

Текстовая версия подкаста Подкаст на колёсах. Выпуск 68: «Кредо убийцы»

<http://kg-portal.ru//comments/62597-podkast-na-kolesah-kredo-ubijcy//>

Михаил Судаков: Здравствуйте, товарищи. Мы посмотрели фильм «Кредо убийцы» – экранизацию видеоигры Assassin's Creed, если кто не в курсе. Ох...

Евгений Кузьмин: В принципе, как я уже сказал, «Фар Край» как, по-моему, единственная и, соответственно, лучшая экранизация игр от Ubisoft получил достойного побратима. Я считаю, что Assassin's Creed встанет в один ряд с «Фар Краем» херра Болла по проработке сюжета, по постановке. Конечно, Assassin's Creed дороже гораздо...

Юрий Лушинский: Актёры лучше.

ЕК: ...актёры вроде как лучше, да (но там они особо не проявляют себя, особенно Марион Котийяр).

ЮЛ: В конце же она так сыграла...

МС: Бля. Не напоминай мне Марион Котийяр, это просто был... Там потрясающе она играла, потрясающий дубляж у неё, охуительный просто. А никто не заметил, что она реально называла главного героя то Кэлом, то Калом?

ЮЛ: Кал...

МС: Она постоянно... Она несколько раз его называла Калом, несколько раз Кэлом.

ЕК: Да.

МС: Явно ей сказали: «Сука, не называй его Калом. Это плохое слово в русском языке». Она такая: «Хорошее!»

ЕК: Да, забыла.

МС: Она просто забывает...

ЮЛ: «Тогда Стулом».

МС: Серьёзно. И людям, которые отвечают за дубляж, похуй. «Ой, ладно. Нормально! Нормально!»

ЮЛ: «Кал, Кэл...»

ЕК: Да, дубляж – это вообще отдельная тема.

МС: Вообще говнище страшное.

ЕК: Что касается фильма... Что тут можно сказать? Во-первых, заебал орёл. Орла очень много.

ЮЛ: Это же дух фильма, он летает...

ЕК: Да нет! Это какой-то бред..

МС: Евгений, это главный герой. Смирись с этим.

ЕК: Это как комар в «Предстоянии» (или кто там был?).

МС: Он летает и смотрит на всё, как на говно, понимаешь.

ЕК: В Лондоне даже орёл летает.

ЮЛ: А что такого плохого?

ЕК: Один и тот же причём, скорее всего.

ЮЛ: Да, СГ одно.

МС: Далеко летает.

ЮЛ: Орёл! Орёл Сэм.

МС: Не-не, это братство орлов.

ЕК: Да. Разве что. На самом деле, меня прежде всего разочаровал даже не сюжет, а картинка. Это просто ужасно. Фильм сколько? По-моему, больше сотни стоит.

МС: 125.

ЕК: Это просто отвратительный светофильтр, отвратительная цветокоррекция, весь фильм дико тёмный.

МС: Коричневый преимущественно.

ЮЛ: Кал же.

ЕК: Да. В Испании в эти исторические эпохи, в которых вроде как, типа... Это даже... Ладно, сейчас про исторические эпохи скажу тоже. Просто там суперкоричневая, значит, Испания. Они показывают панорамные виды, но, видимо, не хватило у них, не знаю, денег или желания это отрисовывать нормально: панорамы там и так далее – всё в тумане постоянно, всё...

ЮЛ: Это же воспоминания, Евгений.

ЕК: Да!

ЮЛ: Метафоры просто не понимаешь.

ЕК: Хорошо, хорошо. И на этом коричневом постоянно везде пробивается яркий белый свет – это, видимо, такая режиссёрская задумка офигенная. Нет! Она просто бликует, ничего из-за этого не видно; если кинотеатр при этом не идеальный (мы сейчас ходили не в идеальный кинотеатр), то просто ужасная картинка. Экшен... Просто что происходит на этом тёмном фоне,

какие-то движения – не различить ничего практически. Только финальный экшен в офисе более-менее понравился.

МС: Совсем тут не согласен. По-моему, с экшеном как раз было всё более-менее нормально...

