



Десктоп-фильмы. Читать или смотреть?

В.Н. Новиков

УДК 778.534

АННОТАЦИЯ

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Задача исследования — анализ пока еще молодого, но постепенно набирающего популярность формата «десктоп»¹, различные элементы которого можно встретить в фильмах разных жанров. Обсуждается, есть ли потенциал у данной технологии, предлагающей использование отличной от классической формы экранной киноэстетики, на какие элементы эта технология опирается и как трансформируется в ней понятие «человек», отраженное в проекциях виртуальных комнат.

виртуалистика,
технологии,
экран,
визуальность,
Сеть

*«Техника не простое средство.
Техника — вид раскрытия потаенности.
Если мы будем иметь это в виду,
то в существовании техники откроется
совсем другая область.
Это — область выведения из потаенности,
осуществления истины».*
М. Хайдеггер²

¹ Термин «десктоп-фильм» (или «Screen Share») введен Тимуром Бекмамбетовым в качестве описания формата фильма, действие которого развивается на экране компьютера. — Прим. авт.

² Хайдеггер М. Время и бытие. Статьи и выступления: пер. с немецкого. М.: Республика, 1993. С. 224.

В начале XXI века произошел тектонический сдвиг в экономической, технологической, культурной и других парадигмах человеческого общества. Постмодернистская эклектика, выразившая в полной мере тенденцию смешения различных форм и жанров, многократно усилила роль визуального восприятия, содействуя, с одной стороны, массовизации общества, а с другой — сформировав особое, уникальное экранное пространство. Визуальная открытость цифровой информации, доступность любого человека в любой момент времени, а также социальная востребованность самих технологий открыли дорогу появлению экспериментальных картин, поставивших главной художественной целью запечатление современной тенденции сближения человека и виртуального экрана как важнейшего условия «подтверждения» персонального существования и бытия. Картин, действие которых полностью или частично проходит в закрытом виртуальном пространстве — на экране компьютеров и ноутбуков.

От ручной камеры до виртуального мокьюментари. Один на один с экраном

Техническая демократизация кинематографа — появление цифрового видеоизображения, доступность полупрофессиональных камер — привнесла в языковую парадигму игрового кино документальные элементы и намеренность отображения неприкрытой реальности. В итоге кинематографисты 2000-х годов столкнулись с непривычной ситуацией — практически полным отсутствием технических преград. Все портативные устройства «глобальной деревни»³, по М. Маклюэну, оказались под рукой, таким образом, ручная камера стала одним из важнейших художественных принципов авторского высказывания.

Л. фон Триер, провозгласивший в «Догме-95» принципы творческого самоограничения художника и авторской самооценки, создал обособленную художественную методологию, опирающуюся на 10 тезисов, одним из которых стал естественный и даже подчеркнутый грубый характер субъективной камеры. И хотя все цели, заявленные в манифесте, полностью реализованы не были, а сама «Догма» была воспринята скорее как игра, нежели свод незыблемых канонических правил, тем не менее, она сыграла важнейшую роль, породив целую плеяду эстетических дискурсов. Как замечает киновед Петер Шепелерн, «показательным философским недостатком в аргументации является тот факт, что логичным и парадоксальным следствием “догматических” инициатив в отказе от технологий должна стать ликвидация самой камеры. Другими словами, если мы хотим избавиться от всех технологических средств, которые используются при создании фильма, то почему мы должны пощадить доминирующие? Камера представляет собой объект, который больше других противоречит естественному порядку. А как насчет актеров? Почему натура и реквизит должны быть подлинными, а люди — то есть, актеры — нет?»⁴. Поразительно, насколько точно данное высказывание коррелирует с концепцией камеры в фильмах формата «десктоп» (вернее, с ее имитацией), что будет показано ниже.

