

## Киноштамп — Lurkmore

Народ требует хлеба и зрелищ!



Народ требует иллюстраций к статье!

В конце концов, если бы мы хотели почитать, мы бы пошли в библиотеку.

«В 1930-м году после скандального успеха "Золотого века" его автор Луис Бунюэль был приглашен одним американским продюсером на стажировку в цитадель мирового кинематографа - Голливуд. Однако даже на фоне общего для того времени увлечения большим американским стилем, Бунюэль быстро разочаровался в главной цели своего визита за океан и шутки ради составил первую в мире сводную таблицу штампов американского кино:

"На большом листе картона были расчерчены колонки, по которым можно было легко передвигать фишки, легко ими маневрируя. Первая колонка, скажем, обозначала "Атмосферу действия" - атмосферу Парижа, вестерна, гангстерского фильма, войны, тропиков, комедии, средневековой драмы и т.д. Другая колонка означала "Эпоху", третья - "Главных героев". Колонок было четыре или пять. Принцип был следующий: в то время американское кино подчинялось настолько жестким, механическим штампам, что с помощью простого приспособления несложно было свести воедино "атмосферу и эпоху", определенных персонажей и безошибочно догадаться об основной интриге в фильме". Именно с этой, давно утерянной таблицей, был связан забавный эпизод с участием уже другого американского продюсера, пригласившего Бунюэля на громкую премьеру новой кинокартины. Удивившись, что испанский гость мало восторгается только что выпущенной, но уже эпохальной лентой, американец принялся гневно спорить: "- Банальные истории? - восклицает продюсер. - Как вы можете так говорить! Тут нет ничего банального! Напротив! Вы даже не отдаете себе отчета в том, что в конце фильма он убивает "звезду"! Марлен Дитрих! Он ее убивает! Такого еще никто не видел!" - Прошу прощения, но уже через пять минут после начала картины я знал, что она будет расстреляна. - Что такое? Что вы болтаете! Я вам говорю, такого еще не было в истории американского кино! А вы - догадались! Бросьте!" Продолжение истории следует в гостиничном номере Бунюэля, где мирно спал его товарищ (заранее знакомый с таблицей штампов, но ничего еще не слышавший о новом фильме). Разбуженный для разрешения этого спора и проведения своеобразного следственного эксперимента друг, зевая, выслушивает стартовую диспозицию и уже на третьей фразе перебивает рассказчика: "Можешь не продолжать. Она будет расстреляна в конце фильма".

«Заходит в бар мужик. Садится за стойку. Десять минут сидит молча. Поворачивается в сторону окна, еще десять минут сидит молча. Подзывает бармена. Смотрит ему в глаза, бармен смотрит в ответ. Это продолжается примерно полчаса. Просит стакан воды. Бармен приносит стакан. Мужик смотрит на него пять минут. Кладет голову на стол, лежит так еще двадцать минут. Погружает палец в стакан и начинает им водить туда-сюда, помешивая воду. Это длится час. После этого встает, надевает пальто и уходит, но в дверях застывает и смотрит на людей в баре еще полтора часа. Люди молча смотрят в ответ. Уходит.

А бармен начинает хлопать и говорит: — Тарковский гений

»

— Анегдот для *троллинга* тех кто любит *артхаус*

«После службы по призыву в спецназе Израиля подался на заработки актёром вооружённой массовки в *Голливуд*. На съёмках какой-то части "Обитель зла" изображал одного из спецназовцев какой совершал перебежку с автоматом и услышал от руководителя нашей массовки, что переснимаем потому как автомат неправильно держу. Стоило мне открыть рот чтобы возразить как тот сказал: - Да понял я, что ты свой спецназовец, ведь автомат ты правильно держишь, а мы здесь фильм снимаем потому автомат следует держать красиво, сейчас покажу... »

— Рассказ актёра массовки из недр тырнета

«Самое нереальное в боевиках — это насколько чистые у них вентиляционные системы. »

— Ещё Шуточка

**Киноштамп** — один из набора обрыдших сюжетных поворотов, способов съёмки, типовых персонажей и шаблонных фраз, широко используемых *голливудскими* киностудиями, а также телестудиями *этой страны* как способ безошибочно привлечь внимание зрителей и *заработать на этом побольше денег*. *ИЧСХ, зрители* ведутся на это и смотрят стопятьсот серий какого-нибудь говно*сериала*. По сути удачное решение при съёмке фильма какое смогло приковать внимание зрителя, вот только начинает такое решение повторяться в других фильмах и перестаёт выглядеть удачным.

Впрочем, знатоки кино ака синефилы *ненавидят* киношtamпы как класс, что в итоге выливается в кучу срачей и разборов среди эстетствующего не быдла, когда речь заходит о «массовом» кино вроде боевиков или фильмов ужасов. То что и сам любимый небыдлом артхаус содержит свои киношtamпы вроде трясушейся камеры или *ангста*, обычно всем глубоко наплевать. К слову, в концовке фильма «Мистер Бин на отдыхе» на отличненько в течении минуты выстебали ряд шаблонов арт-хаусных фильмов формата выставляемых на Канском кинофестивале, да и *Камеди Клуб* штампы таких фильмов знатно высмеял в миниатюре «Репка» которую посмотреть можно вбив в *яндекс*.

Вне кинематографа киношtamпы вместе с киноляпами интересны довольно любопытным эффектом, которые выражается в том, что если где-то их упомянуть или что ещё больше, набросать маленькую статейку, то тут же сбежит анонимус и начнёт бесконечно вспоминать наиболее доставшие «его» ляпы, ярким примером чего может служить эта статья и её страница обсуждения, где новые абзацы и «а заметили вот такой то штамп в таких то фильмах?» добавляются уже который год.

## Стандартные фразы

- «*Are you all right?*»

Особенно смешно, когда герой при этом одной ногой уже на том свете и вообще из него уже внутренности вываливаются.

<ul style="list-style-type: none"> <li>• «Бегите, я их задержу»</li> </ul>	<p>Впервые замечен в романе «<a href="#">Три мушкетёра</a>» А. Дюма, но заезжен как штамп именно в кино.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• «У вас время только до заката»</li> </ul>	<p>... в противном случае процесс станет необратимым. Произносится в фильмах, где имеет место быть магии. ЧСХ, героям всегда удаётся предотвратить творящийся пиздец в тот самый момент, когда последние лучи солнца скрываются за горизонтом.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• «Их слишком много!»</li> </ul>	<p>Произносится, когда главный герой (ГГ) или один из его помощников во время пафосного превозмогания внезапно понимает, что сейчас его тупо возьмут зерг-рашем. В 50% случаев является ответом на фразу типа «Еще чуть-чуть!» прикрываемого товарища, пока тот что-то чинит / взламывает / дочитывает.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• «Всё будет хорошо»</li> </ul>	<p>Хотя бы раз встречается в каждом втором боевике (не считая каждого первого). ЧСХ, есть только одно аниме с этой фразой (Cardcaptor Sakura, где эта фраза чуть ли не лейтмотив главгероини).</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• «За ним, идиоты!»</li> </ul>	<p>Без этой фразы приспешники главного злодея (ГЗ) не будут преследовать героя. Вообще, «идиоты» — это что-то вроде «Окей, Google» для голосового управления подручными ГЗ.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• «Оставь меня, дальше иди один!»</li> </ul>	<p>Произносится, как правило, смертельно раненым второстепенным персонажем. В ответ обычно говорится: «Нет, никуда не пойду». Потом персонажу вручается фляга воды или виски, а в случае погони — граната или пистолет с парой патронов (последний — для себя).</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• «Ни на кого нельзя положиться/Всё придется делать самому/Хочешь сделать хорошо — сделай сам»</li> </ul>	<p>Произносится главзлодеем в тот момент, когда все его подчинённые уже побиты главгероем.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• «С вами приятно иметь дело»</li> </ul>	<p>Произносится злодеем, когда тот получает от героя что-либо, применяя доброе слово и пистолет.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• «<u>Let's get (the hell/fuck) out of here</u>»</li> </ul>	<p>Кстати, имеет крайне доставляющий украинский перевод, дословно: «Вшиваемся звидсы».</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• «Где вы его взяли(нашли)? / Где он этому научился?»</li> </ul>	<p>Реакция охуевания от факта, что какой-то мутный чел, взявшийся за дело минуту назад, сделал то, над чем герои бились на протяжении ну почти всего фильма. Ответ варьируется от «Это секретная информация» до «На помойке» или «Он сам нас нашел».</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• «<u>I'm so sorry</u>»</li> </ul>	<p>Произносится, когда умирает кто-либо из близких того, с кем путешествует ГГ.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• «Детектив %name%, я думаю, вам стоит посмотреть на это»</li> </ul>	<p>Применяется чуть ли не во всех полицейских фильмах, детективах и триллерах. Эталонным <a href="#">ответом</a> является фраза <a href="#">Бэтмена</a> из «Убийственной шутки»: «А с чего вы взяли, что я хочу на это смотреть?».</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• «Здравствуйте, я детектив / агент X, мне нужно задать вам несколько вопросов»</li> </ul>	<p>Аналогично. Стандартная фраза ИРЛ, но в кино обычно используется ну очень в лоб и ну очень тупо. Эквивалент классического: "Молодой человек, пройдите!"</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• «Дорогая, ты всё неправильно поняла...» (Вариант: «Это не то, о чем ты подумала...»)</li> </ul>	<p>Жена обнаружила своего мужа с любовницей в постели. А как ещё надо было понимать?</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• «Я могу всё объяснить»</li> </ul>	<p>Иногда добавляется к предыдущему пункту или следует после фразы: «Это не то, что ты думаешь». В таких ситуациях, ЧСХ, таки ничего и не было, даже если в кровати, кроме любовницы, — <a href="#">осёл</a>, <a href="#">карлик</a> и <a href="#">килограмм кокаина</a>.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• «Здесь слишком тихо/спокойно...»</li> </ul>	<p>В тихом омуте черти водятся. Сразу после произнесения данного штампа начинается АдЪ!</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• «Здесь кто-нибудь есть?»</li> </ul>	После этих слов из темноты вываливается какой-нибудь скелет.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• «%username%, это не смешно!»</li> </ul>	Фраза часто применяется в паре с предыдущей. Персонаж наивно полагает, что товарищ спрятался ради лулзов, чтобы всех поугагать. Как правило, искомого «Джека» к этому моменту уже съели.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• NNNNOOOOOOOOOO!!!!</li> </ul>	Еще при смерти какого-либо добряка кто-нибудь сделает характерное движение (вытянет слегка согнутую руку ту сторону, где умершего пронзили мечом/съели/изрешетили пулями/<вписать недостающее>.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• «Прикрой меня!»</li> </ul>	С этими словами пушка вручается доселе безоружному напарнику, который за свою жизнь ничего тяжелее члена в руках не держал.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• «We've got company»</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• «[%username%], we've got a problem»</li> </ul>	Очень часто — «Хьюстон». Это цитата из типичных переговоров астронавтов с американским ЦУП, который расположен как раз в городе Хьюстоне.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• «Сиди тут и не высывайся»</li> </ul>	Адресуется ребёнку или женщине ГГ. Последний/последняя обязательно высывается, попадает в руки злодея и становится предметом шантажа.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• «Если ты её тронешь (если с ней что-нибудь случится/если хоть один волос упадет с её головы), клянусь Богом, я тебя убью!»</li> </ul>	ИЧСХ, в 95% случаев так помещает его в биореактор.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• «Нам нужно разделиться»</li> </ul>	Плохая идея в 99,9% случаев.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• «Береги себя»</li> </ul>	Одна из наиболее частых фраз в американских боевиках.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• «Они/Вы хотите меня убить»</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• «Ты заплатишь за это!»</li> </ul>	Произносится, когда у героя убили и/или изнасиловали любимую жену/подругу/маму/папу/сестру/собаку/его самого. По сути, встречается в каждом фильме минимум один раз.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• «Ситуация под контролем»</li> </ul>	Смысл фразы сводится к тому, что все стоят и смотрят на «ситуацию».
<ul style="list-style-type: none"> <li>• «Ничего личного — только бизнес»/«Это бизнес, ничего личного»</li> </ul>	Эта фраза, по мнению говорящего, должна несколько успокоить будущую жертву деловых разборок.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• «Мы его теряем!»</li> </ul>	Присутствует почти в каждом фильме, где есть тяжелораненные и врачи, за жизнь этих раненых борющиеся. После произнесения этой фразы персонаж либо трагично умирает под грустную мелодию, сопровождаемую видом перекосившихся от горя лиц окружающих, либо чудесным образом оживает после волшебной инъекции.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• «Ты уверен, что это хорошая идея?»</li> </ul>	Произносится, когда два (или более) ГГ совершают какой-то сомнительный поступок или идут на дело, идея которого принадлежит одному из них. Чаще всего оканчивается <a href="#">фейлом</a> , но бывает, что и вполне <a href="#">удачно</a> .
<ul style="list-style-type: none"> <li>• «It's over»</li> </ul>	Произносится, когда кажется, что главный злодей или все НЕХ мертвы. В большинстве случаев после этого они поднимаются и нападают с новой силой.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• «Всё равно ты сейчас</li> </ul>	Произнеся это, ГЗ выкладывает ГГ свой план в подробностях, минут на пять, чтобы тот мог проникнуться его злодейством и своей беспомощностью. ГГ,

умрёшь...»	естественно, не умирает и использует ценную информацию в дальнейшем.
• «Я хочу быть нормальным/как все».	Произносится почти всеми главными героями фантастических фильмов, действие которых происходит примерно в наши дни, если они получают какие-либо необычные способности или их жизнь хоть немного начинает отличаться от жизни среднестатистического пиндоса в ходе развития сюжета.
• «ААААРГХ!»	<a href="#">Крик Вильгельма</a> , известный нам из фильмов « <a href="#">Звездные войны</a> », « <a href="#">Индиана Джонс</a> », а также частым использованием в <a href="#">юмористических</a> пиндосских сериалах, детских мультфильмах по зомбоящику, компьютерных играх (замечен и в <a href="#">Red Dead Redemption</a> ) и т. д. аж с начала 50-х годов прошлого века. Подчёркивает комичность ситуации, однако из-за слишком частого появления в фильмах может вызывать рвотный рефлекс.
• «Есть два типа людей: те, кто копают, и те, у кого заряжен револьвер. Ты будешь копать»	Знаменитая фраза из фильма « <a href="#">Хороший, плохой, злой</a> » которая, в той или иной интерпретации, употреблялась разными персонажами в большом количестве фильмов. Вариантов этой фразы тысячи, главное в нужном месте и в нужной ситуации подставить нужные слова

(короткое: Есть два типа...)

Также стоит дать награду суперфразе «Я не понимаю, о чем вы» (вариант — «Понятия не имею, о чем вы»). Данная фраза обязательно произносится ГГ (либо его тян), захваченным с целью вытрясти из него сверхценную инфу, или наоборот — захваченным злодеем в руках ГГ/сил добра/ФБР/КГБ (нужное вписать). И в первом, и во втором случае пленник(-ца) произносит эту тупую фразу, в которой захватчики однозначно видят отмазку/посыл нахуй, вместо того, чтобы сказать че-нить более похожее на отмазку с целью запутать врага (оттянуть свой конец). Не менее эпична и обратная фраза «Мы будем все отрицать», когда попавшего (или обязанного вот-вот попасть) в дерьмище ГГ сливают свои, давая понять, что за службу Родине он сгниет в тюрьме.

См. также: [One-liner](#), [Catch phrase](#)

## Жанры

### Боевики

- ГГ может спокойно расстрелять из пистолета дюжину солдат с автоматами — всё равно ни одна их пуля не заденет его. Этот поистине эпический штамп имеет даже собственное название — «[эффект штурмовика](#)».
- Противоположный штамп — в критический момент оружие ближнего боя (пистолет, лёгкий пистолет-пулемёт, дробовик) без прицеливания поражает цель метров так с трёхсот.
- ГГ никогда не надо перезаряжать оружие, патроны оказываются в нём сами собой. Даже если магазины периодически перезаряжаются, то их будет бесконечно много.
- Оружие ГГ никогда не заклинит, даже если из него отстреляли десяток магазинов подряд, а потом повалялись в песке и утопили в болоте.
- ГГ крадётся по помещению, где в любой момент на него может наброситься ГЗ, но оружие перезаряжает только за секунду до решающей перестрелки. Обратный вариант: ГГ перезаряжает оружие несколько раз, по сути бесцельно разбрасывая патроны.
- ГГ вырубает ударом по голове, а через час-другой он приходит в себя и как ни в чём не бывало дерётся с врагами. [На самом деле](#), если анестезия класса «кулаком в лоб» не прошла через пять минут — это сотрясение, а то и ушиб мозга, что означает постельный режим минимум на неделю, больничный лист на две, а способность нормально драться восстанавливается лишь через два-три месяца.
- Система вентиляции, вход в которую есть в любой комнате любого здания, — лучший способ добраться из одного помещения в другое. Там всегда очень легко передвигаться, чисто, светло и просторно, а шуметь при этом можно сколько угодно: бродящие по зданию террористы / нигры с оружием / солдаты [КГБ](#) в ушанках всё равно ничего не заметят. Да даже если и заметят — это самое безопасное место: пули, пущенные по вентиляционной трубе, меняют свою траекторию и магическим образом обходят ГГ. Но зато чуть более чем в половине вентиляционных шахт обязательно живёт крыса, благодаря которой ГГ выдаст себя, а если в трубе не ГГ — беда, заказывайте панихиду.
- Из застрявшего лифта всегда можно выбраться через незапертый люк в потолке, допрыгнуть до которого проще простого. Далее герои попадают в лифтовую шахту, где всегда светло и удобно, прямо как в вентиляции. Дверь лифта в шахту всегда легко открывается любым подручным предметом, например куском проволоки или перочинным ножиком.
- Двери в подвал и на крышу практически не запирают — ходи кто угодно, беспалевно и невозбранно. Разумеется, там светло тоже. В крайнем случае герой имеет фонарик или поблизости есть выключатель. А разгадка проста: в темноте зрителям хуй чего будет видно.