ЮЛ: Не считая монтажа, конечно.

МС: Слушай, да ладно, про монтаж, согласишься, пугали, что это вообще пиздец, что это как долбаный «Джейсон Борн» или даже как, господи, «Превосходство Борна». То есть совсем всё плохо: камера трясётся, яростный монтаж. Не, здесь даже были относительно длинные дубли. То есть нормально, он ничем не выделяется. Мне, например, сильно понравилась сцена, когда они с этой съёбывали, с казни. Я там всё прекрасно видел, всё чудесно, всё красиво.

ЕК: Не, сцена с казнью была посветлее, но тоже...

МС: С казнью, скажем так (извини, влезу)... Я не большой фанат игры, я её не сильно знаю, но что я видел, я даже играл в первую часть немножко – она светлая, она красивая, достаточно яркая, да, там есть светофильтр, но, блядь, не такой.

ЮЛ: Только у них у всех балахоны белые.

МС: Да, ко всему прочему. А здесь коричневые!

ЕК: Игры как раз таки дико красивые в том смысле, что во всех играх, даже в старой, самой первой, там, правильно, они светлые, там показан огромный город, там всё можно различить и там картинка приятная. Здесь я не знаю, зачем это сделано. Здесь просто неприятно смотреть на...

МС: Очевидно, дешевизну местами скрыли. Они, в принципе, удачно это скрывали, если б, может, нам сделали полную картинку, ты бы сидел и поблёвывал от того, какая там местами...

ЕК: Блин, ну 120 миллионов!

МС: Евгений, сейчас 120...

ЮЛ: Сейчас 120 миллионов – это...

ЕК: «Варкрафт» столько же стоил, по-моему.

МС: По-моему, дороже.

ЕК: Дороже? Не знаю.

МС: Мне кажется, что в районе двухсот, я могу ошибаться, честно говоря.

ЮЛ: По-моему, 140 с чем-то стоил.

МС: Или 150, да.

ЕК: Ну не большая...

МС: «Варкрафт» яростно компьютерный, очевидно.

ЕК: Блин, «Варкрафт» приятнее смотреть!

МС: Согласен, я спорить даже не буду.

ЮЛ: Я думаю, Джереми Айронс и Майкл Фассбендер дорого стоили, скорее всего.

МС: Да.

ЮЛ: Starpower так называемый. Давайте поговорим про сюжет, про организацию тамплиеров, которая...

МС: Про что?

ЮЛ: Про сюжет.

МС: Про что?

(смеются)

ЕК: Про сюжет я не знаю...

ЮЛ: Да, про организацию тамплиеров, которая взяла на свою голову вырастила целое поколение новых ассасинов.

ЕК: Не, по сюжету вообще...

ЮЛ: Серьёзно. Там их не было. Они такие: «Ну давайте... Мы как-то слишком легко живём. У нас слишком хорошее общество. Мы рак победили... Нам нужно теперь насилие, которого нет».

ЕК: Ой! Про это насилие. Во-первых, раз уж это экранизация игры, где действительно неплохая сюжетная составляющая была, особенно в ранних частях...

ЮЛ: Там была вспышка Солнца.

ЕК: Да. Ладно, решили дословно не брать сюжет из игры. Окей, я не против, пожалуйста, не обязательно копировать один в один. Но, блин, зачем... Если ты пытаешься сделать похожее что-то, но полный бред при этом... Они хотели победить насилие в людях...

ЮЛ: Нет, это, собственно, Марион Котийяр хотела победить...

МС: Это только она хотела, это она: «Тук-тук!» – «Сиди, сама открою».

ЮЛ: ...а они хотели просто покорить человечество.

МС: Да.

ЮЛ: «Of course».

МС: Уничтожить всех ассасинов...

ЮЛ: Которых не было.

(смеются)

ЕК: Хорошо. Вопрос Марион Котийяр: как можно хотеть победить насилие в людях, если насилие в людях — это просто неотъемлемая часть характера? Такая же, как все остальные.

МС: Евгений сейчас начал философскими вопросами задаваться, которые каждый, блядь, псевдоинтеллектуальный пытается поднять. Каждый второй, скажем так.

