

Скринлайф

The background features a close-up portrait of a man with a beard and balding head. Overlaid on this are several semi-transparent window-like frames with red, yellow, and green control buttons in the top-left corner. These frames contain various digital glitch effects, including horizontal lines, color distortions, and pixelated patterns, applied to different parts of the man's face.

В ПОИСКАХ НОВОГО ЯЗЫКА КИНО

Тимур Бекмамбетов

**Константин Шавловский
Тимур Бекмамбетов
Василий Степанов**

**Скринлайф. В поисках
нового языка кино**

Текст предоставлен правообладателем

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=66538922

Скринлайф: В поисках нового языка кино: Альпина Паблишер; Москва;

2021

ISBN 9785961474367

Аннотация

В 2015 году на экраны вышел голливудский фильм, который перевернул представления о том, как можно снимать кино: в триллере «Убрать из друзей» все, что увидели зрители, был экран компьютера. Действие фильма разворачивалось на рабочем столе среди папок и открытых вкладок в интернете, соцсетей и поисковиков. Перенести в кино нашу жизнь на экранах устройств – компьютеров и смартфонов – придумал режиссер и продюсер Тимур Бекмамбетов, он же подарил название новому формату кино – скринлайф. С тех пор фильмы в новом формате собрали десятки миллионов долларов в мировом прокате и премии на самых престижных кинофестивалях мира – от Берлинале до «Сандэнса».

В этой книге идеолог скринлайфа Тимур Бекмамбетов вместе с российскими и голливудскими коллегами расскажет, как создавать кино на экране своего компьютера и телефона – от идеи и сценария до съемок и монтажа.

Содержание

Действующие лица	7
Что такое скринлайф?	14
Предисловие Тимура Бекмамбетова	17
Скринлайф до скринлайфа.	22
Начало скринлайфа.	33
Конец ознакомительного фрагмента.	35

Тимур Бекмамбетов, Василий Степанов, Константин Шавловский Скринлайф. В поисках НОВОГО ЯЗЫКА КИНО

Редактор *Е. Иванкевич*

Главный редактор *С. Турко*

Руководитель проекта *Л. Разживайкина*

Художественное оформление и макет *Ю. Буга*

Корректоры *О. Улантикова, А. Кондратова*

Компьютерная верстка *М. Поташкин*

© Бекмамбетов Т.Н., 2021

© ООО «Альпина Паблицер», 2021

Все права защищены. Данная электронная книга предназначена исключительно для частного использования в личных (некоммерческих) целях. Электронная книга, ее части, фрагменты и элементы, включая текст, изображения и иное, не подлежат копированию и любому другому использованию без разрешения правообладателя. В частности, запрещено такое использование, в результате которого элек-

тронная книга, ее часть, фрагмент или элемент станут доступными ограниченному или неопределенному кругу лиц, в том числе посредством сети интернет, независимо от того, будет предоставляться доступ за плату или безвозмездно.

Копирование, воспроизведение и иное использование электронной книги, ее частей, фрагментов и элементов, выходящее за пределы частного использования в личных (некоммерческих) целях, без согласия правообладателя является незаконным и влечет уголовную, административную и гражданскую ответственность.

*** * ***

Действующие лица



Тимур Бекмамбетов,
основатель компании
Bazelevs, режиссер,
продюсер, изобретатель
формата скринлайф

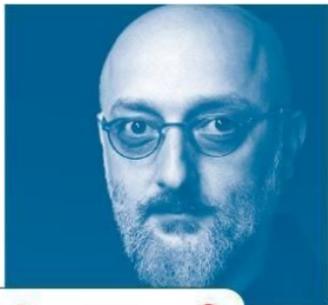


Ольга Харина,
продюсер, сценарист
фильма «Профиль»
(Profile, 2018)



Нельсон Гривз,
продюсер, сценарист
фильма «Убрать из друзей»
(Unfriended, 2015)





Леван Габриадзе,
режиссер фильма
«Убрать из друзей»



Мария Затоловская,
продюсер, руководитель
отдела международного
девелопмента компании
Bazelevs