Своеобразный отказ Триера от технологических трюков привел к альтернативному поиску ходов, воссоздающих реальность: внедрение документальных элементов, введение случайных персонажей, импровизация и других. И хотя сам революционный посыл, обозначенный в манифесте, с течением времени был нивелирован, тем не менее, найденные новаторские приемы адаптировались под массового зрителя и стали реализацией формы, которую в дальнейшем стал активно разрабатывать Голливуд,

³ Концепция канадского философа и социолога Маршалла Маклюэна, разработанная в трудах «Галактика Гутенберга» (1962) и «Понимание медиа» (1964). — *Прим. авт.*

⁴ Schepelern P. Film According to Dogma: restrictions, abstractions and liberations. Transnational Cinema in a Global North. Detroit: Wayne State University Press, 2005. P. 77.

привнося находки датского режиссера в собственные языковые структуры (прежде всего, в зрелищный жанр хоррора).

Среди первых таких проектов фильм «Ведьма из Блэр: Курсовая с того света» (1999). Выход картины, ставшей родоначальницей мокьюментари-жанра “found footage” («найденная пленка»), произвел эффект разорвавшейся бомбы, собрав в прокате рекордную сумму при минимальных бюджетных вложениях. Примечательно, что режиссеры Дэниэл Мирик и Эдуардо Санчес задолго до выхода фильма создали собственную виртуальную легенду: сайт, посвященный мистическим историям о таинственных лесах Мэриленда, с поддельными статьями прессы, интервью

и прочими сведениями, а также информацией о пропавших в 1994 году подростках; иначе говоря, вся рекламная компания была направлена на строгую «документальность» и «достоверность» видеоматериала. Все происходящее в кадре было чистойшей импровизацией, единственными указаниями режиссеров актерам было следовать по GPS-координатам, оставленным на каждом месте



«Ведьма из Блэр: Курсовая с того света» (1999), Дэниэл Мирик и Эдуардо Санчес

привала вместе с едой и водой, и импровизировать при переходе между этими точками, без какой-либо связи с цивилизацией.

Но несмотря на кажущуюся простоту формата, зритель стал быстро привыкать к обману. Другие картины, также в значительной степени апеллирующие к первоисточнику — «Паранормальное явление» (2007), «Репортаж» (2007), «Монстро» (2009), «Аполлон-18» (2011), уже перестали восприниматься как нечто оригинальное и новое по форме. Трясущаяся ручная камера, зернистость изображения, плохое освещение, нарушенная композиция стали вполне обыденными вещами. С учетом роста влияния таких мощнейших новаций, как современная IP-телефония, это привело к появлению новой модификации — мокьюментари виртуального.

Взяв псевдодокументальность за основу и переместив часть действия в скайп-пространство, десктоп-фильмы активно заимствовали и другую модель — естественного выражения «лоскутности» виртуального пространства, модель постмодернистской полиэкранности.



«Чемоданы Тульса Люпера: Моабская история» (2003), Питер Гринуэй

В трилогии «Чемоданы Тульса Люпера» (2003–2004) Питер Гринуэй как художник-новатор использует целый набор различных средств выразительности, присущих одновременно кино, телевидению и интернету. Его симфонию образов можно рассматривать как постмодернистскую квинтэссенцию визуальности, представляющую собой одновременно игру, поток сознания автора и разговор со зрителем на языке разнообразных цитат и метафор. Дискретные визуальные «лоскутки», составляющие вообще плотно смыслов, выполняют каждый свою, строго отведенную ему функцию, перемежаясь друг с другом, повторяясь, исчезая. Тема окон — окно в виртуальный мир, образов и фантазий — сеть позволяет интерпретировать как некое глубинное измерение и своеобразное n -мерное пространство со своей системой координат, к которому пользователь (а в нашем случае зритель) имеет прямой индивидуальный доступ и которое он должен постигать самостоятельно, один на один, подобно чтению книги. Пространство, которое само по себе является художественным текстом, а человек, перемещающийся по нему подобно Улиссу, ищет самого себя.

Экран рабочего стола компьютера/ноутбука является естественным воплощением этой модели. Разнообразная семантика знаков, иконок, сайтов, проигрывателей, названий папок и файлов сама по себе является исходным психологически-ориентированным базисом, характеризующим человека «за экраном». Таким образом, десктоп-фильм, опираясь на концепцию посткино⁵ и псевдодокументальность, воплощает в полной мере современную тенденцию визуализации текста.