- В перерыве между перестрелками и беготнёй у героев завязывается какой-то мутный разговор про предыдущую мирную жизнь. Один из героев показывает другому фотографию жены, детей, любимой собачки. Всё, трюндец, он только что подписал себе смертный приговор — через 5-10 минут экранного времени деятеля с фотографией выпилят, чтобы за него можно было отомстить. То же происходит, если в середине фильма кто-то (друг или тьян) говорит герою: «Давай уедем и начнём новую жизнь», — сказавший фразу непременно погибнет.
- От любого взрыва можно уберечься, если вовремя прыгнуть. Ударная волна не сдерёт с вас одежду и кожу. Колбасит и плющит только злодеев и статистов.
- Отстреливаясь от террористов, лучше укрываться за пустой картонной коробкой — все пули попадут в неё и... застрянут (ещё подходят дверцы автомобилей, обеденный стол или фанерная барная стойка; бутылки с выпивкой вообще никто не считает). Во время погони пуля, пробившая заднее стекло машины, никогда не долетит до лобового, надёжно застревающая в креслах.
- Взрывная волна, сбивающая с ног главных героев, чаще всего не задевает столы, стулья и прочие предметы мебели, которые гораздо легче человека.
- Если нужно проникнуть на охраняемую территорию, то лучший способ замаскироваться — это пустая металлическая бочка, полый куст или просто картонная коробка. Часовые никогда не обращают внимания на появляющиеся из ниоткуда и исчезающие в никуда предметы интерьера, если те неподвижны, когда на них смотрят. Штамп неоднократно выстёбывался в разных фильмах и играх.
- Снять часового — плёвое дело. Ему можно одним лёгким движением свернуть, а то и перерезать шею. Если фокус с шеей не удастся, можно устроить маленькую кунфушную потасовку. Часовой будет драться до последнего и не издаст ни звука.
- Любой висячий замок может быть сбит выстрелом из пистолета. В реальной жизни для этого нужен как минимум дробовик, причём заряженный особой дробью — рыхлым порошком, специально предназначенным для сбивания замков и выбивания дверей, — иначе можно получить или пробивание двери насквозь (то есть на хрен), или рикошет в пузо.
- Кстати, двери выбиваются ногой, независимо от цены, толщины и материала, из которого они сделаны. Если вы считаете, что можете таким макаром высадить хотя бы мало-мальски прочную дверь, то задумайтесь, а зачем тогда нужны спецпатроны из предыдущего пункта и полицейские/пожарные тараны?
- Понятия friendly fire, то есть случаев, когда в ходе перестрелки случайно попадают в своих, как такового нет. Ну, почти нет. Можно стрелять из крупнокалиберного пулемёта по зданию, где гады держат в заложниках друга ГГ, — пострадают только злодеи. Если же случайно («Харли Дэвидсон и Ковбой Мальборо») всё-таки ГГ попал в «своего», то его пуля не нанесёт много дамага, в отличие от пули злодейской. Исключения составляют фильмы про войну и китайский боевик «Круто сваренные», где момент «дружественного огня» был неплохо обыгран.
- Капля пота, упавшая на пол со лба ГГ, обязательно выдаст его, так как любой, даже стопроцентно потерявший слух ГЗ, по случайному стечению обстоятельств проходящий мимо, обязательно услышит эту каплю и посмотрит вверх.
- Спецназовцы и их аналоги всегда обвешаны патронташами, пулемётными лентами и гранатами, как новогодняя ёлка, что ИРЛ запрещено под страхом самовыпиливания. Особый лулз доставляют подвешенные **за чеку** гранаты, ибо красиво срываются, а гранатный подсумок — слишком блёклый аксессуар для киношного вояки (ИРЛ, на войне, за это пиздят ногами даже сослуживцы, не говоря о командирах, ибо при срыве какой-нибудь «эфки» лягут все вокруг).
- Солдаты, по всей видимости, все как один обладают титановыми челюстями, так как без малейших затруднений вырывают чеки гранат зубами без потери последних. ИРЛ сначала надо руками разогнуть «усики» с другой стороны от кольца.
- Глушитель, навинченный на пистолет или винтовку, реально работает: можно выстрелить в упор в человека, и стоящий за углом ничего не услышит. То, что даже глушители класса А только переводят выстрел из очень громкого в громкий, а есть ещё куча побочных звуков — гильза об пол, затвор, падающий труп, наконец, — никого не интересует: когда ГГ идёт мстить, **u neva' see 'im cumin'**! Хотя ИРЛ существуют *абсолютно* бесшумные пистолеты с отсечкой пороховых газов, на экране хорошо смотрятся только монстры типа **дигла**, увы.
- Снайперские винтовки имеют функцию самонаведения, стрелку не нужно учитывать погоду, гравитацию и силу Кориолиса. Просто поймать цель в перекрестье и — чпок!
- Если бронезилет надет на второстепенного или отрицательного персонажа, то не спасёт беднягу даже от перочинного ножа. А вот ГГ после выстрела в упор пафосно порвёт на себе мундир, покажет скрытую броню с застрявшими пулями и как ни в чём не бывало продолжит бой. ИРЛ энергия пули не исчезает в никуда и вместо ранения навывлет мы получим «всего-то» перелом пары рёбер, болевой шок и охуенных размеров синяк.
- **Буллет-тайм** же! Медленно летящие пули — относительно молодой штамп, после «**Матрицы**» засовываемый везде, где не надо. Оттуда же пошли зависания в воздухе посреди драки, да и прочие плюшки в замедленной съёмке.
  - Для не знакомых с. Замедленное движение юзалось с момента технической возможности для растягивания момента: дабы зритель успевал осознавать, что происходит. Однако ныне пихается везде где надо и не надо, просто ради того чтобы показать особо удачный с точки зрения режиссера кадр.
- Если фильм выйдет излишне кровавым, то на него повесят рейтинг **NC-17**, отчего **выручка** резко упадёт. Поэтому большинство пулевых и осколочных ранений в кино — это аккуратные дырочки с минимумом крови, без неприятных последствий типа выходного отверстия калибром с апельсин и разлетающихся мозгов.
- Абсолютно любой острый предмет в кино сгодится в качестве метательного оружия, независимо от

формы и габаритов. Баланс? А что это такое?

- Кстати, о ножах. Многие экранные клинки разрабатываются специально для съёмок и вызывают у знатока смех сквозь слёзы, настолько они непригодны для практического применения. Зато смотрятся вычурно и устрашающе, хуле. Исключением служит знаменитый нож Рэмбо, который послужил прототипом для настоящих боевых ножей.



Типичный

10 отличий  
искать будете?

Делон туда же

Не обошлось без  
барышни



Классика

Мегаклассика

И Уве Болл



Швайгер ещё в  
каком-то фильме

+1

+1



+1

Русский косплей

Тысячи их



Болливуд же

Не брезгают  
даже winy

## Кинолюбовь

- В большинстве голливудских кино с рейтингом «для взрослых» есть сцена ебли ГГ с героиней или другими встреченными бабами (по словам режиссёров, такие сцены раскрывают ГГ — тонкостей нет, важен даже цвет трусов).

- Самым заезженным штампом в любом кино, где есть намёк на влюблённость ГГ в тян, является «прерванный поцелуй», то есть, когда ГГ лезет к героине сосаться, попытка прервётся из-за ВНЕЗАПНОГО вмешательства кого-то или чего-то постороннего, в крайнем случае — одна из двух пар губ крупным планом на экране сама передумает в последний момент. В недотрах-комедиях типа «Американского пирога» обламывается уже постельная сцена. Поцеловать тян герою удастся лишь перед титрами, да и то не всегда. Ещё более пошлый приём: то же, но срывается романтический диалог / предложение руки и сердца.
- Вышеупомянутый штамп про застукивание героев в пикантной ситуации с фразами: «Да ты всё не так понял(а)».
- L-образная форма одеяла, прикрывающая лежащих в постели после траха героев: мужика по пояс, бабу — по плечи.
- Наутро после ночи любви ГГ встаёт с постели в трусах, его тян — в трусах и в лифчике.
- Часто в фильмах о супергероях и комедиях про недотрахов подружка ГГ ведёт себя как законченная блядь, периодически динамя героя и давая местным альфа-самцам, а потом [возвращается к нему, чтобы всё началось по новой](#); при этом героиня выставляется «порядочной девушкой». Когда герой побеждает, тян к нему возвращается, и тот её прощает, заставляя зрителей фейспалмить. Впрочем, в последнее время появляются комбо-брейкеры — герой вместо тупой пизды внезапно выбирает скромную ботаничку. Надо сказать, что задроты (по понятным причинам) весьма не любят этот киноштамп, и фильм может здорово провалиться в прокате по этой причине.
- В процессе соблазнения и предварительных ласк герои не краснеют от возбуждения, члены не встают, соски не проступают сквозь одежду. Вместо этого происходят различные обмазывания и обливания (простёбано в «Горячих головах»); после секса герои не вспотевают и не вымазываются. ЧСХ, даже в некоторых пронах тоже.
- После множественного оргазма герои могут вскочить как ни в чём не бывало за пару секунд.
- В боевиках ГГ достаточно задержать взгляд на встреченной случайно красотке, чтобы в следующей сцене они уже трахались.
- Гомосексуальная любовь практически всегда работает или изображается по своим собственным законам, что является следствием как гомофобии и моралфажества в обществе, так и проистекающей из этого фетешированности сабжа [среди определённой аудитории](#). Даже если кино открыто продают как «историю о чистой однополой любви», большая часть изображаемых отношений обязательно будет показываться с конскими дозами недомолвок, подтекста, мутных метафор и прочего СПГС, вызывая у одних ахтунгов лучи любви и желание часами обсуждать «тонкие смыслы» увиденного, а у других батхёрт из-за того, что сие нехило так противоречит идеи о том, что однополая любовь такая же нормальная как и гетеросексуальная.
- Дозированность эротики прямо пропорциональна тому, насколько изображаемая любовь является табуированной, горячей или просто необычной. Этим авторы как бэ намекают, что любая романтика кроме обычной является фетишем, на который нужно драть. Таким образом, упоминание подростков, секс меньшинств или инцеста можно считать практически гарантированным наличием в фильме больших доз эротизма, а то и откровенной порнухи, даже если речь идёт о совершенно серьёзных работах.
- Каким бы не был жанр, сеттинг или характер самого ГГ и его любовных интересов, его взаимодействие с девушками в конце концов обязательно будет сведено к рыцарю на белом коне. Даже если пол фильма или сериала ГГ фапал на любую проходящую мимо женщину, а героини открытым текстом предлагали отсосать у него. Причина этого как в традиционной моралфажности цензуры, строго следящей за «правильностью» показываемых в медиа отношений, так и зашоренности большей части аудитории романтики, состоящей либо из непробиваемых идеалистов, либо стеснительных задротов, боящихся увидеть поцелуй даже при собственных фантазиях о горячей групповухе.

## Триллеры и детективы

- В фильме с наркоторговцами при обнаружении партии самый крутой коп сразу на месте достанет складной ножик, вспорет пакетик с порошком (как правило, квадратные брикеты) и сунет щепотку себе в рот, после чего с видом знатока (+1 к Wisdom, +2 к Charisma) скажет, кокс это или герыч. Момент шикарно обыгран Робертом Де Ниро в фильме «Show Time».
- В ходе погони за [маньяком](#) в гнезде подозреваемого обязательно найдётся жутенький алтарь с фотографиями, личными вещами или даже частями тел жертв (что в отношении многих реальных убийц чистая правда).
- «Хороший и плохой коп» — суть в том, что, перед тем как зайти в комнату с подозреваемым (или несговорчивым свидетелем), напарники делят роли на доброго и злого парня. Сначала «злой» будет обрабатывать жертву угрозами, хамством или даже физически, а потом «добрый» оттащит его и с доверительным видом скажет что-то вроде: «Вы должны извинить моего коллегу — он сегодня не с той ноги встал...», принесёт кофе, подотрёт носик жертве и потом, смягчив его и произведя впечатление «единственного друга в стане врага», снимет с него показания. Метод используется IRL и называется [joint questioning](#), но во многих фильмах изображён очень глупо и толсто.
- Похоже, частные детективы бывают либо циничными троллями, одетыми по моде сороковых, либо мелкими маргиналами, если частный детектив не персонаж первого или хотя бы второго плана.
- Все клиентки являются роковыми женщинами, все невинные либо работают секретаршами, либо

10 МИФОВ Из КИНО, в Которые Мы Верим



оказываются законспирированными роковыми злодейками.

- У злодеев, маньяков, копов, да и вообще у любых людей, сфокусированных на одной задаче (чаще всего — найти и уничтожить), одна стена в доме обклеена до потолка газетными вырезками со всем, что имеет хоть малейшее отношение к указанному предмету (персоне). Нередко они на разных языках, со зловещими заголовками типа «найден труп женщины без мозга», и ЧСХ ни одна не оказывается уткой. В особо запущенных случаях нарисованы стрелки и прочее говно (только мешающее сфокусироваться на глубинном анализе и поиске взаимосвязей), или же фотографии порезаны-поколоты, как бы символизируя, что сделает с жопой сабжа владелец коллекции, когда его найдет. Нередко в порыве стресса отчаявшийся герой срывает всю эту макулатуру со стены и случайно находит именно тот кусочек, которым все объясняется, после чего снисходит озарение. Штамп был актуален еще лет двадцать назад, а теперь, видимо, специально сохраняется для людей, которые не верят, что во всех серьезных аналитических отделах (будь то ментура, банк или подпольный клуб хакеров-ассасинов) уже давно применяются СУБД и все их потомки.

## Ужасы

- Стандартная ситуация для фильмов ужасов — когда, находясь в одном доме с какой-то **неведомой ёбаной хуйнёй**, группа вместо того, чтобы держаться вместе, разделяется со словами: «Ты пойдешь проверить подвал, ты чердак, а я вот полезу в эту мрачную дыру, а там какие-то подозрительные звуки. Встретимся наверху!» Разумеется, половина народа потом гибнет в мучениях, ибо нехуй! Обычно в самую жопу посылают негров или блондинок с сиськами.
- Если второстепенный персонаж увидит лужу крови, странную тень, беспорядок в помещении или услышит подозрительные звуки, он обязательно пойдет посмотреть, в чём дело, и будет обязательно зохранен или — если представляет собой привлекательную тятю — зохранен. В особо запущенных случаях пойдет посмотреть и охранник или часовой, даже не думая предварительно поднять тревогу. Это он попытается сделать, только столкнувшись со злодеем или НЁХ лицом к лицу, но будет уже поздно. Тут часто следует комбошамп — крик плюс смотрящая куда-то не совсем туда камера.
- Если злодей — некое великое **хтоничное** Здло, которое приняло форму человека или вселилось в человеческое тело, а потом весь фильм строило **хитрые планы** и эксплуатировало слабости людей, то в конце оно превратится в огромного монстра и будет побеждено главгероем физически, будучи заманенным в глупую и очевидную ловушку или застреленным из базуки, как тупое животное. При смене облика злодей как будто относит в виртуальный обменник все свои очки **IQ**, чтобы обменять их на хитпоинты и показатели атаки. Ну а хуле, победа ГГ — тупого качка над хитрым Мефистофелем оставит неприятный осадок в душе зрителя, ибо зритель всегда болеет за умного, а не за сильного. Поэтому Мефисто приходится изводить до уровня безмозгой **Диаблы**, а чтобы трансформация не показалась **имбой** — врага делают адекватно опасным, но подспудно проигрывающим ГГ в интеллекте. Классический пример — **кинговское** «Оно».
- Если герой заметил в себе начало изменений, опасных для окружающих (например, после укуса вампира), он никому ничего не скажет. Для некоторых его спутников последствия этого будут весьма предсказуемы. Впрочем, изредка покусанный оказывается честным и во всём признаётся; в этом случае он помогает друзьям сражаться с нечистью до последнего, попросив перед этим, чтобы его убили, когда превращение начнётся. Разумеется, в этот момент нередко промедления («Как же я буду стрелять в папу?» — «Это ужасалится давай стреляй!»), последствия которых также предсказуемы. Кстати, чем важнее герой по сюжету, тем медленнее с ним будет происходить эта самая трансформация: до конца фильма он вполне может продержаться и даже найти лекарство, тогда как любой статист после укуса зомби СРАЗУ же превратится в оного.
- Лучший (нет) способ показать, что дальше будет зомби-апокалипсис — это сцена, в которой камера под тревожную скрипку ме-е-едленно наезжает на лицо какого-нибудь трупа, мимо которого только что прошли ничего не подозревающие герои, как **ВДРУГ** он открывает глаза и хищно скалится. Этот же шамп может угробить и концовку фильма, когда оживает с трудом уничтоженная главная НЁХ и как бы намекает на сиквел. **OR DO THEY?!**
- В фильмах ужасов существует три затасканных до невозможности операторских трюка, позволяющих внушить зрителю, что в сцене участвует монстр, хотя в силу бюджета его там и нет. Они же избавляют от необходимости пояснять, откуда там вообще взялась НЁХ.
  - Primo: мелькающая тень. Буквально в двух метрах за спиной героя на секунду проносится неясный тёмный силуэт, причём жертва никогда не успевает понять, что это было.
  - Secondo: глазами монстра. Камера медленно наезжает на внезапно оглохшую жертву сзади и та до последней своей секунды ничего не подозревает, пока не обернётся... Дальше, как обычно, истошные вопли и крупный план на раззявленный рот убиваемого.
  - Terzo: круговая съёмка. Камера, начиная с лица жертвы, объезжает её по кругу, как бы показывая, что рядом никого нет, как вдруг по достижении стартовой точки становится видно, что на заднем плане стоит тёмный некто...
- В первой сцене хоррора, которая кажется мрачной, вас никогда не будут пугать по-настоящему. ГГ испугается друга-шутника, своей тени, звонка телефона, но не настоящей НЁХ. А вот когда зритель посмеётся и расслабитесь, тогда-то и **случится хуния**.

### Копипаста: Киношампы в фильмах ужасов (с примерами).

#### Правило № 1. Никогда не думайте, что можно сбежать от своего прошлого

Попытки забыть об ужасе, случившемся давным-давно, не приведут к его уничтожению. В этом на собственном опыте довелось убедиться Донне и её друзьям из фильма «Выпускной» (Prom Night), когда

убийца появился на главный вечер в их жизни, чтобы напомнить о делах давно минувших дней.

### **Правило № 2. Скажите наркотикам: «Нет!»**

Нет ничего приятного в том, чтобы быть наркоманом — спросите хотя бы Аманду, роль которой исполнила Шоуни Смит в фильме «Пила» (*Saw*). Мало того, что вечно не хватает денег на дозу, так ещё и возрастает опасность попасть в лапы пафосного маньяка, охотящегося на людей со слабой волей. С другой стороны, если вы сами готовы потрошить людей, чтобы найти у них внутри ключ от модернизированного медвежьего капкана, сковывающего вам голову, то всё у вас будет хорошо.

### **Правило № 3. Никогда не доверяйте аборигенам**

Нет ничего плохого в том, чтобы окунуться в незнакомую культуру, путешествуя по Южной Америке. Просто будьте уверены в тех, с кем пьёте, а также в том, что знаете, кто вам друг, а кто — нет. В противном случае вы можете легко угодить в ситуацию, подобную той, в которой оказались герои картины «Туристас» (*Turistas*). Местные жители отобрали у них большую часть вещей и оставили выживать без подручных средств в доме «друга». Бразилия больше не выглядит привлекательной, не так ли?

### **Правило № 4. Не хамите водителям грузовиков**

Если вы хотите пошутить над обитателями безлюдного шоссе, тянущегося через всю страну, как это сделали Фуллер (Стив Зан) и Льюис (Пол Уокер) из фильма «Ничего себе поездочка», будьте готовы встретиться с безумным водилой, готовым свернуть вам шею в ответ на безобидный розыгрыш.

### **Правило № 5. Всегда помните, что случилось с любопытной Варварой**

Вряд ли стоило сворачивать с обладающего и без того недоброй славой шоссе, чтобы посмотреть на завёрнутые в простыни трупы, которые жуткий незнакомец спихивал в расположенную неподалёку трубу. Ну, сами подумайте, стоит ли это пристального внимания? Но именно так поступили Дэрри (Джастин Лонг) и Триш (Джина Филипс) из триллера «Джиперс Криперс» (*Jeepers Creepers*). Надо ли говорить, что всё кончилось плохо?

### **Правило № 6. Опасайтесь случайных попутчиков**

Ох уж эти автостопщики... Они кажутся такими милыми с рюкзаками за спиной и растрёпанными попутным ветром волосами, но почему-то редкая поездка в их обществе заканчивается хорошо. Так что, когда в следующий раз вам захочется помочь таинственному незнакомцу на шоссе, вспомните, что стало с детьми из «Техасской резни бензопилой» (*The Texas Chainsaw Massacre*). Их поездка к логову кошмарного маньяка началась именно так.

### **Правило № 7. Следите за тем, что ваши дети смотрят по телевизору**

Всё начинается весьма невинно — немного мультиков на одном канале, немного на другом... Но когда ваш малыш начнёт разговаривать с «телелюдьми», пора бить тревогу. Этому ненавязчиво учит добрый фильм «Полтергейст» (*Poltergeist*). Другой признак того, что у вас дома не всё в порядке, — появление в его стенах страшного деревянного монстра и злобного игрушечного клоуна.

### **Правило № 8. Остерегайтесь просёлочных дорог**

Леса Западной Вирджинии — отличное место для прогулок. Но если вы верите городским легендам, то постарайтесь не сходить в этих местах с многолюдной трассы. Компания молодых людей из фильма «Поворот не туда» (*Wrong Turn*), кажется, ни о чём таком не слышала, за что и поплатилась. Что с ними случилось? Намекнём двумя словами — горные людоеды!

### **Правило № 9. Никогда не бегите с места преступления**

Если вы по коридору мчитесь на велосипеде, а навстречу вам из ванной вышел папа погулять... не стоит оставлять его труп лежать на обочине, а то он может встать и прийти к вам в гости. Да, Сара Мишель Геллар из «Я знаю, что вы сделали прошлым летом» (*I Know What you Did Last Summer*) — это относится к вам.

### **Правило № 10. Перед тем, как посылать детей в летний лагерь, ознакомьтесь с его историей**

В современных местах детского отдыха учат всему — от программирования до плавания и альпинизма. На самом же деле главное — удостовериться, что присматривать за вашими детьми будут хорошие вожатые, не похожие на тех, кто был слишком занят, чтобы уберечь от гибели будущего серийного убийцу Джейсона из фильма «Пятница, 13-е» (*Friday, 13*).

## **Фильмы о боевых искусствах**

Большинство фильмов снято по классическому шаблону: ГГ — **альфа-самец** в расцвете сил, ученик пожилого сэнсэя-китайца. Проводится какой-нибудь подпольный турнир, либо у ГГ похищают сенсея/женщину/брата/сестру/собаку/невинность; далее ГГ начинает жутко мстить/побеждать в турнире. Всегда есть один супербизон, который наравне с ГГ валит оппонентов направо и налево. В конце они встречаются

в битве, причём ГГ проёбывает по полной, пока не увидит своего сэнсэя/тёлку/брата/сестру/ну ты понел... Тут на него снисходит вдохновение, и он набигает на ГЗ, уничтожая его в пыль, *for great justice*. Вот, собственно, и всё.