Адам Сидман,
продюсер фильмов
«Поиск» (Searching, 2018),
«Убрать из друзей»



Игорь Цай,
продюсер фильмов
«Профиль», «R#J» (2021)



Иван Петухов,
сценарист, режиссер
фильма «Подвиг» (2019),
сериалов «Взперти» (2020),
«Алиса» (2020)



Кэри Уильямс,
режиссер и автор
сценария фильма «R#J»





Кевин Мид,
режиссер американского
ремейка фильма «Днюха!»
(Party, постпродакшен)



Энди Хигтон,
сценарист сериала
«Ночь мертвецов»
(Dead of Night, 2019–2020)



Шон Хигтон,
режиссер сериала
«Ночь мертвецов»



Анна Зайцева,
режиссер фильма
#ХОЧУВИГРУ (2021)



Кевин Стюарт,
оператор фильма
«Убрать из друзей: Даркнет»
(Unfriended: Dark Web, 2018)

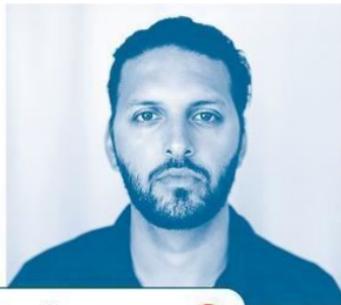


Александр Кушнев,
технический директор
фильма «Днюха!» (2018),
продюсер фильма
«Игрок» (2020)

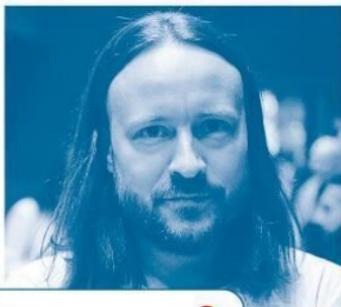




Стивен Саско,
режиссер и сценарист
фильма «Убрать из друзей:
Даркнет»



Шазад Латиф,
исполнитель главной роли
в фильме «Профиль»



Илья Зевакин,
режиссер монтажа
фильма «Игрок»



Эндрю Весман,
монтажер фильма
«Убрать из друзей: Даркнет»



Слава Денисов,
монтажер сериала
«Ночь мертвецов»



Что такое скринлайф?





Предисловие Тимура Бекмамбетова

2020 год. Коронавирус, пандемия, экстренные карантинные меры по всему миру вмиг перевернули жизнь человечества. Для интернета и электронных сетей всемирная самоизоляция стала моментом истины. Мы наконец поняли, что не просто пользуемся интернетом, мы буквально живем в нем.

Мы в Bazelevs увидели очертания этого нового мира намного раньше. Еще в 2015 году наша студия сняла первый полнометражный фильм, действие которого полностью разворачивалось на экране компьютера, – «Убрать из друзей». Сегодня у нас в производстве больше 50 проектов, которые исследуют нашу цифровую жизнь в самых разных жанрах и форматах. Эта книга – первый шаг к описанию уникального явления, которым мы заинтересовались раньше других. Мы назвали его «скринлайф» – «жизнь на экране».

Не все задумываются о том, что сегодня больше половины своего рабочего и личного времени мы проводим в своих девайсах. Экран компьютера или телефона приносит нам новости, в сети мы влюбляемся и ссоримся, теряем и находим друзей. Наше существование в сети и в реальном мире довольно сильно различается. Можно спорить, хорошо это или плохо, но трудно не согласиться, что именно так выглядит сегодня жизнь современного человека.

Но как именно она выглядит? Как можно ее показать?

Если мы зайдем с утра в кафе, то, скорее всего, увидим за столиками людей, пьющих кофе перед экранами смартфонов и ноутбуков. Предположим, что один из них в этот момент знакомится с девушкой, другой узнал от врача о страшном диагнозе и думает, сообщать ли о нем близким, а третий, может быть, грабит банк за тысячи километров отсюда. Но визуально эта троица ничем не будет отличаться друг от друга: обычные посетители кофейни. Чтобы оказаться в романтической комедии, драме или боевике, нам нужно встать к ним за спину и увидеть экраны их устройств, поскольку настоящая жизнь этих людей происходит именно там.

