

Гном — Lurkmore

Эта статья про 3D модель; про рабочую среду Линукса см. [GNOME](#) и 1.

«Гном — неофициальный символ русскоязычного геймдев-комьюнити. Кроме того — он не что иное, как и его скрытая суть — гениальная и производящая фурор идея в странных и, возможно, необработанных, статичных формах, где форма и идея связаны друг с другом нераздельно и постоянно. »

— [gamedev.ru](#)

Происхождение

31 октября 2004 года пользователь с никнеймом **Asci** создал на [форуме тред](#) «[Зацените гнома](#)», где выложил скриншот с созданной им низкополигональной 3D-моделью. Гном отличался более чем угловатой формой и неаккуратно наложенной текстурой, но из-за какого-то случайного рывка непослушной мышки получился очень живой, выразительный (повторить впечатление не удалось даже профи!), из-за чего вызвал различную реакцию у посетителей форума — от [лютого](#), [бешеного](#) смеха до полной поддержки начинаний. Сразу же начали создаваться [фотожабы](#) с гномом, а форумный тред сильно разросся. Гном имеет интересную особенность — в сумке у него располагается невидимая невооруженным взглядом бутылочка, примечательная тем, что она построена из большого числа полигонов, нежели вся остальная модель. По легенде, бутылочка наполнена [йадом](#) — любимым напитком гнома.



Гном в 3D



Та самая бутылочка

На 2 февраля 2020 года гномий тред на форуме перевалил отметку в 530 страниц! Тема живет и поныне, даже появляется новый арт.

Сайт о гноме

Также, чтобы вдохнуть новую жизнь в гномоведство, был создан сайт о гноме Gnom.WS (закрит, [архивная копия](#)) с фотогалереей, состоящей чуть более, чем полностью из всех выживших [фотожаб](#) количеством свыше двухсот. И даже с возможностью добавлять никому не нужные факты о сабже.

Прочие факты

- Первой официальной публикацией считается статья «День Гнома» в журнале «[Страна Игр](#)», № 17 2005 (стр. 98). Автор статьи — Илья Ченцов.

День Гнома

Журнал «Страна Игр», № 17 2005, страница 98.

День Гнома

В наш век молниеносных средств коммуникации со сверхсветовой скоростью распространяется все больше не знание, а глупость. Двести раз повторенная ерунда порождает культ. Вот скажите, достала ли вас синюшная лягушка по прозвищу Crazy Frog? И не говорите. Ни в телевизоре, ни в Интернете не продохнуть. Игру собрались про нее делать (хорошо хоть, не фильм от Уве Болла). Но не наше это все, не наше! На полях отечественного геймдева давно уже вырос чудо фрукт, ответ всем сиясытым гробокопательницам и писясытым амфибиям.

Вот что говорит о нем словарь терминов: «Неофициальный символ русскоязычного геймдев-комьюнити. Кроме того, он нечто иное, как и его скрытая суть, гениальная и производящая фурор идея в странных и, возможно, необработанных, статичных формах, где форма и идея связаны друг с другом нераздельно и постоянно» (<http://www.gamedev.ru/terms/GNOME>). Низкополигональная трехмерная модель с цельнолитой бородой, раскинутыми в стороны руками и взглядом программиста, пытающегося вручную открутить бесконечный цикл, появилась на форуме [gamedev.ru](#) 31 октября 2004 года. На приведенной схеме было видно, что в сумку бородатого голема наглухо вмурована бутылочка с красной жидкостью. Следом была изображена загадочная нора с башенками в серо-коричневых тонах — место, где он живет.



Статья в «[Стране Игр](#)»

«Защенте гнома», — кратко гласил заголовок темы. Гном немедленно стал объектом дружеских издевательств, после чего удивительно быстро оторвался от своего создателя и превратился в достояние сообщества разработчиков. Постепенно проявились некоторые детали героического образа. Гном, без сомнения, женат, не исключено и наличие детишек. Напиток в бутылочке был идентифицирован как легендарный йад (не путать с ядом!) Йад этот гном пьет сам, а также предлагает всем авторам. Соответственно, образ Гнома стал символическим, приобретя тройное значение: героя некоей абстрактной игры, порождения не менее абстрактного криворукого российского игродела, и строгого критика. Появилась и особая награда Gnome Award трех степеней за заслуги перед отечественным геймдевом (упомянем единственную игру-лауреата хотя бы ради ее названия: «Мега РПГ Вам Пирсинг»).

