

Текстовая версия подкаста Лазер-шоу «Три дебила». Выпуск 213: Экранизации видеоигр

<http://kg-portal.ru//comments/63657-lazershou-tri-debila-vypusk-213-ekranizacii-videoigr//>

Михаил Судаков: Здравствуйте, товарищи. В эфире «Лазер-шоу „Три дебила“». Только-только мы вчера успели записать обычный выпуск, а у нас подкрался уже и спецвыпуск. Такой замечательный. Собственно говоря, наш спонсор в этот раз, который нам его заказал, — это Влад Титов. Нас Влад Титов очень попросил поговорить про экранизации игр. То есть... дословно тема звучит так: «Экранизация игр в киношной версии. Каких больше: хороших или плохих? Стоит ли специально искать произведения для экранизации, или оригинальные сценарии лучше?» Вот. То есть вполне себе обычный разговор про игроэкранизации в киноиндустрии, судя по всему, где ж ещё, не в сериальной же, наверное.

Юрий Лушинский: Вы понимаете, да, что мы только что 12 часов сидели на «Оскар» смотрели, и поэтому... Наше быстрое действие и так обычно желает лучшего, а сейчас оно просто... не знаю. Я у тебя дома его не оставлял, Михаил, нет? Оно не у тебя лежит? Мои мозги?

МС: Да-да, здесь где-то.

ЮЛ: Здесь, да? Хорошо, слава богу.

МС: Я просто не смог их с утра найти, Юра.

ЮЛ: Думал, по дороге оставил где-то, да.

МС: Может быть. Ладно, давайте не будем больше мямлить. По крайней мере постараемся.

ЮЛ: Будем, будем.

МС: Очень сильно, да. Хорошо. На самом деле, разговор интересный. Мы время от времени его затрагиваем так или иначе. Тут как раз сможем поговорить окончательно, закрыть тему.

00:01:18 Игры не хуже других источников для киноадаптаций

ЮЛ: Давайте... Нет, закрыть тему... Как насчёт глобальных вопросов? В том плане, что, например, чем компьютерная игра как источник материала для экранизации отличается от какой-нибудь книги или комикса? Просто... два разных медиа...

МС: Конечно.

ЮЛ: Я, например, отличия не вижу. Есть книга. Возможно, там больше проработаны персонажи, другой сюжет, более развитый. И есть компьютерная игра. Некоторые же по части сюжета ничем книгам не уступают.

Евгений Кузьмин: Ну да. Здесь не стоит забывать, что, например, современные ролевые игры выросли из интерактивных новелл, которые были

ещё в 70-е – 80-е, когда ты читаешь, по сути, книжку на компьютере, в конце главы тебе даётся какой-то условный выбор, типа: «Убить дракона», «Обойти дракона» и в соответствии с этим развивается сюжет. То есть, в принципе, это ничем от литературы не отличалось.

ЮЛ: Извини, Евгений, я хочу сразу сказать, что какую-нибудь игру известную, какой-нибудь Planescape: Torment, который вот.. Это уже просто разработанная вселенная, там интересная концепция.. Бери – экранизируй, да.

ЕК: Тут надо не забывать, что она тоже не оригинальная, она же тоже по настольной игре, насколько я помню. Там и книжки есть по этой вселенной. То есть не игра придумала это вселенную. Другие примеры: какой-нибудь условный Fallout..

ЮЛ: Да, хотя бы он.

ЕК: ...который проработан. Конечно, тут есть такой момент, что игры более молодое искусство, и зачастую тот же Fallout – это такой микс из известных кино- и литературных историй, про постапокалипсис там, определённые визуальные и сюжетные заимствования из разных кино, от «Безумного Макса» до ещё кучи всяких лент и отсылок, на этом и строится мир Fallout. Но. Благодаря всему этому получилась достаточно самобытная история, которую было бы интересно посмотреть в формате сериала или фильма полнометражного.

ЮЛ: Мгм, мгм.

ЕК: То же самое всякие кинематографические игры типа Max Payne. Опять же, это заимствования из фильмов Джона Ву, всяких американских криминальных боевиков и прочего. Но при всём этом..

ЮЛ: Но Max Payne же экранизировали, Евгений.

ЕК: Да. Вот в этом и есть проблема, кстати. Мы это ещё затронем, экранизацию кинематографических игр. Но при всём этом действительно есть такие истории и сюжеты, которые просто настолько хороши сами по себе и в рамках игры, что они могли бы остаться хорошими и дальше. Например, взять тот же Assassin's Creed, в котором просто чудесный в играх сюжет по большей части. Во всех, а игр там очень много. Вот. И конечно, это очень странно видеть, когда берут, в общем-то, самодостаточный игровой сюжет, который нормально бы влез в двухчасовой фильм, придумывают по мотивам какую-то хуйню – и получается то, что получается. Это вот всегда вызывает вопросы.

ЮЛ: У меня предположение просто есть. Не боитесь, не думаете, что это, скорее всего, болезнь роста? То же самое, что было с экранизациями комиксов. То есть люди делали фильмы по комиксам, никогда не открывая их. То есть: «Зачем? Это ж книжки с картинками для детей. Мы сами лучше придумаем». То же самое сейчас..

МС: Как говорит Тим Бёртон: «Все, кто меня знают, в курсе, что я никогда не читаю комиксы».

ЮЛ: Да-да-да. Просто ещё не наступило время, чтоб подросло то самое поколение, которое выросло на компьютерных играх, и оно ещё не снимает фильмы.

ЕК: Я не согласен. В Штатах, например..

ЮЛ: Не, я просто предполагаю, я не говорю, что это..

ЕК: ...среди нынешнего поколения 30-40-летних – это люди, которые выросли в 80-е, подростковый их возраст пришёлся на 90-е, тогда игры уже были ой как популярны. Особенно нинтендовские, поэтому у них такая повальная любовь к Zelda какой-нибудь условно. Понятно, сценаристы, родившиеся в 50-х годах, смотрят на всё это как на очередное временное медиа, но нет. Тем более, опять же, сценаристы Marvel, думаешь, не читают комиксы?

ЮЛ: Нет, я как раз думаю, что сейчас уже.. Сейчас это время уже наступило, что сейчас, когда Marvel, когда DC, что они действительно руководствуются первоисточником, понимая, что там куча интересных сюжетов. Им много уже делать не надо, за них уже всё придумано, только умело компоновать всё, общую канву. А время компьютерных игр ещё просто не наступило. То есть мы отдельно видим хорошие попытки, отдельно видим не очень хорошие попытки. Больше как-то не очень хороших.

МС: Это правда.

00:05:46 Первые экземпляры (Super Mario Bros., Mortal Kombat, Wing Commander)

ЕК: Да. Но смотри, если брать то, что получалось уже экранизировать... Первая игровая экранизация у нас считается формально «Супербратья Марио» – 1992 год, по-моему, или 1993-й.

МС: Имеешь в виду, из крупных, заметных, да?

ЕК: А по-моему, раньше-то.. Wing Commander тоже из старых таких, если не ошибаюсь.

МС: Не, Wing Commander позже вышел.

ЕК: Позже был, да. Первый всё-таки считается формально «Марио», и конечно, это... это очень странно. Опять же, то есть первый же фильм сразу обозначил проблему. Они взяли известное название, взяли даже имена персонажей, но сделали настолько далёким от первоисточника... То есть я понимаю, что, наверное, фильм про Марио тяжело снимать, это, может быть, на мультфильм тянет или на какой-то..

ЮЛ: Да, они такие: «А кто у нас будет играть главного лидера – Купу, который на самом деле просто какая-то черепаха-динозавр?» – «Это будет Деннис Хоппер» – «Отличная идея!»

МС: Там нет. Товарищи, смотрите, там всё было очень сложно. Проблема «Супербратьев Марио» не в том, что игра очень простая какая-то и не понятно было, что из неё делать, и т. д., и т. п., проблема, как и у

многих сложных проектов, в примерно 25-и переписанных сценариях, в 10-и (или сколько там?) сменах режиссёров...

ЮЛ: Все бухие на съёмочной площадке.

МС: ...в постоянных сменах актёров на главную роль. Там реально их меняли раз пять минимум. И режиссёры менялись, и сценаристы менялись, и актёры менялись. Там кого только не пытались брать на главную роль. Там и Дастина Хоффмана рассматривали, и кого-то ещё. Чуть ли не Аль Пачино. Там дикое количество известных актёров. В принципе, даже вроде как были какие-то известные режиссёры. Одни сценаристы делали какой-то весёленький мир «Марио», другие делали мрачнюк, третьи ударялись в какую-то укуренность яростную, потом это всё миксовалось, приходили четвёртые сценаристы и переписывали труды первых, вторых, третьих, и в итоге получилась такая хуйня, которую в итоге посмотрели в Nintendo и сказали: «Ну и хули с ней делать?» Серьёзно, кроме шуток. В Nintendo, когда кино уже сделали, его посмотрели и долго реально не знали, что с ним делать. Стоит ли его всё-таки выпустить, чтоб хоть как-то отбить затраты, и, типа: «Про это говно скоро забудут, не будут вспоминать»...