Сегодня кино переживает трудности с отражением реальности. Мы видим масштабные ретропостановки и грандиозные фантастические и фэнтезийные саги, но современные истории все реже появляются на большом экране. Странный феномен: большое кино, увлеченное визуальными формами, как будто существует в бесконечно растянувшемся прошлом или вовсе вне времени. Кинематограф, весь XX век ловивший настоящее за хвост, вынужден сегодня его избегать.

2020 год стал годом великого перелома: волны пандемии пошатнули традиционный взгляд на киноиндустрию. Мы можем с уверенностью сказать, что кино уже не способно полноценно рассказать о жизни современного человека, не направив свой взгляд туда, куда этот человек смотрит большую часть своего дня – на экран смартфона или компьюте-

ра. Я был уверен, что на этот переход уйдут годы... Но случился глобальный локдаун – и создатели контента обратили внимание на возможности нового киноязыка.

Скринлайф – это формат сторителлинга, в рамках которого все действие происходит на экранах смартфонов или компьютеров героев. Скринлайф – это экран, который становится окном во внутренний мир персонажа, позволяя разрушить «четвертую стену» между зрелищем и зрителем, радикально меняя восприятие фильма аудиторией.

Есть теория о том, что каждый художник рисует яблоко, нарисованное до него другим художником, которого он знает и любит. Даже создавая новаторское искусство, мы все равно продолжаем традицию. Скринлайф, бесспорно, наследует традиционному кинематографу, но объектом его исследования становится среда цифрового мира. Представьте, что нам нужно было бы снять фильм под водой – мы бы столкнулись с принципиально иной пластикой, иными законами существования тела в пространстве, которые диктовали бы нам не только производственные, но и художественные решения. Сразу возникает вопрос: насколько изменятся драматургия, актерская игра, операторские и режиссерские решения и задачи? В скринлайфе мы имеем дело не просто с другой физической средой – в цифровом мире вообще нет тела, нет времени, нет смерти и нет гравитации. И правила существования в нем радикально отличаются от правил существования в реальности.

Мы столетиями устанавливали эти правила для мира физического. В культуре, литературе и кино исследовали мораль, добро и зло, меняя границы дозволенного. Интернет, технологии, социальные сети – все это проверяет на прочность принципы, по которым мы жили до сих пор. Люди говорят и делают в соцсетях то, что они никогда бы не сделали в реальной жизни. Кибербуллинг принял формы, которых человечество не видело со времен суда средневековой толпы. Доступ к нашим данным, которые мы ежедневно оставляем в сети, меняет представления о свободе воли и выбора. Онлайн-дейтинг изобретает заново институт отношений и семьи. Задача скринлайфа – отрефлексировать происходящее, гуманизировать интернет и виртуальное пространство, наполнить его правильными смыслами. Если мы этого не сделаем сейчас, то провалимся в «черную дыру» неопределенности, которая будет влиять на все события внешнего мира.

Я надеюсь, что эта книга станет началом дискуссии о том, как мы живем в цифровом мире, и позволит сформировать новый язык, который описал бы реальность, в которой мы давно живем.

Со времени премьеры первого фильма «Убрать из друзей» прошло шесть лет, но мы все еще находимся в самом начале пути. Тем не менее уже стало ясно, что скринлайф требует новых подходов ко всем традиционным этапам кинопроизводства: от написания сценария до съемок и монта-

жа. В этой книге мы расскажем о своих находках и ошибках, о вызовах, с которыми мы столкнулись. Но главная ее цель – пригласить вас в нашу команду изобретателей, в лабораторию скринлайфа. В традиционном кино все уже изобретено. Снимая новый фильм, ты всякий раз пересобираешь конструктор, детали которого сделаны не тобой, а чаще и вообще работаешь по чужим чертежам. Скринлайф – настоящая terra incognita, где можно не повторяться. Мы предлагаем открывать эту территорию вместе.



