О Снах и Видениях

История этой книги началась почти тридцать лет назад, когда я прочитал повесть Говарда Лавкрафта «Зов Кадафа неведомого». Кажется, это было первое прочитанное мной произведение Лавкрафта — и я был очарован.

Сейчас эта повесть чаще издаётся под названием «Сомнамбулический поиск неведомого Кадата», но я полюбил её именно как «Зов Кадафа неведомого» в переводе С.Степанова). Именно в этом варианте и посоветую прочитать… а, впрочем, неважно — прочитайте в любом.

Говорить о том, что Лавкрафт – великий писатель я не стану, если вы уже прочитали «Ловца Видений», то знаете моё мнение. Почитайте, он не только про Ктулху.

В общем — мир Снов меня покорил, очаровал и я стал его частым гостем, как и вы, надеюсь. Всё чаще и чаще мне хотелось рассказать о своих странствиях по его бесконечным просторам. Тем более, что у меня был хороший проводник — теперь вы тоже с ним знакомы, его зовут Григ.

И в две тысячи девятом году я начал рассказывать историю Грига. Вначале она называлась «Мастер снов», но меня смущал роман Желязны, который порой переводили так же. Поэтому я позаимствовал название у своего же недописанного продолжения книги «Линия Грез», и начал писать «Ловца видений».

Я понял, что тот зыбкий мир, который описывал Лавкрафт стал куда более устойчивым и твёрдым — возник Город, возникли кварталы, подвластные тем или иным Снотворцам.

Понял, что в мире Снов всё одновременно и похоже на наш мир, и иначе. И что безумно интересно об этом рассказывать.

Текст, что называется, летел. Летел рыжим лесом пущенной стрелой… пока на середине романа я вдруг не понял, что не вижу финала. Нет, можно было выжимать продолжение истории, но я понял, что сбился с пути в этом сне. Что планируемый финал не годится. И я отложил книгу. Файлик «Ловец видений» укоризненно висел на рабочем столе, я смотрел на него каждый день… и не мог вернуться к работе.

Так прошло одиннадцать лет. Всё изменило неожиданное предложение студии «Красный квадрат» сделать аудиосериал (или ранее говорил «радиоспектакль») по фрагменту какой-либо моей книги. Я стал размышлять… и мой взгляд упал на «Ловца видений». Первую треть романа я и отдал на озвучение.

Получилось, мне кажется, здорово. Я слушал вместе со всеми, и неожиданно для себя почувствовал, что застрявшие где-то во льдах Кольцита герои рвутся вперёд. Что все эти годы они терпеливо меня ждали!

Я понял, что планируемый финал — ложный. Что Снотворец Джон, при всей его силе, ничего не сможет сделать со Спиралью Снов. Что Григу — и мне вместе с ним — придётся пройти по дороге Снов дальше.

Одновременно я понял, кто же такой Григ. Честно говоря, даже растерялся, но невозможно спорить с собственным персонажем.

И я вернулся в мир Снов.

Наверное, это всё, что автор должен говорить читателю. Кто такие Снотворцы вы, надеюсь, догадались. Если нет — не расстраивайтесь, значит, это вам просто не важно.

Я в любом случае буду рад увидеть вас на дорогах Снов.

Ну а для тех читателей, кто как и я обожает читать книги с послесловия — маленький словарик используемой терминологии и чуть-чуть пояснений к миру.

**Сновидец, простец** — обычный человек, во сне попадающий в Мир Снов и не воспринимающий его реальность. Самый распространённый тип жителя Снов. Как правило занимается тем же, чем и в обычной жизни (ну или тем, чем в реальности заняться не может). Легко меняет одежду, внешний облик (чаще всего выглядит лучше, чем в реальности). После пробуждения сохраняет отрывочную память о происходившем. Погибнув или сильно испугавшись в Мире Снов — просыпается.

**Сноходец** — человек, «проснувшийся во сне», осознавший, что мир Сновидений — реален. Как правило, обладает какими-то способностями, недоступными обычному человеку (скорость перемещения, физические качества, особые навыки и умения). Крайне редко могут видоизменять своё тело, это ценный дар. Полностью осознаёт себя во сне, каждый раз, засыпая, попадает в то место, которое считает своим домом. Просыпаясь, сохраняет полную память о происходившем. Будучи убит в Городе — просыпается. Погибнув за пределами Города — может утратить способности Сноходца и стать Сновидцем (зависит в большей мере от степени уверенности Сноходца в себе). Снотворцы свободно перемещаются по Городу, хотя у них и есть излюбленные кварталы. Некоторые подчиняются Снотворцам и работают в их интересах, другие более независимы, но в любом случае обязаны соблюдать вежливость и выступать союзниками Снотворцев, в чьём Квартале находится их дом.

**Снотворец** — Сноходец, обладающий очень высоким уровнем самомнения и умерший во сне. Как правило, становится полновластным правителем того или иного Квартала, отвечающего его интересам, либо одним из соправителей. В границах данного Квартала практически всемогущ. Как правило не способен менять собственную внешность и всегда выглядит таким, как в момент своей смерти (одним из редких исключений является Михаил, способный превращаться в трёхцветного кота и белого дракона). За пределами Квартала власть Снотворца сильно ограничена, хотя в области своих интересов (война, секс и т.д.) остаётся очень могущественным. Между Снотворцами существуют союзы, есть свой табель о рангах, многолетние интриги, планы и проекты.

