отделы маркетинга и дистрибуции канала Syfy думали, как сделать «Пространство» заметнее в золотой век телевидения. И команда стала больше.

В этой книге вы увидите только долю той работы, которую команда вложила в сериал. Часто все начинается с великолепного концепт-арта от Райана Деннинга и Тима Уорнока. Арт становится проектом художников-постановщиков — Тони Янни и его команды, затем — декорациями Роба Валериоте и его строительной команды, костюмами Джоан Хансен и ее отдела, реквизитом Джима Мюррея, визуальными эффектами Берта

Калпа. Создание «Пространства» прошло долгий путь от сотрудничества двух авторов до актерского ансамбля и команды в сотни человек.

У Нарена есть поговорка, одновременно зловещая и жизненная: «Чтобы сериал выстрелил, надо, чтобы сработала тысяча вещей. Чтобы провалился — надо, чтобы не сработало три». Три сезона подряд тысяча вещей работала как надо. Во время показа третьего сезона, должно быть, что-то пошло не так с третьей. 10 мая 2018 года Крис Маккамбер, президент развлекательных телесетей NBCUniversal, сообщил печальные новости. «Пространство» отменяют.

На этом и заканчивается большинство историй. Проекты такого размера и сложности, которые пережили этот удар, можно пересчитать по пальцам. Но у нас — неожиданно — случилось вот что: команда стала больше.

Пока в Alcon, которым все еще принадлежали права, искали другого партнера вместо Syfy, в игру вступили фанаты. Над штабом Amazon пролетел самолет с баннером «Спасите “Пространство”». В космос запустили модель «Росинанта». Выходили петиции. Авторы и продюсеры перезванивались с прощаниями и надеждами поработать вместе когда-нибудь в будущем, организовали большую вечеринку с просмотром финала. Но фанаты взялись за дело с лопатами в руках и выкопали нас из могилы. И тогда нам, в закулисье, стало казаться, что у них получится. Многие из актеров и съемочной группы, кто в обычном случае уже давно искал бы новую работу, держались и ждали: вдруг «Пространство» вопреки всему спасут.

25 мая Джефф Безос посетил Международную конференцию по освоению космоса (International Space Development Conference) Национального космического общества. Он отошел от ожидаемой речи, чтобы сделать объявление: теперь Amazon — тоже часть команды. «Пространство» продлили на четвертый сезон — в этот раз на глобальном стриминговом сервисе Amazon.

Мы пишем эту книгу, пока четвертый сезон находится в постпродакшене, монтируется и готовится к выходу в этом году, а сотрудничество по-прежнему продолжается. Тай и Дэниэл работают над девятым, последним романом в серии. Нарен с райтерс-румом думают, как будут выглядеть пятый и шестой сезоны. Фанаты придумали себе название — Вопящие Огненные Ястребы (Screaming Firehawks) — и создают сообщества и группы, косплеят персонажей на конвентах, играют в собственные настольные ролевые кампании по миру «Пространства».

Книга, которую вы сейчас держите в руках, для нас что-то вроде выпускного фотоальбома. Это сборник воспоминаний и артефактов — хотя они никогда не смогут охватить полный масштаб и глубину этого совместного проекта, в котором нам повезло принять участие в последние пять лет. Или десять. Или больше. Это напоминание о тех поразительных таланте и энергии, что сотни людей вложили в «Пространство», о профессионализме, креативности и страсти, что здесь проявились и продолжают двигать проект вперед.

Мы надеемся, вам понравятся арт и мир «Пространства» так же, как и нам. Мы никогда не сможем выразить всю нашу благодарность команде, которая воплотила и продолжает воплощать эту огромную и невероятную историю.