Скринлайф до скринлайфа. Medium is the message

В канун Дня Всех Святых 30 октября 1938 года миллионы американцев склонились над своими любимыми радиоприемниками. Эти ящики с динамиком уже давно стали важной частью повседневной жизни большой страны: если в конце 1920-х радио в Америке слушали миллионы человек, то через десять лет Великая депрессия и массовое обнищание превратили его в главный источник развлечений как для бедных, так и для вполне преуспевающих американских семей. Радио было демократичным: приобретение приемника быстро окупалось. Из динамика с перерывами на рекламу лился бесплатный поток развлекательных и образовательных программ, музыкальных передач, спектаклей. С таким средством массовой коммуникации не мог тягаться даже кинематограф – ведь радиосигнал доставлял радость прямо на дом.

Но в тот день что-то пошло не так. Люди, включившие радио, не могли поверить своим ушам. По CBS вместо привычного развлекательного шоу шли экстренные новости – прямые включения прерывали запланированный фортепианный концерт. Срывающимся голосом репортер отчитывался перед слушателями о чрезвычайном происшествии в Нью-Джерси: странный летательный аппарат совершил вы-

нужденную посадку на местной ферме. Очевидец свидетельствовал: после приземления из объекта появилась машина, которая принялась испепелять все вокруг. Это было вторжение! А что ж еще? Поверить в такое было несложно – в мире было неспокойно.

Именно из радиопередач весь мир узнал, как в марте 1938-го Адольф Гитлер присоединил к Рейху Австрию, а в конце сентября добился заключения соглашения с Францией и Англией, по которому Германия получила Судеты. И вот CBS сообщала, что безжалостный враг высаживается в Америке, а прибывшая на место событий национальная гвардия, не сумев организовать сопротивление, отступает, чтобы избежать потерь. Репортаж с места событий прерывался новостями о введении военного положения и свидетельствами сотрудников CBS (кому верить, если не им), выбравшихся на крышу радиостанции, чтобы своими глазами увидеть, как гигантские роботы, сея смерть и разрушение, пересекают Гудзон. За несколько минут до репортажа шли новости науки, в которых сообщали о серии вспышек на Марсе. Событие комментировал эксперт-астроном из Принстона. Теперь-то было ясно – если это не Гитлер, то марсиане!

Многие слушатели пропустили первые минуты этой передачи, своеобразные титры, когда диктор по традиции объявлял авторов спектакля и его название – «Война миров». Некоторые не дослушали и до середины шоу. Сумбурный репортаж прерывался именно для того, чтобы успокоить ра-

диолюбителей, но панику остановить не удалось. Граждане уже баррикадировались в квартирах, готовясь подороже продать свою жизнь захватчикам. Кто-то еще надеялся выжить и обрывал телефоны местного правительства, требуя срочно ввести войска в Нью-Йорк и покончить с вторжением. Кто-то говорил, что под видом инопланетян на Нью-Йорк все-таки напали немцы – в центре города, дескать, слышали гул бомбардировщиков. Операторы скорой помощи не справлялись с многочисленными сообщениями об отравлениях боевыми газами – очевидно, неземного происхождения. Ситуацию усугубило отключение электроэнергии в городке Конкрет под Вашингтоном: местные решили, что обрыв линий электропередач – дело рук пришельцев, подбиравшихся к столице США.

Когда тщательно подогреваемая радиостанцией паника утихла, на авансцену вышел молодой человек в белой рубашке. Его звали Орсон Уэллс. Это был автор радиопьесы, которая так ловко прикидывалась реальностью. Постановщик был доволен результатом «троллинга» (тогда такого слова, конечно же, еще не было) и радовался каждому новому требованию возместить моральный и материальный ущерб, причиненный постановкой, – некоторые радиослушатели намеревались подать на CBS в суд. Каждая жалоба была для Уэллса своеобразным маркером достоверности, подтверждающим его режиссерские способности. В конце концов, он был первым, кто смог достичь подобного эффек-

та с помощью обычного радиоприемника. И этот факт, конечно, нуждался в документальном подтверждении. Дошло до того, что 23-летний режиссер лично потребовал от начальства компенсировать одному из легковерных нью-йоркцев стоимость новых туфель – старые, по словам мужчины, были совершенно испорчены, пока он убегал от вымышленных инопланетян.