Несмотря на то, что впоследствии жанр был существенно разбавлен, насколько это возможно для карате-фильмов, сюжетный каркас а-ля видеоигра продолжает оставаться базой в большинстве таких фильмов. Особенно это заметно по нарастанию уровня вражины и главзлодеям, часто страдающим синдромом финального босса. Впрочем, впоследствии появились такие подштампы, уже сами успевшие заебать своими клише:

- Криминальные драчки — как можно больше тру-реализма со смешанными единоборствами, соплями в кровище и обшарпанными локациями в ржаво-чёрных тонах. Драма обычно нагнетается тупым нагромождением трагических поворотов. В качестве замены криминала также может наличествовать тяжёлый СПГС и ОХБВМ
- Комедийные — петросянство и театральные драчки разной степени правдоподобности, 95% фильмов Джеки Чана как они есть, особенно его работы 80-х и 90-х.
- Реклама БИ — как правило фильм посвящённый какому-то оригинальному стилю, с помощью которого ГГ эффектно побеждает злодеев, которые либо владеют «старыми» и банальными техниками, либо в конце фильма приглашают другого такого же мастера оригинально БИ, только «плохого». Последнее также стало своеобразным штампом, в особенности фраза «похоже я знаю, кто сможет решить нашу проблему с ГГ!». В своей чистой, сферической форме представлены фильмами Тони Джа, Стивена Сигала, Брюса Ли и в особенности серией «Ип Ман» от Донни Йена.
- Традиционные фильмы — классика жанра вроде карате-фильмов 80-х или гонконгских боевиков поставленных по традициям китайской оперы. Отличаются крайне театральным и манерным сюжетом, драками напоминающими отрепетированный танец и обилием азиатской клювы вроде описательных имён а-ля мечника по имени Разящий Клинок и оригинального названия боевого стиля у каждого второго персонажа. Стопроцентное воплощение подобного можно увидеть в «Крадущийся Тигр, затаившийся Дракон» и его продолжении".

На самом деле сюжет в таких фильмах **не нужен вовсе**. Кошерность фильма определяется тем, насколько качественно и зрелищно поставлены драки. В каждом втором фильме присутствует тьян и постельная сцена ГГ с ней. Если тьян присутствует, то её обязательно похищают. Также в фильме обязательно красочно показан процесс тренировки ГГ — как он ломает бамбуковые деревья/бетонные стены/кирпичи, ловит мух, пробегает тысячи километров, учится задерживать дыхание — в общем, прокачивает скиллы, на хуй не нужные в реальной драке. Всё это действие сопровождается бодренькой такой музычкой с налётом неестественного пафоса: зрители должны понимать, что скоро ко всем врагам придёт лютый пушной зверь, по пути немало побив молотком по капустным кочанам и сырым куриным тушкам (так в кино озвучивают удары по морде и всему остальному, которые в реале совсем не так звонки, а вы не знали?).

## Фантастика

- У любого тяжеловооружённого военного робота на затылке торчат открытые проводки, по выдёргивании которых робот несколько секунд машет конечностями, а потом выключается с характерным затихающим «пиу-у-у-у...».
- Каждый поверженный робот должен крупным планом показать печально гаснущую лампочку, изображающую глаз. Каждый второй робот обязан после этого взорваться с адским взрывом.
- Даже если единственным методом взаимодействия робота и человека является отрывание головы последнему, 99% роботов обладают графическим интерфейсом непонятно для кого.
- Мутация происходит мгновенно! Не успел ты обляпаться радиоактивной слизью — и вот уже превратился в трёхголовое уёбище, мычишь, размахиваешь клешнями и тентаклями — ужас, в общем.
- Инопланетяне все поголовно мечтают захватить и уничтожить Землю, даже если она не представляет для них никакой угрозы или интереса — just for lulz. Грозные НЛО обязаны сурово нависать над городами, как бы **довлея**, ну или, на крайний случай, могут неукротимо приближаться к Земле.
- Гравитация на всех планетах примерно одинакова. В 90% случаев присутствует пригодная для людей атмосфера. Климат на других планетах одинаков по всей поверхности.
- Пришельцы маскируются под людей легко и непринуждённо, даже если это разумные паукообразные грибы, мыслящие в пятнадцати измерениях. Впрочем, косячные маскировки тоже видны только зрителю, а герои в упор не заметят вертикальных зрачков или раздвоенного языка.
- В космических битвах космос наполнен громовыми раскатами взрывов, **разноцветными лучами лазеров**, издающих пиу-пиу-звуки, кораблями, охваченными пламенем... То, что в вакууме звуков нет и быть не может (звук взрыва будет слышен только тем, кого взорвали), за отсутствием атмосферы лучи любой интенсивности не видны сбоку, а огонь возможен только внутри обшивки, но не снаружи, — никого не ебёт (снаружи, лишь считанные доли секунды, вместе с вылетевшим со взорванного корабля кислородом. Но не тот БАБАХ что в фильмах). Редкие образчики жанра, делающие ставку на достоверность, вызывают лютое уважение и фап SF-фагов.
- Космическая пехота будущего подозрительно похожа на американских «зеленых беретов» 20-го века: неопишимо брутальные качки, обвешенные оружием и амуницией. Само оружие всегда громоздкое и чудовищное на вид, ибо бластер размером с шариковую ручку — это экранный фейл. Он же в руках задрота — фейл вдвойне.
- У 90% инопланетян гуманоидное строение организма: две ноги, две руки и т. д. Чем выше персонаж-

- алиен по сюжету, тем больше он похож на человека. При этом у инопланетянок, будь они даже хладнокровными рептилиями, есть **сиськи** — особенно этим страдает жанр **космической оперы**: а кто будет сопереживать мешку с щупальцами и четырьмя глазами на голове (хорошо ещё, если на голове)? Впрочем, если инопланетяне являются захватчиками, то правило действует строго наоборот.
- Клонирование — это весело. Любого человека можно среплицировать за пару часов, можно даже собрать супермена из нескольких образчиков ДНК. При этом клоны наследуют память и пафос и могут быть как точной копией, так и копией со знаком «минус». Клон хорошего парня — всегда удачный и чуть ли не красивее оригинала; клон злодея же, напротив, уродлив, где-то что-то пошло не так, и далее по списку. Особый лулз в том, что вылупляются люди полностью сформировавшимися (ИРЛ любое изменение организма, в том числе рост, мышечная масса, хронические болезни и прочее, являются долговременными последствиями туевой хучи факторов, поэтому оригинал от лабораторной реплики будет отличаться, как кустарная пайка от фабричной).
  - В будущем вся архитектура — обязательно в стиле хай-тек. Другие стили нах никому не нужны, а здания, построенные в прошлом (нашем настоящем), не сохранились. Вокруг только стекло-пластик-металл и хромированные поверхности. Всё новенькое, как будто только что построено. Видимо, старые постройки уничтожил апокалипсис, последствия которого не помешали отстроить всё заново, обязательно в одном стиле и по дорогушим технологиям. БудуЮщее, хуле.
  - А если привычные нам дома 20 века и сохранились, то превратились в полуразрушенные убежища разного рода гопоты и нищих, которых выпиливает местная кибер-гэбня вместо зарядки.
  - Медицина будущего бывает строго двух типов. В одних шедеврах умудряются лечить ранения и болезни любой сложности без проблем и даже штопать/менять органы, причем пациент любого возраста, через пару минут очнувшись от обычного наркоза, может уже бегать, прыгать и спасать мир со свежепришитым сердцем или печенью. И в таком будущем нигде не упоминается что услуга эта платная. Операции выполняются или дронами, или похожей на излучение HEX, идущей от рук хирурга. Причем будущее такое в других аспектах как правило выглядит как обычная земная современность: интерьеры жилищ, авто, работа и прочее. В других фильмах нехилый технологический скачок дает невероятно убойное оружие (боевые ножи с лазерными клинками, бластеры и пр.), но людидохнут как мухи, причём им даже не пытаются помочь на поле боя. Также, если ранен какойнибудь приятель или подруга ГГ (которые даже только что спасли его от смерти) медпомощи не будет, персонаж просто попиздит на руках у ГГ и сдохнет. Видимо, в таком будущем научились на глаз и с охуенного расстояния определять, стоит спасать бойца или нет.

## Спорт

- Краеугольный камень всех спортивных штампов и вообще спортивных фильмов — противостояние простого парня-ГГ и непобедимых анхуманов, напоминающих спортивную пропаганду Третьего рейха. Вызвано это, с одной стороны, попытками мотивации школоты, с другой — сама суть спортсрачей не оставляет большого простора для сценаристов, разве что спортивные байопики или драмы, но это уже отдельная плоскость со своими особенностями.
- Часто в фильмах про бокс или другую рукопашку, главный герой приходит к тренеру с улицы, либо случайно мимо проходил, либо подбирается тренером с помойки/выдёргивается банды гопников во время попытки ограбления этого тренера/спасается от пиздюлей отца. Непременен герой во время первого прихода в зал с одного удара нокаутирует местного альфа-самца, до кучи являющегося местным кандидатом в чемпионы, после чего на его место становится герой (а не второй по силе ученик).
- Также, в фильмах, затрагивающих тему бокса, про подпольные бои и в криминальных драмах, любят вставлять эпизод жесткой тренировки героя, когда он лупит по груше с песком голыми руками или по подвешенной на крюк туше свиньи в разделочном цеху. Стоит ли рассказывать сколько школьников поломало себе пальцы рук, стараясь казаться крутыми, тренируясь без жалости и компромиссов, увидев такое в бандитских фильмах типа «Бригады»? Стоит только надпомнить, что грушу набивают ветошью или тряпками, она не должна быть «деревянной», и бьют всегда с намоткой и в перчатках.
- В большинстве кино играют в его величество Бейсбол — символ Омерики, потом в гольф и пиндосский футбол. В фильмах про насилие и жестокость — бокс, нечестный и беспощадный. Если кино про негров или тюрьму — баскетбол или футбол европейского образца, причём с жестокими подлянками, ударами и в очень жуткой грязи. В крайнем случае нам могут показать героев, играющих в теннис, а то и вовсе в бильярд. После игры на бильярде всенепременно следует драка с ломанием кия о горбину или ебло ± прицельное метание шаров в лоб, а прочие виды состязаний являются скорее исключением.
- Если в комедии есть эпизод про бейсбол, то там обязательно попадут битой или мячом по ебалу или по яйцам.
- Обязательно будет компиляция тренировок — так называемый спортивный монтаж, где герой долго бегаёт вдоль побережья по утрам, качается подручными средствами, пьёт по утрам коктейли из сырых яиц и пр. — и всё это превозмогание под какую-нибудь бойкую музыку (в четырёх случаях из пяти — песня Eye of the Tiger) в духе 80-х, из-за чего, собственно, данный троп получил название «80s training montage». На заднем плане тренер, члены семьи, подружка и вообще все вокруг, вплоть до продавцов газет с улицы, будут всем своим видом излучать моральную поддержку ГГ. Клише настолько избито, что его пародируют в фильмах и не о спорте: например, сборы персонажа на

[Nostalgia Critic Спортивные фильмы 90-х | 90s Sports Montage](#)  
 Ностальгирующий критик рассказывает о тропах спортивных фильмов и трейнинг монтаже.  
[Persepolis - Eye of the Tiger](#)  
[Team america montage](#)

- свидание, починка машины, подготовка к экзамену будут проходить по той же схеме.
- Далее, если фильм о спортсмене, идущем к успеху, его могут травануть или ранить перед решающим матчем, но он его либо выигрывает из последних сил, либо сначала проигрывает, но потом обман раскрывается, и ГГ удаётся по-честному сразиться с ГЗ и, разумеется, победить.
  - Герой, тренирующийся на улице/в лесу/дома/в старом засранном зале с потными **ниграми** и стареньким тренером, в любом состязании обязательно победюкнет соперников — амбалов, которые ширяются стероидами и качаются в залах, напичканных сверхсовременным оборудованием.
  - Матч в какую-нибудь предельно агрессивную игру, чаще всего общелюбимое регби, является любимым способом фаллометрии при выяснении, кому достанется тьян или какой-нибудь не связанный со спортом ништяк. Причём не только у школоты, но и у студентоты, в клинических случаях — у взрослых. Предваряется долгим глядением ГГ и его врага друг другу в глаза, полные ненависти. После гляделок даётся свисток к началу матча, который, впрочем, могут и не показать.
  - Когда герою-спортсмену во время состязания внезапно становится хуёво, у него спустя время открывается второе дыхание, и он побеждает.
  - Часто в фильмах о спорте удача ГГ напрямую зависит от его **тян**, которая то и дело перемётывается от ГГ к его сопернику. Тем не менее ГГ всё равно побеждает и в сотый раз прощает подругу-блядь.
  - Спортивная команда, состоящая из бичей и задротов, может по ходу фильма преодолеть разногласия и начать выигрывать местечковый чемпионат благодаря новому тренеру. В конце их нечестно попытаются одолеть текущие чемпионы неизменно травмируя лучших игроков, но герои напрягутся и таки выиграют. Штамп очень любим пиндосами, так как невозбранно списан с ИРЛ-историй успешных команд, именно так и начинавших.
  - Отдельный «поджанр» краеугольного штампа — это противостояние флегматичного перфекциониста и энергичного раздолбая, забивающего болт на всё, что только можно. В качестве примера можно отметить как бы серьёзный фильм «Гонка», где благодаря данному штампу реальные гонщики «Формулы-1» выглядят как почти мультяшные персонажи.
  - Тренер, готовящий ГГ к возвращению в большой спорт либо же победе над непобедимым соперником, обязательно будет великим спортсменом прошлого, часто потерявшим возможность прийти к успеху из-за травмы или козней врага, коим часто оказывается тренер соперника ГГ.
  - Решающий мяч/шайба/бросок/удар забивается/наносится командой ГГ в самую последнюю-распоследнюю секунду. ИРЛ такое тоже бывает (курим баскетбольные матчи с Майклом Джорданом и Шакилом О'Нилом), но крайне редко. ВСЕ зрители после этого вскакивают/срываются с места, устраивая овацию победителям.
  - Иногда завязка истории про какого-нибудь бойца протекает по сценарию: мафия организует подставной матч, боксёр-ГГ должен его слить и получить за это кучу бабла; против ГГ выставляют сопляка, которого тот нечаянно вырубает и/или убивает с первого же удара; ГГ в жопе и весь фильм разгребает ситуацию. Винрарно обстёбано в «Криминальном чтиве».
  - Изредка в американских фильмах, а чаще — в мультиках, герой может всё-таки проиграть состязание или вообще занять последнее место. В таком случае сценаристы начинают нам втюхивать про то, что спорт — **это не главное**, главное — что все здоровы и счастливы или что-то доказали себе. Примеры: «Снежные псы», «Симпсоны» и, конечно же, «Рокки», первая, шестая, и седьмая части.

## Военное кино

- Основная задача командира в бою — попросить подкрепление или ракетный удар на себя. Задача штаба — отказать. Просить подкрепление, разумеется, будет радист, которого вскоре убьют.
- В некоторых случаях ГГ, оставшись с пустым магазином, по радиации просит тупого полковника прислать самолёт с ракетами (или навести артиллерию), чтобы провести полный экстерминатус в гнезде врага. Тупой полковник будет упираться до последнего, а когда долгожданный самолёт всё-таки прилетит, ГГ не успеет отбежать от зоны ракетного удара на безопасное расстояние и вынужден будет красиво прыгнуть на землю на фоне взрыва нескольких ракет «земля-земля» или «воздух-земля». Главного злодея оставят в самом центре вражеской базы привязанным к стулу, наблюдать как падают ракеты / тикают бомбы.
- Бомбы с самолётов всегда **падают прямо вниз**, потому что парабола — слишком сложное понятие для кинематографа.
- Отравляющие вещества непременно зелёного цвета, фасуются не меньше чем по пол-литра, только в стеклянную посуду. Вне зависимости от своего типа, они мгновенно и живописно разъедают кожу, причём предпочитают начинать с лица.
- На территории советских в/ч всегда ночь. Потому что земля круглая, а в Америке всегда день.
- Танком можно управлять и стрелять в одиночку.
- Если фильм снимается о какой-то чувствительном для авторов военном конфликте, например российский фильм о ВОВ, то вражина перед какой-либо судьбоносной битвой, обязательно прочитает своим солдатам длинную лекцию в стиле «Победим и все женщины этого народа станут нашими наложницами, а их мужья будут нашими рабами!».
- Все генералы и полковники — тупицы, но некоторые ещё к тому же мерзавцы. Мечта каждого генерала — устроить ядерную войну just for lulz, даже во многих серьёзных фильмах, убеждённый милитаризм редко идёт дальше слепого «война ета крута!». При этом, если речь идёт о мерзких штабных крысах, то они либо умрут жестокой и уродливой смертью, ВНЕЗАПНО оказавшись в бою, либо без проблем переживут её и получают в морду от ставшего ветераном ГГ, которому некстати начнут качать права.
  - Если генерал или полковник не тупица, то начисто забывает обо всех правилах войны и начинает громить врага с предельной жестокостью: расстреливать к хуям пленных, жечь хутора, вешать

баб и грабить корованы. При этом, как правило, остальные командиры будут его порицать, однако покуда тот побеждает, не станут останавливать. Если такой офицер оказывается в «своей» армии, то будет выступать антиподом ГГ, как правило мстящим за какие-нибудь жуткие действия врага; если же во вражеской, то будет назначен главврагом, но как правило, не ГЗ, чтобы сам главный антагонист мог сказать «ну нахрен, не такой уж я и злодей».

- Младший армейский командир — это обязательно железноголовый солдафон, общающийся исключительно криком и грязной руганью, убивая **ранимую душу** героя. Собственно, пиндосские дринл-сержанты так и делают, но фильм «Full Metal Jacket» довёл идею до абсурда.
- Если сценарист пытается лениво намекнуть, что «враги тоже люди», дабы не доебались за пропаганду милитаризма, то в фильме обязательно будет сцена, где после раздачи пизды набежавшему вражескому отряду, ГГ снимет шлем одного из убитых солдат и скажет «господи, они ещё дети!», увидев там привлекательное лицо 16-20 лет.
- На бивуаках и просто в перерывах между огневыми контактами жрут, пьют и разговаривают. В первую очередь разговаривают. О доме, семье или о том, какой тупица и мерзавец генерал или полковник. Окопы выкапываются сами, оружие никто никогда не чистит, техника не требует обслуживания. Обязательно следует отметить, что сослуживец который покажет фотографии своих родных (это штамп даже называется как «фатальное семейное фото») или начнёт мечтать о том, что «он будет делать после войны», обязательно будет убит в следующем бою.
- В последнее время в исторических фильмах можно встретить сцены, в которых вражеский солдат пытается изнасиловать простую русскую (британскую, немецкую, китайскую...) бабу, но в ответ получает удар вилами в грудь.
- «Наши» выставляют передовые отряды, разведку, охранение и секреты, только если в них пойдёт ГГ; в любом ином случае нападение будет ВНЕЗАПНЫМ. У «врагов» ГГ нет, поэтому ничего такого тоже нет — никогда; нападение на них ВНЕЗАПНО всегда.
- Если случится грохнуть своего, исполнителем будет никак не ГГ («Враг у ворот», сцена со связистами), у него перерыв на обед, не его очередь, прихватит живот, случится осечка — до конца останется белым и пушистым. Принятие ГГ решения в условиях неопределённости и высокой вероятности косяка — гарантия успеха.

