



Формат Screenlife vs. классическое кино

Б.С. Шимохин

DOI: <https://doi.org/10.17816/VGIK60391>

АННОТАЦИЯ УДК 778.5.05.9+778.534

Пандемия COVID-19 оказала воздействие на многие сферы современной жизни, в том числе и на экранные медиа. Актуализировались новые формы и способы коммуникации со зрителем. В кино стал востребованным формат Screenlife, отличающийся от традиционного киноформата. В статье рассматривается история развития десктоп-фильмов, обосновывается преимущество использования программного обеспечения, анализируются технологии Screencast, ведущие к формированию целостного формата киноповествования.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

экранные медиа,
скринлайф,
десктоп-фильм,
скринкаст

Лауреат Конкурса
киноведческих
работ ВГИК

¹ Новиков В.Н. Влияние виртуальных новаций на язык кинематографа XXI века: дис... канд. искусств. М.: ВГИК, 2019. 175 с.; Шабаяв М.Р. Цифровая (Контр)революция: screenlife-формат в современном хорроре // TERRA AESTHETICAE. СПб.: Эстезис, 2019. № 2. С. 209–223.

В формате Screenlife, несмотря на его «молодость», кинорежиссерами разных стран было создано за последние пять лет немало фильмов, сериалов, медиапроектов. Однако в силу его малой изученности детализация характеристик этого нового вида киноповествования представляет несомненный интерес. Тем более, что данная тема затрагивалась лишь в нескольких отечественных исследованиях¹.

Каковы же определения двух ключевых современных понятий Screencast и Screenlife, которые начинают активно использоваться режиссерами? *Screencast* — это технология записи происходящего на экране компьютера, ноутбука, планшета или другого устройства с помощью специального программного обеспечения. *Screenlife* — это формат киноповествования, который может включать как фильмы, снятые с технологией *Screencast*, так и стилизованные под них.

Впервые понятие *Screencast*, описывающее технику записи изображения с экрана, было использовано Джоном Уделлом в 2004 году в журнале “InfoWorld”. Однако понятие *Screenlife* возникло как термин, обозначающий особый формат киноповествования, значительно позже. Его впервые употребил режиссер Тимур Бекмамбетов в отношении фильма «Убрать из

друзей», поставленного режиссером Л. Габриадзе в 2014 году. Следует, однако, отметить, что картина «Убрать из друзей» — это не первый десктоп-фильм, то есть фильм, демонстрирующий происходящее на экране компьютера. Таковыми являются и другие фильмы, вышедшие ранее, — «История Коллингсвуда» (режиссер Майкл Костанеза, 2002), веб-сериал «Сцена» (режиссер Митчелл Рэйчгут, 2004–2006), короткометражный фильм “Noah” (режиссеры Патрик Седерберг и Уолтер Вудман, 2013). Все эти картины запечатлевают происходящее на экране, используя традиционную операторскую съемку на камеру или технологию Screencast.

Первые два, из перечисленных фильмов, с трудом отходят от привычного способа наррации. В них повествование не заключено исключительно в пространство экранного «рабочего стола» и выходит за его рамки, оно находится как бы вовне и создается при использовании съемки веб-камерой, которая демонстрирует главного героя, сидящего за компьютером. В этом прослеживается желание создателей фильмов связать героя с происходящим на экране, пояснить, что за движениями курсора стоит конкретный человек.

По сути, уйдя от демонстрации актера вне пространства «рабочего стола» компьютера, режиссеры короткометражного фильма “Noah” и создали формат Screenlife, позже задекларированный Бекмамбетовым. В этом формате были сняты фильмы «Открытые окна» (режиссер Н. Вигалондо, 2014), «Поиск» (режиссер А. Чаганти, 2018), «Профиль» (режиссер Т. Бекмамбетов, 2018) и другие.

Основные сходства и различия

Так в чем же сходства и различия фильмов формата Screenlife и привычного нам кино? Попробуем разобраться.

Прежде всего необходимо подразделить фильмы и сериалы в формате Screenlife на две подгруппы. К *первой подгруппе* отнесем все фильмы, созданные посредством технологии Screencast, благодаря программному обеспечению в них запечатлеваются манипуляции на экране, кроме того, происходит демонстрация внутреннего мира главного героя без участия актера. Здесь герой зачастую лишь подразумевается, но не демонстрируется. Диегетическое пространство этих фильмов — «рабочий стол» компьютера или смартфона, а идентификация с персонажами происходит через элементы диалоговых окон. Знакомый интерфейс мессенджеров и приложений позволяет медиапользователю понять героя, поставить себя на его место.