Стиль, в котором выполнена модель гнома сравнивают с иконописным. И действительно, в простом образе нашего героя есть что-то истое, каноническое. Несмотря на кажущуюся неуклюжесть. Гном — персонаж, безусловно, положительный, заряжающий своей энергией всех соприкасающихся с ним. Креативный заряд любителей йада поражает — тема, посвященная ему в форуме, растянулась почти на 100 страниц, следы Гнома были выявлены в творениях да Винчи и Ван Гога, о Гноме снимают мультфильмы {правда, пока короткометражные} и создают игры. В последнее время в компании Гнома были замечены такие известные деятели отечественной игровой индустрии, как Андрей «KranK» Кузьмин и Александр «Green» Федоров.

В чем же секрет популярности этого топорного, на первый взгляд, создания? Да в том, что его внешность — это наглядное воплощение души российского игроразработчика. И количество полигонов — намек на лишения, связанные с тяжелым материальным положением. Т-образную позу можно толковать по-разному. Это и парафраз распятия — «Тяжелы страдания наши, скажите спасибо, что мы вообще работаем в таких условиях», и жест рыбака — «Во-от такую игру забабахаем!» и пожатие плечами после релиза — «Ну, мы хотели как лучше...» Как таких ругать, если у них уже и так для себя припасен йад? Впрочем, гном пьет йад, и не умирает — такая «отрава» в российской культуре также известна и любима, в том числе и девелоперами. Широко открытые глаза с маленькими зрачками — символ злой иронии, преследующей многих начинающих разработчиков: как часто иные авторы, клонируя игру, не могут понять, в чем ее соль, и повторяют незначачие элементы, оставляя в стороне ключевые! Неряшливые борода и прическа символизируют кажущийся сумбур в мыслях программистов и гейм-дизайнеров, чьи речи непонятны непосвященным. Но как монолитна по своей сути борода Гнома, так и «растрепанные» мысли креативщиков геймдева в конечном итоге приводят к появлению завершенного продукта.

Желание Гномов-разработчиков самовыразиться приводит к появлению, например, таких проектов, как сериал «Храбрые гномы», последнюю серию которого взяла под свое крыло сама компания «Нивал». В других продуктах гномская сущность запрятана немного глубже — так, в «Койотах» Гном скрывается под личиной владельца автобуса Кайла. Автобус, это, разумеется «место, где он живет», а о своем пристрастии к йаду Кайл кричит на каждом шагу: — «Да я, за бутылку!» В MetalHeart Гнома явно символизирует мужичок с лейкой, сбивающий к черту весь баланс игры своим умением многократно атаковать противника, не тратя очков хода. Вне сомнения, в аптечке этого героя находится нескончаемый запас волшебного йада, которым он медленно, но верно угощает всех своих противников. Найти остальных гномов в русских играх вы сможете и сами (кстати, пишите, интересно, что вы там накопаете).

Зарубежные разработчики тоже пытаются нащупать квинтэссенцию своего ремесла, но пока им удалось лишь выделить четыре элемента, присутствие хотя бы одного из которых является залогом успешности игры. Вот они: ниндзя, пираты, роботы и зомби. Конкурс, объявленный сайтом gamedev.net. предлагает всем желающим создать игру, сочетающую в себе хотя бы два из этих элементов, хотя венцом творения будет, без сомнения, проект, содержащие все четыре сакральные сущности). Интересно, что прием работ на конкурс заканчивается 31 октября 2005 года. В России эта дата неофициально объявлена днем Гнома.

Илья Ченцов

- В журнале «Игромания» за январь 2009 в рубрике «горячая линия» опубликована заметка «Жуткий Гном».