ЮЛ: ...или похоронить в пустыне, в могильнике.

МС: Да, или похоронить в пустыне, как вот компания Atari сделала с картриджами E.T. Там по другой причине абсолютно сделали, просто тупо они не продались и не продались бы никогда, поэтому они их закопали вместе с кучей других картриджей. А тут в итоге подумали, подумали: «Ладно, хер с ним, выпустим». Но могли тупо реально закопать. Это кино могло в принципе не выйти никогда. Может быть, мир от этого стал бы чище и лучше.

ЮЛ: Да, может, мы жили бы в другом мире, действительно.

МС: Возможно, да. Гораздо более приятный мир, чем наш текущий — жестокий и несправедливый.

ЮЛ: Кстати, хорошая идея для кино, что надо посылать путешественников в прошлое, чтобы... Точка перелома — именно выпуск «Братьев Марио». Если фильм затормозить и не сделать его, тогда вселенная стала бы лучше.

ЕК: Да не, вряд ли. Я думаю, что не зря... То, что Миша там описал этот процесс... Судя по тому, что я читал новости про разработку разных... как сказать? Разных фильмов всех. Там, по-моему, везде был такой процесс, что сценарий кучу раз перепидорашивали.

МС: Не настолько, Евгений. Они часто переписывают, но корректируют просто. Здесь шуток мало — добавят шуток, и так далее. Я говорю, там просто тупо концепция менялась многократно. При случае почитай «Википедию» или почитай «Консольные войны» — там про это достаточно подробно написано. Да, это не единичный случай, в киноиндустрии такое реально постоянно случается. Просто... всё-таки редко, но часто. Но редко. Но часто. Ну, вы поняли.

ЕК: Ну вот. То есть... потом что? У нас было в 90-х такое яркое пятно нашего детства и всей истории кинематографа. Я говорю нет, не про Street Fighter и не про Wing Commander.

ЮЛ: Это тоже яркое пятно, Евгений.

ЕК: Да. Я говорю про Mortal Kombat, у которого в плане сюжета экранизировать было нечего, потому что там экранизировали первую игру, где... Ну, частично ещё вторую. Там пару персонажей взяли, типа Китаны и Рептилии. Но там весь сюжет был просто в подводках, в биографии персонажей, в финальных, опять же, текстах, которые отображались в случае победы над боссом. И из этого получился, как ни странно, достаточно хороший, цельный и не то чтобы тупой фильм. И зрелищный, и...

ЮЛ: Там было много самоиронии к тому, что они делали. Видимо, это было большим плюсом фильма.

МС: Да. Это ключ.

ЕК: Да, да. Потом, конечно, вышел второй Mortal Kombat, где всё это...

ЮЛ: Самоиронии не было.

ЕК: ...каким-то образом мутировало. Видимо, ввиду отсутствия самоиронии всё превратилось в какой-то бред. И драться хуже стали, и костюмы стали уёбищными, и графика повылезала ужасная, хотя в первом было её очень мало — и слава богу. Вот. Конечно, это... Видимо, сменился режиссёр, и поэтому так всё стало...

МС: А это были вообще годы середины 90-х, это попёрли экранизации файтингов и битемапов всяких, то есть тогда помимо Street Fighter, про который ты сказал, в том же году вышел Double Dragon, на минуточку.

ЮЛ: О боже. О боже мой.

ЕК: Кстати, я его смотрел в детстве, он мне очень нравился. Я помню.

МС: Мне он не очень нравился, конечно, но, типа, так, нормально, покатит. Вот. Но, блин... Всё-таки это была, конечно, хрень полная. И Street Fighter полная хрень. Да, только у Mortal получилось. Фактически вышло четыре фильма более-менее в один промежуток, считая Annihilation. И только один хороший.

ЕК: И ещё сериал потом был, тоже почти сразу. В 1998 году, по-моему, после Annihilation.

МС: Это отдельный разговор. Совсем отдельный.

ЕК: Да. Conquest. Тоже довольно такой странный. То есть там была неплохая постановка драк, насколько я, опять же, пересматривал, но, конечно, сюжетно... Вот тут опять началась проблема. То есть если во втором Mortal Kombat они попытались уместить вторую, третью и частично четвёртую части в одну и в принципе, в принципе, даже у них получился сюжет не такой далёкий от того, что было в игре, не считая самого внешнего вида, как они это обернули, то в сериале зачем-то взяли и ввели трёх персонажей...

ЮЛ: ...непонятных, откуда-то левых взятых.

ЕК: Да, да.

ЮЛ: Кроме Кун Лао, по-моему, главный герой был, да?

ЕК: Тоже... Да, Кун Лао был главный герой, причём там была путаница, что был, типа, Кун Лао предок и Кул Лао, в шляпе который. Никто не понимал разницу между ними. Короче, ещё двух каких-то его друзей, совершенно не к месту. Неужели... Там столько персонажей. Неужели там нельзя было использовать кого-то из, блин, старых? Очень странный сеттинг: какая-то помесь Китая, Европы и непонятно чего, то есть не было такого ни времени, ни места никогда, где это происходило. Там, типа, средневековье. То есть это, конечно, было очень сомнительно и очень странно. После первого сезона, в общем-то, продолжения не было. Вот. Потом... А, тогда же появился – примерно в конце 90-х – и первый Resident Evil. Тоже от Пола Андерсона.

МС: Ты, Евгений, немножечко проскочил очень важную вежу достаточно. Я, разумеется, говорю о «Покемонах».

(смеются)

ЮЛ: Да-да-да.

МС: Не, кстати, «Покемоны» – экранизация игры технически. Они вполне себе были успешны, по крайней мере на Западе, и я молчу про Японию. Совсем не отметить это мы не можем. Но поскольку это ёбаное детство, я говорить про это просто не очень хочу – и всё. Нет, Resident Evil вышел... Ой, тьфу, Tomb Raider, разумеется.

ЮЛ: Сначала Wing Commander всё-таки, извините. Тоже очень странное кино в том плане, что вот... По-моему, его даже Крис Робертс режиссировал, если я ничего не путаю.

МС: Да, да.

ЮЛ: Это был фактически от фанатов фанатам, то есть создатель видеоигры взял и срежиссировал кино. У него было чёткое видение. Он примерно представлял, что в космосе... Это было похоже на схватку подводных лодок. Он сделал какую-то Вторую мировую в космосе. Если я не путаю впечатления свои об этом фильме. По-моему, что самое возмутившее фанатов там – это читари (или как называются эти товарищи, которые львоподобные?)...

МС: Читари – это всё-таки другие. Это из «Мстителей», но я могу путать.

ЮЛ: А, да. Прошу прощения.

МС: Ну я понял, понял. Короче, семейство кошачьих. Инопланетные кошачьи.

ЮЛ: Местные навиды были совершенно не лохматые, какими они были в видеоигре. По-моему, к тому времени уже была целая линейка с видеоигровыми вставками, где Марк Хэмилл снимался и иже с ним, если я ничего не путаю.

МС: Да, да. Да, там Марк Хэмилл снимался, конечно. Господи, там играл Марк Хэмилл, там, по-моему, Малкольм Макдауэлл снимался. То есть там вполне себе было отдельное кино. Из нескольких частей игры можно было нарезать себе хорошего киношного экспириенса и его посмотреть даже в отрыве от самого геймплея запросто.

00:14:09 Tomb Raider и Resident Evil – кассовый успех

ЮЛ: Мгм. Тогда можем перейти к «Ларе Крофт», к Анджелине Джоли.

ЕК: Подожди, «Лара Крофт» была позже первого Resident Evil. «Лара Крофт» – это 2001 или 2002 год.

МС: Нет, Евгений, первый Resident Evil вышел в 2002 году, а «Лара Крофт» вышла в 2001-м.

ЕК: Да, да-да-да, ты прав. Я что-то думал, что они пораньше были. Окей.

МС: Единственное, что про эти фильмы можно говорить более-менее вместе, потому что это редкие примеры успешных видеоигровых экранизаций.

ЮЛ: В плане денег.