Роль иконографических и аудиальных знаков в художественном пространстве десктоп-фильма

Летом 2015 года на российские экраны вышла первая полнометражная картина, действие которой полностью происходит в киберпространстве, — «Убрать из друзей» Левана Габриадзе.

⁵ Термин П. Гринуэй. — Прим. авт.

Фильм рассказывает об американских тинэйджерах, выясняющих отношения в интернете: они пытаются определить, кто выложил в Сеть скандальное видео с их одноклассницей Лорой Барнс, из-за которого девушка покончила с собой. Все действие разворачивается на экране ноутбука главной героини. Как замечает Тимур Бекмамбетов, продюсер проекта, главной художественной задачей стало создание атмосферы документальной достоверности происходящего: «Неожиданно я понял, что то, что происходит на экране наших мониторов, отражает нашу духовную жизнь. Это как поток сознания, как закадровый голос, как описание в романах хороших писателей жизни и чувств героя. И поскольку я провожу большую часть жизни перед экраном компьютера и телефона, то это и есть моя жизнь, и про нее надо снимать фильмы. Я знакомлюсь, ссорюсь, влюбляюсь, работаю и так далее — все в этом окошке. Так появился этот кинематограф. Пока мы живем перед мониторами, этот кинематограф будет развиваться и расширяться»⁶.

Действительно, весь фильм по большому счету представляет собой обычную демонстрацию рабочего стола, он буквально создан для просмотра на портативных устройствах. Что же в нем так привлекло зрителя? И почему за всем происходящим так интересно наблюдать?

Ведь дело не только в фабуле — сама по себе история далеко не нова. Призрак, преследующий своих жертв, устраивает им игру на выживание, в которой погибают все. Но интересна визуальная система координат картины: одна часть действия развивается в Skype (видеоизображение с вебкамер), другая — в Facebook и текстовых сообщениях. Временами видео и текст вступают между собой в конфронтацию, демонстрируя двойственность природы всех персонажей.

В фильме все носят маски, из-за этого довольно трудно понять, какие же отношения на самом деле связывают героев между собой. Эта «игра в лики» — виртуальное «лицедейство» — напоминает современную форму «кибер-маскарада» и носит, по сути своей, карнавально-площадной характер. «В самом деле, — как пишет М. Бахтин⁷, — карнавал не знает разделения на исполнителей и зрителей. Он не знает рампы даже в зачаточной ее форме. Рампа разрушила бы карнавал (как и обратно: уничтожение рампы разрушило бы театральное зрелище). Карнавал не созерцают — в нем живут, и живут все, потому что по идее своей он всенароден. Пока карнавал совершается, ни для кого нет другой жизни, кроме карнавальной. От него некуда уйти, ибо карнавал не знает пространственных границ. Во время карнавала можно

⁶ Бекмамбетов Т. Сотни тысяч людей умирают, а их аккаунты продолжают жить // Republic // URL.: <https://republic.ru/app.php/posts/53161> (дата обращения: 05.03.2017).

⁷ Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса. М.: Художественная литература, 1990. С. 12–13.

жить только по его законам, то есть по законам карнавальской свободы. Карнавал носит вселенский характер, это особое состояние всего мира, его возрождение и обновление, которому все причастны. Таков карнавал по своей идее, по своей сущности, которая живо ощущалась всеми его участниками». И далее: «В этом отношении карнавал был не художественной театрално-зрелищной формой, а как бы реальной (но временной) формой самой жизни, которую не просто разыгрывали, а которой жили почти на самом деле (на срок карнавала). В карнавале сама жизнь играет, а игра на время становится самой жизнью. В этом специфическая природа карнавала, особый род его бытия»⁸. Иными словами, сама суть онлайн-пространства заключается в осуществлении жизни «здесь и сейчас». И человек как самостоятельный субъект может принимать решения и «существовать» только в том случае, если рядом с фотографией его профиля горит маленький зеленый значок «онлайн».