С персонажем зрителя будут роднить уже не схожие условия быта или одинаковые жизненные ситуации, как в классическом киноповествовании, а тот или иной набор используемых программ, приложений или мессенджеров. Яркий пример — использование социальных сетей. Молодой аудиторией появление в картине формата Screenlife интерфейса социальной сети «ВКонтакте» будет воспринято как само собой разумеющееся. Молодой зритель сможет быстро считать информацию, характеризующую героя, и сразу, по нескольким едва заметным признакам, сможет лучше понять его характер. В то время как более возрастной аудитории, привыкшей к пользованию другими социальными сетями или не использующей их вовсе, понадобится намного больше времени для считывания информации. Данный пример иллюстрирует, что механизм идентификации аудитории с героем, присущий классическому киноповествованию, в Screenlife претерпевает значительные изменения.

Точки зрения персонажа и зрителя по сути совпадают, делая формат необычайно близким к съемке от первого лица. При этом зритель оказывается в крайне выгодном положении, он как бы подглядывает через действия, отображаемые на экране, проникая во внутренний мир подразумеваемого героя.

Ко второй подгруппе Screenlife отнесем преимущественно сериалы. В них главные герои уже не подразумеваются, а демонстрируются напрямую, зачастую, как участники конференции или группового звонка, а также как главные персонажи медиа-файлов, снятых веб-камерой. Зритель в такой ситуации также находится в позиции подглядывающего, но интимность его подглядывания на порядок ниже, ведь принимаемая условность звонка в видеоконференции подразумевает, что герои разворачивающихся на экране событий осведомлены о присутствии стороннего(их) наблюдателя(ей).

Сюжетно наличие такого рода *вуайеров* оправдывается публичностью и общедоступностью видеоконференции. К групповому звонку или видеоконференции может в любой момент присоединиться каждый желающий, нарушая интимность происходящего, как, например, в фильме «Убрать из друзей», когда объяснение двух влюбленных, оставшихся в конференции наедине, прерывает внезапное появление третьего участника звонка.

Важной особенностью Screenlife является также то, что фильмы в данном формате предоставляют создателям большую «возможность действия»². Ведь благодаря непосредственному доступу к интернету и возможностям программного обеспечения в Screenlife-фильмах возможна трансформация цифровых изображений,

² Мавович Л.З. Программное обеспечение берет на себя командование. Нью-Йорк: Bloomsbury Academic, 2013. С. 61–62.

музыки и видео. Вообще, в фильмах снятых с использованием технологии *Screenlife*, удивительно часто можно наблюдать процессы ремедиации, характеризующие вариативность изменений и неоднозначность вызывающих это причин. Такими изменениями может быть корректировка всем известных не цифровых произведений искусства с помощью программного обеспечения компьютера, записанное и превращенное в новый объект искусства, что необычайно роднит *Screenlife* с форматом *видеозэссе*.

Еще важным аспектом, повлиявшим на популяризацию формата *Screenlife*, является также особый способ кинопроизводства данных фильмов. Так, картины обеих подгрупп могут не иметь этапа постпроизводства, если они снимались при помощи технологии *Screenlife* (в зависимости от выбранной автором формы работы). Кроме этого, в *Screenlife*-фильмах первой подгруппы этап подготовки к производству занимает, как правило, намного больше времени, чем сам «съемочный» процесс, который следует именовать процессом записи, а не съемки. Дополнительно к изменению структуры производства, происходит и корректировка состава съемочной группы. В фильмах первой подгруппы ненужным становится оператор, а в фильмах второй подгруппы его функции частично переходят к актерам.

Так, формат *Screenlife* и технология *Screenlife* могут с легкостью стать множителями, например, конференции, проводимой по видеосвязи и доступной ограниченному кругу лиц. Стоит лишь одному участнику конференции включить запись мероприятия в технологии *Screenlife*, он получит готовую, буквально хроникальную съемку, которую тут же можно выложить в интернете.

Дополнительным примером актуализации формата *Screenlife* в настоящее время служит также его использование в новостных телепередачах. С началом пандемии Covid-19 многие привычные способы ведения телепрограмм стали недоступны. Сократилось количество ведущих, многие из них выходили на связь со студиями из дома, используя веб-камеры. Кратно увеличилось и использование информации, выводимой в эфир напрямую с экрана телеведущего. В этих условиях формат *Screenlife* с его «возможностями действия» позволил в обход редакторов программ напрямую доводить до зрителя информацию ведущих информационных агентств.