МС: Да, разумеется. Нет, ладно, технически, наверное, и в плане того, что получилось оно более успешное. Resident Evil, на мой взгляд, более интересное кино. Оно прям вполне себе хорошее, свеженькое, музыка там отличная (Мэрилин Мэнсон писал), снято оно хорошо, и они не сказать что сильно от игровой концепции ушли. Что, бегают девочка какая-то, мочит всяких зомбаков. То, что девочку зовут Элис и она не имеет к игре никакого отношения, – хер бы с ним. Зато, в принципе, есть корпорация Umbrella, есть вирус...

ЮЛ: ...есть вирус, Т-вирус...

МС: Да, конечно. Есть очень много каких-то ключевых вещей, точек соприкосновения с игрой, со вселенной игры, и этого достаточно. Ну а «Лара Крофт» – в принципе, да, тупо Лара Крофт бегают по всяким гробницам...

ЮЛ: Кстати (извини, Миш), потому что «Обитель зла» снял, опять же, Пол Андерсон. Тот же человек, который снял и...

МС: ...Mortal Kombat.

ЮЛ: Успешный, да. И он снимает такие достаточно скромные фильмы. Они были не высокобюджетными, в отличие от «Лары Крофт», который был задуман как блокбастер. Всё-таки Анджелина Джоли тогда была ого-го! Ого-го-го-го-го! И вот на «Лару» ставили достаточно много в своё время.

ЕК: Кстати, я скажу по поводу как раз таки «Лары Крофт». Учитывая, что сюжет в играх был достаточно второплановый (то есть он просто обосновывал, почему уровни в разном дизайне, то есть почему она бегают по джунглям, по снегам, по пустыне, по каким-нибудь городам, и это никогда не было основной фишкой игры – сюжет), то, что в фильме была такая

сборная солянка «по мотивам» (что в первом, что во втором фильмах про Лару Крофт), на мой взгляд, не являлось проблемой фильма никоим образом, потому что дословно экранизировать особо было нечего. Это было, в принципе, хорошее решение. Наверное, это даже актуально в какой-то степени и для Resident Evil. Потому что, правильно, в первой был совершенно новый персонаж, не имеющий отношения к игре, но при этом сеттинг и стилистика были очень похожи на то, что показывали в первых трёх играх классических. Потом, конечно, Resident Evil со второй части довольно далёко отошёл... В итоге то, что мы видим сейчас...

МС: Погоди. Resident Evil со второй части далеко отошёл?

ЕК: Ну, во второй части, скажем так, он начал уверенно отходить дальше.

МС: Не знаю, там же появилось больше персонажей из игры.

ЕК: Не, появилось больше, и они дальше появлялись в следующих фильмах, просто...

МС: Джилл Валентайн...

ЮЛ: О господи, Миш, успокойся.

ЕК: Да-да-да. Слушай, там в следующих и Леон был, и Крис Редфилд.

ЮЛ: Так Немезида тоже, по-моему, из игры взята.

ЕК: Да, да, и Немезида. Просто, по-моему, в играх, насколько я помню, не было такого момента, что... То есть вся завязка второй части, точнее, развязка в том, что город ядерной бомбой ебанули. По-моему... Я, честно говоря, в классические части не играл, с четвёртой только в серию играл, поэтому я точно не помню, но как мне казалось, второй фильм уверенно отошёл в сторону, а третий фильм уже вообще никак не относился к играм. Вот. Тут... Ещё мы дойдём, наверное, до того, что происходило со второй половиной 00-х. То есть Resident Evil – да.

00:17:33 Эпоха Уве Болла

ЮЛ: Во второй половине 00-х пришёл Уве Болл, Евгений, вот что происходило.

ЕК: Да-да. 2004 год, 2005-й, 2006-й – это, конечно, время дыр в законодательстве Федеративной республики Германия, где провалившиеся фильмы...

МС: Спасибо им за это большое.

ЕК: ...да, при определённых обстоятельствах получали хорошие налоговые льготы.

ЮЛ: После нацизма это вторая главная проблема немцев.

МС: Это правда, да. Давайте вспомним эти замечательные имена тире названия. Это, разумеется House of the Dead. Первым делом.

ЮЛ: В кино смотрели, Миш.

МС: Да, конечно. Пошли такие: «Ни хера ж себе!» Ой, ой, ой, как всё плохо получилось.

ЕК: Alone in the Dark потом был.

МС: Да. Blood... – motherfucking – ...Rayne.

ЕК: Да. Я помню, в 2005 году на него сходил в кино. Я почему-то думал, что это вполне может быть ок, я играл в игру. Короче...

ЮЛ: Евгений, что можно было плохого сделать с женщиной красивой, одетой в кожу, которая напрыгивает на нацистов и высасывает у них кровь, постанывая. Что в этой концепции?..

ЕК: Там была одна сцена хорошая, я помню, – сцена около решётки, когда она там развлекалась с каким-то мужичком. Это было хорошо снято, всё остальное...

ЮЛ: А, в этом плане, да? В тот момент, по-моему, уже вышел «Терминатор» третий, да? Все очень хотели увидеть в неглиже, как её там, Кристанну Локен.

ЕК: Кстати, да, Кристанна Локен – это была одна из главных героев Mortal Kombat: Conquest, который мы уже упоминали сегодня.

ЮЛ: Мгм, мгм.

ЕК: Она играла там воровку Ташу, и там она тоже была, в принципе, довольно няшной.

МС: Я даже не смотрел это. Я Conquest буквально видел пару кусков по телевизору и сказал: «Ой, нет, я не хочу это смотреть». У меня были воспоминания...

ЮЛ: Это не Пол Андерсон, да. Совсем нет.

МС: ...свежи о сиквеле. Именно о сиквеле. Что это было говнище, и это говнище я не могу смотреть, поэтому спасибо, в моей памяти останется только первый Mortal Kombat.

ЮЛ: Так что доктор Уве нам сильно... Может быть, тоже в этом проблема большая: после того как эту тему до такой степени облизал господин Болл, уже она никогда не будет такой, как прежде. То есть она уже испорченная, сломанная изнутри. Уже всё.

МС: Всё-таки не совсем, потому что, во-первых, «Принц Персии»-то вышел у нас когда?

ЕК: 2010-й.

МС: Да, о чём и речь. Он вышел позже высеров Уве Болла, и в принципе, к нему Disney отнёсся достаточно серьёзно.

ЕК: Тут я всё-таки вспомнил бы.. Во-первых, мы забыли Silent Hill. Это 2006 год. Это был, опять же, пример хорошей и при этом достаточно успешной игровой экранизации, которая у меня как у человека, который играл во все части номерные и довольно хорошо знаком с этим миром.. Кстати говоря, мир Silent Hill – это пример того, как в играх очень круто подошли и в принципе ко всей вселенной, и к проработке отдельных выдающихся частей вроде первой, второй или Shattered Memories, которая одна из последних. Тем не менее, в фильме зачем-то сюжет первой части достаточно сильно перепидорасили в плане того, что убрали ряд ключевых моментов. Например, заменили главного героя на женщину, добавили.. Я понимаю, зачем это сделали, конечно. Зачем-то заменили эту концепцию, что Silent Hill является чистилищем, – её несколько упростили и ввели этот культ, кучу народа какого-то левого. То есть не то чтобы он стал хуже (фильм сам по себе всё равно отличный), но в игре всё равно это было гораздо лучше. Самое главное, я не понимаю, почему нельзя использовать оригинальную сценарную задумку игры, ведь она очень хорошо ложилась на фильм. Как минимум не хуже того, что показали здесь. На хер это было придумывать?

ЮЛ: Кристоф Ганс – он Кристоф Ганс.

ЕК: Ну да, да, да. Плюс в 2007 году вышел лучший фильм Уве Болла по играм – это Postal. Нет, это я, кстати, серьёзно говорю, потому что он лучше, чем всё остальное, что снимал Уве Болл. Он, конечно, говно, но он смешной местами.

ЮЛ: Не, игра сама тоже говно, но смешная. Особенно которая была шутером от первого лица.

ЕК: Postal 2 которая, да.

ЮЛ: Которая была ещё изометрической – она ещё была как-то.. Там какой-то игровой элемент был.

ЕК: Она была трэшовая. А вторая часть была комедийной. Нет, тут просто была самоирония. Там была сцена, где Уве Боллу отстреливают яйца, то есть самому режиссёру.

МС: И где он говорит, что деньги, которые он получает, – это нацистское золото.

ЮЛ: Тоже популярная теория. Он экранизировал мемы, которые были на тот момент вокруг него. То есть все такие: «Я хотел бы, чтобы Боллу отстрелили яйца!» Он говорит: «Окей, без проблем. Любой каприз за ваши деньги». Бух – всё, хорошо. Это кино, это магия. «Можете ещё что-нибудь мне отстрелить».