Тай Френк и Дэниэл Абрахам

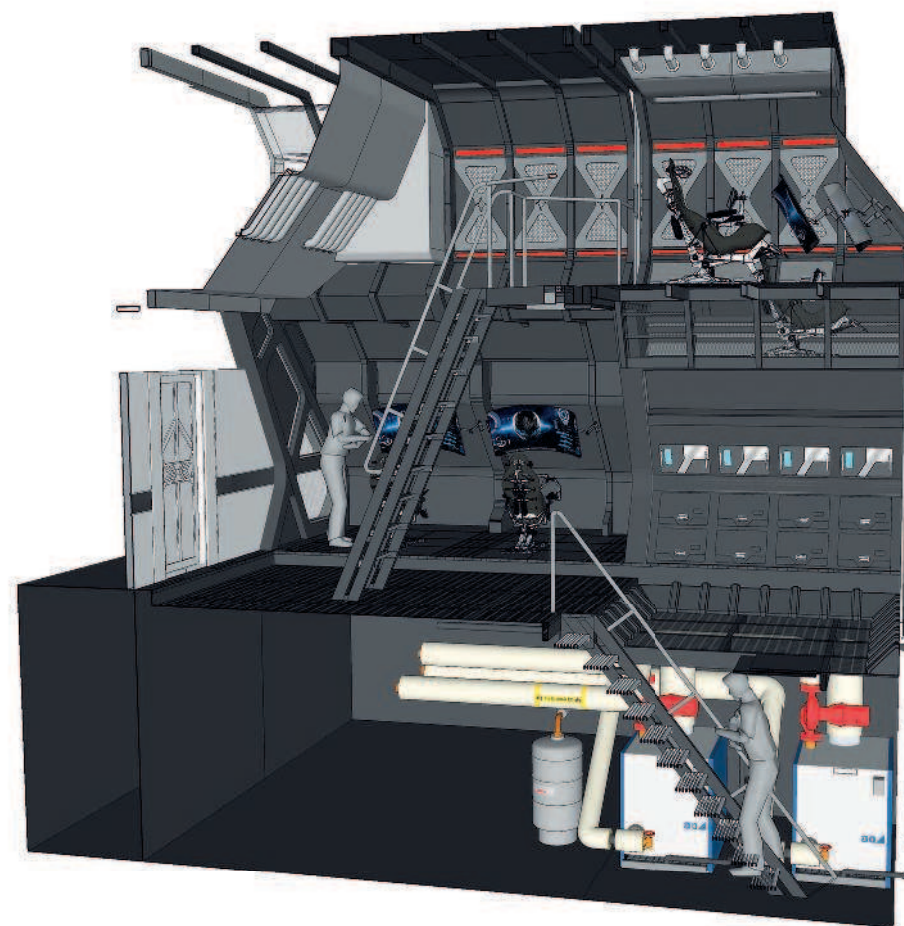
## «РОСИНАНТ»

**Шоурэннер Нарен Шанкар:** В рамках телесериала мы стремимся по мере возможного реалистично отобразить жизнь и работу в космосе. В «Пространстве» космические корабли повсюду — и это критический аспект того, как сериал выглядит. Ориентация палуб и распределение массы относительно вектора тяги — эти и многие другие факторы диктуют форму кораблей, которые часто в итоге напоминают большие и неуклюжие здания (что нам очень нравится). «Росинант» — дом нашей команды, но еще и корвет Марсианского флота — быстрый, мощный крейсер. Он должен был выглядеть круто.





ВЫШЕ И НИЖЕ: Развертка «Росинанта» в его первоначальных цветах ФМРК — когда он носил название «Тачи».



ВЫШЕ: Компьютерная модель интерьера «Роси», которая показывает его строение в виде «небоскреба».

НИЖЕ: Одно из кресел на «Роси» — с трубками для инъекции печально известного «Сока».