Жуткий Гном

Жуткий гном

Регулярно натыкаюсь (в статьях про разработку игр и просто на форумах) на упоминания о каком-то гноме. Недавно разместил у себя в блоге свою первую модель дракона, и почти все прокомментировали ее всего одним словом — «гном». Что это за гном такой? — Всеволод Рожнов (Самара)

Гном — это такой же интернет-мем и притча во языцах, как «медведь» или «йа криведко». Только распространен он не так широко — лишь среди моделлеров. Этим термином обычно называют плохо сделанную модель, даже не плохую, а чудовищную.

История началась на форуме сайта Gamedev.ru 31 октября 2004 года. Один из участников под ником **Asci** создал тему со звучным заголовком «Зацените гнома». Внутри был размещен скриншот абсолютно чудовищной модели дварфа, полигональной сетки и какого-то сумасшедшего архитектурного сооружения, отдаленно напоминающего замок, про которое было сказано, что «гном в нем живет». Ко всему этому великолепию шла приписка: «Не сильно много говорите слово «отстой», а то обидно будет».

Дальше ситуация развивалась по стандартной психологической схеме — если хочешь заставить кого-то что-то сделать, просто скажи ему этого не делать. Тут же посыпались комментарии: люди шутили, издевались, советовали, вопрошали, делились опытом, показывали свои модели гномов. Через некоторое время подтянулись фотожаберы, и в «гномьей» теме начался пародийный период. Потом обсуждение выродилось в односложные комментарии в духе «Гы-гы, гном!» и «Аффтар, рисуй исчо!». Поначалу автор участвовал в обсуждении, пояснял, что он не моделлер, а геймдизайнер, поэтому гном получился таким «специфическим». Но потом волна комментариев захлестнула ветку, и вести конструктивный диалог в ней стало уже невозможно.

Собственно, тема жива и по сей день (www.gamedev.ru/artforum?id=5592): раз в два-три дня там появляются новые комментарии.



Модель кошмарная, но согласитесь, определенный шарм в ней есть. Чего только стоит яростно взъерзавшая борода и пронзительный взгляд зеленых глаз.

- В журнале «Игромания» за январь 2011 в рубрике «события» опубликована заметка «Гном NOM NOM NOM».

Гном NOM NOM NOM

События | 2001-10

Гном NOM NOM NOM

31 октября 2004 года появился Гном — или Гнум, как его позже прозвали. В этот знаменательный день человек с ником **Asci** создал на форуме gamedev.ru тему с заголовком «Зацените Гнома». Внутри оказалась жуткого качества трехмерная модель дварфа, а заодно и места, «где он живет». Автор просил не ругать его слишком сильно, а то «обидно будет». Наверное, он и сам не предполагал, что прославится на весь рунет.

Модель гнома, конечно, получилась ужасной с технической точки зрения, но что-то в ней было такое душевное, родное и близкое, знакомое всем жителям нашей страны. Автор, не боясь этого слова, в низкополигональной модельке отразил всю суть России вообще и российской игровой индустрии в частности. И от этого далается как-то не по себе.

Гном потом появился в бесчисленных фотожабах, нескольких играх, стал неофициальным символом сайта gamedev.ru, а тема с его обсуждением до сих пор (спустя шесть лет!) жива и обрастает новыми комментариями. Присоединиться можно здесь: www.gamedev.ru/artforum?id=5592.

- В 2012 чуть ли не единственная российская гейм-дев контора Unigine использовала Гнома в качестве символа для [организованной тусовки](#) в лесу.

Был замечен в отечественной околотрэшовой игре «Сталин против Марсиан», красующимся на постаменте (по идее предназначавшемуся для [грибов](#)), в центре города в одной из начальных карт.

Также присутствует в годном российском шутере Intrusion 2 в виде статуи на последнем уровне перед финальным боссом. За нахождение Гнома дают ачивку «Реликт» в Steam.

Забугорный собрат

Мало кто знает, но на далеком-далеком Западе тоже есть свой «гном». Зовется он «Медведь Колина» (*Colin's Bear*) и является главным героем пятнадцатисекундного ролика, созданного 29 ноября 2007 года *Колином Сандерсом*, студентом третьего курса Университета Онтарио в Канаде, изучавшим разработку игр. Пройдя курс компьютерной анимации, Колин остался им крайне недоволен и создал в расстроенных чувствах ролик, в котором коряво анимированный медведь совершает конвульсивные движения под музыку из игры *Mother 3*. Завершается ролик фразой «Thanks for nothing» (*Спасибо за ничто*), которой наш раздосадованный студент подводит итог *все*му, чему его учили в течение целого семестра.

