

Текстовая версия подкаста Лазер-шоу «Три дебила». Выпуск 244: Вселенная «Чужих»

<http://kg-portal.ru//comments/66931-lazershou-tri-debila-videooversija-vypusk-244-vselennaja-chuzhih//>

Михаил Судаков: Здравствуйте, товарищи. В эфире «Лазер-шоу „Три дебила“». У нас ежемесячный спецвыпуск традиционный. И в этот раз за наш спецвыпуск, за его тему должны поблагодарить кого, Евгений?

Евгений Кузьмин: Алмаза Гилагова. Я каждый раз переживаю, что не так ударение ставлю, если что, поправьте. Собственно, обычно там дают тезисы, и я сижу придумываю план рассуждения. Тут, опять же, Алмаз всё сделал за нас: он написал план.

Юрий Лушинский: Что ж он не обсудил сам-то?

МС: Да.

ЕК: Сэкономил мне некоторое время. Собственно, речь идёт о «Чужих» в принципе.

ЮЛ: О франчайзе.

ЕК: О вселенной, о франчайзе в некоторых его проявлениях. Я думаю, что не буду план зачитывать, мы просто пойдём по порядку, который нам задали.

ЮЛ: Да-да-да.

ЕК: Кстати, он более чем логичен, я, честно говоря, примерно так же бы сделал.

00:01:02 Почему «Чужой» и «Чужие» получились такими разными

ЕК: Итак, первая, оригинальная диалогия «Чужих». Режиссура Ридли первого, режиссура Кэмерона второго, и как получились такие разные фильмы в одной вселенной. Как получились, Юра?

ЮЛ: Ха-ха-ха, ничего себе. Ну... Ридли Скотт целенаправленно снимал космический ужастик. Он хотел перенести к тому времени всех уже, по-моему, заколебавший жанр слэшера в космос, и у него это хорошо получилось. Потому что он использовал известного чувака – Гигера.

МС: Гигера, да. Любитель инопланетных херов.

ЮЛ: Да, именно так. Совершенно сумасшедший чувак, да. Весь его арт воссоздали – крошечные чудовища и всё такое прочее. Все смотрят, и всем нехорошо, потому что видят все эти сексуальные отсылки, фильм пугает (особенно мужчин) именно актом рэйпа, то есть изнасилования.

МС: В рот!

ЮЛ: В рот, да.

МС: Ничего приятного.

ЮЛ: Да. Евгений задумался.

МС: Евгений, если тебя когда-то насильовали, то ты знаешь, что ничего приятного в этом нет.

ЮЛ: Хотя последствия не такие ужасные, как в фильме. А с Кэмероном-то вообще всё было очень просто: когда его позвали Fox, у него уже была идея научно-фантастического фильма, который назывался Mother («Мать»)... то есть понятно, что это тема... мамки. Тема мамки очень...

МС: Как всегда.

ЮЛ: ...видна в сиквеле — то, что Рипли стала матерью, она теряет дочку в начале фильма и потом находит себе новую дочку в конце фильма. И то, что получилась матка так называемая.

МС: Мамка.

ЮЛ: Мамка, мамка Чужих получилась. И вот... он уже писал сценарий, когда ему предложили снять продолжение «Чужого», и, как я понимаю, он представил наработки...

МС: Разумно.

ЕК: Мне вообще кажется, что это, наверное, один из лучших примеров во всём кинематографе коммерческом, где первый фильм не очень дорогой даже по тем меркам... создал и представил достаточно интересную концепцию... довольно ограниченную. То есть просто есть космос, некий абстрактный корабль... ладно, с некоторыми деталями, и есть монстр, которого все боятся. По сути, это концепция... да, там были какие-то заделы на будущее — те же Жюкеи, космический корабль создателей. Как Кэмерону удалось просто... конечно, в своём направлении получилось расширить всю эту историю до такой уже... прямо с инфраструктурой военных, с кучей Чужих, захваченной планетой...

ЮЛ: Не, например... во-первых, концепция первого фильма... это примерно то же самое...

ЕК: ...как с «Терминатором».

ЮЛ: Не, я хотел сказать, что... «Звёздные войны» раньше же появились, да? Самый первый — «Новая надежда» 1977 года.

ЕК: «Чужой» — 1979-й.

ЮЛ: До этого, именно до Лукаса всё будущее всегда было блестящим, оно было таким новым, оно было...

ЕК: Как в «Стартреке», да.

ЮЛ: Оно было таким...

ЕК: ...коммунистическим.

ЮЛ: Не-не, оно было... нереально чистым.

ЕК: Да-да.

ЮЛ: А Лукас представил концепцию грязного космоса. То есть всё выглядит старым.

ЕК: Ну, «Звёздные войны» же как фэнтези, то есть, грубо говоря, есть эльфы, есть орки – там же то же самое.

ЮЛ: Нет, я имею в виду, что это было уже такое «старое» будущее. И это ещё больше представлено у Ридли Скотта. Космонавты у него выглядят, как он их называл, водителями грузовиков. То есть были Космические Жокеи, а это были космические дальнобойщики.

ЕК: Всё в таком бытовом смысле.

ЮЛ: Очень простые люди, которые встали, говорят: «Ой, нам надо про бонус к зарплате поговорить, всё такое прочее».

ЕК: «Солярку слить».

ЮЛ: Да-да-да, именно так. Вот он представил такую концепцию очень простых... *relatable*, то есть понятных людей. Их мотивации очень просты в этом плане, чего они хотят от жизни... Это их делает очень близкими к зрителю.

ЕК: Да, это не хуета вроде «Стартрека», где...