ЕК: Да это не все...

МС: «А можно ли победить насилие, не убив человеческую натуру?»

ЮЛ: Нет, а как они могли излечить его от насилия, если они пускали его в прошлое, где он, собственно, практиковал одно сплошное насилие? Разве что только с помощью Яблока, в котором была ДНК антинасилия.

МС: Не-не, совершенно очевидно, что она именно это хотела. Она хотела получить Яблоко, с помощью этого излечить в мире насилие.

ЕК: Это супербредовая просто мотивация!

ЮЛ: Да, серьезно.

ЕК: Нет, у тамплиеров тоже: «Мы хотим поработить весь мир» — но помимо того, что это банально, тоже к этому, конечно, есть вопросы...

ЮЛ: Опять же, у тебя есть деньги — ты уже, считай, можешь приобрести весь мир... Влияние, что ещё нужно?

МС: Слушайте, их такими прям злобными-злобными-злобными показывают, они такие: «Мы с помощью потребительства уже подчинили людей. Нам этого мало! Хе-хе-хе. Сейчас мы ещё Яблоко Адама...» Господи...

ЮЛ: «Теперь людям не нужна свобода, им хватает только уровня жизни». Что там ещё? Особенно хорошо, когда в конце собрались все тамплиеры и их там, не знаю, не взорвали. Там просто одного зарезали. Не знаю. Там никто не хочет друг друга убивать, уничтожать. У них куча ассасинов, которые уже не нужны, но зачем-то они ходят, едят, что-то делают... Непонятно. Вот этот папаша, который остался в живых, — Брендан Глисон...

МС: Которому дали нож...

ЮЛ: Он с ним стоял всё это время, да.

(смеются)

ЮЛ: «Может, заберём у жирного мужика нож?» — «А... Что он с ним сделает?»

МС: «Он слишком жирный».

ЕК: Не, что вообще происходит с персонажами, я просто не понимал. Неадекватные диалоги, усугублённые идиотским дубляжом, странные поступки, какая-то непоследовательность... Исторически, опять же... Понятно, когда уже отзывы пошли... Но изначально все ожидали, что там будет процентов 20 фильма — современность...

ЮЛ: Нет, наоборот, все говорили, что историческая часть будет гораздо меньше.

ЕК: Тем не менее, здесь всю историчность свели до тупых флэшбеков.

ЮЛ: Нет. Когда им нужен экшен, они включают историю. Понимаешь, в этом смысл историзма — там один сплошной экшен.

ЕК: Да, при этом сюжета в исторической части вообще нет. Ни персонажей, ничего. Из-за того, что баба умерла эта...

МС: Не, ну есть там два персонажа. Там сюжет-то очень простой.

ЮЛ: Они шароёбятся за Яблоком.

МС: «У султана есть Яблоко...»

ЮЛ: Султан — дебил, который...

МС: «...соответственно, захватываем сына, и султан нам Яблоко отдаст». Всё, блядь. Весь сюжет, вот он. А потом Яблоко отдали Колумбу, правильно я понимаю?

ЕК: Да.

МС: Ну охуеть теперь.

ЮЛ: Да, тоже в традициях игры, когда исторические личности...

МС: Конечно, да. И он поэтому, видимо, с этим Яблоком на радостях — что он пытался? Индию открыть, да? А съебал в Америку. Молодец.

ЮЛ: Не, зарыл бы где-нибудь там. Нет, он как бы... Причём священники, опять же, не знаю...

МС: Утопил бы!

ЮЛ: Да, где-нибудь прыгнул... Нормально, хорошо. Нет, он вернулся, его останки с ним вернулись, и в какой-то церкви... Учítывая, что тамплиеры — это тоже религиозная организация, как они?

МС: Представьте себе картину: Колумб говорит своим приближённым: «Похороните меня с этой хуйнёй, с Яблоком». Все такие: «Что это за Яблоко?» Как про это могли не знать?

ЕК: Или он что, проглотил его перед этим?

МС: Скорее всего. Или засунул куда-нибудь.

ЮЛ: Я тоже ждал, что он скажет: «Я его съем!»

МС: Собственно, от этого и помер.