## Вторая Мировая война в кино и не только

- В каждой немецкой части есть солдат, назойливо играющий на губной гармошке. А если его нет, то крупным планом показывается старый патефон, играющий что-то вроде «Лили Марлен».
- У каждого немецкого солдата есть автомат МР-40 (*ИРЛ: основное оружие немецкой пехоты — карабин Маузера, автоматы были делом командиров и танкистов. Советских ПППШ было выпущено в 6 раз больше, чем МР40*)
- Вообще, оружие СССР и Германии в кино по факту представлено одним-двумя образцами в каждом классе. Так, у Красной Армии: ПППШ, винтовка Мосина образца 1890, пистолет ТТ, ручная граната Ф1, станковый пулемёт Максима, ручной пулемёт ДП-27. У вермахта: автоматы МР-40, карабин Mauser K98, пистолет Люгера, ручная "штильхандгранате" ака граната-колотушка, пулемёт MG-34 во всех ипостасях.
- Танк Т-34 на экране почти всегда будет модификацией 1944 года Т-34-85, даже если показывается год 1941 (*Причина: почти все машины ранних типов попросту уничтожены*)
- Немецкая бронетехника ВСЕГДА будет картонным муляжом на шасси какой-то современной фильму машины. В клинических случаях её могут просто покрасить в серый и намалевать крест.
- МР40 позволяет вести точную стрельбу на сотни метров (*Его пуля отклонялась от траектории на 10 метрах, 200 метров максимальная дальность огня*). Носить его полагается только на груди, стволом налево (*ИРЛ: рукоять затвора будет весьма неприятно упираться в грудь*).
- Немецкая форма почти всегда сшита на отъебись. Во все дыры натыканы свастикки, железные кресты, дубовые листья, эсэсовские руны и черепа, офицеры носят солдатские значки, погоны не соответствуют петлицам, на касках нарисованы неведомые гербы и прочая. Впрочем, в западном кино то же самое наблюдается с советским обмундированием.
- В одном фильме не могут сосуществовать хорошие люди в обеих армиях. Русские будут показаны ТОЛЬКО добрыми (кроме бойцов НКВД, о них ниже), немцы ТОЛЬКО злыми. Или наоборот: некультурный русиш швайн и благородный рыцорь Дойчляндии (на чем знатно погорел, например, распиаренный «Т-34»).
- Что эсэсовцы, что чекисты в кино в принципе не рассматриваются как живые люди. Это кровожадные ублюдки, умеющие только УБИВАТЬ мирных жителей и своих товарищей, инфернально хохоча. (*ИРЛ: при обороне Сталинграда пехотные части НКВД отважно сражались с фашистами, неся большие потери. То же самое касается и СС — защита Берлин, эти ребята стояли насмерть*)
- Расстрелы! Обязательно должен быть эпизод, где немцы или расстреливают селян в белоснежных вышиванках just for lulz, или сжигают сарай с оными селянами внутри. Пафос, тяжёлая музыка, охуевающие красноармейцы на пепелище.
- Полицаи и прочие пособники нацистов не бывают трезвыми в принципе.
- Концлагеря в кино чуть ли не с санаторными условиями и небывалой свободой перемещения. Разгадка в том, что если показывать тамошнюю атмосферу 100% аутентично, зритель, скорее всего, выбежит из кинотеатра, рыдая, блюя и трясясь от ужаса.
- Ещё в последнее время бывает тема **православия**. В войне побеждают благодаря попам и вере, а все положительные персонажи православные или ими становятся (впрочем, именно как штамп это родилось недавно, в наши дни, а в кино СССР религия подавалась, когда это оправдывалось сюжетом).

- Стрельба в атаке ведётся только от бедра или навскидку, приклады и прицелы **не нужны**. Это перекочевало в паршивые боевички 80-х: все плохие парни в Нью-Йорке также стреляют из своего «калашников» ТОЛЬКО от живота.
- Советские солдаты идут в атаку ТОЛЬКО бегом, в полный рост и с дикими воплями стреляя в воздух (ИРЛ: *Былинный пиздёж, разумеется. Выдающий себя криком и стрельбой человек, да ещё и вне укрытия — это подарок даже не для снайпера, а для вообще любого стрелка. Немецкие авторы многократно сообщали о русских, атакующих в полной тишине, укрываясь@перекатываясь*). Немцы же всегда идут уверенным неспешным шагом, аккуратно прячась за танками поддержки и как бы **угнетая психику** противника своим неумолимым приближением.
- Советские снайпера практически никогда не носят маскировку, лёжа на позиции в простой полевой форме и непременно в пилотке со звездой. Немцы же, как положено, носят маскхалаты, обмазываясь грязью и зеленью, отчего остаются невидимы для героев до конца фильма.
- Конечно же, ебучие заградотряды. Без них русские не идут в атаку вообще никогда; о существовании аналогичных мотиваторов у немецкой стороны аккуратно умалчивается.
- В сценах масштабных авианалётов/артобстрелов не видно, чтобы перед взрывами в землю падала **бомбуэ/снаряд**.
- Танки стреляют на ходу, ИЧСХ попадают (вот только систем стабилизации ствола ещё не изобрели).
- Употребление слова «офицер» в отношении красного командира до 1943 года (за такое и по ебальнику могло прилететь).
- Тяг в советской армии могут брать призовые места на конкурсах красоты, носят косметику (чем позднее год выпуска, тем больше), радуют солдатиков внешним видом. В итоге либо живут счастливо с защитной броней (если их избранник погиб, то к концу фильма будут беременными), либо зверски убиваются немцами ради МЕСТИ.
  - Если же, не дай боги, тяг дала врагу, неважно, по своей воле или не очень, застрелят али опустят (чаще застрелят) ее свои. Касается не только советских гражданок, но и **немецких фроляйн** и даже **итальянских синьорит**.

## Школа

- Собсна, фильмы про школу — это фильмы про **её иерархию**, и изображается она (иерархия) там хоть и наглядно, но слишком толсто, и всё это либо под грустный саундтрек (драма про **хикки** или инвалида), либо под калифорнийский панк (комедия про недотрахов), либо под дешёвую мазафаку (про гетто-школу).
- Практически всегда на входе стоит парочка «булли», которые стряхивают деньги с **нердов** и **гиков**. Имеются следующие типовые группы: компания качков-спортсменов (в 99% — безмозглые игроки в американский футбол или баскетбол), компания гламурных кис (в 100% — девочки из группы чирлидинга — поддержки этой самой команды), компания нердов-неудачников, которых все чмырят. «Смешанных» компаний, как и взаимопонимания, никогда не бывает, даже в самых «благополучных» школах. По ходу фильма ГГ обычно относится к последней группе, но в ходе фильма заполучает наиболее адекватную бабу из второй и опиздюливает/опускает каким-либо иным образом самого наглого альфа-самца из первой.
- Пиздячек в школе заворачивают не только на задворках, но и на самых видных местах (возле кабинета директора, в раздевалке, душевой, но канонически — возле кабинок) — на драку собирается вся школа, учителя и школьные охранники не встречаются, какими бы пиздюля не были и какой бы по уровню школа ни была. Оружие используется любое. Разумеется, максимальным наказанием за драку бывает отчёт в кабинете директора (ИРЛ за некоторые пиздюля можно получить исключение из школы, срок и неебические штрафы).
- Старшеклассники выглядят как перекаченные стероидами 25-30-летние мужики, старшеклассницы — как того же возраста модели «Плейбой» с грудью 5-го размера. Разгадка одна: с детьми по законам можно работать ограниченно.
- В школе можно раздобыть любое оружие и купить в классах коррекции немного наркоты, непременно у хип-хоповатого гейнгста-ниггера и карманных денег у школоты на это обязательно хватит.
- Новый учитель/директор, устроившись в школу, к концу фильма устроит в ней адовую перестрелку с самыми плохими учениками вместе с группой товарищей. Опять же, школа при этом может быть не только трущобной, но и вполне себе в приличном районе.
- Нельзя не сказать и пару слов о школьной столовой:
  - Обязательно будет сказана фраза «помои, которыми нас сегодня покормят», хотя демонстрируемая зрителю нямка весьма неплоха и довольно разнообразна. Фраза может быть произнесена кем угодно — от альфа-самца или альфа-самочки до последнего зачмыренного ботана.
  - Повара чаще всего бабы, в 99,99% случаев или толстожопые нигры, или не менее толстожопые мексиканки.
  - Непременно чмырение ботанов — обязательные наезды школолальной гопоты на группу ботанов под предлогом «Вы заняли наш стол»
  - Часто встречающаяся битва жратвой — но это и так классический штамп американского кинца.
- Пиздячек в обыкновенной американской школе может получить даже сын президента.
- Физрук обязательно бывший военный с причёской «баззкэт», ведущий себя так, словно он «дед» в казарме, частенько изображается с гомосексуальным подтекстом.

## Фэнтези и современная сказка

- Ввиду специфики жанра, последний бой почти всегда ведется на мечах. При этом почти всегда показывается вход ГГ и ГЗ в яростный клинч. Пока они бьются взглядами, мечи могут и зачастую не отказываются нагреваться и искрить, вплоть до в прямом смысле белого каления.
- Помело — не транспорт, а средство уборки мусора. В современном мире почти любая ведьма считает своим долгом пересесть на швабру или пылесос.
- Послы и послы существуют только для того, чтобы возвращать их головы отправителю. Ну или все, кроме головы, как удобнее.
- Для создания оружия и доспехов применяются не кислые технологии и сплавы, позволяющие сделать их:
  - Легкими. Даже девушка может носить на себе гору металла и при этом бегать, как ужаленная в жопу лань, или махать двухметровой заточкой и даже не потеть.
  - Произвольной бронепробиваемости. Извечный вопрос «пробьет ли китайский автомат китайский бронежилет?» обретает новый смысл: доспех может выдержать удар или прямое попадание чего угодно, если речь идет о ГГ или ГЗ, однако в следующей сцене тот же самый меч пробивает насквозь точно такой же доспех, надетый на второстепенного персонажа.
  - Дешевыми. Даже оборванец, фигурирующий как главгерой, может себе позволить комплект вооружения вместе с конем (ИРЛ стойкий бы как хорошее поместье). Набигать и ограблять владельца для этого не требуется.
  - Невероятно устойчивыми к структурным повреждениям, что позволяет на протяжении 100500 интенсивных драк держать снаряжение в приемлемом состоянии (потому что посреди приключения искать кузнеца унизительно и недостойно персонажей киноопупеи).
  - Естественно, самым популярным штампом о броне является **бронелифчик**.
- Если вампир похищает девушку, вероятнее всего, что она сбежала с ним сама, прямо пропорциональна успешности ГГ в выпиливании этого вампира.
- Даже дикие оборотни и консервативные эльфы не упускают случая воспользоваться человеческими технологиями: канализацией, интернетом, огнестрельным оружием и т. д.
- Перед убийством кого-либо считается правилом чести спросить, в какого бога тот верит. Независимо от ответа, следует попросить убиваемого передать названному божееству привет. А потом организовать их встречу.
- Абсолютно любое божество живет в условиях страшного спермотоксикоза и недоеда, благодаря чему зашедший в его/ее уютненькое убежище ГГ немедленно подвергается пикапу. Ну а чо, отличный повод показать сиськи «богини».
- Дракон может остаться в живых, напоровшись на трехметровое бревно или шпиль, однако удар мечом или втыкание стрелы ГГ куда-то в жопу вызывает немедленную смерть от охуевания.
- Любимая развлекуха Дьявола в человеческом обличье: заставить смертного лоха попросить у него чего-нибудь, а потом наблюдать за тем, как получивший именно то, что просил (а не то, что хотел) человечиска страдает / срет кирпичами / умирает в страшных мучениях.
- Чем примитивнее оружие и чем менее пригодно для использования в бою, тем лучше оно работает против всякой нечисти. Огнестрел и взрывчатка эффективны чуть менее чем никак. Луки, мечи и особенно катаны чуть получше. Огонь помогает где-то в половине случаев. Против бейсбольной биты, бензопилы или клюшки для гольфа не устоит ничто.
- Если есть религиозный подтекст, то единственным способом уничтожения супостатов является освященное барахло: даже если это шариковая ручка или нож для резки картона. По ходу дела обязательны периодически появляющиеся ангелы и призраки умерших близких, которые ничего не делают, но молчаливым стоянием вдалеке мотивируют ГГ на продолжение борьбы.
- Лучший способ заразиться вампиром / оборотничеством — **половая ебля**.
- В каждой средней школе, в каждом классе есть ведьма. Обычно ее чмырят и опускают, а ее потуги на колдовство в лучшем случае тянут на тусовки с такими же обдолбанными друзьями (как правило, готами и эмо) на кладбище. Однако, когда у ГГ начинаются неприятности с потусторонней хренью, про нее внезапно вспоминают, бегут на поклон, и та долго с жаром объясняет, как с этой **НЕХ** бороться. Тут стоит отметить, что ИРЛ в этих ваших Пиндостаниях, да и не только, существует неоязыческая ведьмачья религия Викка, с представителей которой данный штамп невозбранно списывается.
- Аналогично, в школьной библиотеке обязательно заныкана копия **Некрономикона**, **Черной Библии** и **прочей литературы** на латыни или сразу на английском и в обложке из человеческой кожи, при контакте с которой ГГ обычно либо попадает в межмировые разборки, либо успешно из них выпутывается. На крайняк, практика изгнания **суккубов** или закрытия порталов в Ад может быть найдена в обычной энциклопедии (если лень объяснять, где ГГ эту книгу взял).
- Для каждого первого жертвоприношения нужна девственница. Для каждого второго жертвоприношения в радиусе парсека ни одной девственницы нет (*спойлер*: кроме ГГ или его подружки). **Конан** также изобрел отличный способ обломать злого колдуна, которому приспичило принести конкретную девку в жертву именно девкой.
- Если ГГ — **ОЯШ**, но столкнулся с магией, все пафосные черные колдуны будут побеждены такой банальностью, как сочетание магии с простейшими научными изысканиями. Потому что пафосным черным колдунам кодекс злодея не позволяет использовать оружие / технологии презренных смердов. Пафосным белым обычно тоже, но дилетант-ГГ этого не знает.
- В фэнтезийных городах существует всего четыре честных профессии: **фермер**, торговец, кузнец и **проститутка**. Все остальные профессии, включая стражу и администрацию, либо достаются мошенникам, либо злодеям, либо оккупантам, либо наемникам из других стран.
- Путешествие по фэнтезийной стране полностью свободно и никак не регламентировано. Отсутствуют паспорта и подорожные, пошлины не взимаются, блок-посты не выставляются, и даже дороги не



патрулируются вооруженными отрядами (ИРЛ все транспортные развязки круглосуточно охранялись, с целью совместить защиту от разбойников и [возможность использования служебного положения для личного обогащения](#)).

- Аналогично, власть ни при каких обстоятельствах не нападает на [Черного Властелина](#), не ослабляет его растущее влияние ни военными, ни экономическими, ни политическими методами — какую бы угрозу он ни представлял действующему режиму.
- Если квест включает поиск и откапывание древней гробницы, то по странному стечению обстоятельств, ломящееся от артефактов помещение будет нетронутым, с действующим освещением, все ловушки будут работать как часы. Разумеется, оборванец-ГГ (иногда с помощью очень ловкого / хитрого / подкованного в магии друга) может легко туда влезть, чтобы наложить загребушие лапы на сокровища. В 99% случаев на выходе его будут ждать злодеи с предложением обменять полученные ништяки на жизнь подружки / товарища, которых оставили стоять на стреме.
- Если ГГ нужно собрать партию поделщиков для особо опасного задания, лучшим местом является местная таверна (видимо, у наемников там клуб по интересам). Если партию собирает не ГГ, то его самого найдут именно там. При этом, даже самые продажные и беспринципные наемники позволяют подкатывать к себе только ГГ и его друзьям — попытка ГЗ или кого-то из его подручных завербовать нужных людей в таверне **всегда** заканчивается массовым пьяным побоищем в духе «*он пролил мое пиво!*».

## Персонажи

### Стандартные типы

Практически все широко котируются в Хулливуде, поскольку можно спокойно забить болт на сложные характеры. Этот — плохой, этот — хороший. Один в белом, другой в чёрном — все просто.

### Хорошие парни

- **Положительный герой крутой**. Как правило, является главным действующим лицом в фильме. Сеет добро и счастье всем вокруг, а несогласным (злодеям), конечно же, ломает челюсти или ещё чего похуже. Обожает искать приключения на свою задницу, а когда, наоборот, их избегает, они и сами его находят. Примеров подобных типажей масса: Конан, [Джеймс Бонд](#), [Индиана Джонс](#), [Хан Соло](#)... В экшенах обычно это спецназовец/коп/войка на пенсии, либо отстранённый от дел, ну или совершивший какой-нибудь проступок, за который его уволили. Всегда стремится к мирной жизни, однако плохие парни заставляют его вспомнить свои навыки. Герой обязательно выделяется и отказывается от предложения вернуться назад в строй, и его приходится долго уговаривать. Обычно имеет маленького ребёнка, который нужен, чтобы его похитили злодеи.
- **Положительный герой убогий**. Как правило, подросток; как правило, [хикки](#); нередко травим [окружающими](#). Очень добрый и понимающий (чем разительно отличается от настоящих хикки, которые часто — озлобленные эгоистичные мудаки). В начале фильма постоянно фейлит, но потом находит Мудрого Учителя, который помогает ему «осознать себя», «поверить в себя» и т. п. После этого ГГ перерождается, причём перерождение занимает пару минут экранного времени. После этого ГГ становится машиной смерти, причём побеждает там, где фейлят даже профессионалы с многолетним опытом (армия, полиция). В конце именно он убьёт Злодея, насмеявшегося над ним до этого, и ему, наконец-то, станут давать девушки. Данный типаж все больше вытесняет классического маскулинного ГГ и в настоящее время переживает свой расцвет. Особенно много таких героев в [онеме](#), см. [ОЯШ](#).
  - Еще одна отличительная черта ПГУ (да и вообще почти любого ГГ): он работает на четырех-пяти работах, при этом успевает учиться, получает стипендию / гранты / пенсию, однако (в силу злого босса / больной мамы / табуна ненасытных безработных родителей / еще чего-то) живет впроголодь, жрать нечего, платить за квартиру тоже нечем (что позволяет арендатору гоняться за ним), банк наседает, и вообще полный пиздец. В конце концов, либо получает огромное количество денег в наследство / за заслуги перед Отечеством / в дар / сняв с трупа ГЗ, либо в начале-середине фильма вынужден зарабатывать каким-нибудь нестандартным и/или криминальным способом. Как примеры — Питер Паркер («Спайдермены»), Зак и Мири, Дэррил («Senseless»).
- **Попаданец** в непонятное. Fish-out-of-the-water-character. Персонаж, попавший из своей серой, рутинной жизни в совершенно нетипичную для него ситуацию. У данного типажа есть масса преимуществ с технической точки зрения. Во-первых, это, как правило, обычная планктонина, с которой зрителю себя легче ассоциировать. Во-вторых, такому персонажу все вокруг будет объяснять очевидные для данной вселенной и ситуации вещи — если б герой был не чужеродным элементом в системе, никто бы не объяснил зрителю, для чего те или иные [сепульки](#) нужны, а так излишнее рвение второстепенных персонажей [косплеить](#) справочное бюро не бросается в глаза. И, в третьих, герой по ходу сюжета осваивается, набирает опыт и, преодолевая трудности, даёт зрителю ощущение личного роста, знакомства с новым и успеха в хэппи-энде. Правильно отыгранный попаданец — залог вина в кинематографе и не только. Как вариант, ГГ может быть амнезиаком — потерять память и

восстанавливать её по той же схеме, прогрессируя к развязке.

- Смешной приятель — какой-нибудь **тупой кретин**, вертящийся вокруг главного героя, постоянно досажая ему. В фильм запикивается, как правило, чтобы оттенить брутальность главного героя, создать пару комичных ситуаций. Если в середине фильма не сдохнет — в конце обязательно спасёт жизнь ГГ. Традиционно, это либо нигра, либо подросток.
- Девушка главного героя. Может выполнять две функции: либо вначале она с ГГ вместе, потом её похищают, и ГГ весь фильм пытается её спасти, либо вначале ГГ в неё тайно влюблён, и когда он побеждает всех плохих, то таки добивается её. Обладает фапабельной внешностью и сиськами, зато феноменально тупа и любит совать нос куда не надо, из-за чего и попадает в лапы к плохим. Пример первого типа: Хелен из «Правдивой лжи», второго — Мэри-Джейн из «Спайдерменов».
- Боевая подруга — также женский персонаж, обладающий возможностью «взять и уебать». Как правило, тупой пиздой не является, но влюблена и помогает главному герою по этой причине; в конце чаще всего погибает, закрывая собой героя. Шанс dies'a в конце прямо пропорционален наличию у героя официальной девушки (см. выше).
- Айтишник — если не является ГГ, в 99% случаев жирный очкастый небритый мужик в кресле за 4-5 мониторами в подвале. Личной жизни, выходов на улицу, одежды кроме джинсов и футболки не имеет. Печатает со скоростью 9000 символов в минуту, набирая по памяти код любой проги без дебаггинга и отладки, питается исключительно пиццей, колой, гамбургерами и чем-то из банки (на Востоке вместо нее иногда фигурирует лапша). Нужен для оказания мутного компьютерного сервиса или хака всякой ерунды, кроме этого, ничего не может и не умеет (даже наколоть дров), что не мешает ему иметь ЧСВ размером с Deer Blue, особенно в отношении ГГ и баб. Уважает только коллег и иногда ГГ. Развлекается, ругаясь на своих гигантских мониторах в шутеры, причем исключительно с помощью геймпада.
  - Хакер, если является ГГ. Может быть любого пола (сколько ИРЛ женщин-программистов, сами знаете), но всегда красив, умен, привлекателен (имеет как минимум семью, как максимум гарем или постоянно сменяющихся баб), умел во всех областях знаний. Гениален до мозга костей, излучает одновременно пафос и няшность. Как правило, взломом и написанием программ занимается от силы 5% времени, в остальное он красавец, спортсмен, комсомолец и стрелок из базуки по низколетящим инопланетянам. Специализаций тоже не имеет: одинаково успешно взламывает базу данных налоговой, навигационное оборудование марсиан, порнохранилище Пентагона и личную переписку на телефоне соседа.