Случай с радиопереполохом стал первым большим успехом будущего киноклассика, он превратил Орсона Уэлса в одного из самых востребованных режиссеров Западного полушария. Передача доказала продюсерам, что этот автор способен добиваться результата минимальными средствами. Впрочем, самому автору, конечно, мечталось о большем. В 1941-м, 26 лет от роду, он выпустит «Гражданина Кейна», который даже спустя 70 лет будет возглавлять списки шедевров, созданных за всю историю кино, – и этот масштабный фильм тоже будет пестрить многочисленными фальшивыми репортажами и имитированными газетными вырезками, демонстрируя глубокое понимание Уэллсом того, насколько тесно средство доставки информации (то есть медиум) связано с нарративом (то есть контентом).

Medium is the message, то есть «средство коммуникации и есть сообщение», – так напишет почти через тридцать лет знаменитый канадский культуролог и философ, теоретик массовых коммуникаций Маршалл Маклюэн. Орсон Уэллс интуитивно понимал это уже в конце 1930-х, когда сам ход

истории убеждал: медиа меняют человека и его мир гораздо быстрее, чем он способен это осознать. Радио, которым Уэллс воспользовался вроде бы шутки ради¹, к концу 1930-х превратилось в самодостаточную информационную среду, изменяющую реальность. Оно стало мощным информационным ресурсом для политических режимов, искавших инструменты управления массами, – недаром на «марсианский» переполох в США обратил внимание тот же Гитлер, назвавший случившееся ярким свидетельством неизбежной деградации демократического государства. Для него радио (как, впрочем, и кино), конечно, не могло быть игрушкой – он справедливо видел в нем инструмент влияния, оружие массового поражения.

Стоит задаться вопросом: сработал бы нарратив «Войны миров» на радио, если бы Орсон Уэллс выбрал другой формат? Если бы подача была чуть более традиционной – без имитации радиийного репортажа, телефонных включений, прерванного эфира... Возможно. Так или иначе ее бы прослушали миллионы человек. Но книга-первоисточник, написанная от первого лица, словно бы требовала иной сте-

¹ Круги памяти этого забавного случая истерии, спровоцированной на Хеллоуин 1938 года, еще какое-то время будут расходиться по Америке, где радиосети – с большим или меньшим успехом – будут пытаться повторить успех Уэллса, упаковав свои истории в знакомые слушателям, до боли реалистичные радиоформаты. Финал этим попыткам положит катастрофа нападения на Пёрл-Харбор. Ведь, памятуя об уэллсовских выходках, новости об ударе японцев по гавайским военно-морским базам США многие тоже воспримут как шоу. – *Прим. авт.*

пени достоверности, и Уэллс ее добился – формат, считываемый радиослушателем как безусловная реальность, превратил радиопостановку в уникальное событие, которое помнят и спустя много десятилетий после эфира. Не будет преувеличением сказать, что та «Война миров» сформировала новый взгляд на особенности медиа, превратив естественные ограничения методов доставки информации в элементы художественного инструментария.

Почему мы начинаем рассказ о скринлайфе именно с упоминания Уэллса и спровоцированной им истерии? Потому что скринлайф, несмотря на свою генетическую связь с традиционным кинематографом, все-таки не совсем обычное кино. Это не новый стиль и не новый жанр известного нам кинематографа (хотя, как мы увидим позднее, ему подвластны почти любые жанры и стили привычного кино), а скорее новая специфическая медиасреда – и одновременно специфический язык этой среды, интуитивно понятный человеку, который в ней поневоле существует. В художественном жесте Уэллса сегодня видится одна из первых попыток овладеть сверхважным для своего времени медиа, основным коммуникационным механизмом 1930-х, формирующим и структурирующим эпоху.