ЕК: Да-да, очень сомнительно всё.

ЮЛ: Просто спяну решил закусить Яблоком Эдема, такой: «Это ж яблоко... Кхе-хе».

МС: Там тяжёлый металл, ну, вы понимаете, всё сложно.

ЮЛ: Опять же, что оно делает? Джереми Айронс его вскрыл..

МС: Я так и не понял.

ЮЛ: ...из него, опять же, пошёл какой-то непонятный дым..

МС: Зелёный свет.

ЕК: По игре, когда его вскрываешь, оно начинает работать и можно уже всякое волшебство творить с помощью него.

МС: Какое, самое интересное?

ЮЛ: На Каллуме Линче это не сработало, насилия в нём меньше не стало: он его зарезал после включённого Яблока.

ЕК: Я думаю, что он его ещё не до конца активировал, он просто показал, что оно светится – значит, работает.

(Юрий смеётся)

МС: Он недостаточно пафосно с ним походил, если бы он походил чуть-чуть пафоснее, может быть, всё и сработало бы. А он как-то – э... Без эмоций всё это делал.

(гаснет свет в машине)

ЮЛ: Что случилось со светом? Каллум Линч пришёл. Фак!

ЕК: Я думаю, что...

ЮЛ: Перегорела?

МС: Аккумулятор, что ли, у тебя сел?

ЕК: Да не, не аккумулятор сел, я думаю, что просто машина...

(свет загорается)

ЮЛ: А, вот. Спасибо большое.

МС: Всё нормально. Отлично.

ЮЛ: Машина подумала: «Хватит. Этот подкаст длится очень долго».

МС: Нужно было, действительно, в этот момент накинуть капюшоны..

(Юрий и Михаил накидывают капюшоны)

МС: ...и такие: «О-о-о!»

ЮЛ: Мы можем, да.

МС: Да-да-да.

ЮЛ: Теперь каждый человек после фильма Assassin's Creed будет пафосно надевать капюшон.

МС: И будет выглядеть полным уебаном.

(смеются)

ЮЛ: «Сними капюшон, дебил! Ты что, Assassin's Creed не смотрел?»

МС: Он такой: (атакует скрытыми клинками) «Чик-чик-чик».

(смеются)

МС: Как там дрался Фасбендер? Вот так руками постоянно: (атакует ладонями) хоть-хоть-хоть!

ЮЛ: Это должно было быть.

МС: Конечно-конечно.

ЮЛ: «А я могу нож взять в руку?» – «Не-не-не, лезвие должно отсюда вот вылезать».

МС: «Именно здесь, изнутри». То есть они с внутренней стороны, получается?

ЕК: Я не знаю.

ЮЛ: С внутренней, с внутренней.

МС: Не, если не с внутренней, тогда нет смысла палец отрубить вообще никакого.

ЮЛ: Ха! Представляешь, такая сцена посвящения: «Ребят, а мы можем лезвие сверху вот так, и никому палец отрубить не надо?»



МС: «Смотрите. Это квест-то не сильно сложный. Всё равно мы цепляем здоровую, блядь, перчатку на руку. Почему не здесь-то? Почему? Я не хочу палец отрубать!» О боже.

ЮЛ: «Так надо!» Бамс! «Можно ж наверх! Можно ж наверх!»

МС: «Это традиции, сынок. Традиции нужно блюсти. Не нужно над ними задумываться».

ЮЛ: «Не зря деды пальцы отрезали», да.

МС: Да, конечно. А... Суммируя...

ЮЛ: Суммируя: говно какое-то, блин.

МС: Очень слабый, никакущий сюжет, экшен местами хороший...

ЕК: ...но мало его.

ЮЛ: Причём он практический: очевидно, что там настоящие паркурщики бегали, постановка боёв хорошая. Только вот эти прыжки из прошлого в настоящее, когда показывают, как Фассбендер это делает в «Анимусе», — это, блин, было...

МС: Особенно, извините, охрененно было, когда в конце дрались (это уже даже не из «Анимуса» были прыжки) уже в настоящем в комплексе и постоянно, блядь, шло переключение на вертолёт, показывали, как он сейчас съебёт. Зачем?