## Плохие парни

- Злодей обыкновенный, классический. Всегда мрачно выглядящий, он представляет собой жуткое зрелище (по киношным меркам): крушит песочницы, пинает щенков, обижают тех, кто послабее, и вообще ведёт себе не по-мужски. Меркнет по сравнению с более колоритными персонажами.
- **Злодей умный**. Полная противоположность злодею обыкновенному. Ведёт себя раскованно, глумится над пленными, смеётся т. н. «злодейским хохотом», практически всегда затмевает собой картонного положительного героя. Типичный пример — шериф Ноттингемский из «Принца Воров».
- Равный соперник. Нечастый штамп американского кино, чаще онемэ и игростроя, это практически идентичный герою перс по силе, но со знаком минус, иногда приходится ГГ родным братом. Поединок с таким может длиться довольно долго, побеждается чаще всего хитростью. Как правило, ГЗ не является, сражаясь с героем лишь по причине фаллометрии, а не ради какого-то злодейского плана. После пачки пиздюлей может перейти за Бобро.
- **Безумный учёный**. Крайне экспрессивен, часто не следит за своей внешностью — волосы растрёпаны, либо лысый, но обязательно в очках. Как правило, **гений**. Практически всегда это когда-то несправедливо уволенный с хорошей государственной конторки **перспективный кадр**, желающий отомстить всем и вся за это, нанявшись к террористам («Захват-2»), либо работая в собственной лаборатории. Обычно изобретает супер-бомбу, супер-вирус, машину времени для возврата в будущее, является супер-взломщиком компьютерных сетей.
- Злодей гениальный — эпоха поздних экшен-фильмов. В чёрном дорогом костюме, суперкрутой террорист. Обычно хочет денег, и только их, и очень много. Отличается от остальных злодеев, как правило, великолепно спланированным захватом объекта (аэропорт, небоскрёб, правительство, стадион), где посекундно расписана работа сотни подчинённых ему террористов. Всегда берёт в заложники каких-нибудь ключевых лиц — президента, капитана корабля, директора корпорации. Им же потом пол-фильма рассказывает, почему он делает своё злое дело, объясняя «вы всё равно умрёте». Среди заложников обычно оказывается родственник ГГ, спасая которого, тот, собственно, и выпиливает всю шайку. Финальная сцена всегда одна — ГГ и главный злодей один на один, злыдня непременно с пистолетом и прикрывается родственником.
- Подручные главного злодея. В составе обычно имеются:
  - «Номер второй», ответственный за исполнение всех поручений ГЗ. Поскольку самому Злому Гению неприлично бегать по крышам, вышибать двери и уворачиваться от пуль, у него для этого есть единственный толковый подручный. Каждый раз, когда ГГ ускользает из лап злодеев, вломив им люлей, Номер Второй обязательно выживет (хотя может получить живописные травмы) и будет униженно просить прощения на ковре у ГЗ. Часто его убивает сам босс — за некомпетентность.
  - Femme fatale — отрицательная героиня, иногда выполняет роль подружки главного злодея, иногда и есть ГЗ. В первом случае — наёмная убийца или любовница главного террориста, во втором — какая-нить тёмная королева в БДСМ-наряде. Как правило, обладает весьма и весьма фапабельной внешностью, чаще брюнетка или рыжая, на ура и пачками может выпиливать

положительных героев, но под конец почему-то легко побеждается подружкой ГГ.

- Лучший боец, он же секретное оружие. Огромен, ужасен, обвешан бронёй или обладает суперспособностями. До середины фильма не показывается, сидит в штабе ГЗ где-то за занавеской. Когда простые шестёрки не справляются с ГГ, Лучший Боец красочно появляется, всем видом изображая: «Халк Крушить!» Выпиливается долго и нестандартно, но неизбежно насмерть.
- Шестёрки, которых ГЗ называет не иначе как «идiotы» и «болваны». С виду — перекачанные здоровяки, но худощавый ГГ валит их десятками в рукопашной. Страдают **эффектом штурмовика**. Вообще не люди, расстреливать их толпами даже убийством не считается. Полиция никогда не спросит у главного героя, точно ли все пятьдесят трупов на его благородном пути получились в результате «необходимой самообороны».
- «Недотепа». Вечный двигатель первого рода по генерации лулзов. Полный кретин, непонятно как оказавшийся в подручных ГЗ (видимо ему, как и любому великому правителю, не обойтись без личного шута). Если не страдает какой-нибудь хуйней, то отпускает **глубокомысленные фразы** по поводу происходящего. Все задания ГЗ (да и вообще всё, за что берется) неизменно эпически фейлит, но, несмотря на это, ГЗ никогда его не выпиливает и даже не прогоняет (причину см. выше). При непосредственном контакте с ГГ приходит в священный ужас и пытается либо панически бежать, либо панически защищаться — в обоих случаях с **известным результатом**. ГГ никогда не заваливается (блаженных трогать — грех), а **унижается**, после чего бодро следует команде «**Runaway!!!**». Вместе с тем, пламенно предан ГЗ и неизменно следует за ним на любой **Йух**, куда тот отправляется по результатам очередной **серии**.
- **Неудачливый красавчик**. Соперник ГГ, в начале фильма демонстрирует явное превосходство над окружающими, может сажать ГГ в мусорку, лапать девок и вызывать зависть. Потом либо страшно фейлит, несмотря на физическую форму, навыки и т. п., либо оказывается сволочью и в конечном итоге плохим. Не обязательно умирает, чаще оказывается унижен, извалян в дерьме и высмеян. Его гнусная натура будет показана девушке, из-за которой идёт спор, и/или вообще всем, после чего красотка переходит к ГГ. Пример: Бифф («Назад в будущее»), Гастон («Красавица и чудовище»), Клейтон («Тарзан»).
- Пришельцы — время от времени неистово **набигают** на Землю, соревнуясь, кто красивее взорвёт Нью-Йорк. В другие города практически не летают. Кроме двух-трёх классических фильмов и одного современного, все фильмы с инопланетянами унылы и предсказуемы до полного пиздеца. В 95% всех фильмов их мотивация **вообще не объясняется**, либо объясняется стремлением завладеть **исключительно ценными** ресурсами Земли. Переговоров не ведут принципиально, либо ограничиваются фразами вроде «вы все умрёте». Обладают абсолютно превосходящими технологиями, но, видимо, атрофировавшимся мозгом, так как вместо того, чтобы воспользоваться этими технологиями для дистанционного уничтожения человечества, они наведываются лично и почему-то огребают люлей.
- **Машины**. В любом фильме, где упоминается искусственный интеллект, машины обязательно восстанут против человечества. На хрена они это делают, часто сообщается в двух словах или не сообщается вовсе. Каноничный пример — «Максимальное ускорение».
- **Монстр, терроризирующий человеков**, будь то жидкий терминатор, акула, гигантский паук или подземный червяк. Убиваются всегда одинаково — большим бадабумом с огромным количеством ошмётков, летящих на ГГ. Зачастую умирать не хочет и растягивает свою смерть на пару-тройку серий, а иногда и больше («Пятница 13-ое»). Может наплодить потомство таких же (если злыдня — животное): Челюсти, Чужие. Монстр то открыто ходит по улицам (комнатам), то вдруг прячется, когда его хотят уничтожить.
- **Представители стран Варшавского договора**. См. **Клюква**.

## Декорации

- Представители закона — лоботрясы из полиции, спецслужб и армии. Весь фильм абсолютно ни хрена не могут сделать, вдобавок ещё не верят ГГ, когда тот даёт им ценную информацию про злодеев. Могут посадить в тюрьму ГГ, «ибо заебал». В принципе, их можно считать не персонажами, а декорациями. Хотя иногда главный агент/коп/полковник может оказаться на стороне злодеев-террористов. Если этого не происходит, то в конце фильма приезжают с мигалками на место финальной битвы, хлопают по плечу ГГ и произносят какую-нибудь фразу типа «А ты молодец» или «Мы тебя недооценили», приглашают ГГ работать в полиции, либо сулят повышение, если ГГ уже полицейай. ГГ обычно похуй, либо он бьёт одному из них по лицу.
- Чёрно-белые полицейские пары. Однорасовые напарники, конечно, бывают не редко, но и не так часто. Типичнейший пример — «Кастл».
- Вечное противостояние — полиция-ФБР. Пытаются выманить друг у друга из-под носа различные дела. Обычно полиция находит труп, составляет протокол, тут же приезжают ФБРовцы и говорят: «Теперь дело/место преступления/поймка преступника — наша забота». Дальше начинаются тёрки с применением умных слов вроде «юрисдикция» и т. п. Передать под юрисдикцию агентства могут что угодно — от теракта до обычной бытовухи. Что характерно, в жизни всё ровно наоборот: любая организация пытается свалить дело на другую. Как правило, если фильм о менте, то ФБРовцы выставлены мудаками, если наоборот (что реже), то менты поголовно продажны и тупы.
- Братья/сёстры — близнецы. Обязательно один из них — прирождённый злыдень и распиздяй, другой же его полная противоположность. Если же близнецы не являются главными героями, то они во всём одинаковы и разговаривают/делают что-то одновременно, в боевиках используя даблтимы против ГГ. Тема хорошо раскрыта в боевике «Няньки».

- Крысы. Спустишься в канализацию и встретишь их — [Метрокрыс](#). Тут нет никакого штампа, они действительно там живут, но вот любой крысовод скажет вам, что крысы в кино — совсем не то, что на самом деле. Во-первых, крысы — очень тихие существа: собаки и то от нечего делать гавкают чаще. Пишат они, разве что, если им на хвост наступить или в большой концентрации (когда опасности на милое вокруг нет). Во-вторых, они очень осторожные и при малейшем шорохе съебываются во тьму. В фильмах же крысы пишат без умолку, флегматично сидя где-то на трубе над или прямо под ногами у ГГ — просто потому, что роль уличной крысы играет изнеженная домашняя, не опасаящаяся людей, а за кадром сидит чувак с резиновой пищалкой и тискает её у микрофона. И уж чего крысы никогда не сделают — не станут хавать связанного, еще живого, персонажа — ему для этого надо сначала основательно сдохнуть или полностью парализоваться. Крысы, которые собираются в армии и накидываются на людей волнами — вообще нонсенс.

## Герой и Злодей

- Длиннющий пафосный монолог Главного Злодея (далее — ГЗ) с пистолетом в руке. Вместо того, чтобы сразу убить ГГ, ГЗ рассказывает ему все тайны мира, пароль деактивации ядерной бомбы, которая вот-вот должна взорваться, пин-код своей карточки, историю лишения девственности и вообще все-превсе тайны, за которыми гонялся весь фильм ГГ, но, о чудо, теперь они преподносятся на блюде с голубой каёмочкой. ИЧСХ, в решающий момент раздаётся выстрел... и оказывается, что это не злодей стрелял, а помощник ГГ, подкравшийся сзади. Или — другой вариант: пистолет ГЗ даёт осечку, и истекающий кровью ГГ тотчас же перехватывает инициативу в свои руки и всех побеждает, как будто до этого никто ему различные части тела не отстреливал. Далее бонус — ГГ знает всю инфу, которую услышал выше, и спасает мир.
- Если герой действует не в одиночку, а с командой товарищей, под конец любого боевика он со товарищи столкнётся с ГЗ, окружённым хенчменами. Начинается предфинальная схватка, в которой каждый из друзей ГГ будет драться с кем-то конкретным из хенчменов, причём противник будет подобран по герою — ниндзя дерётся с ниндзя, негр с негром, качок с качком, девка с девкой (особенно любимый штамп), ну а ГГ, соответственно, с ГЗ. Примеры: *Полицейская Академия-6*, *Смертельная Битва-2*, да много их.
- Герой садится за руль, и вдруг сзади него возникает умудрившийся незаметно проникнуть в машину и спрятаться под сиденьями нехороший злодей с пистолетом. Аналогичный штамп любят использовать, когда герой приходит домой / на работу / к любовнице — ждать его могут и там.
- Именно когда баба моется в душе, в дом кто-то незаметно проникает, чтобы её убить. Как правило, ножом, потому что так больше красивой, стекающей в воду крови. Впрочем, иногда нам могут просто показать сиськи. Или же не показать ничего, что, к сожалению, чаще. Ситуации, когда убивают принимающего душ мужика, почему-то практически не встречаются.
- Решающая битва. В финале любого фильма, в описании которого встречается слово «экшн», в конце обязательно произойдёт схватка ГГ и Злодея. Дерутся обязательно один на один, никто другой с обеих сторон не вмешивается. Бой — либо рукопашную/на холодном оружии, либо на огнестреле с расстояния нескольких метров друг от друга. Драться молча ГГ и ГЗ не могут, каждые полминуты бой прерывается пафосными угрозами («Я сотру тебя в порошок, [щенок!](#)») или подъёмками в стиле «[Твоя мама классно делает минет](#)». Дерущиеся через пару минут после начала драки переместятся в помещение, где обязательно будет стоять какой-нибудь опасный для жизни агрегат (чан для плавления металла, штамповочный пресс, уничтожитель отходов, жерло вулкана, водопад или просто пропасть), причём все эти агрегаты найдутся во включённом состоянии, а людей, ответственных за их работу, в многих случаях [нет](#). В кадре обязательно появится перемазанное кровью лицо ГГ, который с яростью смотрит на злодея. Вообще, киношники обожают делать ГГ и ГЗ примерно равными по силе, и после N минут схватки со счетом 0:0 ГГ все-таки приканчивает ГЗ каким-нибудь нестандартным способом: например, в случае с опасным агрегатом в процессе боя Злодей почти убьёт ГГ, но остановится, чтобы поглумиться. Тогда ГГ скажет [catchphrase](#) и внезапным ударом скинет злодея в опасный агрегат, где его начнёт перемалывать, раздавливать, сжигать или замораживать, а может, и всё сразу. ГГ закроет ладонью лицо подружке/жене. Иногда за этим следует большой бада-бум, обрушение Тёмной Цитадели или самоуничтожение вражеской базы, а герой будет улепётывать по коридорам, на шаг опережая волну огня.
- После чего — победа, все радуются, ГГ обнимает свою подружку/жену. И только после этого набегают куча полицейских, журналистов, врачей, от помощи которых ГГ отказывается, видите ли, ему нужно просто помыться. Никаких вопросов от следователей, типа и так ясно, что тут произошло, и что ГГ прав: никаких обвинений, и даже вопросов, всё ли с тобой ОК. Ни один фильм не заканчивается судом (окромя Рембо).

## Ранения

- Стрелять в голову, руки или ноги ГГ, разумеется запрещено (см. [Бронелифчик](#)), поэтому ранения он обычно получает в ногу (бедро), в плечо, под ключицу, в поясную часть слева или справа от пупка, либо в плечевую часть руки (выше предплечья) — но, как правило, в кость не попадают, и пуля обычно не остаётся в теле, проходит навывлет. Сначала ГГ, конечно, изображает страдания, однако спустя пару минут фильма он уже вновь в строю: если ранили в ногу, то он бежит как нигра на олимпийских играх; если в руку, то вновь метко стреляет. Особенно заметно это в боевиках восьмидесятых-девяностых годов. В некоторых азиатских фильмах ГГ мог словить аж четыре-пять пуль от главного злыдни (у азиатов часто главный злыдня — американец в белом костюме с большим

револьвером, сигарой и усами), но после этого не только выжить, но ещё и вступить в рукопашную с десятком врагов. **Суть такова**, что любое огнестрельное ранение сопровождается длительными болезненными ощущениями, жуткой слабостью, всё тело начинает болеть, даже если шевельнуть пальцем ноги. Но ГГ похуй, ибо он **д'АртаньянЪ**.

- В голову стрелять очень не любят: имитировать разлетающуюся черепушку с кусочками мозгов значительно сложнее и дороже, чем просто взять кетчуп и щедро намазать им грудь убиенного персонажа. В крайнем случае, рисуют небольшую аккуратную дырку во лбу. Зная об этом, героям достаточно любого бронежилета, чтобы не умереть.
- В Америке действует злобная цензура, навешивающая рейтинг «детям до 17 запрещено» за появление в кадре крови и сисек. Поэтому чем больше стрельбы, тем чаще его создатели экономят на крови: подстреленный отлетает далеко-далеко, наверное, от потока воздуха...
- Контрольный выстрел, похоже, вообще никогда не делают — для стопроцентного убийства достаточно лишь одного попадания в любую часть туловища, после которого стрелявший сразу же с чувством выполненного долга уходит, а жертва, если в сценарий заложена кровавая месть, кое-как поднимается и через пять минут вновь приступает к исполнению своих экранных обязанностей. Ровно такая же ситуация и в драках: злодея нейтрализует любой удар по любой части тела, герой же — сильный и неубиваемый, словно киборг-убийца. С **боссами**, правда, приходится повозиться, но результат и в таких случаях весьма предсказуем, ведь на помощь им всё равно никто не придёт.
- Бронежилет останавливает любую пулю без всяких последствий для тушки. И даже не только бронежилет, но и просто забытая в кармане фляжка, Библия, значок почётного донора — в таком случае, пуля попадёт в точности в этот предмет. После получения пули таким способом герою следует драматично прикинуться мертвым и переждать опасность, ведь лежачих не добивают. Закончив играть мертвого, инструкция предписывает порвать на груди рубаху, судорожно ощупать бронежилет и, по возможности, выкинуть его. Суть, опять же, в том, что бронежилеты скрытого ношения вовсе не панацея от пуль, а строятся с тем расчетом, что три сломанных ребра это все же намного лучше, чем одна дырка в груди.
- Повреждения от ранений зависят от важности для сюжета. В то время как рядовые парни (хорошие и плохие) сгибаются и умирают за три секунды от удара ножом в живот, центральные персонажи могут продолжать драться с оторванной рукой или распоротым брюхом. При бое на уничтожение никто не делает контрольных выстрелов до окончания боя: конечно, ведь смертельно раненый противник ни за что не станет стрелять своему убийце в спину.
- В фэнтезийных фильмах, особенно с «детским» рейтингом, герой может убивать противников одним лёгким касанием меча или даже пинком ноги. Такие боевые сцены (например, в «Зене, королеве воинов» или «Уиллоу») напоминают игру в салочки: злодеи пробегают мимо героя по одному, тот касается их любой частью тела, враги после этого падают и не двигаются.
- Второстепенные персонажи, получив смертельное ранение, долго-долго **пиздят на руках ГГ перед смертью**, непременно захлёбываясь кровью и кашляя ею. Бабским персам ВСЕГДА стреляют в живот — дабы она «эротически» поизгибалась перед подыхаловом. **ЧСХ**, герой, вместо того, чтобы помочь тяжелораненому соратнику, не пытается лечить его/её или нести в безопасное место, а пытается с соплями говорить ему «не умирай» или «молчи / не говори / береги силы ... мы выберемся» прямо на поле брани (бой на время прощания как бы останавливается, неважно, бандитская ли это перестрелка или масштабное сражение BOB). После того, как ранитый откидывает копыта, ГГ остаётся крикнуть «NOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO!!!!!!!» и получить бонус к жизням, броне и огневой мощи, дабы одолеть здро.
- Женщину легко вырубить даже простым толчком или ударом мягкой игрушкой/спасательным кругом/ссаной тряпкой, вне зависимости от её боевой подготовки. Баб в кино традиционно вырубает ударом вышеупомянутых предметов в живот (ибо старинный фетиш белли-панчинга) или слегка коснувшись головы. Исключение составляют лишь боевики, где женщина-боец — главная героиня (напр. Синтия Ротрок), **но даже и её в некоторых случаях «выключают» вышеупомянутым штампом**.
- Если смерть персонажа происходит офскрином (то есть зритель не видит трупа), например, герой или злодей летит вниз со скалы или находится в здании, которое потом красочно разлетается, или же сидит в неуправляемом агрегате, 80% это означает, что сей персонаж ещё вернётся.

## Внешность и экипировка

- У ГГ всегда идеально ровные белоснежные зубы, независимо от того, какую роль он играет: римский генерал («Гладиатор»), бомж, байкер, хиппи или просто Робинзон Крузо («Изгой»), и ещё куча как бы исторических фильмов о временах, когда дантисты предоставляли только два вида услуг — вырывание зубов и замена на золотые.
- В одной из главных ролей обязательно окажется **негр**. Даже если действие происходит в каменном веке в Антарктиде. Фильм «Спасти рядового Райана» был анально покаран за нарушение этого правила.
- У всех женщин всегда бритые подмышки, опять же, вне зависимости от ситуации, типажа и времени, в котором происходят события фильма.
- У большинства ГЗ есть какой-то физический дефект: шрам на глазу, тату на полспины, вставные зубы.
- Главная героиня, конечно же, обладает, как минимум, модельной внешностью, а то и с лёгкостью

могла бы занимать первые места на любом конкурсе красоты. Как максимум, она ко всему этому является ещё и мировым специалистом по [археологии](#), древним языкам, компьютерам, химии, физике, биологии, астродинамике, магии, оружию, боевым искусствам (ненужное вычеркнуть, число вариантов в одни руки не ограничено).