00:22:08 Что не так с Prince of Persia: The Sands of Time

ЮЛ: Слушайте, мы сейчас будем тупо перечислять все фильмы, которые являются экранизациями игр. Тут просто вывод такой: Голливуд достаточно

постоянно... Он от этой темы не отходит, он эту медиа так или иначе постоянно трогает.

МС: За разные части тела.

ЮЛ: Слушайте, иногда удачно. Иногда, опять же, вот мы про «Принца Персии» говорили: Disney пришёл, вложил много денег, взял отличного актёра из «Гарри Поттера» (если ничего не путаю)...

МС: Не актёра, ты имеешь в виду, режиссёра.

ЮЛ: Да-да-да.

МС: Сказал: «Актёра», я такой: «Блядь, по-моему, Джилленхол...»

ЮЛ: Нет, Джилленхола в «Гарри Поттере» не было. Извините.

ЕК: Майк Ньюэлл снимал «Кубок огня» и «Принца Персии».

ЮЛ: Да-да-да. То есть серьёзный подход, большие деньги, получилось всё очень богато. Я до сих пор не могу понять, в чём проблема «Принца Персии». В чём проблема «Принца Персии» у аудитории? Не так, как в игре?..

МС: Я не очень понимаю. Это тупо на стольких уровнях... Опять же, фанаты видеоигр любят вопить: «Вы всё не так сделали, вы всё исказили, это не соответствует духу игры!» «Принц Персии» как фильм полностью соответствует духу игры. При этом не переиhrывая сюжет Sands of Time один в один, что тоже может кому-то не понравиться. Например, Евгений часто говорит: «Не надо мне брать и делать такое же кино, как игра. Я в эту игру уже поиграл...»

ЕК: Не, Sands of Time, опять же... У меня такое же мнение, как и по поводу «Лары Крофт». Особенно трилогию «Песков времени» «Принца Персии» я не вижу необходимости дословно экранизировать, потому что она сюжетно по определённым причинам беднее, чем может быть фильм, и она не настолько сюжетно ориентирована, всё-таки главное в этой игре – это платформенная часть, а не сюжетная.

МС: И его было достаточно, и фильм был красивый, там было всё красиво снято, красивые спецэффекты, красивая принцесса, прикольный принц, злобный визирь, бла-бла-бла. Пожалуйста. Сам Джордан Мехнер принимал участие в написании сценария – создатель «Принца Персии». Что может быть круче, что может быть прочибельнее для фанатов видеоигр, я вообще не очень понимаю. Это как если бы долбаный Сигэру Миямото принимал участие в написании сценария для Super Mario Bros. Что бы из этого получилось, интересно? Вот. Или какие-нибудь японцы, которые работали над Biohazard, работали бы с Resident Evil, а не Пол Андерсон, который просто: «Сейчас я такую хуйню снимаю...»

ЮЛ: «...вы все охренеете».

МС: «И всё равно, сука, на это пойдёте толпами». Достаточно сказать, сколько в Китае собирает последний Resident Evil. За первый уик-энд 90 с

хером или 100 лямов, короче. Пожалуйста – получите, распишитесь. А здесь действительно всё хорошо, отличный фильм, но пожалуйста – зрители на него, конечно, пошли, он долгое время был самой кассовой экранизацией видеоигр, но это от херовой конкуренции. Потому что когда у тебя до этого самая кассовая собирает миллионов 250–300 (в таком плане, по миру), то когда ты сам собираешь 350 миллионов, ты автоматически становишься большим боссом внезапно. Совсем внезапно. Это печально. При этом всё-таки «Принц Персии» был достаточно дорогим фильмом, потому что он действительно богатый и масштабный. Стоил он 200 лямов, и он технически не окупился.

ЮЛ: Disney запускал новый франчайз, а-ля «Пираты Карибского моря», у него были большие планы на «Принца Персии». Собственно, они трилогию, скорее всего, собирались делать.

МС: В данном случае можно сказать спасибо, опять же, американцам, потому что они преимущественно его провалили, он там откровенно недобрал (собрал 90 миллионов), по миру-то он выступил заметно лучше, раза в три. Но вот за счёт Штатов, маленьких сборов оно просто не выстрелило. Всё, до свидания. Да, как Юра сказал, в чём, блядь, проблема людей? Я не очень понимаю. У людей, у критиков... Насколько я помню, опять же, у критиков тоже были не очень лестные оценки. Критики, честно говоря, охуевшие, они часто охуевшие, но они вообще не любят экранизации игр. Если пробежаться по оценкам всех игр, то у Mortal Kombat 30%, у «Лары Крофт» (похуй, первой или второй) – 20–24% рейтинг свежести. То есть они всему абсолютно дают низкие рейтинги. Абсолютно всему. Почему? Что вы их так не любите?

ЮЛ: Это же экранизация игры. Сама по себе медиа – отвратительная, простая. Зачем... Все пишут, что смотреть это кино – всё равно что наблюдать, как кто-то играет, а у тебя контроллера нет. То есть... На самом деле нет, но...

МС: Да...

ЮЛ: ...это типичный штамп для всех...

МС: Да. К сожалению. Это, на самом деле, конечно, очень тупо. Меня при этом вымораживает абсолютно, что те же самые критики могут просто яростно драть на экранизацию Spider-Man, которая... Первого, например. Я помню, там оценки были, особенно вначале, 90, чуть ли не 100%. За 90 он точно переваливал. Все просто визжали и драчили, как это круто, как это охуенно, несмотря на паршивейший экшен, несмотря на то, что там местами тупо не было актёрской игры, особенно в сцене, где Зелёный гоблин разговаривает со Spider-Man`ом, – тупо головами кивают, ни хера не видно их лица.

ЮЛ: Игрушки, да.

МС: Да. Вот именно, вот это потрясающе, вот это да, вот это я понимаю, вот это супер. И сценарий там такой богатый. А вот «Принц Персии» не, это по видеоигре. 36%. Сосите. Отлично. Просто отлично. М-да. В общем, отношение индустрии, публики и тем более критиков долбаных к экранизации видеоигр понятно. Индустрия, с одной стороны, не очень хочет

замораживаться, честно. Находятся редкие случаи типа «Принца Персии» — и они не окупаются. Серьёзно. «Варкрафт».

ЮЛ: Да. Опасно вкладывать очень большие деньги, а в принципе, так или иначе экранизации игры — эпичная картинка, эпичная завязка. Нет таких очень скромных игр. Наверное, «индюшати́на». Надо Льва Гринберга пригласить, он бы нам рассказал про отличные игры, которые бы стоили 10 000 долларов, чтобы их снять в одной комнате.

МС: Наверно.

ЮЛ: Скорее всего. Да. Вот, вкладываешь большие деньги — большие риски. И чаще всего они не окупаются. Хотя у «Ларки» в своё время был сиквел. Они же смогли.

МС: И он провалился. Сиквел. Первая «Ларка» окупилась, сиквел провалился.

00:27:55 Новое поколение консолей, кинематографичные игры

ЕК: По-моему, как раз с 00-х, с начала 10-х, точнее, годов началась эта тенденция, что анонсировали до хера известных экранизаций типа Uncharted, Gears of War, Metal Gear Solid, Splinter Cell...

ЮЛ: Halo, прошу прощения.

ЕК: ...Halo, да, который в «Район № 9»... То есть конец 00-х — начало 10-х. До хрена всего анонсировали, и ничего не произошло практически. То есть да, Halo превратился в «Район № 9»... Что там ещё было?

ЮЛ: Смотри, «Варкрафт» дотянули, всё-таки дотянули.

ЕК: И Assassin's Creed тоже дотянули, да. Тоже долго мучили — и, наверное, лучше бы ничего и не делали с ним. Вот. Поэтому, собственно, да, там производственный ад прошли. Тут самое главное, что к этому времени игры, собственно, на 7-м поколении консолей — то есть PlayStation 3 и Xbox 360 — стали в подавляющем большинстве дико кинематографичными ввиду того, что технологии подтянулись, и многие из них стали выглядеть ну просто очень круто, очень по-киношному, и в общем-то, там...

ЮЛ: Они наняли профессиональных сценаристов, когда начали делать сюжет.

ЕК: Да.

ЮЛ: Игры просто превратились в...

ЕК: И постановщиков-режиссёров.

ЮЛ: ...да-да, в интерактивные (ну, не совсем интерактивные) фильмы. Без открытого мира, я имею в виду, вот, например, Last of Us.

ЕК: Да, да. И Last of Us, и Mass Effect тоже очень зрелищный в плане постан... Ролики в играх по постановке не уступают фильмам, очень круто выглядят. Uncharted, который является такой квинтэссенцией красивых игр, где заимствованы все киношные приёмы. Heavy Rain, который тоже... Опять же,

Heavy Rain – просто калька с кучи-кучи штампов из фильмов. Да, как игра, которая была новая по своей концепции, для своего времени она была довольно крутой, при этом..