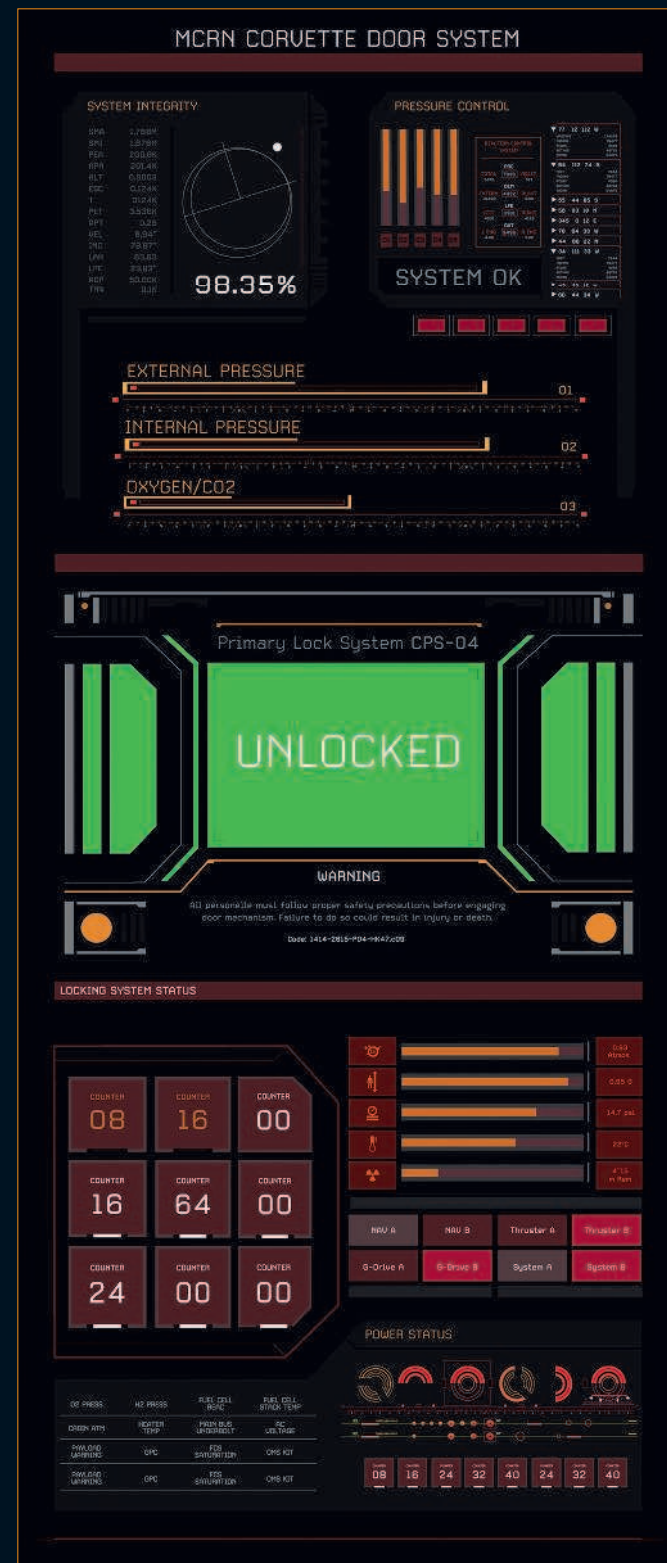
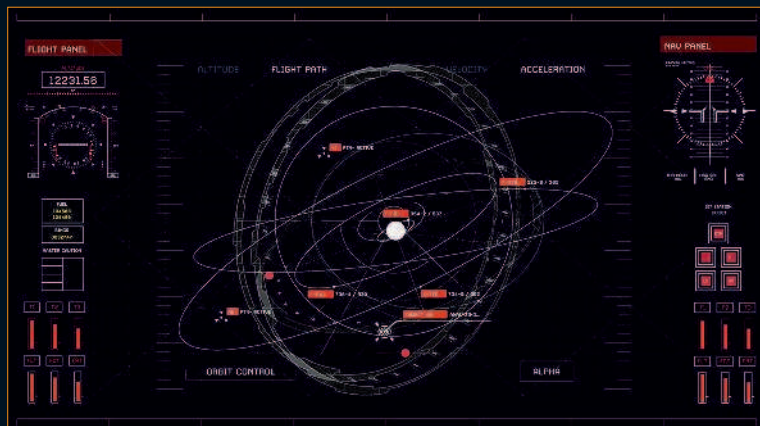
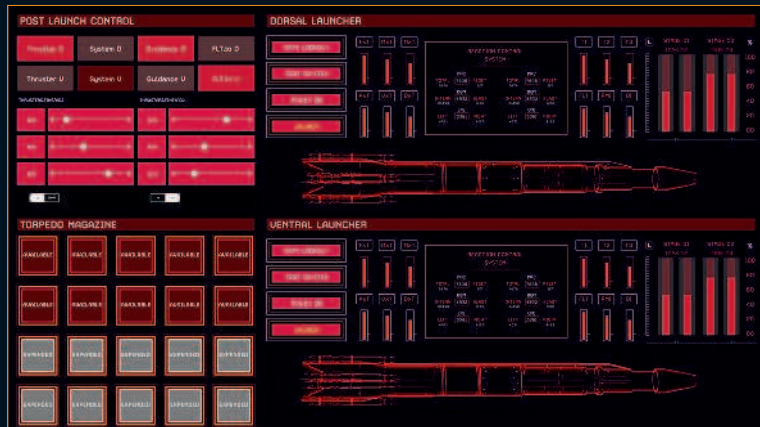
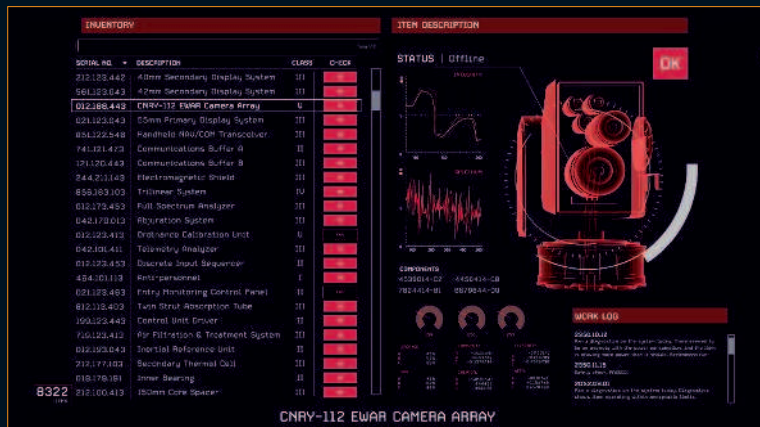
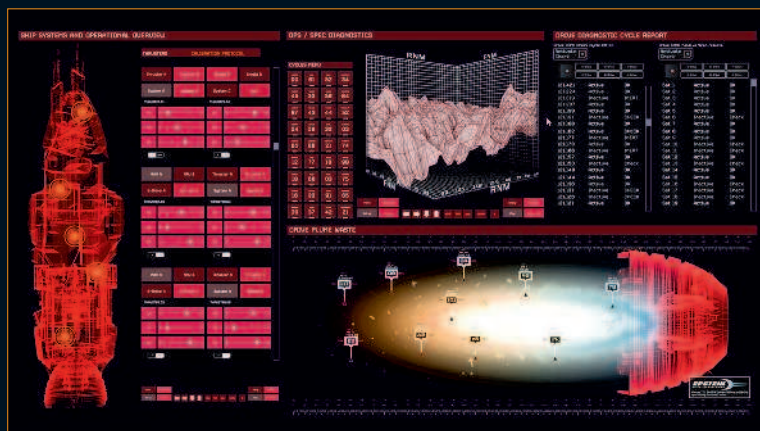






