

**КИНО КАК ЗЕРКАЛО
ТРАНСФОРМАЦИИ ПРИВАТНОСТИ:
ПОПЫТКА ОСМЫСЛЕНИЯ ЖАНРА SPREENLIFE**

В данной статье предпринимается попытка осмысления нового киножанра screenlife, анализируются его жанровые характеристики, а также приводятся результаты эмпирического исследования зрительского восприятия частной и публичной сферы в скринлайф-фильме «Поиск».

Ключевые слова: приватность, кино, новые медиа, коммуникация, screenlife.

D.S. Gorokhov
Samara University

**PINEMA AS A MIRROR
OF PRIVAPY TRANSFORMATION: AN ATTEMPT
TO UNDERSTAND THE GENRE SPREENLIFE**

This article attempts to reflect on the new screenlife cinema genre, analyzes its genre features, and provides the results of empirical research into the audience perception of the private and public sphere in the screenlife film «Searching».

Keywords: privacy, movies, new media, communication, screenlife.

Стремительное развитие новых медиа усиливает степень проникновения виртуальной реальности во все средства массовой коммуникации, в том числе и в кино. Следуя нога в ногу с техническим прогрессом, современный человек, вольно-неволью, все глубже погружается в пучину виртуальной реальности. Безусловно, существует множество преимуществ такого вовлечения в неизведанное. Колоссальная экономия времени, средств и усилий для достижения каких-либо целей практически в любых сферах жизнедеятельности человека. Это может быть и межличностное общение, и самообразование, и сферы бизнеса. Однако следует понимать, что, расширяя границы своей вовлеченности в виртуальную реальность посредством использования все более широкого спектра технических средств, мы неизбежно открываем доступ посторонних к приватному,

личному пространству. Непосредственной демонстрацией этого служат фильмы жанра screenlife.

Термин «screenlife» происходит от термина «screencast», означающего цифровую запись информации с экрана компьютера. Screenlife — это новый жанр кино, в котором все действие фильма происходит на экране компьютера. Его создателем считается казахстанский кинорежиссер и продюсер Тимур Бекмамбетов. Как рассказывал он сам, идея нового жанра пришла ему в голову, когда он беседовал с дизайнером по Skype. Во время разговора его собеседник «поделится» с Бекмамбетовым своим экраном. Обсудив рабочие вопросы, дизайнер забыл выключить трансляцию своего экрана. Так Бекмамбетов стал невольным свидетелем цифрового поведения другого человека: параллельно с разговором, дизайнер набирал сообщения, проверял почту, искал что-то в интернете [1].

Скринлайф-фильм, как и любое художественное произведение, — это форма диалога автора с читателем. Такой диалог предполагает некую конвенцию о жанре. «Жанр — конвенция, соглашение о значении и согласовании сигналов. Система должна быть ясна и автору, и читателю. Поэтому автор часто сообщает в начале произведения, что оно роман, драма, комедия, элегия или послание. Он как бы указывает способ слушания вещи, способ восприятия структуры произведения» [2, с. 220]. Как и другие художественные жанры, в диалоге автора и зрителя скринлайф имеет свои конвенции. Это единство места, времени и звука.

Первая конвенция — единство места. В фильмах скринлайф действие происходит в виртуальной реальности и показывается только с помощью экранов. Фильм всегда заключен в экранные рамки и никогда не выходит за их пределы. Любой визуальный элемент, который появляется на экране, должен соответствовать правилам жизни в виртуальном пространстве. Зритель должен четко понимать, откуда именно происходит действие. Движения камеры должны быть стилизованы под движения камеры цифрового гаджета и полностью соответствовать канонам виртуальной реальности. Любое отклонение «ломает» форму фильма, делая все происходящее «неправдивым».

Вторая конвенция — единство времени. Действие фильма происходит в режиме реального времени — здесь и сейчас. Хотя

материал снимается дробно, сам фильм монтируется без каких-либо видимых переходов (как при съемке единым кадром). Так, в скринлайф-фильмах этап монтажа становится ключевым, отодвигая на второй план как саму съемку (она подчиняется монтажным правилам), так и этап написания сценария (нет необходимости записывать каждое движение курсора). «Фильм рождается в монтажной комнате» — это высказывание лучше всего подходит для описания создания скринлайф-фильмов [3].

Третья конвенция — единство звука. Все звуки в фильме исходят от компьютера. Их происхождение всегда можно объяснить рационально; зритель должен всегда понимать, откуда идет звуковое сопровождение.

Скринлайф-фильмы добавляют новые инструменты эмоционального вовлечения зрителя. Например, взаимодействие с виртуальной реальностью позволяет иначе раскрыть характер персонажа. Подобная форма дает возможность зрителю проникнуть в суть характера героя. Герой фильма пишет сообщение собеседнику, курсор зависает, будто колеблется. Мы видим сомнение, зритель может наблюдать за эмоциональными переходами персонажа и его действиями по движению курсора персонажа, чтобы понять его мотивацию. Эта попытка заглянуть в голову персонажа в киноповествовании сравнима, например, с изобретением потока сознания в литературе, который позволил читателю заглянуть в разум персонажа, а не просто наблюдать за его действиями.