Что такое скринлайф? Как могла возникнуть идея рассказать историю в реальности электронного – неважно, компьютерного или смартфонного – интерфейса? Да она просто не могла не возникнуть. Задним числом искать истоки скрин-

лайфа просто. Отголоски этого будущего языка можно легко расслышать в других временах. Любые перемены в повседневности, любые значимые сдвиги в медиа влекут за собой желание их абсорбировать и освоить для рассказывания историй, которые попросту невозможно было бы рассказать иным способом.

Вторая мировая война вооружила кинематограф 16-миллиметровыми мобильными камерами. После войны, когда потребность в таком количестве операторов-хроникеров отпала, а техника и профессионалы, которые знали, как с ней обращаться, никуда не делись, эта технология породила феномен «дневникового кино», дав его автору иную меру субъективности и спонтанности, позволив приблизиться не только к объекту съемки, но и, в сущности, к самому себе. Теперь он мог посмотреть на мир не лакированным взглядом большого кино с его перфектным освещением, траекториями камеры и продуманным монтажом, а как-то иначе – с непосредственностью ребенка.

Мобильное, домашнее кино послужит пропуском в профессию для множества режиссеров. С него начинали такие авторы, как Стивен Спилберг, Джей Джей Абрамс, Питер Джексон. А под конец века кинематограф окончательно изменит домашнее видео и компьютерные игры – вариативная нелинейность сюжета станет нормой, как и узнаваемость «любительской» съемки. Взявший в руки камеру зритель окончательно привыкнет к шероховатостям lo-fi, адаптиру-

ет собственное восприятие к неголливудской манере. Found-footage² и мокьюментари³ в 1990-х и 2000-х станут сверхпопулярным феноменом. Своеобразные вершины жанра документальной фальсификации, наследующие интеллектуальным работам Питер Уоткинса («Военная игра» (The War Game, 1966) и «Парк наказаний» (Punishment Park, 1971)) или постмодернистскому «Зелигу» (Zelig, 1983) Вуди Аллена, – это замаскированная под студенческие записи «Ведьма из Блэр» (The Blair Witch Project, 1999) и проект «Монстро» (Cloverfield, 2008) Мэтта Ривза (кстати, спродюсированный Джей Джей Абрамсом). Экспериментальный по своему духу фильм-катастрофа шел в кинотеатрах на правах блокбастера, задействовавшего широкий спектр радикальных приемов для усиления эффекта реалистичности происходящего на экране – кинопрокатчики даже предупреждали зрителей о том, что просмотр «Монстро» на большом экране может вызвать приступы тошноты и головокружение.

В России тот же путь от авторского мокьюментари до мокьюментари коммерческого сжался до нескольких лет, условно – от «Первых на Луне» (2005) Алексея Федорченко до «Горько!» (2013) Жоры Крыжовникова.

² Found-footage («найденная пленка») – киножанр, характерен для фильмов ужасов. Отличительная особенность – любительские записи пропавших или погибших персонажей, которые находят главные герои картины. – *Здесь и далее, за исключением особо оговоренных случаев, прим. ред.*

³ Мокьюментари (англ. mockumentary, «псевдодокументальный фильм») – жанр кинематографа, который имитирует документальную съемку.

Бум мокьюментари был спровоцирован массовым распространением домашних видеокамер. Мода на фальшивое документальное кино схлынула, когда эти камеры появились в каждом смартфоне. В сегодняшней жизни мало кто бежит по лесу с видеокамерой (как это происходит в «Ведьме из Блэр») – справедливо, что и на экране таких историй больше нет. На смену мокьюментари идет скринлайф.

Found-footage, мокьюментари, дневниковое кино – все эти термины приходят на ум в разговоре о скринлайфе по понятной причине: за каждым из них скрывается набор средств и ухищрений, направленных на изучение и последующую фальсификацию повседневной, интимной жизни человека. И сегодня, когда человек проводит по полдня перед экраном компьютера и смартфона (причем о пассивном созерцании речь не идет), скринлайф оказывается грандиозным и в то же время адекватным эпохе инструментом того же рода. Теперь в кармане человека лежит устройство, которое служит одновременно и камерой, и записной книжкой, и телефоном, и энциклопедией, и почтовым ящиком, так что невозможно удержаться от соблазна заглянуть в это зеркало, ежедневно впитывающее наши мечты, страхи, мысли, надежды и сомнения.