Позже у медведя появились фанаты и последователи, которые стали лепить ролики с участием прочих персонажей и выкладывать их на ТыГрубру.

Гноморея

Появление изображения гнома в дискуссии — намек на угловатость, кривизну, плохую техническую проработанность обсуждаемого предмета.

Также на gamedev.ru организована шуточная премия *Gnome Award* (наподобие Игнобелевской премии), которую давали за самые бредовые работы.



Gnome Award, высшая степень «жжшш сцуко»

Gnome Award, степень «зачот»

Gnome Award, степень «КГ/АМ»

ГНОМОНДА

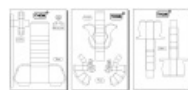
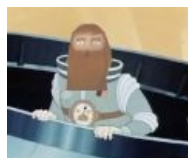


Gnome Wars

Витрувианский гном

Гном-мать зовёт!

Гном в «Южном парке»



GnomeCraft

Гном-сфинкс

Гном Зелёный

Модельки (специально для анимуфагов)

[Colin's Bear Animation](#)

Оригинал
[BEAROLL](#)

Десятиминутная версия
[colin's giraffe, a tribute](#)

Жираф

[Re: Colin's Bear Animation. Chris' Dino animation.](#)

Динозавр

https://www.youtube.com/v=UzMdPAkD_ls

Енот

[Colins Pedo Bear](#)

И Педобир туда же...

[Colin's Chicken Animation](#)

Курица

<https://www.youtube.com/v=rZxk0CDiu0Q>

Солид Снейк

[Colin's Duke - The tribute](#)

Дюк Ньюкем

12/20/1996

Гарфилд

[Mother 3 - Wess Dance](#)

