

# Жанры — Lurkmore

[← обратно к статье «Киноштамп»](#)

## 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, трындец, он только что подписал себе смертный приговор — через 5-10 минут экранного времени деителя с фотографией выпилит, чтобы за него 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 застревая 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.
- Стати, 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 бронежилет 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?



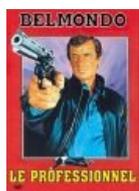
Делон туда же



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 тьян, 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 тьян 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 тьян — 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, тьян 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 моралефажности 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 группухе.

## Триллеры и детективы

- В фильме с наркоторговцами при обнаружении партии самый крутой коп сразу на месте достанет складной ножик, вспорот 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 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.

### 10 МИФОВ Из КИНО, в Которые Мы Верим

## 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 проверь подвал, ты чердак, а я вот полезу в эту мрачную дыру, а то 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 пойдёт посмотреть, в чём дело, и будет обязательно зохаван или — если представляет собой привлекательную тья — зохвачен. В особо запущенных случаях пойдёт 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 комбоштамп — крик плюс смотрящая куда-то не совсем туда камера.
- Если злодей — некое великое [хтоничное](#) Здро, 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 низводить до уровня безмозглой **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 нечистой до последнего, попросив перед этим, чтобы его убили, когда превращение начнётся. Разумеется, в этот момент нередки 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 одного.
- 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 штамп может угробить и концовку фильма, когда оживает с трудом уничтоженная главная НЕХ 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 расслабится, тогда-то и **случится хуйня**.

### **Копипаста: Киноштампы 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 заявился 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 набегает 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 кровянице 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 отрететированный 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 лютейший 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 brutальные 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 дорожущим 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 НЕХ, 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 люди дохнут 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. Непременно 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 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 выигрывают. 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

[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](#)

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 MP-40 (ИРЛ: основное оружие немецкой пехоты — карабин Маузера, автоматы были уделом командиров и танкистов. Советских ППШ было выпущено в 6 раз больше, чем MP40)
- Вообще, оружие СССР и Германии в кино по факту представлено одним-двумя образцами в каждом классе. Так, у Красной Армии: ППШ, винтовка Мосина образца 1890, пистолет ТТ, ручная граната Ф1, станковый пулемёт Максима, ручной пулемёт ДП-27. У вермахта: автоматы MP-40, карабин Mauser K98, пистолет Люгера, ручная "штильхандгранате" aka 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.
- MP40 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 шита 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 — защищая 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.
- Полиция 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 «калашника» 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), радя солдатиков внешним видом. В итоге либо живут счастливо с сюжетной 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 фрляйн 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.
- Пиздючек 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 неэбические штрафы).
- Старшеклассники выглядят как перекаченные стероидами 25-30-летние мужики, старшеклассницы — как того же возраста модели «Плейбоя» 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 трупобной, 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.
- Пиздючек 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 ведётся 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 пересест на швабру или пылесос.
- Послы и амбассадоры 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 «пробьёт ли китайский автомат китайский бронезилет?» 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 унижительно и недостойно персонажей киноопупеи).
  - Естественно, самым популярным штампом о броне является **бронелифчик**.
- Если вампир похищает девушку, вероятность того, 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 недоеба, 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 вампиризмом / 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 [HEX](#) 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 загребущие 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 поделывиков 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!*».

## 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 Asvlum 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