Тимур Бекмамбетов, режиссер

Мое погружение в реальность интернета было естественным и постепенным. Мне любопытно все новое: как только появляются какие-то новые гаджеты, я сразу начинаю ими пользоваться. Желание показать жизнь на экране появилось еще на «Ночном дозоре». Там есть сцена, в которой Костя Хабенский в интернете пытается вычислить, где находятся Темные. У них есть сайт «Ночного дозора», со своими специальными интерфейсами. Я помню, с каким вдохновением мы занимались созданием этой первой скринлайф-сцены. Мы еще не записывали экран, а снимали камерой с экрана. Потом был «Особо опасен», где главный герой пытался сформировать бухгалтерский отчет, и у него начинались галлюцинации. Это тоже был своеобразный скринлайф-опыт. А в первых «Елках» целая новелла посвящена студентам из Казани, которые благодаря интернету притворялись, что отдыхают на Кубе и в Куршевеле. В общем, ретроспективно кажется, что у меня не было фильмов, которые, рассказывая о современности, не включали бы сцену с элементами скринлайфа.

досье



Имя: Городецкий Антон

Возраст: 33 года

Адрес: Москва, Печатников пер. Б корпус 1

Профессия: инженер электронно-вычислительных систем

Образование: МГТУ им. Н. Э. Баумана

Место работы: АО "Горсвет"

Национальность: русский

Семейное положение: разведен

Дети: сын

Группа крови: 2

Ориентация: гетеро

Примечания:
Родился 4 апреля 1985 года в городе Ленинград.
Отец – врач-инженер, Едков. До пяти лет бабушкой по матери.
В 1985 году переехал в Москву. В 1998 окончил закончил №1306 с углублением по физико-математическим предметам. В 2001 году сдал вступительные экзамены в МГТУ им. Н. Э. Баумана, окончил факультет систем

Кадр из фильма
«Ночной дозор»



Начало скринлайфа.

От аттракциона к новому языку

В сентябре 2013 года на кинофестивале в Торонто проходит премьера короткометражного фильма «Ноа» (Noah). 17-минутная работа о катастрофе первой подростковой любви выделяется только одним – действие фильма целиком разворачивается на экране компьютера в нескольких окнах и приложениях. Авторы работы, Патрик Седерберг и Уолтер Вудман, на момент съемок – студенты Университета Райерсона. Роль главного героя Ноа Леннокса исполняет Сэм Кантор. Впрочем, пройдет довольно продолжительное время, прежде чем зритель узнает, как он выглядит: оказывается, необязательно видеть лицо человека, чтобы узнать, кто он и сколько ему лет, если перед тобой экран его компьютера. На экране – порно в фоновом режиме, страничка Facebook, переписка с подружкой Эми. Эми пишет, что они должны поговорить (голосом! В Skype). Но Ноа явно не очень-то этого хочет – а может, просто понимает, что у близящегося разговора не такая уж приятная тема. И поэтому он начинает собственное расследование причин для этой беседы: просматривает фотографии Эми в соцсетях, лайки, комменты и фотки незнакомого парня, а затем, мучимый вопросами и подозрениями, нарушает табу – залезает в аккаунт своей девушки. Вудману и Седербергу удастся передать напряжение и

нерешительность главного героя паузами, метаниями курсора перед кликом.

В 2013 году «Ноа», при всей своей элегантности, казался скорее лабораторным опытом – данью уважения трендам и повсеместному увлечению социальными сетями с их неизбежной изоляцией. Название этого киноаттракциона по-своему изящно-метафорично: интернет-среда становится для нового Ноа настоящим ковчегом, где найдется место всякой твари. Но, кажется, рецензенты, нахваливавшие фильм за актуальность и техническое новаторство, не предполагали, что этому инновационному методу найдется еще какое-нибудь применение. Вряд ли они знали, что в таком режиме можно сделать и полнометражный фильм – более того, он уже давно находится в разработке и производстве.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.