ЮЛ: Не избранные, не исследователи, а просто ежедневные люди, которые просто...

ЕК: И мне безумно нравится, как в «Чужом» (продолжаю, что я сказал) отразилось на бытовых интерьерах космического корабля, на интерфейсах. Пусть даже с допотопной графикой. Там, знаешь, всё такое... именно всё рабочее. То есть в «Стартреке» – я ни хуя не верю, что так в космических кораблях.

МС: «Выстрелить из фазеров!»

ЕК: Там всё как в пятизвёздочном отеле выглядит. Здесь... такое всё функциональное, то есть видно, что здесь...

ЮЛ: Не рассчитано на комфорт.

ЕК: ...люди работают. Что у них здесь тяжёлая, сложная работа и местами достаточно опасная.

ЮЛ: Как завод практически.

ЕК: Да, космические корабли выглядят как сталелитейный завод, в принципе. И Кэмерон эту тему продолжил: там планета вся эта бичовая во второй части.

ЮЛ: (смеётся) Ну она не бичовая, это просто колония, Евгений, где...

ЕК: Да, там, блядь, работают, добывают какую-нибудь руду.

ЮЛ: Да, конечно, разумеется.

ЕК: Там шахтёры живут. А как должно быть у шахтёров? Там не должно быть с кнопками красивыми и плавным интерфейсом.

МС: Евгений, я тебе скажу страшное: шахтёры всё-таки обычно живут в обычных домах, в обычных самых. Но если подразумевается, что это именно колония, такие бараки, то да, согласен.

ЮЛ: Ну да. Поэтому большие проблемы в «Прометее» и... немножко забегая вперёд, «Завете», потому что там не ежедневные люди представлены. Вот например...

ЕК: В «Завете» как раз таки довольно простые люди.

ЮЛ: Давай по плану будем. Что мы только что осветили?

ЕК: Ну да.

ЮЛ: Почему такими разными фильмы получились?

ЕК: Не, ну получились – здорово. Просто режиссёры акцентировали внимание на разном.

ЮЛ: Опять скажем: у Кэмерона очень хорошие комментарии за кадром в «Чужих», режиссёрские комментарии. Очевидно, что он делал параллельные линии с войной во Вьетнаме. Это было показано: как выглядели, как вели себя колониальные морпехи, откуда он нарисовал все эти образы. И ему очень хотелось показать злые корпорации. То есть если этого... это присутствует в первом фильме – корпорации, которые: «Хуй с живыми людьми, главное – привезите эту хуйню космическую».

МС: Да. Здесь, в общем-то, то же самое.

ЮЛ: Здесь это больше показано. То есть просто тот же самый Бёрк приговорил всю колонию, когда он послал первых двух товарищей изучать космический корабль.

МС: Да.

ЕК: Если бы «Валериана» снимал Кэмерон, то у него военные бы победили.

ЮЛ: Да, скорее всего.

ЕК: У Кэмерона именно в «Чужих», наверное, проявилась его безумная просто любовь к военной эстетике — ко всем этим десантникам, пехотинцам, как они выглядят в принципе.

ЮЛ: Не, во-первых, я бы сказал, что он видит в этом красоту, но у него нет эрекции Майкла Бэя, который: «О боже мой!»

ЕК: На фоне американского флага с пролетающим вертолётom в слоу-мо и падающими капелькам пота.

ЮЛ: Да. И вертолёт такой: «Там, по-моему, Майкл Бэй кончил на нас и забрызгал всю кабину».

МС: «Мы падаем, мы падаем!»

ЕК: У него именно уважение, что вот, люди выполняют сложную, опасную работу и делают это, принося себя в жертву. Это прослеживается и в «Бездне», и в «Аватаре», в принципе, у него.

ЮЛ: Я думаю, что Кэмерона не то что восхищает, а вот это вот чувство... комрадства, которое есть у военных, что это вот такой коллектив, который доверяет друг другу жизнь.

МС: Тогда почему, интересно, он в «Аватаре» в пацифизм ударился? Заметно причём.

ЕК: Интересно, кстати, хороший вопрос.

ЮЛ: Не, ну почему? Главный герой у него всё равно остался военным.

МС: Но по факту-то он предаёт.

ЕК: Он предал нашу расу, по сути.

МС: Да. Пидр.

(смеются)

ЕК: Вот.

МС: Что-то случилось с Кэмероном.

ЕК: Нет, ну он же воевал не против людей, а против злой корпорации. Там же не было военных, там были наёмные...

ЕК: Кстати, да.

МС: Опять, опять корпорации.

ЮЛ: Опять злые корпорации. То есть с этой темы он не слезает. Он не против людей, он против... Microsoft, Apple.

МС: Видимо да.

00:09:07 Что не так с третьей и четвёртой частями

ЕК: Вот. А что не так с третьей и четвёртой частями?

МС: Евгений, ты говоришь, ты посмотрел половину четвёртой, да?

ЕК: Я, честно говоря, сегодня на работе начал смотреть. Четвёртую я честно не смотрел никогда в жизни. Точнее, я смотрел её очень-очень давно, чуть ли не в детстве, ни хуя не помню. В сознательном возрасте пересматривал всех «Чужих», кроме «Чужого против Хищника».. я посмотрел сегодня половину. В принципе, мне, кстати, было интересно, досмотрю даже. Я не увидел там ничего особенного, то есть она мне показалась каким-то повторением на миг первого плюс третьего.

МС: Меня по большей части бомбило от концовки самой.

ЕК: А. Я не знаю.

ЮЛ: Не, в чём проблема, что они не похожи ни на первый, ни на второй?