Сцена из Mother 3, в которой звучала эта музыкальная тема



Косплей

Место, где он живёт

Гномобиль

Квартира гнома



Гуляющий гном

Gnommowind

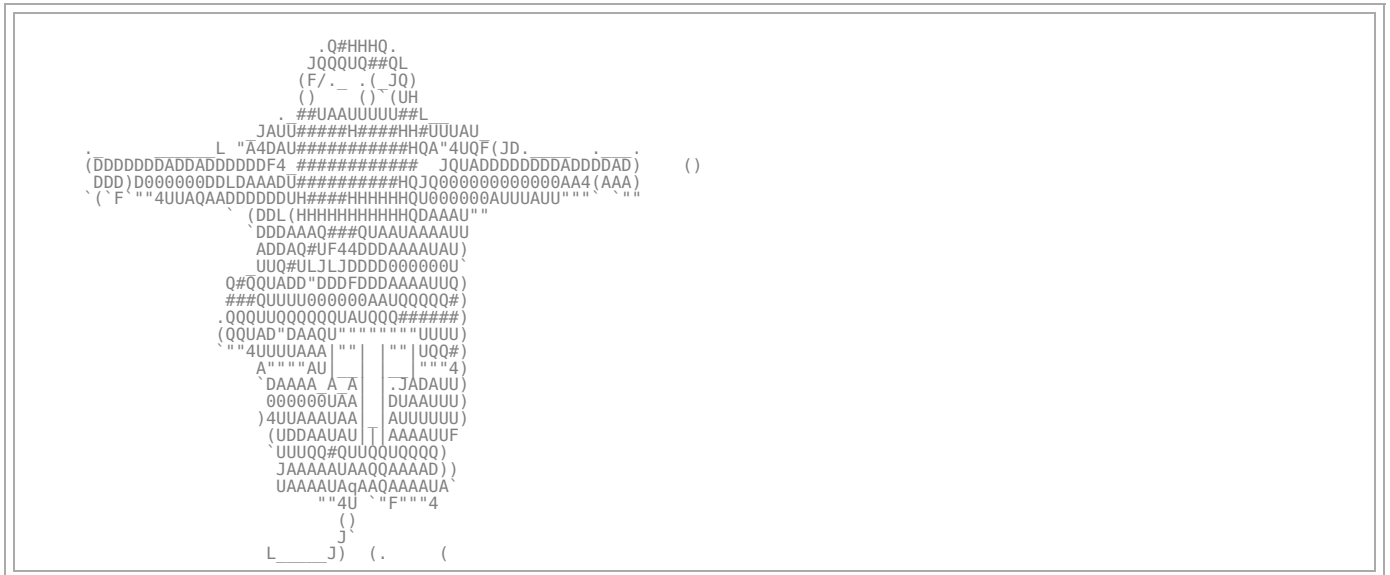
Кокаинум

Гном Фримен (он же Иван)



Трибунт гному

Имеется даже **ASCII-Гном**:



См. также

- Шар Свиборга
- Гульмэн
- Лиса и баран
- Minecraft
- Dwarf Fortress

Ссылки

- Сайт о гноме.
- Тред форума gamedev.ru про гнома.
- Гном в разделе «термины» на Gamedev.ru.
- Тема о игре про гнома.
- Гном исполняет песню «Валенки» — пример креатива.
- 3D модель артефакта.
- Игра про гнома.
- Трейлер к сиквелу игры про Гнома.



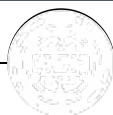
Игры

[1C](#) [3dfx](#) [A challenger appears](#) [Action 52](#) [Aion](#) [Alignment](#) [All your base are belong to us](#)
[Angry Birds](#) [Angry Video Game Nerd](#) [Another World](#) [Arcanum](#) [Assassin's Creed](#) [Baldur's Gate](#)
[Barrens chat](#) [BASKA](#) [Battletoads](#) [Beat 'em up](#) [BioWare](#) [Bitches and whores](#) [Blizzard](#) [Blood](#)
[Brick Game](#) [Bridget](#) [Carmageddon](#) [Chris-chan](#) [Civilization](#) [Combats.ru](#) [Command & Conquer](#)
[Company of Heroes 2](#) [Contra](#) [Copyright](#) [Corovaneer Online](#) [Counter-Strike](#) [Crimsonland](#) [Crysis](#)
[Daggerfall](#) [Dance Dance Revolution](#) [Dangerous Dave](#) [Dark Souls](#) [Dead Space](#) [Demonophobia](#)
[Denuvo](#) [Deus Ex](#) [Diablo](#) [Did he drop any good loot?](#) [Digger](#) [Disciples](#)
[Doki Doki Literature Club!](#) [Doom](#) [DOOM: Repercussions of Evil](#) [Dopefish](#) [DotA](#) [Dreamcast](#)
[Duke Nukem 3D](#) [Dune 2](#) [Dungeon Keeper](#) [Dungeons and Dragons](#) [Dwarf Fortress](#) [Earthworm Jim](#)
[Elasto Mania](#) [Elite](#) [EVE Online](#) [Everquest 2](#) [F-19](#) [Falcon Punch](#) [Fallout](#) [Fate/stay night](#)
[Five Nights at Freddy's](#) [Flashback](#) [FPS](#) [GAME OVER](#) [Game.exe](#) [GameDev.ru](#) [GamerSuper](#)
[Garry's Mod](#) [Giant Enemy Crab](#) [GoHa.Ru](#) [Gothic](#) [Granado Espada](#) [Grand Theft Auto](#)
[Guilty Gear](#) [Guitar Hero](#) [Half-Life](#) [Half-life.ru](#) [Heroes of Might and Magic](#) [Hit-and-run](#) [Hitman](#)
[HL Boom](#) [Homeworld](#) [I.M. Meen](#) [Ice-Pick Lodge](#) [IDDQD](#) [Immolate Improved!](#)
[It's dangerous to go alone! Take this.](#) [Itpedia](#) [Jagged Alliance](#) [Kantai Collection](#) [Katawa Shoujo](#)
[Kerbal Space Program](#) [Killer Instinct](#)