Новшества формата

Теперь, когда обозначены особенности *Screenlife*-фильмов, можно рассмотреть киноязык выразительности этого вида медиапродукции. Однако сразу следует отметить существенные

различия, имеющиеся в двух подгруппах Screenlife-фильмов, которые характеризуют собственные и заимствованные приемы и средства выразительности.

В фильмах *первой подгруппы* использование средств кинематографического языка существенно меньше, чем в фильмах и сериалах *второй подгруппы*. Во многом это обусловлено отсутствием актеров и ограниченным функционалом компьютерного интерфейса.

Если в Screenlife-сериалах, где в диалоговых окнах разворачиваются события с актерами возможно панорамирование, тревеллинг и смена мизансцен, планов, то для *первой подгруппы* доступно только изменение крупности из-за отсутствия актеров и невозможности смены точки съемки. Но даже это происходит не посредством зуммирования, а благодаря кадрированию, когда из общего изображения «выхватывают» отдельные фрагменты, как в фильме “Noah”.

Использование этого технического приема как нельзя лучше подчеркивает отсутствие камеры в фильмах первой подгруппы Screenlife-формата. Но тут следует оговориться: в случаях, когда происходит съемка камерой непосредственно экрана, также возможно употребление термина «запись», так как буквально происходит запись происходящего на экране, но менее совершенным технически способом. Большинство сюжетных коллизий в этой подгруппе обозначается через надписи на экране, всплывающие сообщения, либо благодаря открытию новых диалоговых окон. Стоит отметить новаторский вид полиэкранности, где полиэкраны представлены либо диалоговыми окнами различных программ, либо окнами различных спикеров в мессенджерах.

На этом этапе можно также проследить нечто объединяющее *первую и вторую подгруппы*, а именно — межкадровый монтаж. Здесь необходимо выделить привнесенные форматом Screenlife новшества — монтажные переходы через открытие/закрытие диалоговых окон, а также jumpcut, когда изображение «скачет». Происходит это из-за склейки двух последовательных кадров, снятых с одной и той же позиции камеры, но с небольшими изменениями в мизансцене. Такое использование довольно банального приема, свойственного немому кинематографу, в фильмах формата Screenlife создает ощущение буферизации видео. Jumpcut, как бы обусловленный низким качеством интернет-соединения, используется в этом виде продукции для создания саспенса, когда у одного из участников видеозвонка на несколько секунд замирает изображение, а затем в кадре возникает силуэт, или происходит нечто невообразимое.

С точки зрения *композиции кадра* обе подгруппы фильмов Screenlife схожи, их композиция определяется устройством, для которого или на котором они созданы, а также форматом задействованных приложений. Так, например, серии медиапроекта “1968. DIGITAL” (режиссер Михаил Зыгарь, 2018) созданы для смартфона и имеют вертикальную ориентацию, а кадры ранее упомянутой картины Тимура Бекмамбетов «Профиль» выстроены горизонтально, поскольку запечатлевают действия, происходящие на мониторах компьютеров.

Что касается работы с цветом, то в этом смысле фильмы в формате Screenlife очень ограничены. Использование цвета продиктовано цветовым решением интерфейса, что, например, сводит на нет использование черно-белого формата.

В Screenlife-фильмах преимущественно используется диегетический звук, так как действие происходит на экране, и сопряженный с ним звук всегда будет исходить от источника, присущего этому сконструированному миру. В Screenlife-фильмах возможно и проигрывание музыки через открытие аудиофайлов, использование приложений типа iTunes, технических звуков (клики мыши, уведомления мессенджеров и т. д.) Реже встречается закадровый голос, например, голос диктора для сопровождения визуального ряда, как в медиапроекте “1968. DIGITAL”.

На основе приведенных отличий и сходств двух подгрупп Screenlife-фильмов можно сделать выводы. Сегодня, когда в условиях ухудшающейся эпидемиологической обстановки были приостановлены съемочные процессы в их классическом понимании, актуализировался формат Screenlife. Очевидно, что этот формат имеет вполне обоснованное право на существование, а возможности его развития еще не исчерпали себя. В первую очередь, это подтверждается существованием у Screenlife-фильмов собственного диегетического пространства, образованного «рабочим столом» компьютера, и как следствие, — собственных выразительных средств, таких как монтажные переходы, вписанные в структуру сворачиваемых окон и используемых приложений. Для таких фильмов характерно:

- отсутствие актеров, «подразумевание» главного героя, обеспечивающее большую степень идентификации зрителя и персонажей;

- особенный производственный процесс, позволяющий создавать фильмы на расстоянии и без участия некоторых членов съемочной команды;

— бóльшая «возможность действия» для авторов, которые благодаря формату Screenlife могут создать фильм, используя размещенные в интернете видео, а также любые компьютерные медиа.