ЕК: Подожди, третья ж похожа, в принципе.

ЮЛ: Что лучше вот этого было...

ЕК: Подожди, фабула третьей: ограниченное пространство...

МС: Похож на первый, ты имеешь в виду, да?

ЕК: Да, первый. ...один монстр, все от него бегает.

МС: А третья просто дико скучная. Мы знаем, да, что она снималась в страшном аду...

ЮЛ: Там проблем было... чтобы рассказать про все проблемы «Чужого 3», нужно отдельный подкаст делать. Там всё...

ЕК: Есть хорошие статьи про это, можете погуглить, если интересно.

ЮЛ: Слишком много было людей, снимающих кино. И это был не Дэвид Финчер. Дэвид Финчер в последнюю очередь снимал это кино. Это кино снимали экзекютивы, это кино снимала Сигурни Уивер, которая была со своими адскими претензиями, что она хотела умереть, заняться сексом с Чужим...

МС: Я когда про это читал, я такой: «Блядь!..»

ЮЛ: ...и ни разу не выстрелить из автомата, потому что она пацифистка, и всё такое прочее.

ЕК: Уивер, да?

МС: Да.

ЮЛ: У неё...

МС: Там был страшный... вот почитай вот это, это адок просто.

ЮЛ: У неё ужасные претензии были к производству. И Фох не могла взять... не могла принять концепцию, что они могут снять «Чужого» без Рипли. Они думали, что никто не пойдёт на это. Первоначально же они хотели снимать фильм про... Бишоп и Хикса, Рипли вообще была...

МС: И про Ньют.

ЮЛ: Нет, Ньют, по-моему, они отправили на Землю, Рипли впала в кому, что-то в этом роде. Нельзя было что-то с ними сделать, можно было только сделать экшен с Бишопом и с Хиксом.

МС: Блин, было бы оуенно. Серьёзно.

ЮЛ: Как-то вот так вот. Но они сделали... очень странное кино, которое получилось.

ЕК: Действительно... Я пересматривал, наверное, лет восемь назад третью часть. Конечно, он очень скучный. То есть мне, опять же... мне совершенно не понравилась стилистика даже на уровне художественной постановки.

МС: В третьем?

ЕК: Да, в третьем мне не понравилось разглядывать. В первом (хорошо заметили у нас) даже компы на перфокартах – это реально оуенно.

МС: Конечно, это хуйня полная, но...

ЕК: Да. И как это в Alien: Isolation (чуть позже обсудим) обыграли, но... там, блядь, какой-то просто тёмный завод, ни хуя не видно, и просто они бегают.

ЮЛ: Тюрьма.

МС: Даже нет основного, на мой взгляд, что было и в первом, и особенно во втором, – нет нормального взаимодействия между персонажами. Это большой минус, даже в четвёртом это есть.

ЕК: В четвёртом есть Рон Перлман, да.

МС: Да, вот эта вот команда, которая приехала...

ЮЛ: «Светлячок» прилетает туда.

МС: Да, прилетают: «Здрасьте, привет».

ЮЛ: Кроссовер «Светлячка» с «Чужими».

МС: Да-да, это было здорово. А в третьем этого нет.

ЕК: В третьем все персонажи неприятные были.

МС: Алмаз привёл известный пример из второго, который постоянно все цитируют: «Васкес, тебя когда-нибудь принимали за мужика?» – «Нет, а тебя?»

ЮЛ: Извините, вторая часть так сочтётся цитатами, она вся.. «Неплохо для человека...»

МС: «Game over, man! Game over!»

ЮЛ: Я уже сколько раз говорил, у меня эта сцена из «Чужих», где Бишоп управляет, где бросает глаз... это до такой степени.. не знаю, чем она меня цепляет, она просто гениально снята. Он просто по-своему летит дальше. И вот такая вот... он совершенно спокоен перед тем, что происходит, такое самообладание у персонажа.

МС: Я где-то, когда были ещё 90-е какие-то и у меня был компьютер, нашёл кучу файлов из фильмов. Просто маленькие записи WAV. И там много чего было, несколько из «Чужих», в частности это: «Game over, man! Game over!» и вот это: «Now what the fuck are we supposed to do?» Это истерично.

ЮЛ: Да-да-да, это было... Билл Пэкстон – это же просто его кино.

ЕК: Недавно я смотрел «честный трейлер» про «Чужих», там, конечно, метко подметили: какого хуя его персонаж-нытик делал среди спецназовцев.

МС: Он ныл, но при этом он делал.

ЮЛ: Во-первых, не спецназ – это морпехи.

ЕК: Тем более, тем более.

ЮЛ: Слушай, человек встретился вообще непонятно с кем. Наверняка... в нашей группе я был бы паникёром.

(смеются)

МС: Я тебе скажу: знаешь, кто был бы в нашей группе паникёром? Все!

ЮЛ: Все втроём.

МС: Типа: «А!!! Какая-то ёбань!» И в окошко выбрасываемся.

ЮЛ: Я такой: «Да. Кузьмин should go. It's a good idea». Что-нибудь такое.

МС: «Давайте проверим» – «Ты проверь». Да.

ЮЛ: Да-да.

ЕК: Ну вот. Далее. Наше отношение к постоянным запросам Сигурни убить Рипли, сношаться с Чужим... ну, в принципе, мы про это сказали, что это какая-то херня.

ЮЛ: Ну... женщина себе на уме.

ЕК: Ну да. Связанная, наверное, с какими-то личными политико-социальными взглядами.

МС: В частности она тогда решила (может, отчасти и правильно решила), что она теперь охуительная звезда просто со всех сторон.