Фэнтези

[Adventure Time](#) [Alignment](#) [Arcanum](#) [Avatar: The Last Airbender](#) [Baldur's Gate](#) [Daggerfall](#)
[Dark Souls](#) [Diablo](#) [Disciples](#) [DotA](#) [Dungeon Keeper](#) [Gothic](#) [Heroes of Might and Magic](#)
[King's Bounty](#) [Kyrandia](#) [Lineage II](#) [Master of Magic](#) [Might and Magic](#) [Oblivion](#)
[One does not simply X into Mordor](#) [Planescape: Torment](#) [Ragnarok Online](#) [RPG](#) [Skyrim](#) [Slayers](#)
[Warcraft](#) [World of Warcraft](#) [Аллоды](#) [Аллоды Онлайн](#) [Андед](#) [Борьба Бобра с Ослом](#)
[Бронелифчик](#) [Рей Брэдбери](#) [Вагнер](#) [Вампиры](#) [Вархаммер](#) [Волшебник Изумрудного города](#)
[Гарри Поттер](#) [Гном](#) [Лавкрафт](#) [Грибные Эльфы](#) [Дети против волшебников](#) [Дракон](#) [Зомби](#)
[Конан](#) [Конные арбалетчики](#) [Корованы](#) [Магия](#) [Морровинд](#) [Оборотни](#) [Орки](#) [Пейсатель](#)
[Ник Перумов](#) [Песнь Льда и Пламени](#) [Попаданцы](#) [Путеводитель по коридорам Ада](#)
[Роберт Говард](#) [Рыцарь Сапковский](#) [Стругацкие](#) [Тёмная башня](#) [Терри Пратчетт](#)
[Толкинисты](#) [Троль](#) [Убить дракона голыми руками](#) [Фаербол](#) [Фанфик](#) [Фэнтези](#)
[Чарли и шоколадная фабрика](#) [Штаны Арагорна](#) [Эльф](#) [Эльф 80-го уровня](#)
 Это очень сильное колдунство



Магия

[13](#) [2012 год](#) [25-й кадр](#) [42](#) [666](#) [Ache666](#) [Akinator](#) [ASMR](#) [Backmasking](#) [Charmed](#)
[Deathwisher](#) [DVAR](#) [It's Magic](#) [Leyla 22](#) [Libastral](#) [Nord'N'Commander](#) [Peacedoorball](#)
[Science freaks](#) [Sherak](#) [Slenderman](#) [Sound drugs](#) [SupLisEr](#) [Алекс Лотов](#) [Аллоды Онлайн](#)
[Амвросий фон Сиверс](#) [Андрей Кочергин](#) [Андрей Скляров](#) [Аненербе](#) [Анхуманы](#)
[Арийская Ведьма](#) [Артефакты Петербурга](#) [Астралопитек](#) [Астрология](#) [Атлантида](#) [Ахиневич](#)
[Аштар Шеран](#) [Белликум](#) [Бермудский треугольник](#) [Бессмертие](#) [Битва экстрасенсов](#)
[В рот мне ноги](#) [Валарат](#) [Вампиры](#) [Ванга](#) [Варракс](#) [Великий Магистр](#) [Вестник ЗОЖ](#)
[Владимир Авдеев](#) [Волшебный кролик](#) [Вуду](#) [Гаряев](#) [Гипноз](#) [Павел Глоба](#) [Гном](#) [Лавкрафт](#)

Гомеопатия Гороскоп Джеймс Рэнди Джек-прыгун Долбославие Дракон
Древний Египет/Клюква Египетские пирамиды Зона 51 Зороастризм Илья Маслов
Инвольтация к эгрегору Инопланетяне Информационное поле Вселенной Каждый
Каменное литьё Карлос Кастанеда Кашпировский Клиническая смерть Крада Велес
Кыштымский карлик Лавей Левашов Магия Массоны Машина времени Мессинг
Молодильное яблоко Монолит Моптюк Мулдашев Навосвет Научный креационизм
Нахема Невидимость Неуместный артефакт Нибааль Никола Тесла НЛО Нострадамус
Нью-эйдж Одержимость Олег Т. Орден Хранителей Смерти Осознанные сновидения