Карнавализация окружающей действительности, по Бахтину, стимулировала и карнавализацию языка. «Особо важное значение имела отмена во время карнавала всех иерархических отношений. На официальных праздниках иерархические различия подчеркнuto демонстрировались: на них полагалось являться во всех регалиях своего звания, чина, заслуг и занимать место, соответствующее своему рангу. Праздник освящал неравенство. В противоположность этому на карнавале все считалось равными. Здесь — на карнавальской площади — господствовала особая форма вольного фамильярного контакта между людьми»⁹. Эта простота и фамильярность речи, являющаяся отражением внутреннего, субъективного языка, согласно Н.И. Жинкину¹⁰, «не обладает набором стандартных грамматических правил и даже алфавитом лексики. Она не является ни строго дискретной, ни целиком аналоговой. В ней могут появиться <...> пространственные схемы, наглядные представления, отголоски интонации, отдельные слова и т. п.». При такой речи свободно «теряются» целые части предложений, некоторые слова могут заменяться отдельными звуками или интонациями, «мотивами», которые могут как найти выражение во внешней речи, так и просто исчезнуть. Соращения, пропуски, произвольная расстановка слов, словесная игра — такая речь часто аффективна и опирается, по большому счету, на внутренние эмоции.

Смайлики — симулякры¹¹ подразумеваемых эмоций. Их подлинность и искренность, особенно в отображении таких знаков, как «радость» и «улыбка», вызывают много спорных вопросов. Как пишет Бодрийяр, «прибегать к диссимуляции — это значит

⁸ Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса. М.: Художественная литература, 1990. С. 12–13.

⁹ Там же.

¹⁰ Жинкин Н.И. Речь как проводник информации. М.: Наука, 1982. С. 36.

¹¹ Термин Ж. Бодрийяра. — Прим. авт.



«Убрать из друзей» (2015), Леван Габриадзе

¹² Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляции. М.: Постум, 2015. С. 56.

под сомнение различие между «истинным» и «ложным», между «реальным» и «мнимым». Большой или не большой симулянт, который демонстрирует «истинные» симптомы?¹². Эта двойственность хорошо проиллюстрирована в фильме «Убрать из друзей». Ведь количество круглых скобок не является объективным показателем радости отправителя. Мы никогда до конца не знаем, что чувствует на самом деле другой человек, пишущий нам сообщение, — и вообще, являются ли наши «друзья» друзьями в полном смысле этого слова?

Еще один вид знаков, «аватарки», — те же маски, выполняющие роль самих участников в текстовых мессенджерах. Безликость же пользователя billie227 (погибшая девушка), минимализм человеческого силуэта на картинке, отсутствие конкретных черт и отстраненность сближают этот образ с одним из фольклорных персонажей традиционной культуры, с фигурой смерти, которой billie227, по сути, и является. Холодная анонимность на контрасте с другими участниками скайп-чата создает общую атмосферу психологического давления и напряжения: пугает сама «прозрачность» интернета. Даже самые простые элементы, такие как замедление шкалы загрузки, невозможность обновления страницы, системные ошибки, подкрепленные соответствующими звуковыми сигналами (а также обычными щелчками мыши и стуком по клавиатуре) — всё это создает необходимую атмосферу беспокойства, нестабильности, тревожности, несмотря на практически полное отсутствие динамики самого изображения.

Еще один пример — короткометражный фильм «Ной» (2013) молодого режиссера Патрика Седерберга. Картина посвящена

делать вид, что ты не имеешь того, что у тебя есть. Симулировать — это значит делать вид, что у тебя есть то, чего ты не имеешь. Притворство, или диссимуляция, оставляют нетронутым принцип реальности: разница всегда ясна, она лишь замаскирована. Симуляция же ставит

подростковой любви и попыткам пережить неразделенное чувство. По сюжету главный герой фильма обнаруживает, что какой-то парень уделяет активное внимание его девушке в Facebook. Решив прояснить ситуацию, ревнивый молодой человек заходит в аккаунт своей подруги, где и находит доказательства. Не раздумывая, он, изменяя статус отношений, пишет сообщение сопернику с аккаунта девушки, подписавшись, однако, своим именем, чтобы действующим лицам стало понятно, что их тайна раскрыта. «Ной» был представлен на международном кинофестивале в Торонто в блоке студенческих фильмов и тепло встречен публикой и критиками.