ЮЛ: Её на «Оскар» номинировали за «Чужих».

МС: Да. И всё — поэтому она может диктовать свои правила даже в фильме и в жанре, в котором она, очевидно, не очень разбирается, раз она говорит: «Я хочу в этом фильме не стрелять, я пацифист». Заебись, в первом стреляли, во втором стреляли так, что..

ЮЛ: В первом не особо стреляли.

МС: Неважно, немножечко было, хоть чуть-чуть, а здесь же она пули вообще не хотела выпускать. А во втором прямо хорошо стреляли, очень много, и, сука, этот звук выстрела — это одна из фишек «Чужих». Вот этот звук такой лёгкий, низкий.

ЮЛ: Ну, «Чужие» стали иконическими в плане научной фантастики, начиная с импульсной винтовки..

МС: Да, да.

ЮЛ: ...дизайном челнока... оттуда всё тырили. Господи, АРС грёбаное, перевозчик морпеховский.

МС: Да-да-да-да.

ЮЛ: А, погрузчик, ты имеешь в виду.

МС: Погрузчик, погрузчик. А этот радар, который... «Пык, пэк, пык... пык-пык-пык». Это было так охуенно.

ЕК: То есть куча всего в современных видеоиграх, фильмах — это всё идёт от «Чужих» Кэмерона. Это масса всего.

ЮЛ: Это же фильм, в который никто не верил, режиссёра ещё никто не знал («Терминатор» ещё не вышел в Англии), бюджет у него был маленький, там..

МС: Сука, как я его хочу посмотреть.

ЮЛ: Он извращался по полной программе. Например, сцена с... где они в первый раз из гиперсна... там у них денег хватило на четыре капсулы, всё остальное — отражение в зеркале. Там зеркало огромное стоит.

ЕК: Ну да. Единственное, мне бы хотелось не по плану добавить о том, что именно первые две части, по сути, создали вот эту киновселенную, от которой уже началось всё остальное, потому что примерно тогда же начали выпускать и игры, и тогда же уже появились первые Aliens vs. Predator...

МС: Который появился на замечательной приставке Atari Jaguar, провалившейся яростно.

ЕК: Да-да-да.

ЮЛ: Намекает на серию.

МС: Да. Серия Aliens vs. Predator была более успешна, чем Atari Jaguar.

ЕК: Кстати, были хорошие выпуски именно Aliens vs. Predator..

МС: Не-не-не, игра была хорошая, просто приставка была провальная. Но это была одна из игр, из-за которой её могли купить, потом что: «Там есть Чужой против Хищника, ёпта!»

ЕК: Да-да-да. Но тем не менее.. после этого есть, собственно (мы уже говорили несколько подкастов назад), подход ко вселенной «Чужих» следующий: канон – только первые две части. Либо канон – это первые две части плюс «Прометей» и «Чужой: Завет».

ЮЛ: Ещё первые две части и Colonial Marines, Евгений. Это тоже канон.

ЕК: И Alien: Isolation обязательно.

ЮЛ: Да-да-да.

ЕК: Потому что там нет противоречия, мы про неё ещё поговорим сегодня. И, соответственно, подход такой, что каноном является всё.. то есть в двух из трёх подходов третью и четвёртую выпинают на хуй, потому что эти фильмы.. не в самом.. Короче говоря, после четвёртого «Чужого» двигать вселенную.. я не очень понимаю куда.

00:17:11 Кому доверить «Чужого 5»

ЕК: Переходя к вопросу: «А что с пятым „Чужим“? Кому отдавать?» А что бы вы хотели видеть? Ну серьёзно.

ЮЛ: То, что хотели снять вместо третьего. То есть..

МС: Да, например.

ЮЛ: Главной героиней уже хотели сделать Ньют.

ЕК: Ну да.

ЮЛ: Которая бы сражалась против Чужих, злых корпораций, а на заднем плане у неё были бы пожилой Майкл Бин, пожилая Сигурни Уивер.

МС: Подразумевается, скорее всего, что Ньют должна быть такой сексигондиночкой очень клёвой, просто она не может быть другой.

ЮЛ: Дженнифер Лоуренс, как считалось.

МС: Как минимум.

ЮЛ: Да.. Бри Ларсон.

МС: Да, пожалуйста. До хера их.

ЕК: Кстати, опять же, если бы.. условному Бломкампу дали нормального сценариста, а не..

МС: А не Бессона.

ЕК: Да не то что Бессона, а не эту хуету про Южную Африку вечную.. Если бы он, опять же, избавился от своих этих вечных лейтмотивов о том, что они (вставить: роботы, инопланетяне и прочее говно) тоже люди..

МС: ...а мы говно.

ЕК: Да. То именно с режиссёрской работой – у меня к этому претензий мало у Бломкампа. Он снимает интересно, если не за сюжетом следить.

МС: Он умеет за недорого снять очень хороший экшен.

ЕК: Да.

МС: Когда не начинается вот это: арвабвлавра.

ЕК: То есть, наверно, это лучше, чем то, что мы получили в итоге от Ридли Скотта.

ЮЛ: Это сложно сказать.

ЕК: Могло быть лучше.

ЮЛ: Слушай, Ридли Скотт снимал.. поскольку он творец (без дураков, да, без иронии), вот он эти темы, которые: «Есть ли бог? Душа в андроиде?..» Это даже легко прочитывается в, прошу прощения, «Бегущем по лезвию» оригинальном.

ЕК: Ну да, да, согласен.