## Одежда

- Одежда всегда опрятная и чистая. Даже если джунгли Вьетнама или необитаемый остров. Если рвётся или пачкается, то аккуратно, стильно.
- Женская одежда предпочитает рваться в самых соблазнительных местах.
- Солнцезащитные очки необходимы даже в полутёмном бункере. Крутым и ночью солнце светит.
- Все русские носят ушанки со звездой и телогрейки, азиаты — вьетнамские шапки и холщовые рубища, американцы — джинсы и шляпы, латиносы — пончо и сомбреро.
- Шлем или каска. В пылу сражения (особенно финальной битвы) ГГ обязательно решит, что такая необходимая 99% времени защита головы **не нужна**, одной рукой расстегнет застёжку, пафосно отбросит бронешапку в сторону и ринется наносить решающий удар вражине. Работает как для военных, так и для всяких спортсменов вроде регбистов и бейсболистов. Какой же он герой, если боится попортить причёску?
- Если главный герой — мускулистый качок, то с вероятностью 99% он разорвёт свою рубашку, чтобы продемонстрировать рельефную мускулатуру. Даже если такого желания у ГГ не возникнет, то по ходу действия всё равно его верхняя одежда будет порвана, после чего ГГ придётся её сорвать. Особо этим страдали Арнольд Шварценегер и Жан Клод Ван Дамм. Если главный герой — женщина, то после подобного ГГ так порвёт одежду, чтобы сделать мини-юбку или топик.

## Оружие

- Размер и яркость дульного пламени — величина, варьируемая так же произвольно, как и количество патронов в магазине. Разгадка одна: в киноиндустрии применяется специальный порох, дающий большое и эффектно смотрящееся на экране пламя, в то время как в риал лайф, естественно, стрельба должна быть как можно более незаметной. Алсо, в стандартную гильзу закладывается заряд пороха, в три раза превосходящий обычный. Это и даёт такую эффектную вспышку, видимую даже в солнечный калифорнийский день (см. «Схватка», «Дик Трейси» и т. п.).
- Когда ГГ стреляет из пулемёта, второстепенные хорошие герои должны сесть на пол, закрыть уши руками и зажмурить глаза.
- Особенно феерично в фильмах выглядит использование минигана «с рук», без всякой дополнительной техники. Этот штамп пошёл с фильма «Хищник».
- С любым огнестрельным оружием может управиться любая неподготовленная женщина при условии, что она за наших, и что ствол ей вручает ГГ с просьбой его прикрыть. Канонические примеры: «Карты, деньги, два ствола», «Правдивая ложь», «Миссия: невыполнима 3».
- Прицельная стрельба из двух «калашей» с локтя на бегу — это элементарная задача для положительных героев, включая призывников райвоенкомата любого из районов Американщины.
- Любой заострённый предмет можно метнуть с любого угла и любого расстояния в движущегося врага так, чтобы он, аки самонаводящийся, вонзился заострённой частью точно в центр лба, горло, сердце и любой другой важный орган.
- Японские [катаны](#) настолько [суровы](#), что могут перерубить человека напополам в районе торса лёгким взмахом («Слепая ярость»), остановить машину («Матрица») или даже киборгов («Робокоп»).
- Часто на уже приставленном к голове пистолете начинают взводить курок. Это происходит медленно и до характерного щелчка — видимо, чтобы больше показать опасность ситуации.
- Пули, догоняя ГГ, чуть не долетев, резко пикируют ему под ноги.
- Иногда в боевиках в команде злодеев оказывается [снайпер](#), могущий в одиночку с хитрой позиции перестрелять отряд SWAT или армии. Непременно будет момент, когда в его прицел попадёт герой. Как правило, выстрела не случается: либо снайпера отвлекает какая-то случайная мелочь, либо главный плохиш говорит странное «не стреляй пока, всему своё время». Если же выстрел случается, пуля легко ранит героя в руку («Захват-2») и навывает. ИРЛ пуля снайперской винтовки отрывает к ебням любую конечность. Также нередко вводится «дуэль снайперов», с обязательным попаданием пули доброго стрелка в глаз через окуляр прицела («Спасая рядового Райана»). Пулю, выпущенную из снайперской винтовки, наверняка покажут замедленно летящей (облетая пулю со всех сторон), изредка на ней может быть написана кликуха стрелка.
- Когда снайпер «целится» в камеру оператора, то его глаз, видимый через оптический прицел, выглядит сильно приближенным и увеличенным («Повелитель бури»). В реале же все наоборот. Достаточно посмотреть в бинокль с другой стороны.

### Cool Guys Don't Look At Explosions

Крутые парни не размениваются на такую хуйню, как взрывы.

## Хард и софт

### Бомба

- Чем тупее фильм, тем больше вероятность того, что она будет **атомной**. Причём она непременно будет с крупным жидкокристаллическим экраном с обратно отсчитывающимися циферками и таймером, а таймер будет звуковым и противно пикать: «биип... биип... биип». За несколько секунд до взрыва непременно начнётся ускорение пикания: «биип-биип-пииппппппппппппп БДЖУХ!!!». Впрочем, чаще таймер всё-таки удаётся отключить, поиграв в угадайку «красный или синий», буквально на последней секунде (а циферки на экране замрут в позиции от 00:04 до 00:01, в зависимости от степени прямолинейности мозгов режиссёра). Также ядрёны бомбы в фильме могут ядрёно бабахать от прострела, огня, близкого взрыва. В таких условиях IRL в худшем случае будет маленький Чернобыль, а не классический ядерный грибок.
- Также типична ситуация, когда взрыв всё-таки происходит (независимо от того, была то бомба или утечка газа). Как правило, взрывается ненужное более помещение, где только что происходила жесточайшая перестрелка ГГ с толпами врагов. Когда ГГ всех их уже положил и отошёл от здания метров на пятнадцать, за его спиной разыгрывается феерическое огненное шоу, однако лицо героя остаётся невозмутимым, он продолжает торжественное шествие в сторону зрителя. В редких случаях взрывная волна таки достаёт до героя и красиво роняет его на землю. Но и в этом случае он немедленно поднимается и продолжает торжественное шествие в сторону зрителя.
- Важные объекты и здания оснащены системой самоуничтожения, активировав которую, выключить уже не удастся. Естественно, объект начинает рушиться задолго до назначенного срока: пока бодрый голос по громкой связи отсчитывает минуты, из рандомных мест бьют клубы пара, огня, стены красиво трескаются, подпорки ломаются, потолки валятся. Надо полагать, для лучшей эвакуации персонала. Обычно на экране проходит гораздо больше времени, чем остаётся собственно до взрыва, но не беспокойтесь: бада-бум произойдёт, только когда герои отойдут на безопасное расстояние.

## СМИ

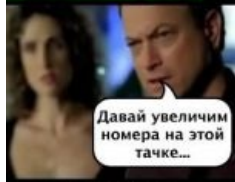
- Главный герой включает новости, где, по (не)счастливному совпадению, как раз говорят о том, что ему интересно. Диктор всегда начинает говорить в ту же секунду, как включили телевизор (если дело происходит вне дома ГГ, то произносится кодовая фраза: «Быстрее, сделайте погромче!»), а после нужного блока новостей обязательно скажет что-то вроде «а сейчас о погоде» или «а сейчас новости спорта».
- Если ГГ случайно во время погони за/побега от ГЗ попал в чужой дом, то там обязательно будут:

а) молодая пара, ~~смотрящая телевизор~~ трахающаяся под одеялом;

б) семья за обедом. Мама, папа, сын лет пятнадцати и дочь лет десяти.

В обоих случаях хозяева с отмороженными лицами будут, не моргая, смотреть на ГГ и хранить гробовое молчание до тех пор, пока тот, извиняясь, не уйдёт. Когда ГГ уйдёт, хозяева удивлённо переглянутся.

## Телефоны



- Мобильный телефон всегда выходит из строя в тот момент, когда ГГ нужно сделать важный звонок.
- Если во время разговора по телефону звонят в дверь, то за дверью окажется тот, кого ГГ меньше всего ждал.
- Важный звонок всегда звучит тогда, когда ГГ собирается уходить. Если же ГГ не собирается уходить, а, наоборот, собирается заняться любовью, звучит особо важный звонок с просьбой о немедленном выезде. При этом с 99% вероятностью произойдёт конфликт работа/девушка.
- Ни один ГГ не знает, что в Пиндостане с любого таксофона можно позвонить «за счёт вызываемого абонента», поэтому он всегда просит монетку у прохожих. Магическим образом, ГГ знает об этом в том случае, если камера находится в данный момент по другую сторону линии — тогда отвечающий всегда получает предложение оплатить разговор за свой счёт.
- Чуть менее, чем все звонки имеют одинаковый звук вне зависимости от конструкции аппарата (кроме мобильных).
- По голливудской традиции, номер телефона очень часто начинается на 555. Это связано с тем, что киноделы не хотят давать в фильмах реально существующие телефоны (по которым могут **долго и упорно звонить**). Поэтому к телефону всегда прибавляется код 555, которого в Америке не существует.
- ГГ помнит номера всех своих знакомых и может по памяти набрать их с чужого мобильного.
- Набор номера в мобильном телефоне всегда происходит нажатием одной-двух кнопок. Вызываемый абонент всегда отвечает максимум через одну-две секунды (это относится и к стационарным телефонам). Если абонент не отвечает больше двух секунд, то:

а) он убит, и в следующем кадре показывают его труп, лежащий возле звонящего телефона;

б) он безумными глазами смотрит на телефон, косясь на пистолет, прижатый к его шее — а злодей с пистолетом зловещим шёпотом объясняет ему, что говорить. После этих двух секунд телефон всё-таки берётся;

- в) включается [автоответчик](#);
- г) вызываемого абонента связывают/тащат/укладывают в багажник машины.

- После того, как связь прервалась, ГГ должен несколько раз прокричать в трубку «алло». Сигнала «занято» мы никогда не услышим.
- Чтобы расстроить ГГ, злодеи часто наносят визит близкому ему человеку. ГГ, узнав о замыслах злодея, судорожно набирает номер близкого человека и, слушая гудки, приговаривает «ну же, возьми трубку, пожалуйста». Потенциальная жертва уже собирается снять трубку, но слышит звонок в дверь и решает, что сначала впустит гостя.
- Злодеи прошлого, чья связь с внешним миром осуществлялась посредством телефонной сети общего пользования, не имели проблем с тем, чтобы обезопасить свои переговоры с подельниками от прослушивания. Они просто использовали телефонный аппарат, на котором была интересная кнопка, при нажатии которой происходило что-то, делавшее звонок неперехватываемым. Причём второй абонент мог звонить с какого угодно аппарата, хоть с таксофона.

## Компьютеры

- Врезаться в любую линию передачи информации и незаметно прочитать/подменить передаваемые данные — дело пяти минут и осуществляется при помощи обычного ноутбука.
- Любая операция с эвэем производится посредством пафосного тыкания по клавиатуре, без использования мыши и вообще глаз. Любой ГГ в совершенстве владеет слепым десятипальцевым методом печати и скоростью 9000 знаков в минуту, клавиша «пробел» при этом никогда не нажимается.
- Любая информация выдаётся в виде красиво отрендеренных графиков, картинок, схем и т. д. Размер буковок — всегда ровно такой, чтобы их без труда смог прочитать зритель, от одного до пяти сантиметров в среднем, а для совсем слепых вся информация обычно проговаривается вслух. Касается как компов, так и миниатюрных и/или портативных устройств, даже если это сканер ДНК или межпланетный радиомаяк.
- Официальная распечатка с заключением эксперта ФБР (криминалиста, медика) выдается на руки (кладется на стол перед подозреваемым) с красивыми иллюстрациями, визуальным оформлением, которому позавидует [Татьяныч](#), теми же крупными буквами (например, DNA MATCH 100%) и жрущим нефиговое количество чернил шрифтом. Досье КГБ / ЦРУ в бумажном формате (если в электронном, см. предыдущий пункт) на героя или кого-то из его подельников дел делается либо в виде тоненькой желтой папочки с приколотой фотографией, либо толстенной черной папки, из которой вываливаются черно-белые снимки формата так А4.
- Короткие тексты из одного-нескольких слов выводятся на дисплей со скоростью десять символов в секунду с характерным «компьютерным» звуком «тррьрьрь».
- Если ГГ смотрит в экран, то на его сосредоточенном лице проецируется содержимое этого самого экрана. Видимо, в кино используются компьютеры исключительно с двойным выводом — на монитор и на ГГ.
- Как суперсложных систем шифрования и подбор длинющих паролей осуществляется за считанные секунды (часто абсолютно необученными для этого людьми). При этом, как правило, интерфейс компьютера напоминает что угодно, но только не Винду, Макось или Линукс. Копирасты такие копирасты...
- Если ГГ необходимо заразить вирусом компьютерную сеть злодеев, то он никогда не поленится написать к вирусу юзер-френдли интерфейс. В результате процесс отображается в огромном окне с прогресс-баром и надписью «Loading virus...»
- Выход компьютера из строя сопровождается взрывом — чаще всего, монитора. Обратное тоже верно: компьютер уничтожается выстрелом в монитор.
- В [фильмах восьмидесятых](#) одно время был такой штамп: информацию с компов злодеи считывали, прикладывая к монитору неведомый девайс, похожий на пульт от телека. Девайс пикал/мигал и воровал данные. После воровства монитор выключался сам собой. В качестве примера — боевичок «Вольный охотник/Bounty Hunter».
- С компа можно подключиться к уличной камере и увеличить изображение с неё в стоицот раз без потери чёткости. В особо продвинутых фильмах можно даже изменить ракурс изображения на 180 градусов («Враг Государства»).
- Все электронные устройства, будь то компьютеры, игровые приставки или записные книжки, используют одни и те же протоколы передачи данных, работают под управлением одной и той же ОС и обладают одинаковым набором команд. Поэтому с помощью КПК можно взломать банкомат и систему безопасности здания («Терминатор-2»), а с помощью игровой приставки — робота («Робокоп-3»). Ещё в каком-то фильме взламывали спутник с мобильного. Но апофеоз — это, конечно, запуск написанного на земле вируса в инопланетный компьютер в «Дне Независимости» (впрочем, там этому нашли неплохое объяснение, так что можно считать данный конкретный случай скорее стебом над штампом).
- Все неиспользуемые компьютеры (используемые в качестве декораций) всегда







включены и постоянно выводят какую-то текстовую информацию в просто огромных количествах.

## Прочие технические средства

- Устройства слежения определяют координаты «жучка» с точностью до одного метра и отображают их в виде мигающей и пикающей красной точки. Часто в них зашита не только подробнейшая карта местности, но и полный трёхмерный план любого здания. Сам жучок чаще всего имеет размер булавки, успешно работает в любой жопе и зачем-то постоянно мигает красным светодиодом и/или пикает.
- В инфракрасном диапазоне врага всегда видно через любую стену.
- Портативные радиостанции позволяют связываться на расстояния в сотни километров, даже если один или оба корреспондента сидят в бункере, под землёй или в пещере. Причём качество сигнала всегда будет идеальным.
- Сложная научная аппаратура почему-то всегда дико взрывоопасна. Даже если это всего лишь электронный микроскоп.
- Фонарь. Любой фонарь, независимо от цены и возраста, в самый ответственный и тревожный момент начинает предательски моргать в руках главного героя. Когда напряжение достигает пика, он спокойно гаснет.
- Часы абсолютно у всех героев всегда синхронизированы секунда в секунду. Второстепенные часы часто стоят и показывают время 10:10.
- Любой из хороших персонажей с растущими откуда надо руками может собрать (в буквальном смысле из мусора) устройство любой сложности, включая комп, бомбу, автомат, ядерный реактор и телепортатор. Причём сбацанный из говна и палок девайс будет работать как минимум не хуже фабричного варианта того, что он призван заместить. Как правило, объясняется тем, что сборщик гений, ну или просто в сто раз опытнее вражеских инженеров стопицотого разряда.
- Все ученые одинаково хороши во всех областях знаний: так, биологу ничего не стоит собрать реактивный двигатель, ядерному физика починить инопланетный ИИ, а историку — расшифровать послание на китайском в альтернативной кодировке. Иронично, что чаще всего ученые в кадре вообще не занимаются своей основной специализацией, то есть единственным, что должно было бы их увлечь. Вместо этого каждый ученый прикрепляется к определенному «проекту» (например, вторжению инопланетян), в рамках которого должен уметь все: от ремонта лазерных принтеров до прицельной стрельбы из винтовки по сбегающим экспонатам.

## Транспорт

### Авто

- Перед тем как остановиться, машина в кадре обязательно скрипнет тормозами, аки ржавая телега. Даже если это люксовый спорткар за полсотни тысяч **убитых енотов**.
- Затормозить так, чтобы не врезаться в стену / не сбить старушку на переходе / не сорваться в пропасть, остановившись всего за два сантиметра до критической точки — это так просто! Особенно, если водитель — слепой, в этом случае его умению вести машину («Ничего не вижу, ничего не слышу», «Слепая ярость», «Тихушники») позавидует любая **женщина за рулём!**
- Если ГГ необходимо проехать через Ж/Д переезд, то он специально так рассчитывает, чтобы проехать за мгновение до проходящего поезда, а ГЗ не успеет. Если же ГЗ удирает от ГГ, ГЗ проскочит переезд в самый последний момент, а шлагбаум опустится аккуратно перед капотом машины ГГ.
- В любом фильме с погоней на автомобилях ГГ обязательно врежется в:
  - а) кем-то аккуратно расставленную на тротуаре пирамиду из пустых картонных коробок;
  - б) придорожную тачку для продажи овощей и фруктов. В ассортименте обязательно будут апельсины;
  - в) в тележку идущего по улице бомжа, полную пустых баночек из-под пива. Баночки картинно разлетаются по асфальту, а бомж, чудом оставшийся в живых, начинает орать матом и яростно махать руками;
  - г) пластиковые бочки с водой;
  - д) пожарный гидрант. Гидрант красиво и легко отлетает в сторону, и из отверстия бьёт фонтан воды. Тут надо уточнить, что гидранты в Пиндостанах действительно разработаны таким образом, чтобы при ударе машиной не пострадали люди внутри машины.
- В сцене с погоней машина ГГ/ГЗ обязательно на бешеной скорости вылетит на тротуар, причём прохожие будут специально ждать приближения автомобиля, чтобы отскочить в самый последний момент. В большинстве случаев это будут посетители открытой кафешной веранды (опрокидывающиеся столики и ломающиеся стулья в комплекте).



Успел затормозить!