**ВЫШЕ И НИЖЕ:** Съемка в декорациях «Росинанта». Для многих сцен в нулевой гравитации — когда в корабле нет «искусственной гравитации», возникающей благодаря постоянному движению вперед, — использовались тросы.





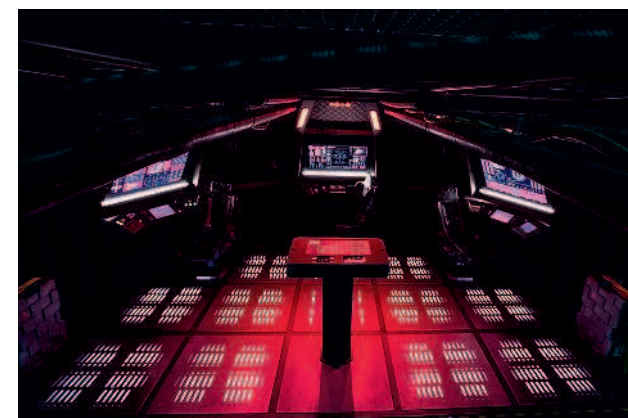
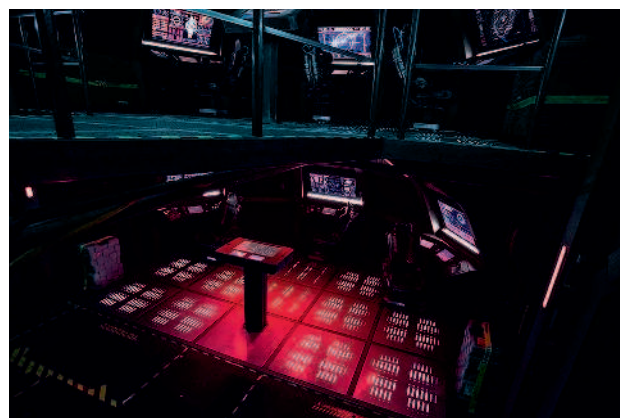
Выше: Некоторые экраны, разработанные для «Росинанта», в том числе для выброса из сопел, статуса оборудования, управления торпедами и систем дверей.