ЮЛ: Кто на самом деле создатель и.. Он просто снимал.. он уже пожилой человек, он уже думает о высоком. А «Ковенант» и «Прометей» – это фильмы о высоких материях.

ЕК: Это фильмы про душу, про бога и прочее.

ЮЛ: Про создание, про создаваемых, про творение, про отношения творения и создателей. Это не история про группу морпехов, которые крошат Чужих. В этом самая большая проблема этих фильмов.

ЕК: Потому что именно эту концепцию они реализовали (ну, с некоторыми оговорками) не очень хорошо, потому что по сути.. Мы немножко перескочили, давайте закончим тему с.. каким бы ты хотел видеть «Чужого 5»? Вот именно продолжение.

ЮЛ: Чтобы это было легче всего смотреть, я бы хотел, чтобы это был максимальный экшен.

МС: Аналогично.

ЕК: Чтобы это были «Чужие 2».

МС: Просто вообще голосую всеми руками.

ЕК: Согласен. Я бы тоже хотел видеть Aliens 2.

МС: Всё, да. Мне больше... Aliens – как угодно. Больше я ни хера не хочу.

ЮЛ: Нет, ну например, можно действительно снять приквел – то, что было в Alien: Isolation. Там нормальное сочетание ужастиков и экшена, потому что там...

ЕК: Нет, там была... Alien: Isolation (ладно, давайте тогда про неё поговорим сейчас) – это чистейший оммаж...

МС: Евгений, а ты согласен?

ЕК: Да-да, я тоже... я понял, что другое не очень получается в этой вселенной, я бы хотел фантастический боевик посмотреть.

МС: А все эти философии в жопу себе засуньте.

ЕК: Не то что в жопу, но я бы по-другому это хотел видеть.

МС: В жопу.

00:20:12 Alien: Isolation – интерактивный оммаж Ридли Скотту

ЕК: Вот. А Alien: Isolation (я играл в неё и прошёл) – это чистый оммаж Ридли Скотту, там всё воспроизведено...

ЮЛ: Я на YouTube видел.

ЕК: Там всё воспроизведено именно так, как было в первом «Чужом»: эти перфокарты, через которые ты сохраняешься на точках сохранения... Игра, если как игру рассматривать, скучновата в том смысле, что...

ЮЛ: Ты играешь жертвой.

ЕК: ...ты идёшь и охуеваешь первые три часа от эстетики и интерьеров, как всё сделано и как всё сделано круто, какое всё красивое и страшное, потом появляется Чужой, ты сначала его стремишься, а потом игра идёт 15 часов, она затянута раза в полтора, наверное, чем нужно было, а то и в два; и там ты в какой-то момент просто понимаешь, что беготня от Чужого по этим коридорам превращается в ёбаную рутину, и это просто утомляет. Ты знаешь все уловки, ты знаешь, что у тебя есть столько-то секунд, чтобы добежать до этого, где он тебя не достанет скорее всего. Вот. И от этого становится скучно. Кончается тем, что банально ты его скидываешь в отсек... ну, там несколько Чужих.

ЮЛ: Там же целое гнездо, по-моему.

ЕК: Нет, ты сначала одного скидываешь, потом находишь гнездо, потом скидываешь последнего... ну... сюжет там такой... то есть интересно с точки зрения воспроизведения всего этого, совершенно не масштабно, на вселенную не влияет, но игра...

МС: Не, ну там Аманда Рипли, она же узнаёт, что с матерью произошло.

ЕК: Да-да-да. Это интересно с точки зрения...

ЮЛ: Там даже, по-моему, играешь за команду, которая, собственно, проходит на «бублик». Там же был момент, когда...

ЕК: Да, там есть прямо в интерьере это...

ЮЛ: Да-да-да.

ЕК: Слушай, ну игра в целом на семь с половиной.

ЮЛ: Хорошо, хорошо.

ЕК: Если не играть, ничего не потеряете.

00:21:44 Диалогия Дэвида: «Прометей» и «Чужой: Завет»

ЕК: Вот. А про то, что не так с диалогией Дэвида, мы вот начали. Дело в том, что Ридли Скотт снимало про то, что ему самому интересно, мне кажется.

ЮЛ: Извини, у меня была какая-то своя концепция, потому что он говорит: «„Чужой“ уже на хуй никому не нужен». Поэтому вышел «Прометей», и такой: «Ну ладно, если вы так хотите, я вставлю это говно».

ЕК: Да, это выглядит как какой-то компромисс между личной задумкой и маркетингом.

ЮЛ: Ну деньги всё-таки зарабатывать надо, да, и поэтому...

ЕК: В итоге тут получилось и тут...

ЮЛ: Всем хочется потрафить: и себе, и зрителям. Но Ридли вот снимал для себя. В этом проблема «Прометей» и «Завета» – это фильмы для Ридли Скотта, снятые Ридли Скоттом.

ЕК: Да. Я, кстати, не согласен, что не нужно было приглашать Линделофа. Ну вот в «Чужом: Завете» не было Линделофа, и что? В принципе, по большому счёту...

МС: Ничего не поменялось, ты хочешь сказать?

ЕК: Ну... как бы, да. В принципе, я на «Кино» оцениваю и «Завет», и «Прометей».

ЮЛ: «Завет» мне в целом даже больше понравился, чем этот...

ЕК: Мне тоже, но я понимаю, что, грубо говоря, в масштабах франчайза и в масштабах каких-то внутренних ожиданий они всё равно, конечно, не соответствуют тому, чем могли бы быть. И... самое главное, чем мне «Чужой: Завет» не понравился... мне нравится, в принципе, вся эта тематика философская с создателями, творцами, с теми, кого создали, но... как они в итоге засрали этих Инженеров (хотя бы в рамках «Чужого: Завета»). О том, что была... целых тридцать лет все думали: «Кто ж такие эти Жокеи?» В итоге Жокеями оказались какие-то ебланы в мантиях, которые...