**Рельеф** — всё в стране Снов, что не является спящим человеком. Рельеф порождается в основном спящими простецами, неосознанно наполняющими свои сны предметами из реального мира. Снотворцы и Сноходцы тоже создают рельеф, но делают это целенаправленно и в собственных целях. Возникший в руке Сноходца фонарик или бокал вина — это рельеф. Возникшая по его воле уборщица, которая вымоет пол и уйдёт — тоже рельеф.

В узком смысле слова рельефом обычно называют ненастоящих людей, создающие толпы на улицах и способные к простым действиям и диалогам. Представьте себе заполненную людьми улицу в реальном мире — так вот, большинство из этих людей, говорящих по телефонам, глазеющих в витрины и т.д. являются для вас рельефом, способным на простейшие взаимодействия с окружающими. Рельеф не имеет разума, не считается живым, он может быть убит, подвергнут насилию и тому подобное — в мире Снов это не преступление.

Очень качественный и хорошо приснившийся рельеф может напоминать симулякр или даже разумное существо.

В широком смысле слова рельефом являются и улицы, и здания, и столбы, и чашка кофе на столе: все детали окружающего мира.

Рельеф не вечен, возникая по воле простецов он постепенно разрушатся, оплывает, утрачивает детали. Разрушающийся городской рельеф вытесняется к Окраине, заполненной домами с одинаковыми окнами, не открывающимися дверями, не светящими фонарями и прочим вырожденным рельефом. Если рельеф особо нелеп или опасен, он исторгается Городом за Окраину и становится Пустошами.

**Симулякр** — очень, очень качественный рельеф. Ну просто немыслимо качественный! Симулякры разумны, они могут быть животными, необычными существами или, даже, людьми. Люди-симулякры практически неотличимы от обычного простеца или даже сноходца. По слухам, некоторые даже могут не осознавать своей природы и считают, что они временами просыпаются в обычном мире. Симулякров могут создавать только Снотворцы, да и то, не всем это даётся легко. Единственное отличие симулякра — он существует неограниченно долгий срок и, если при создании в него были вложены какие-то ограничения, вынужден их придерживаться. Особо сильные Снотворцы могут «перенастроить» даже чужого симулякра, задав ему новую модель поведения.

**Город** — зона Страны Снов, в которой обитает основная масса спящих людей. В пределах города сны имеют свою логику (даже если это совершенно безумный сон).

**Квартал, район** — часть Города, посвящённая схожим снам. Есть кварталы войны, секса, еды, покупок… Есть более мелкие кварталы: поиска забытых вещей, коллекционирования, почёсывания спины, прыжков на батуте и т.д. Практически любое занятие имеет свой квартал. Если эти сны популярны, то квартал разрастается, растёт, в нём рано или поздно появляется хозяин — Снотворец. Некоторые кварталы, напротив, угасают. Ах, каким красивым был некогда Квартал Загорающихся Свеч! А сейчас он сжался до маленького непритязательного здания в крошечном саду…

**Пустоши** — зона вокруг Города, куда отторгаются старые сны и вырождающийся рельеф. Заполнена коллективным бессознательным, пересекающимся с коллективным бессознательным земных животных и обитателей иных миров. Некоторые Снотворцы, склонные к уединению или мизантропии, уходят в Пустоши и создают там собственные оазисы, нечто вроде квартала, оторванного от Города и живущего своей жизнью. По-моему, это скучно, верно? Но Снотворцы все большие чудаки.

**Хранители** — группа Снотворцев, контролирующих квартал Детских Снов. Страшные люди, особенно Ганс. Не обижайте детей во сне!

**Лабиринт** — квартал Города, про который я собирался рассказать, но не сложилось. Как-нибудь в другой раз. Если попадёте туда — двигайтесь налево и по зелёным стрелкам. И никогда, никогда не входите в дверь, на которой нарисован белый медведь!

**Полёт** — очень редкое умение в стране Снов. Доступно детям (но те, в основном, простецы и летают, не контролируя себя), наркоманам (наркотики зло, никогда не употребляйте их даже во сне!) и, по слухам, Снотворцу Михаилу. Но очень может быть, что он лишь распускает эти слухи, а летает какой-нибудь рельеф или симулякр. Да-да. Я почти уверен, что белый дракон не умеет летать. У него ведь даже крыльев нет!

**Время и Пространство** — в стране Снов и время, и пространство относительны. Сон может длиться дни и месяцы субъективного времени. Расстояния могут сокращаться или увеличиваться, в зависимости от желания и силы воли Сноходца или Снотворца. Поэтому Страна Снов не имеет точной хронологии и карты.

**Повелитель дорог** — появляется в книге дважды, потому что в третий раз его никто не встречает. Кто он — Снотворец, симулякр, рельеф? Или кто-то ещё? Я знаю, но вам не скажу. В Снах всегда остаются загадки.

**Апломбная такса** — крайне удачный симулякр, созданный Снотворцем Клифом для Грига. Удивительная собака, считающая себя гораздо крупнее, чем она есть. В Снах это приводит к разного рода забавным последствиям. На мой взгляд, это самый удачный из симулякров Клифа и второй по уникальности симулякр в книге. Я сильно подозреваю, что создавая апломбную таксу Клиф дал ей самомнение бегемота.

Да, ещё она короткошерстная и гипоаллергенная.

Вот, пожалуй, и всё, что вам надо знать, если вы начали читать книгу с послесловия. А если вы её уже прочитали — вы и так всё знаете.