ЮЛ: Извини, Евгений. Тот же самый Fahrenheit, который от той же самой студии.

ЕК: Да. Он победнее выглядит. Он даже для своего времени выглядел довольно слабо.

ЮЛ: Он для PlayStation 2, по-моему, выходил, если я ничего не путаю.

ЕК: Да-да. Был 2005 год, он был такой, выглядел не очень хорошо.

ЮЛ: Да. Квадратичный.

ЕК: А Heavy Rain выглядел очень круто, очень дорого, и соответственно, тоже был анонс, что хотят её экранизировать. Зачем? Зачем экранизировать Last of Us, Heavy Rain, Uncharted? Они и так игры, основанные на кино. То есть получается, что у нас будет фильм, сделанный по игре, которая сделана по куче других фильмов. Ничего в этом хорошего нету, по-моему.

ЮЛ: То есть хочешь сказать, что тем же самым Дрейком кино ничего нового предложить не сможет? Кроме того, что это будет реальная картинка, а всё остальное уже было в играх: взрывы, прыжки, стрельба, охота за сокровищами..

ЕК: Да, да, да!

ЮЛ: ...опять же, химия между персонажами нарисованными. Елена, да, по-моему, если я ничего не путаю? Очень хорошая.

ЕК: Да, там были Елена и ещё такая черноволосая, забыл, как её звали. Тоже подружка главного героя из второй, третьей частей. Да. Всё было. И вот тоже примеры, почему это не получается. В 2008 году за осень вышло сразу два фильма, сделанных по играм, которые были сделаны по куче других фильмов. Это Max Payne и Hitman первый. Max Payne – понятно, я уже сказал, это экранизация Джона Ву и всего остального.

ЮЛ: Причём там особо перестрелок и не было, мне кажется.

ЕК: Да, да.

ЮЛ: Это очень странно. Игра про перестрелки, про зрелищный ганфайтинг, а его как такового в самом фильме не было. Был..

ЕК: Там была просто какая-то унылая драма, да. Не, стилистику они хорошо переняли, то есть он чисто в статичных кадрах смотрелся прикольно, сюжетно скучный. Опять же, куча всего.. То есть сюжет вроде бы довольно сильно был позаимствован из первой игры, но при этом тоже была какая-то совершенно левая отсебятина, и сюжет стал буквально хуже, чем в игре. Потому что в игре у него гораздо обоснованнее была его личная заинтересованность во всей этой истории, мотивация персонажа..

ЮЛ: Его семью убили.

ЕК: Да-да-да. И вот эта вот корпорация, которая этот наркотик делала.

ЮЛ: «Валькирию».

ЕК: Да. Всё это смотрелось довольно аутентично. То же самое с «Хитмэном». «Хитмэн» — опять же, сюжет там, наверное... Если в первой игре он был такой довольно условный тоже, как в «Ларе Крофт», обосновывал, почему у нас уровни с разным дизайном, в разных городах, то со второй части и особенно в четвёртой сюжет был очень крутым. Да, опять же, там немножко «Джеймса Бонда», немножко всех шпионских боевиков, немножко чего-то ещё, вот эти все переодевания и так далее — это особый стиль, но в принципе, в «Хитмэне» был крепкий сюжет, и персонаж был довольно интересным в плане его прошлого и прочего. И то, что он такой клон, и его неэмоциональность довольно хорошо в играх обыграно, и так далее. Тут, значит, какую-то просто херню сняли с Тимоти Олифантом, с какой-то довольно странной недолгожданной линией с Куриленко, то есть тоже левая отсебятина. Плохое совершенно использование наработок оригинала, который отсылается тоже к куче фильмов. Блин, это очень плохо было. Хуже, конечно, было, когда второй раз попытались «Хитмэна» снять. С тем же самым сценаристом. Это, конечно, правильное решение. Ты снимаешь фильм — он оказывается говном, ты через 6-7 лет снимаешь...

ЮЛ: Пробуешь новое с тем же самым видением, да.

ЕК: Да. И новый с тем же самым сценаристом снова получается говном. Блин, вот это неожиданность, конечно.

ЮЛ: Сюрприз.

ЕК: Да. А все остальные там... Half-Life тоже там в одно время, Portal...

ЮЛ: Ну нет, они, как бы, всё ещё разрабатываются. Тут между Абрамсом и Valve всё ещё идут...

ЕК: Да, разрабатываются, назначаются актёры, режиссёры, но кроме Assassin's Creed и «Варкрафта» ничего дальше не пошло. И вот выходит... Там, да, что было? Resident Evil бесконечные, разного качества. В основном посредственные.

МС: Качество-то, может, у них разное, но вообще по факту Resident Evil — это без вопросов самый успешный франчайз.

ЕК: Игровой франчайз — да.

МС: Нет, ты имеешь в виду, экранизация?

ЕК: Да.

МС: Да, самый успешный франчайз экранизаций. Абсолютно все части были прибыльные. Некоторые были охуеть какие прибыльные: Afterlife, и судя по всему, Final Chapter будет охуеть какая прибыльная. И, блин, учитывая, сколько их уже, мне кажется, теперь они точно не остановятся.

ЮЛ: Теперь в Китае точно нет.

МС: Мы ещё будем долго смотреть экранизации Resident Evil. Спасибо большое, дорогие зрители.

ЮЛ: А вы не думаете, что киношники, на самом деле, просто тупо очень сильно верят в силу бренда? Допустим, такие игры, как Half-Life или Portal, продались гигантским, миллионным тиражом. Они думают: «Все эти люди уже наши. Это уже наши зрители. Нам стоит только взять проект, назвать его Half-Life — и всё, половина работы уже сделана».

ЕК: По-моему, уже от этой истории на фоне всех этих «успехов»... По-моему, они уже поняли, что это не работает.

МС: Ну да. Согласен.

ЕК: Потому что геймеры, знакомые со всей этой историей, в кинотеатр бегут не то чтобы охотно. Более того, опять же, взять аудиторию игр. Например... Да, есть игры типа GTA 5, которые продаются тиражом в 60 миллионов копий, это действительно очень большая фанбаза. Кроме того, много людей (в три раза больше), которые просто хорошо знают, что это такое, и их тоже можно, в принципе, заинтересовать. Они тоже подпадают под понятие «целевая аудитория». Есть игра Hitman, которой продаётся несколько миллионов копий, типа, 3–5 миллионов копий (одна часть). 3–5 миллионов копий, точнее, знакомых с франчайзом людей — это не то чтобы так много для кино, это не та фанбаза, на которой можно строить успешный блокбастер и его рекламную кампанию. То есть здесь... Понятно, есть GTA, есть Mario, есть Call of Duty, которую, слава богу, не пытаются экранизировать, потому что Call of Duty — опять же, это совершенно киношная история.

ЮЛ: Какие-то были, по-моему, разговоры, что кто-то собирался что-то делать. Постоянно ведутся, так или иначе всплывает всё.

ЕК: Опять же, знаешь, экранизировать Call of Duty про Вторую мировую... У нас есть «Спасение рядового Райана», который является, по сути, основой, откуда Call of Duty выросла в какой-то степени. То же самое по остальным боевикам. Что там ещё у нас есть? С Assassin's Creed понятно, что получилось, мы уже обсудили. «Варкрафт»... Тут у них был другой подход, они как раз таки очень бережно отнеслись к первоисточнику, но...

МС: Слушай, да все более-менее бережно. Но? Но?

ЕК: ...тоже собрали так вот...

МС: В Штатах хуёво, в Китае хорошо. Опять же, это сейчас самая кассовая экранизация — 433 миллиона. Нет, в принципе, в последние несколько лет действительно киношники, ты прав, стали гораздо тщательнее относиться, потому что... Давайте. Всё-таки Assassin's Creed — они пытались. Да? Хуёво получилось, но они пытались.

ЕК: Нет, нет. Да, у меня даже не было, наверное, проблем с тем, что много отсебятины, просто сюжет плохой был. То есть он был просто плохо написан.

МС: Опять же, много отсебятины не просто так. Это, типа, концепция. При этом это не концепция: «Мы просто хуй забьём на игру, на её фанатов, они и так, придурки, припрутся». Это была именно концепция: «Мы не хотим рассказывать ту же историю, мы хотим рассказывать другую историю в этой же вселенной. Вам, геймерам, которые так задрочили все игры и все истории уже знаете наизусть, вам просто будет интересно посмотреть ещё одну». Во-первых, как-то ой, не сработало, а во-вторых, да, проблема не в этом, действительно, проблема в сценарии паршивейшем. Это совершенно верно. Тем не менее, пожалуйста. Assassin's Creed, «Варкрафт», долбаный Angry Birds... Блин, я так и не посмотрел, но мне до сих пор кажется, что это хорошая идея — именно так экранизировать...