ЮЛ: Раса Джейсона Стэйтема, прошу прощения.

ЕК: Да. ...которых завалил один ёбнутый андроид, от их же детища. То есть получается, по сути, рекурсия: Жокеи создали людей, люди создали андроидов, андроид создал Чужого. Отличное происхождение – Чужой съел тех, кто был первым в цепочке. Отлично, победила рекурсия. Потрясающе. Такого объяснения все ждали. Этот тот момент, когда тебе...

ЮЛ: Евгений, понимаешь, любое объяснение не подошло бы. Любое объяснение получается хуже, чем твои ожидания.

ЕК: Да, согласен.

ЮЛ: Потому что это вопрос, который не нужно было освещать, чтобы это говно сидело на этом троне, смотрело в свой ёбаный телескоп, и все такие: «Что же эта за хуйня такая?» А ответ всегда был бы...

ЕК: Нет, я тебе приведу пример. Мне очень нравится фильм Земекиса «Контакт», где было два с половиной часа нагнетания, что ж это такое. На мой взгляд, это редкий фильм, где они не обосрались с итоговым результатом.

ЮЛ: Там нет итогового результата.

ЕК: Вот.

ЮЛ: В этом и смысл – он отсутствует.

ЕК: Не, ну почему? Там сказали, что есть запись два с половиной часа... то есть на мой взгляд, они сохранили определённую многозначительность, которая не испортила сюжет фильма, и при этом, в общем-то, что-то показали интересное с точки зрения сюжета и визуально. Понимаешь, ты считаешь, что нельзя было что-то более интересное сделать, чем в «Чужом: Завете»? С Жокеями, со всей вселенной? Я считаю, что можно было.

ЮЛ: Не, можно было, но... любой ответ в плане развёрнутости жанра был бы банальным, типа: «Ну, они создали...»

ЕК: Но многие ответы были бы лучше, чем в «Чужом: Завете». Многие были бы.

ЮЛ: А мы, на самом деле, никаких ответов и не получили про Жокеев. Нам просто показали, как какая-то планета... может, какая-нибудь колония. Теорий фанатских же очень много касательно этой вселенной. Есть целое

подразделение Инженеров, которые живут на планете. Во те, которых мы видели, — это, на самом деле, они разделились на две фракции: те, которые живут в мире с природой, и те, которые технологически продвинутые, которых мы видели в «Прометее», которые в биокостюмах ходят и пытаются всех взорвать. То есть там... ну, там могло быть гораздо больше объяснений. Просто даже те, которые мы получили, оказались не теми, которые мы ждали.

ЕК: Это да, это я согласен. При этом, как я понимаю, на «Завете» пока что с этой вселенной...

ЮЛ: Да, схлопнулась, схлопнулась.

ЕК: Пока её ставят на паузу.

МС: Пока Кэмерон не скажет: «Ну... давайте, ладно».

ЮЛ: «Я всегда думал: кто такие были Космические Жокеи?»

МС: Не-не: «Кто такие были андроиды? Почему именно такие и почему именно так?» Все такие: «Джеймс, там уже объяснили, почему... ну правда объяснили уже».

ЮЛ: А «Прометей» и «Завет» легко можно вписать в...

ЕК: В канон.

ЮЛ: ...в «Чужой 5», «Чужой 3», как его ни назови. Дэвид не стареет, он всегда там может вписаться.

МС: Кстати, да.

ЕК: Ну да. При этом ещё была же версия, что если выходит «Чужой 5», то он игнорирует третий и четвёртый... Нет, действительно, наверное, если объяснить тем, что это была только отдельная фракция создателей, то такую оговорку можно сделать, никто за неё особо не будет хуями закидывать.

ЮЛ: Будут, будут.

МС: Просто не так активно.

ЕК: Только Ридли Скотта разве что будут закидывать.

ЮЛ: Такой: «Окей, хорошо. Всего один?»

ЕК: Мы, видимо, плавно подошли к концу разговора, потому что получается, что... вселенная не особо-то нужна сейчас.

ЮЛ: Расширенная вселенная «Чужих» — нет, не нужна. Там нечего делать с расширенной вселенной. То есть в теории, наверное, можно что-то придумать, но опять же, это надо создавать комнату сценаристов, чтобы они придумали отдельный фильм про Бамблби, чтобы они... короля Артура как-нибудь впили в «Чужих». Нет, всегда есть возможность... Вот теперь Фокс профукали «Чужих» на время. Я имею в виду, они в ближайшие пять лет это

трогать не будут, мне так кажется. Может быть, два-три года минимум. И у них есть «Хищники».

00:27:06 Чужой против Хищника

ЕК: Вот! «Чужой против Хищника».

ЮЛ: Но... до такой степени...

ЕК: Его канонем не считает никто.

ЮЛ: Нет, это до такой степени в голове кажется неплохо, а на деле всегда это будет...

ЕК: ...трэшаком.

ЮЛ: Ну, не трэшаком, это будет достаточно...

МС: Нет-нет, трэшаком, на самом деле, потому что это просто...

ЕК: Трэшаком по задумке.

МС: Да.

ЕК: Сугубо коммерческая история.

МС: Это... мультивселенная-кроссовер. «Фредди против Джейсона» по факту ничем не отличается особо. Просто взяли двух злодеев из разных и объединили их в одну: «Э, ну, вроде более-менее подходит».