ЮЛ: Он всё равно съебал.

МС: Какой в этом смысл? Мы и так знаем, что вертолёт сейчас улетит, на хера вы каждые десять секунд переключаетесь на него? Зачем? Это было сложно. Не, то, что переключались на настоящее, мне, в принципе, нравилось. Они не так часто это делали, и было неплохо.

ЮЛ: Самое смешное, что ни у кого из охранников нет оружия, они ничего бы сделать не смогли.

МС: Не, по-моему, у кого-то было.

ЮЛ: У кого-то был арбалет, но огнестрела ни у кого не было. Никто не использовал здесь огнестрельное оружие.

ЕК: Только китайка перехватила автомат. И чего?

МС: Вот как бы и ничего.

ЕК: Один автомат на весь комплекс.

ЮЛ: По-моему, это был арбалет, не автомат.

МС: Да? Хуй знает. Какой-то он очень футуристический.

ЮЛ: Ну и что? Опять же, прыгай, не прыгай с двумя ножами, пришёл человек с автоматом – тр-р! – всё, проблема решена.

МС: Всех положил, да.

ЮЛ: Не знаю, вживили бы им какой-нибудь чип с бомбой в голову, если они начинают выпендриваться, он сразу... Эх...

ЕК: Нет, это бессмысленно. Там вопросов столько к этому... Я думаю, что всё это на отъебись писалось. И вот эти все разговоры про то, что Ubisoft всё контролировало и так далее... Похуй, видимо, контролировало, потому что это... Херня, которая не будет...Опять же, заканчивается понятно... Стоят они, кстати, на крыше дома у реки. Дом у реки – это место, где базируется МИ-6.

МС: А, понятно.

ЮЛ: Они же на этом здании стояли в конце.

ЮЛ: Выходит Бонд – бам! Бам! «Что за пидоры на крыше у нас?»

ЕК: Да. Продолжение следовать не будет явно...

ЮЛ: Конечно, нет.

ЕК: ...с такими сборами, с такой критикой.

МС: Не, да ладно, слушайте, ещё раз повторяю, в Штатах он собрал больше, чем «Варкрафт», и соберёт больше, чем «Варкрафт».

ЮЛ: Ненамного.

МС: Неважно, больше. А «Варкрафт» стоил дороже. Всё зависит от того, как он в других странах выступит. В Китае он ещё не выступал, надо посмотреть...

ЮЛ: У нас-то он явно соберёт, потому что людям...

МС: Соберёт. Не, я б не зарекался, что не будет сборов. Единственное, я продолжение сюжетной линии на хер вообще не хочу видеть в принципе.

ЮЛ: Это противостояние Марион Котийяр против...

МС: Особенно, когда он прибегает в конце, она такая: «Я сейчас могу закричать». Он такой: «Ты понимаешь, что это нужно сделать?». Она такая: «Да, понимаю». Он убивает отца, она такая: «Вот пидор! Отца убил, а я-то думала, он хороший, а он, оказывается, плохой! Всё, я ему покажу, этому Калу, ой, Кэлу, ой, Калу, ой, Кэлу!»

ЮЛ: «Стулу».

МС: «Стулу, – да. – Я ему покажу, где это самое!» Слушайте, нет, есть такая надежда: есть факт, что Ubisoft делает первые части так себе, во вторых всё сильно улучшает. Assassin's Creed второй был заметно,

насколько я понимаю, лучше первого, Watch Dogs 2, говорят, тоже заметно лучше первой, и т. д., и т. п. По отзывам, по критике и так далее.

ЕК: Ну да.

МС: Может быть, сиквел внезапно станет прям замечательным. Остаётся надеяться только на это. Вот. А так... Увы.

ЕК: Да.

МС: Выключай свет, Евгений.

(Евгений выключает свет после того, как Михаил и Юрий надели капюшоны)

МС: Евгений, ты должен был это сделать раньше, чтоб это не выглядело совсем по-убански. Сейчас это выглядело очень плохо.

ЮЛ: Не хуже, чем Assassin's Creed.

Расшифровка: Антон Чеснаков