ЕК: Нет, Angry Birds я посмотрел. Абстрагируясь от качества юмора и всего остального... Экранизировать хит для iPhone с достаточно условной механикой и вообще без сюжета, то есть только с фабулой — это нормальный пример. То есть Angry Birds я считаю хорошей попыткой и хорошим результатом для своего...

МС: Ratchet & Clank, который совершенно незамеченным прошёл, тем не менее, его фактически делали те же люди, и это чуть ли не...

ЕК: Так а там сюжет скопирован просто буквально.

МС: Параллельный сюжет, да, один в один с игрой, собственно говоря. Поэтому... А Kingsglaive, который Final Fantasy, — это тупо приквел игры, опять же. В принципе...

ЕК: Я думаю, что Ratchet & Clank выходил преимущественно direct to DVD, то есть он далеко не везде в прокат широкий выходил, и бюджет там был довольно скромный.

МС: Нет, слушай, он в Штатах вышел в прокат достаточно широкий, у него там почти 3000 кинотеатров, так что...

ЕК: При этом бюджет там небольшой, я как понимаю, никто особо не рассчитывал, что он до хера соберёт.

МС: Я думаю, да.

ЕК: Точно так же сейчас там, по-моему, Sly Cooper в разработке. Был, во всяком случае.

МС: Скорее всего, да.

ЕК: То есть у Ratchet & Clank не такая фанбаза. Это игра, продававшаяся, по-моему, до 10 миллионов копий, то есть это не очень много, на самом деле. Sly Cooper — то же самое. Этот... Кто у нас там ещё был? То есть я не думаю, что они рассчитывали, что это будет блокбастером. Может быть, конечно, на большее рассчитывали, что соберёт... Но вот как собралось.

МС: Смотрите. Как вы считаете, с какого момента киношники совсем перестали срать на геймеров и хотя бы начали пытаться? С момента «Принца Персии» или раньше? Или позже?

ЕК: Мне кажется, да, где-то, наверное, год две тысячи.. Мне кажется, рубеж 00-х и 10-х.

МС: Да. Я согласен, потому что до этого действительно был как-то hit and miss, там Уве Болл прыгал, хуйню снимал, «Хитмэн» был совершенно имбецильный.. Да, там была относительно точная Dead or Alive..

ЮЛ: Относительно точная, ты имеешь в виду.

МС: Потому что да, это, опять же, снял наш любимый.. Как его? Продюсировал, да, Пол Андерсон же, насколько я помню? Кто снимал, я, кстати, не помню. А, снимал Кори Юэнь.

ЮЛ: Да. Какой-то там этот..

МС: Кори Юэнь снимал, да. Наш любимый, который «Перевозчика», собственно говоря, снимал. И там соединили просто два франчайза. Там соединили Dead or Alive и Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball.

ЮЛ: Да, они играли в волейбол, там было такое дело.

МС: Да, они там играли в волейбол, они ходили в костюмах таких.. Это был такой глупенький, но веселенький вполне себе файтинг с волейболом, с красивыми девочками. По-моему, тоже вполне себе нормально. Так что да, где-то с этого момента (ну, чуть позже) начали стараться хотя бы. Это как-то даёт, наверное, шансы на то, что и дальше будут стараться.

ЮЛ: Не, ну планов-то у них громадье, до сих пор планируется экранизация того же самого Splinter Cell, извините меня, с Томом Харди, хотя его очень долго..

МС: Rampage, опять же.

ЮЛ: Rampage с Дуэйном Джонсоном, хотя это тоже не будет переломным моментом, потому что это фильм с Дуэйном Джонсоном, экранизация игры. И все такие: «Это работает. Потому что Дуэйн Джонсон».

МС: Ещё и с монстрами, господа.

ЮЛ: Да-да-да.

МС: Uncharted до сих пор мучается, Tomb Raider, не забываем, на 17-й год..

ЮЛ: Перезапущен, да. Это вот.. Франчайзы – они.. Я думаю, «Лара Крофт» уже из кино не уйдёт, потому что один раз два фильма сняли, сейчас попробуют ещё раз, потом подумают: «Ну ладно, пять лет прошло, давайте ещё раз». Потому что сама концепция такой бой-бабы, которая ищет сокровища, – почему бы и нет? Это работает. Приключенческое кино.

00:40:08 Следовать первоисточнику или придумывать что-то оригинальное – какой подход лучше?

МС: Мгм. Согласен. Ладно. Касательно вопросов.. Мы как-то пробежались по истории, более-менее обсудили, как сейчас Голливуд к этому подходит.

Касательно вопроса: «Что лучше: совсем следовать первоисточнику или что-то оригинальное придумывать?»

ЮЛ: Я думаю, невозможно не следовать первоисточнику, если ты экранизируешь.

ЕК: Смотря что использовать. Я скажу честно: я дико бы хотел, например, видеть фильм по Half-Life, но при этом я бы спокойно отнёсся, если бы он был не буквально... Например, про другого персонажа. Скажем, параллельный сюжету Гордона Фримана. По первой, по второй части — насрать. Но как-то из этой вселенной...

ЮЛ: Извини, Евгений, а как бы ты отнёсся, если бы Гейб сказал, что Half-Life 3 будет, но в экранизации фильма? Не игры, а именно...

МС: Я за.

ЕК: Да пожалуйста, хоть как-то. Это лучше, чем никак.

МС: Согласись, это было бы достаточно круто. То есть он такой говорит: «Окей, я научился считать до трёх, но не совсем». Но это не точно!

ЮЛ: Да.

МС: По-моему, такой в чём-то тролльский, но охуенный ход. Мне кажется, это могло бы вполне себе много денег собрать за счёт фанатов одних.

ЮЛ: Мне кажется, это будет слишком сложно. Нужно объяснять, как мир пришёл в ту точку, в которую он пришёл. То есть там уже эти комбайны захватили мир, уже есть G-man, который...

ЕК: Ой. Можно показать вступительные титры и там нарезку, как это всё происходило. Знаешь, как в «Грани будущего», например.

ЮЛ: Не, как в House of the Dead. Просто часть из игры, на том же самом движке. Это будет муа, муа!

МС: С такой же графикой, да? Как в первом Half-Life, например.

ЮЛ: Да-да.

ЕК: Я бы с удовольствием посмотрел Portal в стиле «Куба», только...

ЮЛ: Ну... ну... да.

ЕК: Типа того, да. Я бы, наверное, с удовольствием посмотрел экранизацию Fallout.

ЮЛ: Извини, Portal — во-первых, «Куб», а во-вторых, там есть персонаж, замкнутое пространство, ловушки и ещё злой искусственный интеллект, который зудит и тебя поддевает, то есть фактически нужно два актёра. Один будет бегать — женщина с пушкой, а другой просто будет говорить за кадром. Очень...

ЕК: Можно очень компактно. Сарик Андреасян даже мог бы такое снять.

ЮЛ: Нет, не смог бы.

(смеются)

ЮЛ: Сарик чуть не снял нам Mortal Kombat. Мы, кстати, очень жалеем, что этого фильма мы никогда... Есть какая-то вселенная в мире, где Сарик всё-таки снял Mortal Kombat. Мне как-то очень хочется туда попасть, чтобы узнать, посмотреть, как это выглядит в его интерпретации.

ЕК: Нет, я бы не хотел такого насилия над собой и, в общем-то, любимой игровой вселенной.

МС: Слушайте, ладно, что вы как это... Фактически, «Защитники» — это и есть ёбанный Mortal Kombat по-сариковски, потому что там некоторые моменты... Во-первых, там телки выглядят так, как будто они из игровой экранизации: они такие все в латексе, ходят все из себя. Есть здоровый мужик, который Арсус. Там есть люди со сверхспособностями, с дистанционными атаками. Опять же, там есть суперзлодей — финальный босс. Когда медведь прыгает на суперзлодея, и получает по носу, и улетает куда-то — это вполне себе такой кусок из файтинга, может быть, из заставки, когда два протагониста друг на друга прыгают с таким замахом.

ЮЛ: Кстати, да.

МС: Это Mortal Kombat. Просто хуёвый очень.

ЮЛ: Да.

МС: Так что мы знаем...

ЮЛ: Была же какая-то игра. Там панда была или кенгуру, я не помню.

МС: Да, в Tekken. Господи, в Tekken были медведь Кума, панда, по-моему, был кенгуру, там была... Юра, там была макивара.

ЮЛ: Живая деревяха?

МС: Там была живая, блядь, макивара. Серьёзно. Какого только говна не было Tekken.