ЮЛ: Я одно вижу только, на самом деле: Хищники против Чужих, и там нет вообще ни одного человеческого персонажа. Пускай нам рассказывают про строение мира Хищников, про их отношения, про их культуру, и потом они встречаются с Чужими.

МС: Проблема, опять же, в том, что, в принципе, понятно, какое строение мира у Хищников. То есть если будут разжёвывать, будет та же хуйня, что и в «Прометее» и «Завете».

ЮЛ: У этого франчайза есть же своя расширенная вселенная. И комиксы, и романы — куча написано.

МС: Дохера.

ЕК: И игр безумное количество.

ЮЛ: Наверняка есть там хорошие сюжеты, если покопаться. Там можно что-то взять и хорошо экранизировать. Там делали гибридов андроидов с Чужими, на которых потом охотились Хищники, и всё такое прочее. Чего там только не было. Я думаю, там можно найти хорошие сюжеты. Ну немного, этого бы не хватило на Marvel- или DC-вселенную, где куча персонажей, куча историй.

ЕК: Да конечно, не хватило.

ЮЛ: Конечно же, не хватило бы.

ЕК: Потому что вселенная Marvel приближена к нашей реальности в том смысле, что это, по сути, современные мифы, и это образы героев, и они понятны всем во всех регионах. А Чужие – это такая более... вообще другая история. То есть не будет широкий зритель смотреть бесконечно на монстров, которые убивают пару, занимающуюся сексом в душе. Ну это... просто в «Чужом: Завете» была эта сцена. Нельзя снять современный хоррор-фильм без того, чтобы пару убили во время занятия сексом в душе.

МС: Ну да, это правда.

ЕК: Или в отдельной комнате.

ЮЛ: Да-да-да.

МС: Или чтобы змея не выскочила и не цапнула за жопу кого-нибудь.

ЕК: По сути, хвост и является примерно таким...

МС: А, ну понятно.

ЮЛ: Мы приходим к тому, что эти фильмы можно выпускать, но... отдельно стоящими, не чаще, чем раз четыре-пять лет.

МС: Ты про AvP или про «Чужих»?

ЮЛ: Я вообще. И про Хищников, и про Чужих. Придумывайте интересные сюжеты какие-нибудь.

МС: Пока, кстати, «Хищнику» везёт гораздо меньше, его тупо реже снимают, и это...

ЮЛ: Ну, сейчас Шейн Блэк...

МС: Сейчас да: «Сейчас попробуем, вдруг получится и внезапно оживёт». А «Чужие» – блин, мне кажется, был шанс вполне себе возродиться, но пошли не по тому пути, да. Углубились в философию, и оно в итоге сдохло из-за этого в очередной раз.

00:29:48 Видеоигры по мотивам

МС: Там был пункт про игры, собственно говоря.

ЮЛ: Типа: «Снимай тупой боевик» – «Не хочу».

ЕК: Я в игры, кроме Isolation, не играл.

МС: Не, ну я играл практически во всё. Я даже играл в Aliens на Spectrum.

ЕК: Во всё прямо?

МС: Ну, в очень многое. Я даже в «Чужих» на Spectrum, это был отдельный... экспириенс.

ЕК: Я как-то давно писал статью для одного журнала игрового про игровые адаптации «Чужого» и «Хищника». Там получилось... писал я в 2012 году – соответственно, их было порядка... чуть более, чем дохуя.

МС: Конечно, я не во всё играл, да.

ЕК: Штук тридцать было.

МС: Да, далеко не во всё. Например, «Чужие» для Spectrum выглядели вот так.

ЕК: Я как понимаю, для Spectrum всё примерно так выглядело.

МС: Ну нет, были посимпатичнее, но она просто была не сильно играбельная. В частности, я опять начал играть, и достаточно активно, поиграл в Aliens vs. Predator, который на компе вышел.

ЮЛ: А, первый – шутер от первого лица который был.

МС: Да, шутер от первого лица. Можно сказать, в принципе, что он был ремейком того. А игра для того Jaguar вот так вот выглядела.

ЕК: Кстати, не так плохо для 1994 года.

МС: Это хорошая вполне себе была игра, там, конечно, фреймрейт не такой яростный, но тем не менее.

ЕК: Прикольно. На Doom похоже.

МС: Да. Откровенно так и сделали. И там можно было, насколько я помню, играть и за пехотинца, и за этих самых. По крайней мере я так помню.

ЕК: А там была ещё какая-то часть, по-моему, где можно было играть за Чужих и по потолку бегать.

ЮЛ: Это шутер для РС.

МС: Здесь я не уверен, а вот в шутере, который для РС, – там точно можно было бегать. Кстати, она была охуительная.

ЮЛ: Хорошая игра была.

МС: И эта была хорошая, та была тоже прекрасная. Там, во-первых, был звук хороший, там была атмосфера, когда ты идёшь, на тебя Чужой: «Пуга-бу!» – ты такой: «Бля!» И срёшь себе в штаны.

ЕК: Кстати, я когда в детстве был в Финляндии, я играл на аркадном автомате, который стоял в холле отеля, где я жил, там был «Чужой против Хищника» какой-то, но там типа beat 'em up был, вид сбоку, очень прикольно.

МС: Это Alien vs. Predator Arcade так называемый... да, она... опять же, это показывает, насколько... вот здесь попытка более реалистично сделать. А вот

«Чужой против Хищника», который в аркадных автоматах и ещё на Super Nintendo выходил – это как раз тот трэшак. Там всё весёленькое, красивенькое, там Хищник такой: «Хуякс, хуякс».