Любопытным в этой картине представляется прием «виртуального timelapse», с помощью которого автор изображает течение времени: зеленая батарейка на экране смартфона проходит множественные циклы зарядок, бегут часы и дни с 26 марта по 12 апреля. Эта метафора отражает идею, что каждый гаджет живет самостоятельной жизнью, лишь иногда «допуская» в себя своего персонального владельца.

Расслоение реального и виртуального «Я» как идейная концепция десктоп-фильма

Можно, таким образом, выделить пять основных категорий, на которые распадается образ человека в результате его дискретного отображения в виртуальных комнатах Skype, Facebook и других, и которые вместе, в своей совокупности, воплощают целостное самосознание субъекта в виртуальном пространстве:

1. Я — телесный объект в комнате.
2. Я — видеотрансляция на вебэкране здесь и сейчас.
3. Я — аккаунт в чате, который принимает и отправляет текстовые сообщения.
4. Я — запечатленный объект на отснятых фото и видео, выложенных в сеть (Я — артефакт).
5. Я — курсор мыши.

Каждая из этих категорий в отдельности с точки зрения концепции десктоп-фильма означает следующее:

Телесный объект. Как известно, зрелище не существует вне пространства. Это его первоочередный элемент. Поэтому, говоря о зрелище, мы всегда имеем в виду те пространственные координаты, в которое оно вписано, а когда рассуждаем о пространстве, всегда подразумеваем то, что делает его видимым, ощутимым. Каждое помещение, будь то комната, в которой пребывает человек, или дом в целом, представляет собой особый замкнутый

мир, являющийся материальным «сосудом», в котором происходит контакт человека с устройством.

Видеотрансляция. Запись видео с вебкамеры Skype делает пространство комнаты носителем художественно-эстетического значения (эстетика быта), а самого человека — главным действующим лицом. Виртуальное отражение самого себя на мониторе здесь и сейчас является мощнейшим фактором подтверждения целостности связи человека и его устройства. По сути, это единственная из всех категорий, в которой видекамера выполняет естественную функцию фиксации происходящего. В остальных случаях мы имеем дело с ее имитацией, поскольку все события фильма — это субъективный взгляд героя на монитор.

Аккаунт/ы. Паутина из различных виртуальных страниц, на которых человек оставляет свои данные и с которыми может активно взаимодействовать. Почта, социальные сети, мессенджеры, форумы, чаты и прочее — самые разнообразные инструменты для переписки с другими людьми. Онлайн-общение при помощи текста, картинок и виртуальных смайликов.

Артефакт. Все фотографии и видео, на которых подтверждено существование человека, становятся готовыми цельными объектами, занимающими свое место в иерархии Сети. С драматургической точки зрения, подобные артефакты могут использоваться разными героями для манипуляций и шантажа. Поскольку видео является недискретным видом искусства, мыслящим не минимальными семиотическими единицами-знаками (будь то кинокадр или киноплан), а единой непрерывной линией, оно подвергается естественным перемоткам, повторам, паузам. Кроме того, значение артефакта приобретают и аудиозаписи, которые в любой момент может воспроизвести «зрителеслушатель», сидящий перед экраном.

Курсор. Выражение глубинного «Я» человека, «пульсация мысли» здесь и сейчас. Путешествие курсора по виртуальному экрану индивидуально и также имеет свою внутреннюю драматургию. Набор и замена текста, паузы, клики — все это отражение процесса формирования мысли, результат размышлений человека и его сомнений. По сути, курсор служит персональным пультом перемещения по киберпространству.

* * *

Подытоживая, нельзя не обратиться к тому, что с самого начала своего зарождения кино представляло собой синтез двух повествовательных тенденций — изобразительной и словесной.