- Если погоня со стрельбой, то с очень большой вероятностью одна из пуль разобьёт зеркало заднего вида машины, движущейся впереди.
- Если по машине ГГ/ГЗ стреляют, пули смогут пробить только стёкла; двери и кузов, сделанные из металла толщиной в 0,5 мм, а иногда даже сиденья, абсолютно пуленепробиваемы.
- Во время езды по абсолютно прямому шоссе необходимо энергично крутить рулём каждые десять секунд.
- Во время езды можно не смотреть на дорогу.
- На спинках сидений очень часто убраны подголовники. Вероятно, чтобы не загораживали героев, даже если их затылки будут в кадре не более двух секунд.
- Еще 15-20 лет назад и ранее герои фильмов (плохие парни — тем более) почти никогда не пристегивались ремнем безопасности. Сейчас же наоборот — пристегиваются абсолютно все. Видимо, это связано с требованиями контролирующих организаций к безопасности ДД.
- Автомобиль получает +99% к прочности в тот самый момент, когда ГГ/ГЗ открывает его дверь. С этого момента можно таранить машины из массовки сколько душе угодно — они будут сминаться не хуже консервных банок, а VIP-автомобиль отделается максимум парой царапин на бампере.
- Если у автомобиля пробит радиатор, на нём спокойно можно проехать пол-дня до ближайшего городка, где главные герои смогут взять новое авто. Это нисколько не мешает обзору, двигатель не перегреется, а окружающие сделают вид, что не видят разбитую машину, у которой из-под капота валит столб дыма.
- На машине можно на бешеной скорости ездить по ухабам, ямам и колдобинам, прыгать с высочайших трамплинов, нестись по джунглям среди пней и коряг — подвеска и ходовая часть всё выдержат, а колёса не сойдутся даже от самых сильных ударов.
- Все авто в фильмах доверху набиты динамитом — только этим можно объяснить их феноменальную взрывоопасность. Достаточно врезаться в дерево, упасть с обрыва или просто попасть случайной пулей, чтобы даже заурядный рыдван рванул не хуже бензовоза. В особо тяжёлых случаях машина умудряется взмыться в воздух на 3-5 метров, или даже сделать сальто. Гореть автомобили в фильмах тоже не умеют: взрыв происходит либо непосредственно в момент аварии, либо авто стоит 10-20 секунд без всяких признаков опасности, после чего **ВНЕЗАПНО** взрывается.
- Взрывается машина обычно в воздухе либо в процессе переворачивания. Часто взрывается почему-то в салоне. Из **советских боевиков восьмидесятых** можно извлечь немало лулзов, ибо был жуткий **дефицит** бюджета, и «взрыв» машины символизировало поджигание земли под авто. Часто взрыв вообще не показывали, был слышен только звук, затем на две секунды показывали авто с горячей под ним землёй. Когда всё же надо было взорвать машину, с неё предварительно снимали стёкла, сиденья, обшивку салона. В особо упоротых случаях применялся киномонтаж, и вместо дорогой иномарки взрывали изделия советского автопрома (запорожец).
- Если в кювет кувыркается машина, укомплектованная хорошими парнями, то пассажиры отделяются лёгким испугом, машина же с плохими парнями, упав в кювет, взрывается, как бочка с водородом (иногда непосредственно в процессе полёта, даже не коснувшись земли).
- В самый ответственный момент машина может не завестись (и чем ближе догоняющий ГГ злодей, тем хуже). Но в самый последний момент она таки заводится. Чтобы ускорить процесс, можно попросить авто по-хорошему, и тогда оно точно заведётся.
- Машина — это нерушимая крепость для пиндоса: если ГГ добрался до машины, зомби, киборги, ниндзя, элиены и мелкокалиберные снаряды не смогут его достать. Этому штампу посвящён целый фильм по **Кингу «Куджо»**. Машина — единственное место на планете, где **ЛевЪ** не способен причинить вам вред >:3

## Поездатые поезда

- Управлять **локомотивом** сможет любой **мудак**. Или баба. Для этого достаточно толкнуть в кабине первую попавшуюся рукоятку и ничего больше не делать. А вот затормозить уже не получится. Либо что-то непременно сломается, либо ещё какая-нибудь проблема. Стоп-краны тоже всегда не работают. Не будем углубляться в техническое устройство, но такое возможно, только если снимать с них все рукоятки или... если поезд уже стоит. Алсо, встречается и обратный штамп — для остановки поезда у машиниста вместо «крана машиниста» установлена **БОЛЬШАЯ КРАСНАЯ КНОПКА**
- Специальная дисциплина — гонки со стрельбой по крышам вагонов на полной скорости. Попадают туда, как правило, выбравшись через окно сортира. Абсолютно безопасный вид спорта, даже если над головой оголённый контактный провод, а с небес капает дождь: поджаривают мозги или скользят вниз на мокром металле только враги, а также те, кто **делают это в реале**. А ещё можно спрыгнуть прямо на крышу поезда с **вертолёта**.
- Кстати, на крыше несущегося со скоростью 60-200 км\ч вас ничто не будет сдувать и вы легко сможете дышать и говорить с антагонистом глядя по ходу движения (он, в свою очередь, всегда будет стоять против хода движения что бы в ключевой момент получить по затылку консольной балкой или крышей туннеля)
- Стрелка переводится либо в самый неподходящий, либо в самый последний момент. Она имеет только ручной привод и переключается простым перекидыванием рычага. Правда, на магистральных линиях такая конструкция не используется, но...
- Сигналы светофоров на разбушевавшийся экспресс не действуют, сколько бы он их ни проехал. В реальности очень скоро это приводит к немыслимому столкновению; кроме того, при проезде запрещающего сигнала включается экстренное торможение, а отключить эту полезную фичу могут только специально обученные железнодорожники. И то не всегда. Аналогично и с ограничениями

скорости, несоблюдение которых может [привести к сходу с рельс](#) или, как в [цивилизованных странах](#), к остановке, в кино это ни к чему не приводит.

- При выпрыгивании из поезда герой, по счастливой случайности, падает прямо в речку. Для большего эффекта — с очень высокого моста, но при этом не разбивается.
- Отцепить вагон с [террористами](#) или атомной бомбой проще простого. Для этого нужно лишь добраться до сцепок и потянуть за специальную рукоятку. В реальности — хрен туда во время движения доберёшься (если это не платформы), на ходу поезд расцепить невозможно (если только локомотив не толкает вагоны), а при разрыве поезда происходит автоматическое торможение. Киношников это, разумеется, не останавливает.
- Когда поезд въезжает в тоннель, наступает полная тьма, и меньше чем за минуту можно кого-нибудь тихо убить, выкинуть из вагона, а потом ещё и чего-нибудь спиздить. Вообще без света, ага. И никто ничего не заметит.
- [Отрубить электричество](#), чтобы поезд с террористами остановился, в голову никому не приходит.
- Да и вообще, машинисты поездов чтят только график движения. Сбил машину на переезде? Похуй, до станции доедем. Стоишь у платформы на которой стреляют и в состав кто то забегает с автоматом в руках? Похуй, надо отправятся. [По туннелю шаробьются какие то люди?](#) Да насрать, не вызывать же ментов? Алсо, каждый машинист метро считает своим долгом выйти из кабины во время движения и заявить что этот поезд принадлежит лично ему («Люди в черном 2», например)

## Стандартные локации

- Россия. Если в кадре присутствует [СССР](#) или [Россия](#), то обязательно ночью или зимой. Мордор, хуле. [Epic VFX Time](#)  
Как сделать скучную улицу эпичной.
- Китай (любая [другая восточноазиатская страна](#)). Действие происходит в квартале с узкими улочками, многоэтажными домами-халупами и лотками с неведомой западному зрителю няжкой на каждом углу. Обязательно присутствие пиротехнического завода и/или завода по производству кроссовок Abibas.
- Действие происходит в Южноамериканской стране третьего мира. Ничем не отличается от предыдущего, кроме массовки.
- Франция. Обязательно наличие Эйфелевой башни в кадре и молодой пары, поедающей круассан.
- Европа. Действие происходит на улице города XVIII—XIX века с дорогами из брусчатки.

## Сублокации

- Грузовая пристань. Присутствуют: подъёмные краны (прицепившись к одному из них, ГГ в конце спасётся от большого бадабума), огромное количество разноцветных железных контейнеров, в которых ГГ и Главный Злодей будут играть в прятки с оружием, вилочный погрузчик, за которым ГГ сможет укрыться от вражеских пуль, а также судно-контейнеровоз Главного Злодея с грузом оружия/наркотиков/живого товара на борту, готовое к отплытию. Впрочем, любой порт [ИРЛ](#) так и выглядит, но драмы там случаются редко.
- Полицейский участок. Как правило, при первом посещении следует проезд камеры по нему, следующей за главгероем, при этом показаны: полицейский, ведущий в наручниках подозрительную личность с пирсингом и/или татуировками, сидящие за столиком либо в обезьяннике проститутки (обычно всех знают и заигрывают со следователем, допрашивающим их/ГГ), шеф полиции, в 90% — крикливый, но отходчивый и, в целом, положительный [афроамериканец](#) либо коренастый усатый ирландец, имеющий собственный кабинет за стеклянной дверью. Плюс, по дороге, обычно, к ГГ привязываются всякие низшие полицейские чины с дурацкими вопросами, до которых никому нет дела, а так же напарники с не менее дурацкими салными шуточками и подёбонами. Также имеются: добрый охранник на ресепшене, комната для брифингов с проектором и комната для допросов с зеркальным окном и звукоизоляцией. Полицейские питаются исключительно пончиками и кофе.
- Завод. Отличается большим количеством работающих станков и оборудования, выполняющего непонятные функции. При этом на заводе часто нет не то что операторов этих станков, но даже и сторожей. Такое впечатление, что людей там нет в принципе. Просто рай для расхитителей металлолома.
- Музей, банк или другой дом, выступающий в роли хранилища каких-то ценностей. Отличается большой наштигованностью различными системами безопасности и, часто, полным отсутствием людей. Как правило, все системы безопасности легко нейтрализуются кустарными способами, и все ценности похищаются.
- Больница. Территория победившего социализма. Даже если вы бомж, не помнящий собственное имя, вас обязательно поместят в комфортабельную одноместную палату с телевизором и ресторанным питанием, а также с удовольствием бесплатно и без задержек сделают вам операцию любой степени сложности.
- [Тюрьма](#). Жестокий начальник, побег через подкоп, много негров. Практически обязательна сцена в душевой, где кого-нибудь гомосексуально выебут в жопу. Ничуть не меньше американские зеки любят драться в столовой, а также заниматься каким-нибудь спортом в тюремном дворике.
- Лаборатория. Всегда уставлена колбами с разноцветными кипящими жидкостями и инструментами с мигающими лампочками. Если есть доска, то на доске написаны сложные формулы, как правило,

никакого отношения к предмету исследований данной лаборатории не имеющие. Для реальной работы в такой лаборатории слишком мало места и слишком плохое освещение.

- Американская школа — на входе стоит парочка «булли», которые стряхивают деньги с **нердов** и **гиков**. Имеются следующие типовые группы: компания качков-спортсменов (в 99% — безмозглые игроки в американский футбол или баскетбол), компания гламурных кис (в 100% — девочки из группы чирлидинга — поддержки этой самой команды), компания нердов-неудачников, которых все чмырят. «Смешанных» компаний, как и взаимопонимания, практически никогда не бывает, даже в самых «благополучных» школах. По ходу фильма ГГ обычно относится к последней группе, но в ходе фильма заполучает наиболее адекватную бабу из второй и опиздюливает/опускает каким-либо иным образом самого наглого альфа-самца из первой.
  - Коридор со шкафчиками. Основное место драмы, как, например: «альфы» избивают «нерда», или поверивший в себя нерд избивает альфу, или тян смотрит на нерда и внезапно понимает, какой он **няшка**.
  - Спортзал. Место, где тусуются «альфы», которые обычно играют в школьной баскетбольной команде. Тянь сидят на лавочках и наблюдают, либо состоят в группе поддержки.
- Дом-коттедж, поставляется с газоном и двумя детьми. Дети обычно живут на втором этаже, что позволяет пацанам, лезущим в окно к сексуально озабоченной тинейджерке в обход ее предков, эпично наворачиваться с крыши. Хозяева коротают время исключительно копанием в саду, жаркой барбекю на заднем дворе и буддистским созерцанием реальности сквозь прозрачную стену. Выход на крыльцо автоматически активирует специально обученного соседа с садовыми ножницами, вредную соседскую собаку и мальчика-развозчика газет. Последние проходят обязательную аттестацию, не умеющие прицельно кидать эти газеты под поливальку газона со ста метров (чтобы хозяин мог с матюками лезть под струи воды газету вытаскивать) не допускаются к работе.
- Кладбище или собор. Режиссеры очень любят сцены похорон, на которые собирается 100500 человек — даже если почивший был хикки-задротом и денег на похороны не имел никогда в жизни. Эта сцена настолько затаскана и заезжена, что употреблять ее считается моветоном даже по сравнению с остальными штампами. Как правило, используется не для трагичности момента и прощания с усопшим, а вовсе даже для озарения присутствующего на похоронах ГГ: увидев в толпе скорбящих кого-то еще, он ВНЕЗАПНО догоняет нечто настолько важное, что весь последующий остаток хронометража занимается только и исключительно осмысливанием этого. Происходит все это под нудное зачитывание отрывков из Библии священнослужителем (как правило — «Если пойду я долиной смерти и тени, не убоюсь я зла...») и рассказы о том, каким хорошим был умерший (особенно смешно, когда он был бандитом, педофилом и демонопоклонником одновременно).
- Вербочный мост. В горах, пустынях, лесах, полях. За всю историю фильмов/мультфильмов и т. д. не замечено НИ ОДНОГО исправного вербочного моста. Обрывается всегда и в любом случае.
- Место общественного питания (ресторан, китайская забегаловка...). Именно через тамашнюю кухню должна проходить погоня. При этом вся посуда с готовящейся едой сметается **КЕМ** на пол, в качестве оружия используются разложенные на каждом углу полуметровые тесаки, а сами повара громко охуевают под столами.
- Рынок, желательна восточный и шумный. Опять-таки идеальная локация для побегушек, в ходе которых будут опрокинуты все встречные лотки с фруктами/напитками, а преследователь ГГ на этом хламе обязательно поскользнется. Как вариант — ГГ с крыши приземлится на широкий полосатый тент над прилавком (гэг ещё эпохи немого кино). Разумеется, на бегущих **всем похуй**, кроме владельцев растоптанного товара.

## Стандартные концовки

- **Happy end** — самая распространённая из всех концовок, злодей погибает, герою дают бабы, **зомби-апокалипсис** кончается, болезни побеждены и так далее.
- Business success happy ending — концовка, как правило, в семейных фильмах, когда к общему хэппи-энду добавляется финансовый успех какого-то малозначимого для сюжета предприятия. Американцы без своей американской мечты и баблонеуязвимости счастья представить не могут, и, когда главный герой завоёвывает сердце своей избранницы, выигрывает на региональном чемпионате по гандболу, утирает нос своим обидчикам и мирится с родителями — ко всему ещё старый сумасшедший дядя Альберт, который весь фильм сидел в гараже и мастерил табуретки с самотыками на сидушке, ВНЕЗАПНО получает заказ от совершенно случайно **мимопроходящего** миллионера на партию в 100500 штук, что какбе отвечает на вопрос зрителя: «а что же было после того, как они зажили долго и счастливо?» Ответ напрашивается сам собой — «купались в деньгах, как в грязи!» Как вариант, вместо миллионера может быть толпа человек, каждый из которых ВНЕЗАПНО же решил, что обязательно должен сейчас же купить по 3 такие табуретки. Вместо дяди Альберта может быть любая другая утка, несущая золотые яйца, вплоть до хобби самого ГГ, которое он не признавал как потенциальный источник дохода. Самый пошлый вариант — ВНЕЗАПНОЕ месторождение нефти/алмазов/клад на заднем дворе/какая-то неведомая хуйня, которую можно показывать за деньги.
- ГГ внезапно узнает, что ему осталось жить 2-10 дней. Ну разумеется, он хочет сделать быстро то, что не успел. Например, трахнуть кассиршу метрополитена, или еще что. В конце сюжета он узнает, что инфа про смерть была ложной, поскольку:

а) ГГ приходит к врачу, поставившему смертельный диагноз, и видит, что его здесь нет, а в этом помещении вообще нет больницы, так как ГЗ это все устроил, чтобы завладеть богатствами ГГ.

б) ГГ попросту перепутал, так как слышал чей-то разговор про другого человека и принял за себя. Как вариант, врачи-недоумки перепутали анализы/личные карточки пациентов.

- В **фентези** гнездо злодея построено на его жизненной энергии вместо цемента. При победе замок начинает рушиться просто так, как будто так и надо. Рушится царство кощеёво! Герои бегут, **чудом избегая завалов, огня и прочего пиздеца**, селективно пожирающего убегающих же подручных злодея. Схожая картина наблюдается и в других жанрах — например, при самоуничтожении или, если битва была ниibaцца эпичной, — закономерного крушения здания. Тут же один из героев может пожертвовать собой, загородив собой более важных персонажей или став живой подпоркой в обрушивающемся проходе.
- В молодёжной комедиях после того, как ГГ утирает нос всем козлам, чморившим его, он и его подружка (при условии, что он отбил ее у ГЗ) занимаются бурным трахом либо в его машине, либо у него дома, причем Она обычно всегда сверху, и похуй, что на дворе день, что они толком-то не разделись и вообще не предохраняются. А хули, детей же все равно не будет, ведь это кино.
- **OR DO THEY?** — фильм заканчивается всяком, когда рука поверженного главгада начинает шевелиться, монстр начинает вылупляться из яйца — **ну вы понели**. Сам по себе приём неплох, если бы его не делали настолько толстым и очевидным. Все подобные эффекты нагло эксплуатируют знаменитый **эффект Зейгарник**. Часто по такому принципу построены и сериалы.
- Bittersweet Ending. Не совсем стандартная концовка, потому что 95% смотрящих не вынесет. Заключается в том, что ГГ уходит в **закат** (это важно!), при том при всем при этом у него должен умереть друг/тян/собака/бабуля/небо/аллах и поэтому он и называется сладкогорьким концом — в итоге всеобщее благо наступило, а у главгея беда не совместимая со счастьем. Был весьма популярен в фильмах до 80-х годов. А также появился, внезапно, в девятом эпизоде Звёздных войн.
- Когда накрывают секретный штаб главзлодея, то в его кабинете полно обличающих улик выдающих его вину и преступные замыслы с потрохами.

## Штампы в компьютерных играх

Основная статья: [Штампы в компьютерных играх](#)

С ростом реалистичности и кинематографичности компьютерных игр свои штампы появились и в них. Но, в отличие от кино, они имеют свою специфику с поправкой на интерактивность, некоторые технические сложности и усреднённые умственные способности основной ЦА.

## Гей-мерство в кино

- Если геймерство — основная тематика фильма, то в таком фильме обязательно должен заработать один вариант развития событий из двух: 1. Либо киношного игрока банальным образом «засасывает» в его любимую игру. 2. Либо происходит реверсальный случай от первого и тогда сама игра начинает проецироваться на реал. Иногда включаются все оба варианта. Особым успехом у **целевой аудитории** пользуется случай когда герой, даже будучи жирной задротинной, внезапно и пассивно получает все навыки и умения своего игрового аватара в ИРЛ, ибо хочется верить.
- Сценарий фильмов о геймерах чаще всего составлен по следующему алгоритму: Вот-вот на свет должна появиться какая-то супер-пупер игра. Предпродажные копии игры хранятся аки тайна за семью печатями и стерегутся не хуже банковских ячеек, а то и ядерных боеголовок, с вооружённой охраной, бронированными грузовиками, сейфами со стальными дверями метровой толщины и прочее (в принципе что-то подобное в ИРЛ-игровой индустрии имеет место быть, но только связано оно с новейшими консолями перед стартом продаж ибо бабло, технологии, патенты, конкуренты). Каким-то случайным образом несколько копий игры попадают когорте избранных, среди которых затесался и главный герой фильма. Герой приходит домой, **кропотливо занимаясь какими-то насущными делами**, между делом инсталлит игру, игра инсталится в пять секунд, после чего он её запускает и **вот тут-то всё и начинается**.
- Киношные игровые разработчики как правило представлены тремя типажам: 1. Сумрачный гений, как правило бывший работник ЦРУ, министерства обороны или какой-иной военизированной структуры. Он обязательно мугил для своих нанимателей какую-нибудь вундервафлю, но потом что-то не задалось и тогда он решил уйти в игропром, дабы проявить свои навыки и умения там. 2. Сумасшедший учёный или злодейский злодей решивший захватить весь мир. 3. Бизнесмен-аморал, готовый на любую низость ради прибыли, не злодей сам по себе, но очень и очень жадный и тупой.
- Все игровые локации в фильмах обязательно должны делиться на уровни с порядковым номером (1\_й уровень, 2\_й уровень и т. д.).
- У киношного геймера есть только два типа игровых достижений: «Я перешёл на новый уровень!», «Я прошёл босса!».
- Киношный геймер-задрот должен увлекаться только одной игрой и задрачивать только в неё годами, а то и десятилетиями; ничто иного для него в мире больше не существует. Если его оторвать от любимой гамы и вытащить на улицу, тогда у него начнутся либо эпилептические припадки, либо он

достанет из кармана мобильную консоль и продолжит задротствовать дальше.