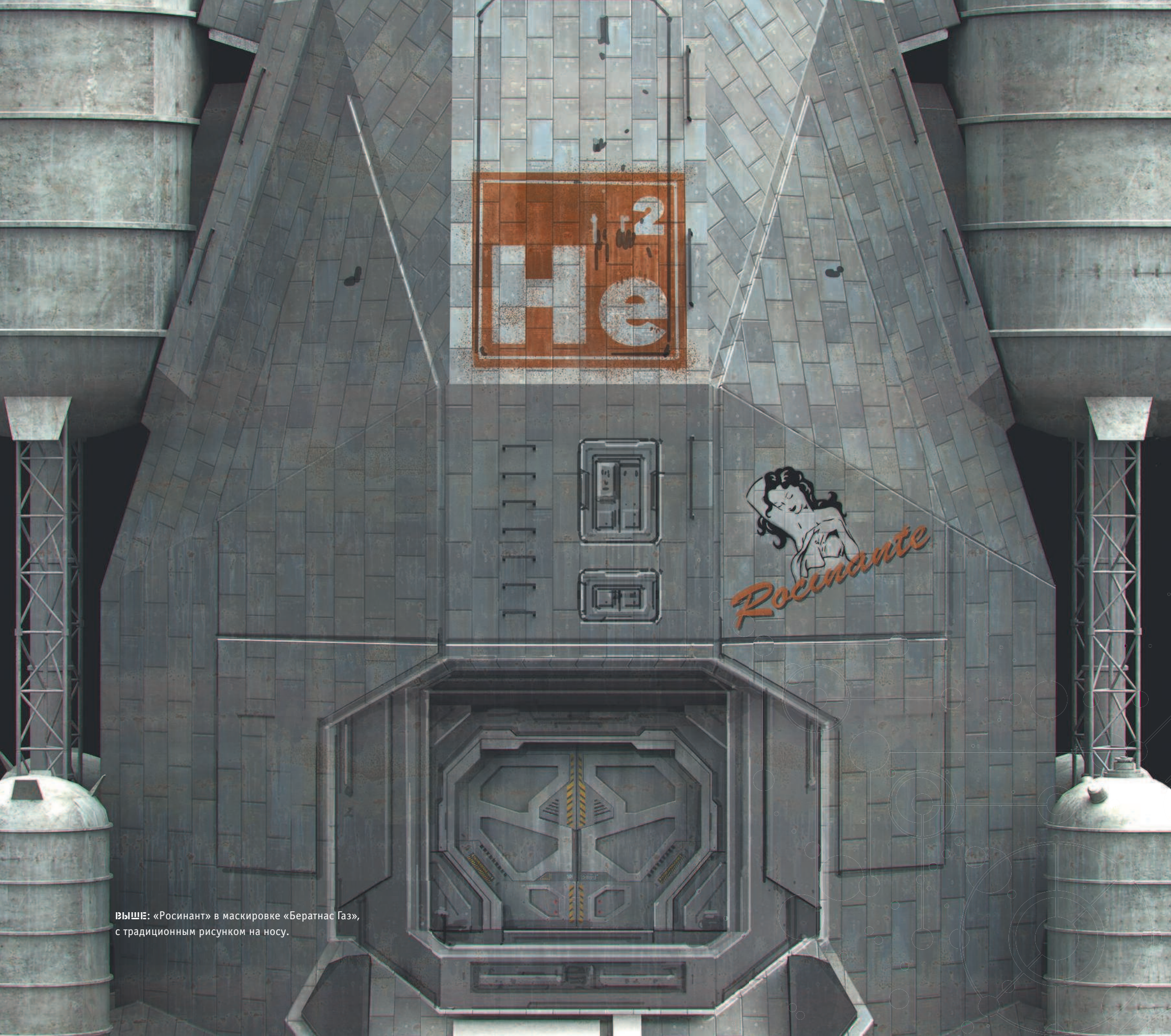


«Главным вызовом стало построить декорации, где технически возможно ставить сцены в нулевой гравитации и может оперативно работать съемочная группа, а также обеспечить множество нетрадиционных ракурсов камеры, которые часто применяются в научно-фантастических сериалах. Нам нужно было передать ощущение многоэтажной архитектуры вертикального судна. Конечно, мы не смогли бы построить декорации двадцатиметровой высоты, так что остальные палубы «Роси» — одноэтажные и стоят вокруг в том же павильоне».