Уже в немом кино титры (слова) начинали вести себя как изображения, выполняющие свою информационную функцию, современное же влияние интернет-технологий и возросшая роль в общественном развитии портативных устройств размыли эту грань еще в большей степени. «Мы существуем в медианасыщенной среде, что означает: жизнь существенно символизируется, она проходит в процессах обмена и получения — или попытках обмена и отказа от получения — сообщений о нас самих и о других... Мы атакованы знаками со всех сторон, мы сами себя создаем из знаков, мы не имеем возможности скрыться от них — и все это в результате приводит к коллапсу смысла»¹³. И действительно, мы становимся свидетелями создания смс-романов в литературе, первых десктоп-фильмов в киноиндустрии. Появится ли отдельное направление в мировом кинематографе, которое, опираясь на собственные художественные манифесты, возьмет за основу эстетический принцип экранного текстового романа, подобно «новой Догме», — покажет время. ■

¹³ Уэбстер Ф. Теории информационного общества. М.: Аспект Пресс, 2004. С. 28–29.

ЛИТЕРАТУРА

1. Бахтин М.М. *Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса*. — М.: Художественная литература, 1990. — 312 с.
2. Бодрийяр Ж. *Симулякры и симуляции*. — М.: Постум, 2015. — 240 с.
3. Жинкин Н.И. *Речь как проводник информации*. — М.: Наука, 1982. — 159 с.
4. Уэбстер Ф. *Теории информационного общества*. — М.: Аспект Пресс, 2004. — 401 с.
5. Schepelern P. *Film According to Dogma: restrictions, abstractions and liberations. Transnational Cinema in a Global North*. — Detroit: Wayne State University Press, 2005. — 174 p.

REFERENCES

1. Bakhtin M.M. *Tvorchestvo Fransua Rable i narodnaya kultura Srednevekoviya i Rennanssa [Creative life of Francois Rabelais and the folk culture of the Middle Ages and the Renaissance]*. — M.: Art literature, 1990. — 312 p.
2. Baudrillard J. *Simulacry i simulyatsii [Simulacra and simulations]*. — M.: Postum, 2015. — 240 p.
3. Zhinkin N.I. *Rech kak provodnik informatsii [Speech as a conductor of the information]*. — M.: Science, 1982. — 159 p.
4. Webster F. *Teorii informatsionnogo obshestva [Theory of the information Society]*. — M.: Aspect Press, 2004. — 401 p.
5. Schepelern P. *Film According to Dogma: restrictions, abstractions and liberations. Transnational Cinema in a Global North*. — Detroit: Wayne State University Press, 2005. — 174 p.

Desktop Films. To Read or to Watch?

Vasily N. Novikov

Post-Graduate student, VGIK

UDC 778.534

ABSTRACT: Today's technologies have become a very important part of our lives: all of us use computers, desktops, smartphones and other gadgets. Moreover, now we can observe a distinctly growing desire to unite real life and virtual objects in the space of everyday life experience. And cinema of the 21st century actively experiments, looking for new artistic forms that could most fully and reliably convey the spirit of contemporaneity. A small desktop screen represents a separate world with its unique symbols and signs with their own hierarchical structure. And there are already some experimental full-length films, boasting of virtual aesthetics and web philosophy as their own ideological concept.

Individualization, visual openness of digital information, accessibility for anyone at any time and social demand for the technologies opened the way for the emergence of experimental pictures. Their main artistic goal is to capture the modern tendency of rapprochement between a person and a virtual screen, as the most important condition for "confirming" personal existence and being. The action in these pictures completely or partially takes place in a closed virtual space — on screens of our computers and laptops.

The article deals with a problem of relationship between image and text structure of desktop films, the meaning of visual and sound semiotics and some features of the modern virtual culture and language. The author also specially dwells on the history of the genre of virtual mockumentary.

The digital image of the today's person is a very complicated and multi-component substance confirmed by the virtual space saturated with simulacra and masks refracting our natural relationships inside the cyber environment, which is one of the many art features inherent in the desktop films.

KEY WORDS: virtual reality, technologies, screen, visuality, network