Представляется, что систематизированные в статье особенности Screenlife-фильмов, а также описанные приемы и выразительные средства, дадут толчок дальнейшему теоретическому осмыслению и в перспективе подспорьем станут для практического развития такого формата. ■

ЛИТЕРАТУРА

1. Ли К. От Эйзенштейна до #Screenlife-монтаж для 21 века / Vimeo.com — 2018. URL: <https://vimeo.com/296586534> (дата обращения: 15.10.2020).
2. Манович Л.З. Программное обеспечение берет на себя командование. Нью-Йорк: BloomsburyAcademic, 2013. 376 с.
3. Новиков В.Н. Влияние виртуальных новаций на язык кинематографа XXI века: дис... канд. искусств. М., 2019. 175 с.
4. Талал А. Миф и жизнь в кино. Смыслы и инструменты драматургического языка. М.: Альпина нон-фикшн, 2018. 394 с.
5. Шабаяев М.Р. Цифровая (Контр)революция: screenlife-формат в современном хорроре // TERRA AESTHETICAE. СПб.: Эстезис, 2019. № 2. С. 209–223.
6. Эльзесер Т., Хагенер М. Теория кино. Глаз, эмоции, тело. СПб.: Сеанс, 2018. 440 с.

REFERENCES

1. Li K. Ot Eyzenshteyna do #Screenlife-montazh dlya 21 veka [From Eisenstein to # Screenlife-assembly for the 21st century]. Vimeo.com 2018. URL: <https://vimeo.com/296586534> (data obrashcheniya 15.10.2020).
2. Manovich L.Z. (2013) Programmnoye obespecheniye берет na sebya komandovaniye [Software takes command]. New-York: BloomsburyAcademic, 2013. 376 p. (In Russ.).
3. Novikov V.N. (2019) Vliyaniye virtualnykh novatsy na yazyk kinematografa XXI veka [The impact of virtual innovation on the language of 21st century cinema]: dis... kand. iskusstvoved. M., 2019. 175 p. (In Russ.).
4. Talal A. Mif i zhizn' v kino. Smysly i instrumenty dramaturgicheskogo yazyka [Myth and life in cinema. The meanings and instruments of the dramatic language]. Moscow, 2018. 394 p. (In Russ.).
5. Shabayev M.R. (2019) Tsifrovaya (Kontr)revolyutsiya: screenlife-format v sovremennom khorrore [Digital (Counter) revolution: screenlife-format in modern horror]. TERRA AESTHETICAE. Saint Petersburg: Estezis, 2019. № 2, pp. 209–223. (In Russ.)
6. Elzesser T., Khagener M. (2018) Teoriya kino. Glaz, emotsii, telo [Cinema theory. Eye, body, emotion]. St.Petersburg: Seans, 2018. 440 p. (In Russ.).

Screenlife vs. Classic Cinema

Bogdan S. Shimokhin

Student, Screenwriting and Cinematography Faculty, Department of Film Studies at All-Russian State Institute of Cinematography named after S.A. Gerasimov

UDC 778.5.05.9+778.534

ABSTRACT: The article deals with a format of film narration known as “screenlife”. During the period of self-isolation, the screen media changed significantly, there emerged new forms and methods of communication with the viewer. The number of films, series and media projects in the form of “screenlife” has increased dramatically, making it necessary to analyze this segment of film production. Since in Russian-language literature only a few studies address this topic, the language of expressiveness of “screenlife” films remains poorly understood.

The present paper analyses the artistic novelty of “screenlife” films. The history of the format is considered in detail starting with the instructional videos for using a certain software, filmed using the “screencast” technology, which were popular in the early 2000s, to modern media projects. By comparing the expressive language of these projects with classical films, the innovations of “screenlife” become apparent.

Thus, for example, it is confirmed that “screenlife” films have their own diegetic space formed by the computer desktop, defining their own expressive means, such as transitions as part of the structure of minimized windows and applications in use. Such films are characterized by: the absence of actors, an “implied” protagonist, providing a greater degree of identification between the viewer and the character; a special production process that permits to create films at a distance and without the participation of some members of the crew; more “action freedom” for the creators, who, thanks to the “screenlife” format, can create a film using videos posted on the Internet, as well as any computer media.

Features of “screenlife” films, systematized in the article, as well as the description of their methods and expressive means, will give impetus to their theoretical understanding and in future will help the practical development of this format.

KEY WORDS: screen media, Screenlife, desktop movie, Screencast