ЮЛ: Сарик, сними, пожалуйста, экранизацию Tekken нам. Очень хочется на это посмотреть.

МС: Именно с этими персонажами, с бонусными, которых изначально нет, их нужно открывать. Будь так добр, нам очень понравится. Да. Вот. Что касательно этого... У меня лично мнение очень простое. Если игра простенькая, придумайте любую хуйню, главное, чтоб она была интересной и чтобы нормальный сюжет или весело пусть будет. Либо пусть будет сюжет интересный, либо весело. На остальное мне насрать. Пусть будет достаточное количество отсылок, чтобы у меня, так сказать, как фаната франчайза или игры ублажить. Если игра всё-таки достаточно сюжетная, тогда, наверное, вы можете менять, примерно как менял Мехнер при

экранизации «Принца Персии», но в таких... Я не очень хочу про другое смотреть совсем. Я хочу про этих персонажей, мне они как-то полюбились, понравились и...

ЮЛ: Извини, Михаил, по-моему, есть логика в том, что есть, например, у нас Uncharted, и вот просто делать тупо экранизацию первой игры бессмысленно. Всё уже было, мы всё уже знаем. Зачем нам опять про эту... про золотую статую Эльдорадо, про зомби-немцев... Давайте просто делайте тупо продолжение игры, вот и всё.

МС: Нет, ты пойми. Я точно так же прочитал книгу и всё себе уже представил, как это выглядит, вплоть до подробностей местами. На хера мне ещё раз это смотреть? Но я хочу это посмотреть именно в киношном виде. Я хочу посмотреть, как другие актёры будут это отыгрывать, я хочу посмотреть, как там из некоторых моментов вывернутся режиссёры тире сценаристы, то есть я всё это хочу посмотреть.

ЮЛ: Слушай, игра – это уже гораздо более явная визуализация, чем книга.

МС: Само собой, само собой, но всё равно. Я хочу. И всё.

00:45:07 Решаем проблемы экранизаций видеоигр

ЕК: Давайте последнее, чем закончим. Ещё момент по поводу того, какое мы видим, прогнозируем, вангуем (как мы это любим) будущее экранизации видеоигр. Потому что мне кажется, что после такого, скажем, не самого выдающего, пусть и не провального выступления «Ассасина» и «Варкрафта» как-то сейчас не будет такого вот всплеска дорогих экранизаций всех этих историй. Я думаю, что будут к ним периодически возвращаться, знаешь, циклично. Может, лет через пять опять попробуют что-то дорогое снять. То есть последнее прям дорогое – «Принц Персии». Не зашло. Посидели, подумали. Прошло семь лет. Ещё раз. Сейчас опять посидят, подумают, потому что, как я понимаю, не запущен сейчас процесс производства «Варкрафта 2» и «Ассасина»...

ЮЛ: Не-не.

МС: Пока нет.

ЮЛ: Обещали китайцам, но ничего пока.

ЕК: Пока да, будут сейчас думать, рассчитывать, дровичить их, китайцев, приглашать на все... Будет «Assassin's Creed: China», в «Варкрафте» новая нация появится узкоглазых. В игре сначала, сначала с Blizzard договорятся, типа: «Вводите нацию красных коммунистов, потом будем по этому фильм снимать». Вот. То есть я думаю, сейчас будут сидеть думать, лет через... Году к какому-нибудь 23-у опять будет какая-нибудь дорогая попытка, там уже посмотрим. Мне кажется, что сейчас...

МС: Слушай, нет, Евгений, ты не забывай про те проекты, которые уже запущены, они никуда не денутся. Рапrade не будет дешёвым однозначно, это не дешёвое кино. Короче, всё понятно. Во-первых, проблема «Варкрафта» в чём в частности? Там «звёздной силы» не было толком. Не было совсем.

ЮЛ: Да, там не было известных актёров.

МС: Да, о чём и речь. Да, у Assassin's Creed «звёздная сила» была, но вот как-то, блин... Всё равно, он, может, гораздо меньше б собрал, если бы там не было Фассбендера. Rampage, несмотря на то, что это старая игра, её знают только задроты яростные, это не столько Rampage, сколько это монстр-муви со Скалой.

ЮЛ: Да, с Дуэйном Джонсоном.

МС: Всё. Мне кажется, что будет экранизации такого вида: либо это будет очень крупный франчайз (то есть либо Resident Evil, который просто не перестанут доить)...

ЕК: Не, я думаю, Resident Evil может дальше жить, то есть у него всё хорошо.

МС: Конечно, о чём и речь, его будут доить, и доить, и доить. Он собирает, стоит он дешево. С одной даже какой-нибудь частью будет не страшно обосраться – подумаешь, тридцать миллионов потеряют, и что такого? А крупные экранизации – это либо Tomb Raider (потому что мы уже знаем, что он работать может в том или ином виде, надо сделать какие-то выводы), либо вот типа Rampage. То есть мы берём звезду, мы подбираем жанр, который нам подходит сейчас по конъюнктуре. «Годзилла» собрала? Собрала. «Конг» соберёт? Допустим, соберёт. «Монстро» в своё время собрало? Собрало. Посмотрим, что получится с Rampage. И тогда будут вам экранизации. Просто если вы любите какую-то игру, ждёте её на киноэкране – просто прикиньте эти вещи: кто главную роль может сыграть и подходит ли она на то, что сейчас собирает деньги.

ЮЛ: Кстати, есть же, на самом деле, фильмы, которые можно условно считать экранизацией игры, но они этим не являются. Извините, «Джон Уик». «Джон Уик» и «Джон Уик 2». По-моему, это...

МС: Если так, то да.

ЮЛ: Это вполне могла бы быть какая-нибудь древняя компьютерная игра про киллера, у которого убили собачку. Это вполне себе такая завязка. Опять же, я думаю, что первоначально всё должно упираться в бюджет. То есть имеется формула «Обитатели зла», которая работает, которая нашла себя, она работает. Бюджет фильма не должен превышать, допустим, 30-40 миллионов.

МС: Допустим, даже полтос.

ЮЛ: Да. Тогда... Извините, тут уже будет формула Сарика Андреасяна действовать. То есть нам нужно снять такое-то кино, допустим, например, я уверен, что тот же самый Half-Life вполне можно снять за 50 миллионов долларов. Почему-то мне кажется, что вполне реалистично. Что в игре такого, что требует много-много денег?

МС: Хм, не потребует?

ЮЛ: Ну, что не потребует много денег, да. То есть экшен со стрельбой преимущественно...

МС: ...рукопашка.

ЮЛ: Да. Действие происходит на Земле. Частично на Земле, частично нет. Особых декораций там нету, Half-Life вообще происходит... City 17 — это одни хрущёвки.

МС: В первой части, да.

ЮЛ: Во второй, имею в виду.

МС: А, и во второй.

ЮЛ: В первой — бункер. То есть что там вообще?

МС: В первой вообще бункер, там вообще копейки. Мы, кстати, забыли как-то про Doom сказать.

ЮЛ: Кстати... Как насчёт Киану Ривза в роли Гордона Фримана?

ЕК: Я Киану Ривза и Хитмэном хорошо представляю: налысо побрить — и вот тебе.

ЮЛ: О боже мой.

МС: Сейчас-то да, точно. Учитывая, что в последней части, на минуточку, людей леской душил.

ЮЛ: Мгм. Гаррота — или как называется?

МС: Да-да-да. В общем, почему нет?

ЮЛ: Опять же, тот же Portal, я думаю, тоже не будет стоить больше 50 или 40 миллионов долларов. То есть взять франчайз, взять бюджет не сильно большой (сорокет — пятьдесят) — и экранизировать, посмотреть, что будет дальше. То есть на самом деле если хорошо зайдёт первая часть, которая будет скромная, всегда можно сказать: «Давайте вбухиваем больше в тот же самый Half-Life 2 или 3», и это уже будет гораздо более эпический фильм. Может, в этом проблема экранизации игр, что они сразу начинают...

МС: Замахиваются на...

ЮЛ: ...огромнейшее, да. На большое. Можно было сделать первый «Варкрафт» не таким масштабным, как-то более скромно. Нет?

МС: Можно. Я считаю, можно. Можно было даже теоретически, наверное, уложиться в соточку, например. Могли просто баталий сделать поменьше, блядских орков и так далее.

ЕК: Да, орков можно было нарядить в резиновые костюмы, а не CG дорогое делать, да?

МС: Ну например. А что? Практические эффекты.

ЮЛ: Да, слушайте, чем Рон Перлман в «Хеллбое» в маске отличается от орка? Извините.

