



# СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие 008 // Пролог 012 // Пустыня 024 // Воин дороги 030 //  
Цитадель 034 // Фуриоса 048 // Рог войны 054 // Несмертный  
Джо 060 // Мегаконь 066 // Армада Цитадели 072 //  
Атака Дикобразов 076 // Экскаватор смерти 086 // Кома Оглушающий  
воин 088 // Мисс Гидди 090 // Песчаная буря 092 // После бури 100 //  
Жены 104 // Накс 112 // Пустыни 118 // Каньон и Горные  
Байкеры 120 // Бигфут 124 // Орнаменты, маски и оружие 128 //  
Ночное болото 138 // Главный Оружейник 142 // Людоед 143 //  
Встреча с Вувалини 148 // Возвращение назад 152 //  
Эпилог 172 // Послесловие 174 // Благодарности 176

# ПРЕДИСЛОВИЕ ОТ ДЖОРДЖА МИЛЛЕРА

— Как вам пришла в голову идея создания постапокалиптической пустыни?

— Ну, это произойдет в следующую среду... когда все то дерьмо, что мы видим в новостях, случится одновременно.

Катастрофическая череда экономических кризисов, падение электросетей, войны за нефть и за воду, разрушенные государства, беспорядочные ядерные стычки. Человечество само себя уничтожает, и Земля превращается в отвратительное место.

А теперь давайте отправимся на сорок лет в будущее: от больших городов не осталось камня на камне, а далекий центр континента превратился в пустыню, которой правят бродячие банды. Здесь нет ни чести, ни правосудия, только жесткая иерархия подчинения, во главе которой стоит военный диктатор и его приспешники. Они контролируют главные ресурсы: воду, топливо, снаряжение. Цитадель, Город Топлива и Свинцовая ферма. Каждый здесь пытается выжить и найти хоть какой-то смысл в этом безумном мире.

Каждая машина, мотоцикл, оружие, костюм, реквизит, каждый персонаж и его манера поведения связаны с этой объединяющей все предысторией. В этом простом, неосредневековом мире нет массового производства, только случайно найденные предметы. Машины, например.

Они, с простыми и жесткими технологиями, кажутся мне более приспособленными для выживания, чем современные, оснащенные микропроцессорами, подушками безопасности и зонами деформации. В мире Макса Рокатански мы видим технику скорее начала восьмидесятых годов — маслкары и хотроды. Кроме того, для Бойцов Полураспада эти автомобильные сокровища — их колеса, моторы и рулевые колеса — являются еще и священными артефактами. Это еще один ключ к пониманию нашего замысла.

«Даже в пустыне люди создают красивые вещи».

Неважно, какими бы тяжелыми ни были обстоятельства, рядом с нами всегда есть талантливые люди, способные к созданию мощной, утилитарной эстетики. Те импульсы, которые заставляли наших палеолитических предков рисовать картины на стенах пещер, продолжают существовать в постапокалиптических Черных пальцах (механиках), возвращающих к жизни военные агрегаты, и в Бойцах Полураспада, устрашающих самих себя с помощью ритуальных рисунков на теле.

Маска Несмертного Джо служит ему не только для очистки воздуха, она еще и выполнена так, чтобы убедить всех, что он на самом деле тот свирепый полубог, каким он себя представляет. Искусство оказывается на службе у тирана. Очевидно, что наши замыслы сильно повлияли на работу нашей прекрасной команды актеров и каскадеров.

Мы решили снимать фильм в олдскульной манере. Мы максимально старались использовать живых, реальных людей, актеров и каскадеров, в сценах погони и столкновений. Каждый персонаж, каждая сцена драки и каждый трюк были плодом нашего общего, коллективного видения.

И все эти крутые сцены были пойманы линзами камер великолепного Джонни Сила и его героической команды операторов. Затем кадры объединили с визуальными эффектами, за это следует поблагодарить Эндрю Джексона, а потом все было еще улучшено Эриком Уиппом, художником и маэстро DI. Наконец мы должны были собрать все вместе, за что следует поблагодарить нашего монтажера Маргарет Сиксел. Ей пришлось совершить подвиг, достойный Геракла: свести воедино все кусочки, превратить в единое целое музыку и видеоряд, создать одно, многонаправленное впечатление.

Мы старались создать по-настоящему кинематографическое произведение, поэтому работа шла так долго. И я очень надеюсь, что впечатление от нашего фильма будет сопровождать вас еще долго после того, как вы покинете кинотеатр.

Джордж Миллер.