Роберт Валериоте, координатор строительства 

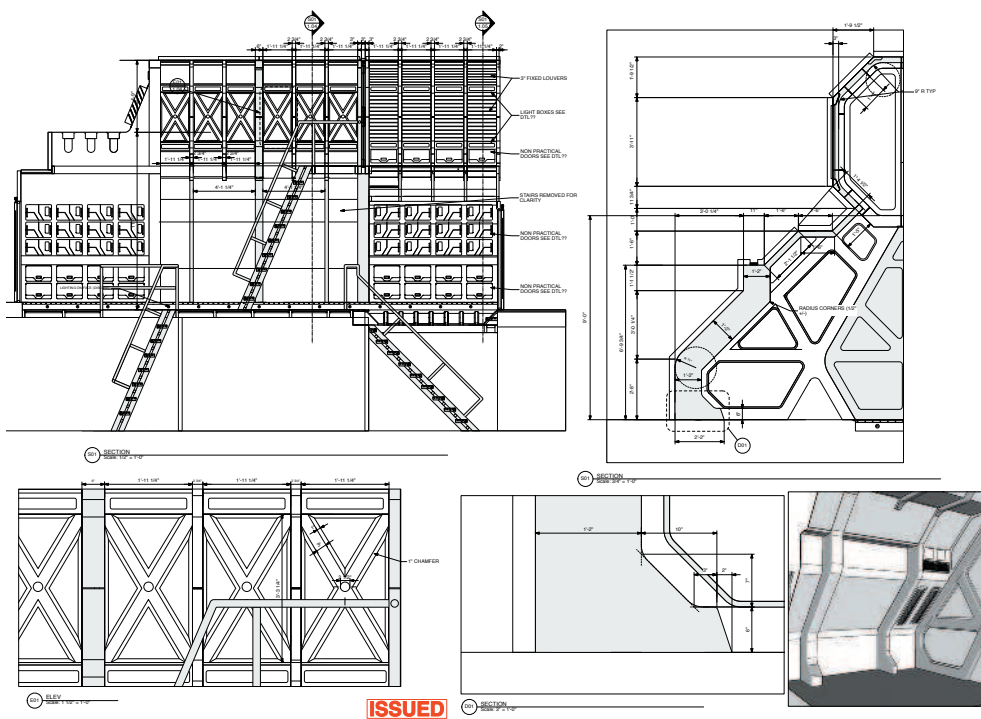
**ВЫШЕ:** Узнав, что Земля и Марс вступили в войну, Эймос (Уэс Чэтэм) стирает название и логотип «Роси», и команда готовится лететь инкогнито.  
**НИЖЕ:** Еще декорации «Росинанта».





ВЫШЕ: «Росинант» в маскировке «Бератнас Газ»,  
с традиционным рисунком на носу.





<b>THE EXPANSE</b>	
PROJECT LOCATION	2121 COMMODORE ST. SUITE 644 - 409
CLIENT	AMERICAN ANTIQUITY
DESIGNER	ANTHONY JANE
DATE	11/15/2017
LOCATION	NEW YORK
PROJECT TYPE	SET DESIGN
STATUS	CONCEPT
SCALE	1/4" = 1'-0"
DATE	11/15/2017
ISSUED	2.01

«Верхняя секция «Роси» строилась как единая высокая декорация. Мы могли снять одним кадром, как персонаж проходит через воздушный шлюз, поднимается по лестнице на рабочую палубу, оттуда по другой лестнице — на главную палубу. Центральная часть потолка может открываться, что позволяет использовать тросы, когда персонаж «летает» в нулевой гравитации».

Нарен Шанкар, шоураннер ↘

СЛЕВА: Технические чертежи интерьера «Роси».  
 ДАЛЕЕ СЛЕВА: Команда работает в порою тесных декорациях «Роси».  
 НИЖЕ: Съемка промо-фотографий с командой «Росинанта».