- Какая-нибудь инновационная супер-мега игра всех времён и народов, в каком-нибудь фильме, в ИРЛ оказалась бы полным трэшем и отстоем, даже на момент съёмки фильма (яркий пример — фильм «Дети Шпионов 3D», «eXistenZ»). Она обязательно обладает примитивной мультяшной графикой, каким-то ебанутым левел-дизайном и геймплеем и совсем уж банальным (в некоторых случаях каким-то не реальным) сеттингом.
- Локации в киношных играх обязательно должны выглядеть сюрреалистично, да так, что по сравнению с ними даже 1-й Doom с его стальными корридорами и автоматическими дверями выглядит как образчик реализма. В ИРЛ, на сегодняшний день, игро-разработчики зачастую стараются сделать всё как-раз таки наоборот, полный сюрр моделируют лишь если того требует концепция и сюжет. Такая тенденция пошла ещё с фильма «Трон» 1982 года (когда светящееся дерьмо в темноте символизировало DOS) и как-то особо не менялась.
- Также может встречаться случай наоборот: слишком навороченная даже для своего времени игра с кучей ненужных для жанра этой игры свистоперделок. Зачем кучу ресурсов спустили на какую-то игру — не объясняется.
- Если действие происходит в будущем, то любая игра обязательно будет полной виртуальной реальностью (зачастую неотличимой от реального мира), с подключением посредством [проводов в мозг](#), очков на голову, шлема или (продвинутый вариант) целого костюма. В 99% случаев игра будет тем, что нынче назвали бы ММОРПГ. В клинических случаях («Первому игроку приготовиться», например) игра является единственной на планете и вбирает в себя весь интернет, по сути превращаясь в альтернативное измерение с собственной экономикой, политикой, преступностью (админов то ли нет вообще, то ли они круглосуточно бухают) и т. д.
- Полный фэйл в игре обязательно должен сопровождаться надписью **GAME OVER**, теперь это чисто киношное клише, а в новых ИРЛ-играх уже не появляется. Зачастую смерть персонажа в игре окончательна и после нее надо все начинать заново. Save/Load? Не, не слышали.
- Если в фильме имеется какая-нибудь игра из ИРЛ, то она как правило видоизменена на столько, что у её фанатов вызывает полное недоумение (Игра в *Infamous: Second son* по сети в одном из американских сериалов например, тогда как в ИРЛ эта игра синглплеерная, или [игра по сети в Far Cry 3 со звуками из CS](#) в отечественном высере «Лондонград»).
- Игровые жанры в кино представлены лишь: простеньким платформером, простенькой стрелялкой (как правило сетевой), ходилкой-бродилкой (своеобразной вариацией на жанр адвентюра), симулятором **ОБЧР**, гоночками (как правило на каких-то неведомых и футуристичных транспортных средствах) и каким-то подобием ИРЛ-игры *Second Life*. Азиаты также очень любят RPG: именно в RPG попадает ГГ 100% аниме про игры. Тактические шутеры, стратегии, симуляторы, квесты, инди отсутствуют. Хорроры же представляют из себя всё те-же ходилки-бродилки, но только в устрашающих декорациях с толпами ужасных монстров, похожи они скорее на *Castelvania*, но только не на [Resident Evil/Silent Hill/Alone in the Dark/Fatal Frame](#).
- Если героя фильма внезапно «засосёт» в игру, то для него обязательно будет действовать условие: «Смерть в игре влечёт за собой смерть в реале!». Просто вырубить герою игру не представляется возможным ибо тоже смерть. При этом герой может даже находиться в таком «анабиозе» сутками, месяцами, годами; питаться и опопрожняться его тушке совсем не обязательно. Хотя некоторые сценаристы фиксируют такой расклад простым и банальным образом. Игрок волшебным образом дематериализуется из мира реального и материализуется в мире игровом (Джуманджи. Зов Джунглей).
- Оружие в киношных играх может быть только двух типов: 1. Холодное, зачастую это: мачете, катана или секира. 2. Фантастичное: бластеры, лазеры, плазмоганы, рельсотроны. Обычное стрелковое оружие как правило не встречается, а если и встречается, то вместе с ним обязательно должен иметься бластер, который обязательно должен быть супер-мега **имбой**. Это всё потому, что он очень красиво и эффектно стреляет, а само слово «бластер» звучит очень круто. Так например в фильме «Stay Alive» один пациент советует другому, что финального босса в игре *Silent Hill 4* можно убить только гипербластером (Sic!).
- Как правило, персонаж ГГ — ударник с могучим уроном и силушкой богатырской (иногда с дополнительной специализацией на скорости). Реже — спидстер. Очень редко маг. Танком или хилером ГГ никогда не бывает, ибо не царское это дело. Небоевые навыки если и развивает, то не шибко, но в критические моменты применяет их так, как будто прокачивал их каждый день, и никаких неудачных срабатываний.
- Если броня в игре существует как класс, то полный комплект брони непременно понижает мобильность, и поэтому скоростные игроки носят минимум брони или не носят ее совсем, **особенно персонажи женского пола**.
- Киношные геймеры играют в свои игры только с помощью клавиатуры или геймпада, мышку как правило не пользуют. Иногда для игры могут использовать какие-то неведомые девайсы. Особо

упоротым клише является случай, когда геймер играет в стрелялку с помощью джойстика для авиасимуляторов. В 90-е было актуальным клише, когда у каждого уважающего себя киношного геймера должен иметься шлем виртуальной реальности **Forте VFX1**, надев который они могли играть сутками напролёт (ИРЛ особо долго с этим шлемом не поиграешь в силу его уёбищной эргономики и вырвиглазного разрешения изображения).

- Меню в киношных играх обязательно трёхмерные, с кучей анимации и инфографики. Выглядит это всё конечно эффектно, но в ИРЛ нарушало бы все каноны юзабилити, а начинающих игроков вводило бы в полный ступор (кто не в курсе, игры ИРЛ — одни из самых сложных программ в плане разработки интерфейса именно по этой причине).
- Ну и конечно же, по всем канонам киношного идеализма, игры никогда не глючат, не лагают, не зависают и не вылетают. Загружаются в пять секунд. Пинги не оказывают никакого значения. Заключить может разве что аппаратная составляющая по причине износа/неисправности/покупки за два бакса у китайца в переходе.
- Если в фильме показан процесс игры, то игрок обязательно **неистово, раздраженно, с силой бьёт по кнопкам устройства ввода, зачастую комментируя то, что происходит на экране**. Если это клавиатура, то нажатия клавиш либо однократные, либо игрок хаотично бряцает по всей клавиатуре (положение рук, зажимы клавиш, постоянное движение мышкой — не, не слышали). Если это геймпад (когда действие происходит в будущем, он апгрейдится до синхронного костюма), то игрок, помимо хаотичного бряцанья по кнопкам, ещё и в обязательном порядке дёргает руками, аки дед с паркинсоном. При этом такие вещи, как стики, которые IRL постоянно находятся под пальцами игрока, киношный задрот дёргает в случайном порядке, а о существовании т.н «шифтов» (которыми в современных играх и делаются основные действия), может даже и не подозревать.
- Комментирование игры и диалоги на игровую тематику обычно заполнены клишированными и избитыми фразами, которые сценаристы где-то слышали или вычитали, как то «Граната, Файрбол, Эльф 80-го уровня, Дробовик и т.д.». Очень часто комментирование совсем не совпадает с тем, что происходит на экране монитора. А хуже всего, когда актеры пытаются в игровой жаргон (к счастью, редко).
- Если ГГ-задроту доведётся встретиться со своими крутыми тиммейтами в реале, то они в 98% случаев окажутся ботанами, хикки, нердами и прочими ноулайферами, зачастую — школьниками (ибо ЦА). Обязателен персонаж-мужик, оказавшийся ИРЛ бабой (а чаще наоборот). Если ГГ по игре влюбился в тьян, то ИРЛ она окажется очень даже так ничо (даже без пивка), но упорно будет доказывать, что она страшненькая, дабы подчеркнуть, как ГГ ее любит за душу. Сам ГГ, естественно, красив как молодой Аполлон, чтобы тьян не могла его послать нахуй и там посадить на диету.
- Почти всегда в фильмах фигурируют игры, о которых на момент событий фильма должны помнить только 3,5 задрота-олдфага (либо популярные, но всё равно старые игры).
- В ситкомах очень часто присутствует т.н «задротская» серия, события в которой всегда развиваются по одному сценарию:
  - 1) Один герой интересуется у другого, «а во что ты играешь» и просит попробовать / Один герой предлагает другому герою попробовать игру, другой ломается, но соглашается сыграть «разок для интереса, только чтоб ты отстал». Обычно предлогом для всего этого служит потребность в отвлечении от загрузки на работе / потеря чего-то в реале.
  - 2) Смена сцены — герой-игрок всю рубится в игре, громко комментируя свои действия, всю радуясь победам и матерясь при фейлах. Зачастую герой-игрок при этом умудряется достигнуть прямо таки заоблачных высот в игре, на которые обычному задроту потребуются годы, даже если этот герой-игрок — тупая пизда или максимально далёкий от видеоигр серьёзный дядька.
  - 3) У героя-игрока развивается «зависимость» — он сутки напролёт задротит в игру, не замечая своих друзей/не выполняя служебных обязанностей. Герой, подсадивший героя-игрока на игру, уже не рад и обвиняет задрота в фанатичности.
  - 4) У героя-игрока случается фейл в игре (опционально — с выпилом игрового девайса) и он бросает играть / у героя-игрока идёт всё по пизде в реальной жизни и что-то из этих пиздецов заставляет его забыть об играх и вообще считать их вселенским Злом (хотя в последующих сериях можно иногда увидеть, как «соскочивший» задрот спокойно себе играет в казуалку на мобильнике/psp-шке/планшете).
  - 5) Как всегда в ситкомах, всё оканчивается так, что к следующей серии словно ничего и не бывало. В целом, игромания в ситкомах выставляется как наркотик — легко подсаживаешься, втягиваешься, поначалу каеф, но затем проёбываешь все полимеры и «соскакиваешь». Берём любой ситком, сравниваем «задротскую» и «вещественную» серии и ищем 10 отличий.

## Киноштампы и YouTube

Периодически на Ютубе появляются видео, где одна и та же фраза, ситуация или даже сюжетный приём повторяется много раз, в разных фильмах. Что наглядно демонстрирует убогость мышления киноделов.

### Видео под катом

Disney's templates - шаблоны Диснея Дисней не был чужд самокопирования	GET OUT OF THERE! «Уходите отсюда!»
We've Got Company! from The Guy Bauer Half Hour «We've got company» («У нас гости»)	No Signal (and other cellular drama) Мобильный телефон перестаёт работать в самый неподходящий момент Сценарий к Форсажу 7 Американский папаша высмеивает штампы фильмов серии Форсаж
Mirror Scare В зеркале отражается посторонний человек	Pat Benatar - Shadows Of The Night Клип с целым каскадом киноштампов про диверсу от б-гине 80-х (По сюжету клипа так мечтала работница сверлильного станка)
WORST TWIST ENDINGS EVER! Smosh и самые худшие клиффхэнгеры	Фильмы ПРОТИВ Жизни (Movies vs. Life) RUS Французские каникулы, часть 1 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=PhRwPGQNJRU">https://www.youtube.com/watch? v=PhRwPGQNJRU</a>
Луковые новости - Trailer Стивен Сигал самоиронично снялся в фильме где стебали какие только можно штампы Галилео. Киноштампы. Действия с оружием Некоторые киноштампы IRL	Спасение пленного, эффект штурмовика и взрывы бочек бензина

## Почему штампы?

Ответ прост: потому что кинопродукции выпускается по многу десятков фильмов в год. При таком количестве повторы и штампы неизбежны. Вообще, если засадить сотню человек за творческую работу, то 80 из них будут заниматься копированием и самокопированием, производя ширпотреб, 19 будут изо всех сил стараться быть оригинальными, производя жунту авангард, интересный только любителям, и только один создаст действительно новую вещь. Это касается не только кинематографа, но и литературы, живописи, музыки, дизайна — в общем, любого творчества.

К тому же, нельзя забывать, что зритель при просмотре фильма отождествляет себя с ГГ, поэтому любой режиссёр стремится сделать так, чтобы отождествление было наиболее лёгким и приятным. А поскольку базовые представления о приятном у большинства сходятся, то и фильмы получаются похожими. Если на экране — парень, как ты, то почувствовать себя в его шкуре легче. А если при этом на него тебя вешается та единственная, на которую ты фапаешь по ночам, обычные любимцы девушек садятся в лужу, все эти богатые, стильные и умные оказываются злобными и коварными мудаками, а ты весь в белом, то большинство зрителей будет хавать, причмокивая, и десять, и сто, и тысячу раз.

Поэтому основные сюжетные линии остаются неизменными на протяжении всей человеческой истории — Шекспир знает. Все сюжеты какие могут быть уже давно посчитаны — их всего 36. Поэтому как не изголяйся, а без сюжетного штампа обойтись просто не получится. Тот же штамп про девушку, которую надо спасти, и которая за это станет женой, существовал задолго до кино. Те же корни, например, и у свадебного обряда похищения невесты, которому много веков.

Зрителей раздражает не столько наличие заштампованных моментов, сколько их заметность. В конце концов, можно же оригинально подать уже использованную где-то идею... Например — голосовые сэмплы дельфина Флиппера (60х годов) пропустить через аналоговый фильтр. И озвучить ими R2D2.

Алсо, как справедливо указывают TVTropes, штампы это не всегда плохо. Плохими их делает неумелое использование. А попытка создать фильм без штампов может быть осуществлена разве что созданием пустой киноплёнки. Впрочем, и это уже было.

## Рекурсия



«— Вот бы снять бы кино, состоящее целиком из штампов.

— Начиналось бы оно примерно так: показывают прошлое героя, в котором произошло Событие, трагическим образом перевернувшее всю его жизнь, потом оказывается, что все это снится. У него кошмар, и он просыпается в холодном поту, резко поднимаясь на кровати. Идёт в душ, долго там подставляет лицо струям воды, но при этом не бреется, так как у него обязательно должна быть недельная щетина. Выходит на улицу, кутается в плащ, закуривает сигарету, бормочет про себя «ну здравствуй, очередной говеный день...» и отправляется на своей стандартной старой американской тачке в стандартный американский полицейский участок... — По-моему, ты описываешь сразу два фильма: «Смертельное оружие» и «Последний бойскаут»

»

— *суть штампов где упустили из виду фильм «Я робот»*

Ну, естественно, есть кино про киноштампы, если не обращать внимания на всякие документальные фильмы и дискавери педерачи, есть целый поджанр пародий, занимающийся исключительно этим. Изредка снимают скрытые пародии где заведомо пичкают шаблоны жанра на полном серьёзе в каждую минуту фильма вроде «Крик» на слэшеры, «Певец на свадьбе» на романтические комедии, «Человек-метеор» — на фильмы про супергероев, «Хижина в лесу» — на ужастики, а про «Армагеддон» даже сам режиссёр заявлял, что серьёзно отснял заведомо шаблонную пародию на фильмы-катастрофы (махровая [клюква](#) про русского космонавта тоже издёвка над расовыми стереотипами). Самые известные с откровенным стёбом: «Голый пистолет», «Типа крутые легавые», «Копы в глубоком запасе», «Очень русский детектив» пародируют остросюжетные детективы, «Аэроплан» — фильмы про транспортные катастрофы, «(Ну) Очень страшное кино» — ужасы и триллеры, «Недетское кино» — на фильмы про школьную жизнь, «Шары ярости», [ВНЕЗАПНО](#) китайские "Убойный футбол" и "Разборки в стиле кунг-фу" — на фильмы о боевых искусствах, «Остин Пауэрс», «Агент Джонни Инглиш», «Бей первым Фредди», «Шпионские страсти» — шпионские бондианы, «Супергеройское кино», «Моя супербывшая» — [ну ты понел](#), «Мафия», «Главарь мафии» — [надеемся снова понел](#), «Дракула мёртвый, но довольный», «Очень вампирское кино» и «Реальные упыри» — на фильмы про вампиров, «Горячие головы» и «Солдаты неудачи» — фильмы про боевые действия в горячих точках, «Зомби по имени Шон», «Добро пожаловать в зомбилэнд» — на фильмы про зомбоапокалипсис, «Пол секретный материальчик» и «В поисках галактики» — на научную фантастику, «Стрипирелла» — на фильмы про спецagentов, «Лимонадный Джо», «Раз ковбой, два ковбой», «Миллион способов потерять голову» на вестерны, «Совершенно секретно» стебёт просто самые ударные фильмы снятые на момент его создания, полицейские боевики пародируют «Заряженное оружие», «[Kung Fury](#)» и «[Последний герой боевика](#)» (с самим Арни в главной роли, это фильм в первую очередь — пародия на самого себя)... Тысячи их.

Сериальные мелодрамы малое количество штампов компенсируют большим количеством серий поэтому их обычно высмеивают в юморных же сериалах где кто-нибудь из персонажей смотрит зомбоящик когда происходит какой-либо заштампованный в край сюжетный поворот. Объектом стёба обычно становятся: пафосное переигрывание каждой эмоции, кто-то умирает и хочет открыть ошеломляющую тайну/признаться в чём-то, у кого-то из ключевых персонажей случается амнезия/кома/[пиздецома](#), [внезапно](#) персонаж узнаёт кто его настоящий отец/мать/брат/сестра, незапланированная беременность у бедной девушки в сериалах как снег зимой, влюблённым приходится расстаться по независимым от них причинам и т. д. (Очень мало их...). К таким виртуальным мыльным операм в ситкоме относятся «Утки тоже плачут» (Утиные истории), «Все мои микросхемы» ([Футурама](#)), «[Санчо с ранчо](#)» (Хамелеон), «Романтики Юпитера» (Атомный лес). В ситкоме же

«Друзья» это был любой сериал куда брали по сюжету сняться персонажа актера Джоуи Триббиани, да и главгерои смотрели компанией мексиканский сериал где им было всё понятно без перевода. В одной из серий этих ваших Друзей объявилась девица, считающая себя любовью Джоуи из сериала в каком тот имел счастье сняться и дабы сохранить жалкие остатки её душевного здоровья Джоуи с ней вёл мыльнооперный образ жизни полный бури страстей с вытекающим стёбом на сколько это тупо выглядит [IRL](#). Отдельный пласт сериальных мелодрам про больницу высмеивает ситком «Дэцкая больница».

Алсо, партнёры [Тарантино](#) — Родригес умудряются снимать кино таки чуть более, чем полностью состоящее из сабжа, полностью отдавая себе и зрителю в том отчёт. И у них выходит конфетка из...

## См. также

- [Взрывающийся вертолёт](#)
- [TV Tropes](#)
- [Голливуд](#)
- [Клюква](#)
- [Фильмы 80-х](#)
- [VHS](#)
- [Mythbusters](#)
- [Nostalgia Critic](#)
- [Вредное кино](#)
- [Киноляп](#)
- [Копипаста:100 вещей, которые я сделаю, когда стану злым властелином](#)

## Ссылки

- [Множество киноштампов на самую разную тематику.](#)
- [Одна из многочисленных перепечаток «Энциклопедии киноштампов».](#)
- [Доставляющая статья из журнала «Мир Фантастики»](#)
- [11 самых доставляющих киноклише от Ностальгирующего Критика.](#)
- [И 10 самых доставших киноклише от Нёрда.](#)
- [Энциклопедия киношаблонов.](#)
- [Последняя жопа ниндзя 3 — старенькое сочинение про киноштампы.](#)
- [Штампы авторского кино](#)
- [100 Rules of Anime](#)

## ЖИЗНЬ В РОССИЙСКОМ СЕРИАЛЕ [Пикули]

Трафарет для сериала Россия-1. Помимо общих штампов высмеивается момент сериала «Верю не верю» где героиня спасла заложницу кинув в преступника яблоком. [Санчо с ранчо \(все серии\) реж. Юрий Мамин](#) Трафарет из сериальных мылодрам.

<https://www.youtube.com/watch?v=9w3pQ7y7DVQ>

[Comedv club](#) тоже в теме

### Кино

Российское кино Фильмы эпохи VHS 25-й кадр 28 героев-панфиловцев Avatar BadComedian Battlestar Galactica Catch phrase Copyright Doom Ghostbusters HAL9000 High Strung In 5 Seconds Jackass Kung Fury Lexx Max Payne Nostalgia Critic One-liner Prince of Persia Private Product placement Resident Evil Robocop RU.VIDEO Saw Scream Silent Hill Star Trek StarGate The Asylum The Road VHS X-files X-Men Zeitgeist А также линия Александр Курицын Алиса Селезнёва Американский пирог Американский психопат Артуаус Безруков Бенни Хилл Беспредел Бонни и Клайд Брат Бриллиантовая рука Брюс Ли Брюс Уиллис Бумер Бэтмен Вавилон-5 Видеоформаты Владимир Высоцкий Владимир Турчинский Владислав Галкин Война миров Ворошиловский стрелок Гардемарины Гарри Поттер Гоблин Гоблинский перевод Годзилла Голливуд Голодные игры Горец Город грехов Даун Хаус Джей и Молчаливый Боб Джеймс Бонд Джокер ДМБ Долларовая трилогия Драма Дэвид Линч Д'Артаньян и три мушкетёра Звёздные войны Зелёный слоник Зомби/В искусстве Иван Васильевич меняет профессию Иван Охлобыстин Идиократия Избранный Имя, сестра Индиана Джонс Индийское кино Ирония судьбы Истина где-то рядом Киану Ривз Кин-дза-дза Кино-Говно.ком Киноляп Кинопоиск Киноштамп Киноштамп/Внешность и экипировка Киноштамп/Жанры Киноштамп/Персонажи Киноштамп/Стандартные локации