ЕК: Да. И там матка в конце, типа, босс.

МС: Да.

ЕК: Прикольно выглядело и игралось хорошо.

МС: Да, прикольный развесёлый трэшак. Вот мне кажется...

ЮЛ: Contra сделали.

ЕК: Да, типа Contra был, в принципе.

МС: Совсем нет, это был скорее beat 'em up...

ЕК: Но со стрельбой.

МС: Ну понятно. Это типа «Ниндзя-черепашки» со стрельбой.

ЮЛ: Да-да-да.

МС: Это было весело, в общем-то. Я вот на SNES играл, опять же. Игры, по моему, более успешные и интересные были, чем...

ЮЛ: Ну там с сюжетом можно не заморачиваться, когда там геймплей...

МС: Да.

ЕК: Да там потому что эта стилистика даёт простор для интересных игровых механик. Ну, именно для взаимодействия. Потому что Хищники – один класс, Чужие – другой, люди – третий.

МС: В частности за людей это практически всегда выживатор, потому что на тебя лезут толпы и тех, и других, и ты от них отстреливаешься. А за Чужого на РС ты реально... и у тебя сразу же экран менялся, как зрение Чужого...

ЮЛ: Да, оно было таким...

МС: Ну... угол обзора менялся достаточно сильно. Было весело.

ЮЛ: Только там туннельный синдром.

МС: Да.

ЕК: Владимир Тырин пишет, что он осознал, что Чужой – это трансгендер, и сначала фейсхаггер с пиздой, а потом ходячий хер. Ну да, так и есть.

МС: Окей, да, это правда.

ЮЛ: Прошу прощения, вагина с хером – он же в рот засовывал.

ЕК: Да-да-да. Кстати, забыл, я ещё играл в Aliens: Colonial Marines — это была та самая печально известная игра, которую Sega делала... Gearbox в итоге выпустила.

МС: Где они всех наёбывали яростно?

ЕК: Да.

ЮЛ: С графоном.

ЕК: Они её делали бесконечно долго, это был один из самых эпичных долгостроев. Получилась, разумеется, херня с рейтингом на Metacritic порядка 33%.

МС: Там самый главный сказал, что когда они показывали её публике, это была вообще не та версия, там была графика яростно заряжена, а когда выпустили, все такие: «Это, блядь, даже не близко».

ЕК: Да-да-да. Я в неё играл, я её не прошёл.

МС: Сюрприз.

ЕК: Я поиграл часа, наверное, три, несколько уровней первых прошёл. Она была жутко скучная. Единственный был в ней плюс — она... Если более поздняя Alien: Isolation была оммажем Ридли Скотту, то это было Кэмерону. Там было всё кэмероновское. Это было, по сути, продолжение альтернативной истории Чужих, которая игнорировала события «Чужого 3» и «Чужого 4». С точки зрения сюжета там было многообещающе, но с точки зрения самой игры это был кусок говна.

МС: Печалька.

ЕК: Да. Глючный.

МС: Что у нас, например, в чатике писали, пока мы говорим. Параноик написал: «У меня давно была идея, что Рипли возвращается домой, даёт пизды боссам из корпорации, которые их туда послали. А в конце открывается секретный склад, и там колба с Чужими, которые всё-таки их туда припёр». Там-пам-пам. Владимир Тырин предложил, что можно сделать как «Дредд» или «Рейд». Кстати, почему нет?

ЮЛ: Да. Почему нет? По-моему, кроссовер-комиксы есть у «Чужих» с «Дреддом».

МС: И Тырин же пишет: «Можно сделать, как в последнем аддоне ко второму „Посталу“. Третья говённая часть Чуваку из „Постала“ просто приснилась».

ЮЛ: Не, слушай, Чужой — это хороший монстр, которого можно использовать в разных это...

МС: Да.

ЮЛ: Я посмотрел бы «Marvel против Чужих», «DC против Чужих».

МС: Кстати, да. С шутками и прибаутками.

ЮЛ: Да-да-да. Именно так.

МС: «Это что за хуйня?!» — я представляю себе так.

ЮЛ: Они хорошие монстры, но снимать про них фильмы — это всегда будет однотипно, а вот использовать в других картинах...

МС: В общем, всё очень просто: нам нужно сейчас показать экшен от какого-нибудь хорошего режиссёра. Именно чтобы там был преимущественно экшен и поменьше философии и прочей херни. Чтобы мы осознали, насколько это концепция работает и смотрится. Может, мы такие: «Эх... в принципе...»

ЕК: Ага, в итоге снимает Майкл Бэй, всё красиво, здорово, но полная хуйня.

МС: И повсюду, блядь, американские флаги эти ёбаные, повсюду. Бежит Чужой с американским флагом...

ЕК: ...в жопе.

МС: Какой-нибудь морпех засовывает американский флаг в жопу Чужому. Появляется Хищник в цветах американского флага, потом появляется, конечно, накачанный Скала. Ну, дальше вы понимаете.

ЮЛ: На фоне заката, разумеется.

МС: Ну а вместо погрузчиков там везде стоят трансформеры. Куда без них-то?

ЕК: Хромированные.

МС: Да.

ЮЛ: А все андроиды там Меган Фокс.

МС: А почему нет?

ЮЛ: Это концепция...

МС: Неплохая. Всё.

ЕК: Всё, всем спасибо. Спасибо за тему Алмазу Гилязову.

МС: Молодец. Всё, всем пока. Всем пока.

ЮЛ: Лайк, шер, «Патреон», товарищи. Спасибо большое.

Расшифровка: Антон Чеснаков