ЕК: Кстати, да. Тут ещё вопрос в том, что грим-то тоже не дешёвый. Не факт, что дешевле, потому что он очень долго накладывается, и это, грубо говоря, рабочее время актёра, который недешево стоит. С другой стороны, позвать Рона Перлмана, нанять статистов, которых пластилином облепить или чем они там, тоже бы, наверное...

МС: Именно. Слушай, я от фанатов «Варкрафта» в частности и тех, кому, например, понравились и игра, и это, слышал: «На хера нам люди в этой экранизации? Либо вы снимаете нормально с практическими эффектами, либо вы уже снимаете полностью компьютерное что-то такое. Потому что у меня башка взрывается от того, что компьютерные орки, клёвые компьютерные орки, но просто вусмерть компьютерные бегают с живыми людьми, с реальными. А в CG-роликах были компьютерные и те, и другие – и меньше голова взрывалась».

ЕК: То есть да, до бесшовности «Аватара» там, конечно, далеко.

МС: Её, конечно, нет даже близко. Меня это совершенно не парило, но судя по всему, многих людей это как-то озаботило. В принципе, я, наверное, понимаю. А Юра у нас, конечно, ждёт экранизацию Lada Racing Club, мы это знаем.

ЮЛ: Конечно, да. И «Периметр», разумеется. Да, такие дела. И «Самогонок» тоже, да.

МС: Я только... Юр, ты прям с языка снял. Конечно, «Самогонки».

ЮЛ: Я просто подумал, как бы на самом деле выглядел «Варкрафт», если бы его снимал Ридли Скотт. То есть он бы на самом деле что-нибудь а-ля «Гладиатор»... История в каком-нибудь таком стиле, где орки бы не сильно отличались от людей. В плане, не было бы такой карикатурности изображения доспехов и пропорций, как это в игре. Как-то более... Орки были бы, конечно, побольше людей, зелёные, но не сильно CG-шные. Это вполне, я думаю, могло больше сработать.

МС: Может быть. Но мне интересно сейчас посмотреть, сколько стоил «Гладиатор», потому что мне кажется, что он ни хуя не дешёвый.

ЮЛ: Он тоже сотка с чем-то, скорее всего.

МС: «Гладиатор» стоил 103, но это было, простите, в 2000 году. По текущим меркам это минимум 200, мне кажется. Совершенно спокойно. А «Варкрафт» столько... В принципе, «Варкрафт» для своего количества чудовищного спецэффектов и прочего, конечно же, дешёвый. Просто да, совершенно правильно, можно было бы проще и меньше, если бы взяли... Подошли, скажем так, с позиции «Гладиатора» или «Царства небесного», условно говоря, и в таком же масштабе сняли, и с этими же режиссёрами, с этими производственными мощностями – это бы сейчас стоило реально в районе сотни. Правда. И проблемы бы не было. Сказали бы: «Сотку потратили. Заработали 440. Господи...»

ЮЛ: «„Варкрафт 2“ уже разрабатывается!»

МС: Да: «И триквел заодно, за компанию, и т. д., и т. п. Более того, мы вас всех уже с миром познакомили, фанаты игры походили поговорили, что есть какие-то вопросы, может, но в целом всё хорошо». Нормально, нормально. В общем, замахиваются слишком многие на многое, и зря.

ЮЛ: Да, и тут дело не совсем упирается в сценарий и не в оригинальный сценарий или действие, а просто в... Евгений, как ты думаешь, может, нужно делать финансовые модели экранизации игр? Она ещё просто не проработана?

МС: Я согласен сразу.

ЕК: Да, да, согласен.

МС: Абсолютно верно. Как бы цинично это ни звучало, но в первую очередь дорогие киношники должны заботиться о том, чтоб это окупалось, и во вторую, блядь, очередь должны заботиться... Потому что сколько угодно хуесосьте Пола Андерсона, сколько угодно! Чмошник, вообще забил, обленился, ему насрать... Но эта херня работает! Он старался вначале, а он старается – работает, не старается – всё равно работает. Понимаете? Вообще посрать. Просто финансовая модель уже сама по себе. Сделайте, пожалуйста, в таком же стиле хоть «Варкрафт», хоть Angry Birds, хоть ещё что-то, и уже потом, в середине, когда оно у вас стабильно приносит деньги и у вас уже есть 50 миллионов бюджета, вы уже можете стараться, креативить. Как-то так.

ЮЛ: Да. Надо, не знаю, ввести закон для экранизаций игр: бюджет не больше полтоса. То есть Uncharted – хорошо, окей, не больше 50-и. Не надо делать сразу «Индиану Джонса». Делайте что-то поскромнее, попроще.

МС: Актёры выёбываются, много требуют – пошли на хуй актёры, подберём подешевле, может, и получше получится.

ЮЛ: Наберём Натана Филлиона – работает за еду, в общем-то.

МС: Да-да. Мы, конечно, говорили про star power, но ладно, хер с ним, когда у тебя 50 миллионов бюджет, тебе не нужен star power никакой. Всё хорошо.

ЮЛ: И такой бюджет сразу же, конечно, будет отражаться на... Тут именно в дело пойдёт оригинальный сценарий. То есть именно тупо копировать игру с её излишней кинематографичностью уже не получится. Нужно будет...

МС: С кучей спецэффектов, всяких трюков, до хуя персонажей – не нужно это всё, давайте поаккуратнее. Опять же, Silent Hill – отличный пример.

ЮЛ: Да-да. Делаем такие более замкнутые, камерные истории. Чтобы они именно работали сюжетно, на персонажах и на всём остальном. В том же самом Uncharted персонаж хорошо проработан, он харизматичный и всё такое прочее.

МС: Мгм.

ЮЛ: Шутки, юмор, все дела.

МС: Я просто себе представляю, что если б японцы, например, когда отдали права и люди решили экранизировать Resident Evil... Если б на Resident Evil потратили тоже, например, сотку. Трать на него сотку – и он собирает по миру 102. И все говорят: «До свидания, наш ласковый Мишка». Нет, слава богу, 33 миллиона. Пожалуйста. То же самое, в принципе, с Silent Hill. Silent Hill – вполне себе такое дешёвое кино, стоило оно недорого, 50 лямов. Собрало оно сотку. А если бы оно стоило сотку – опять же, соси хуй. Так что вот, всё, Голливуд, позвони.

ЮЛ: Да, мы решим проблемы экранизаций. Мы решили проблемы экранизации игр прямо в этом подкасте в данном случае.

МС: Голливуд такой: «А вот Rampage со Скалой Джонсоном?» Мы такие: «Пятьдесят».

ЮЛ: «Не больше».

МС: «Но ведь Скала... Ведь он хочет 30...» – «50 всё равно. Значит, 20 миллионов вам остаётся на всё остальное. Значит, режиссёр работает за еду, монстры у вас резиновые – в Японии это работает».

ЮЛ: Ещё как, да, да.

МС: Серьёзно, конечно. Серьёзно, обратитесь, блин, к японцам или китайцам. Последняя «Годзилла», которая совсем последняя, по-моему, тоже не сильно дорогая, но чисто по трейлерам выглядит она, в принципе, вполне себе нормально. А Годзиллы там до хуя, гораздо больше, чем в американской «Годзилле». Так что я не знаю... Мне кажется, мы тему-то раскрыли, даже более полно, чем нам казалось...

ЮЛ: Да. Мы ответили даже на тот вопрос, который нам не задавали.

МС: «Как сделать так, чтоб это говно наконец-то начало работать и зарабатывать деньги». Серьёзно. На этом тогда мы, наверное, скажем «всё».

ЮЛ: Спасибо большое, во-первых, что задали нам такой интересный вопрос.

МС: Спасибо большое, Влад Титов. За то, что задонатил, за то, что заказал нам тему и у нас получилось... К тому же, тему интересную, хорошую.

ЮЛ: Как-то меньше смехуечек было, но мы пытались серьёзно обсуждать всё это дело, да.

МС: У нас всегда, в принципе, в темах меньше смехуечек. Нас, наверное, люди не просят просто: «Гы-гы-гы...»

ЮЛ: «...хер, хер, хер, хер, хер...»

МС: «...хер, хер, хер, хер, хер». Всё, мы норму по херам выполнили в подкасте. Влад Титов: «Отзываю, блядь, пледж. Я надеялся, что хоть в одном подкасте не будет этого – нет, всё-таки скатились». Да, не пошутили про хер Годзиллы, и Rampage, и так далее. Тем не менее. Спасибо всем

большое за то, что слушали. Донатьте, становитесь нашими суперспонсорами – и сможете сами выбирать темы. Будьте как Влад Титов и предыдущие наши хорошие спонсоры. Вот так. Все пока.

ЕК: Всем пока.

ЮЛ: Всем пока, до свидания.

Расшифровка: Антон Чеснаков