Безусловно, рождение подобных фильмов подготовлено эволюцией общения. Обычный человек проводит все больше времени перед экраном компьютера и все чаще использует свой смартфон. Виртуальное общение заменяет саму первичную реальность. Имея свои собственные законы развития, четкие правила и логику построения, виртуальная реальность становится неотделимой частью различных видов искусства, например, в мультимедиа.

Таким образом, мы можем констатировать, что практически все эпизоды скринлайф-фильмов сделаны таким образом, чтобы зритель был максимально вовлечен. Программы и их интерфейсы в фильме сделаны правдоподобно, что иногда может запутать зрителя — «где фильм, а где мой компьютер?» Взаимодействие персонажей с огромным количеством программ (от Windows

Media Player до Face Time), а также всеми крупнейшими социальными сетями и сервисами (Facebook, YouTube, Instagram, Twitter и т.д.) делают фильмы максимально понятным для целевой аудитории. В фильмах с кропотливостью воссоздано поведение пользователей социальных сетей, такое, например, как отправка коротких сообщений, вместо одного длинного, или веб-серфинг и многое другое.

При том, что фильм собрал внушительную кассу в мире (более 75 млн. долларов), он остается достаточно нишевым проектом. Часть аудитории, не включенной активно в интернет-среду, может просто не понять большую часть происходящего на экране. Фильм требует специфических культурных знаний о самом интернете, его сервисах и возможностях.

Кроме того, сам фильм может вызвать неоднозначные впечатления. Зритель прекрасно понимает, что съемка ведется с помощью веб-камер. Поэтому во время показа некоторых моментов, которые обычно воспринимаются как личные, зритель может ощутить себя наблюдателем. Если в классическом кино это выглядит достаточно привычно и естественно, то жанр скринлайф акцентирует на этом внимание. Рамки экранов, тексты переписок и съемка веб-камерами вызывают ощущение, что мы подглядываем за персонажами, хотя, конечно, понимаем, что это только художественный прием.

Весь сюжет фильма «Поиск», которому мы посвятили часть эмпирического исследования, раскрывается только с помощью экранов компьютера и гаджетов. Скринлайф будто приучает зрителя «быть видимым на экране», оставлять больше цифровых следов и ориентироваться на изображение себя. С одной стороны, это иллюстрация реально происходящих процессов в виртуальной среде, а с другой — утверждение новой нормы восприятия своей приватности и телесности. Скрытым лейтмотивом фильма является незаметный контроль, осуществляемый медиа. Хотя сама идея доступа к чужим камерам у многих вызывает отторжение, фильмы скринлайф набирают популярность и становятся успешными проектами. Об этом свидетельствуют и зрительские оценки на крупных сайтах (IMDb.com, kinopoisk.ru), и кассовые сборы в десятки миллионов долларов.

Так, скринлайф-фильмы «провозглашают» новую реальность, которая находится внутри экрана. Виртуальность становится

естественной средой обитания. Жанр скрин-лайф становится в каком-то роде симптомом будущего, требующим детального изучения и осмысления. Мы наблюдаем, становимся свидетелями и одновременно участниками формирования и укоренения новой формы кино, легитимирующей «подглядывание» за другими через камеры гаджетов.

Проанализировав скринлайф-фильм «Поиск», мы обнаружили, что фильм кропотливо воссоздает поведение пользователей в интернете, успешно его имитирует. Программы и их интерфейсы в фильме сделаны правдоподобно, что иногда может запутать зрителя. Это одна из составляющих фильма, вовлекающих зрителя в повествование, вторая — сама история поиска отцом пропавшей дочери, рассказанная в фильме.

В рамках эмпирического исследования мы стремились изучить, как зрители воспринимают частную и публичную сферы в скринлайф-фильме «Поиск». Придерживаясь качественной методологии анализа, мы использовали метод полуструктуризованного интервью. В нашем случае фильм «Поиск» стал чем-то вроде нарративного импульса, задающего предмет обсуждения с информантами. Оценивая фильм с эстетических и нравственных позиций, информанты рассказывали о своих практиках взаимодействия в интернете, а также делились мнением о публичных и частных границах в сети.

Для большинства информантов взаимодействие с гаджетами и интернетом оказалось важной частью жизни. Информанты практически круглосуточно включены во взаимодействия внутри виртуальной среды. После пробуждения они сразу обновляют социальные сети в ожидании новой порции информации. В течение дня информанты склонны совмещать повседневные дела и присутствие в сети. Например, у некоторых есть потребность работать и смотреть фильмы одновременно, засыпать под ролик на YouTube, готовить и слушать аудиокнигу и т.д. При этом некоторые информанты признают, что во многом подобный распорядок дня не идет им на благо.

Далее мы решили узнать подробнее, как информанты выстраивают свою жизнь в интернете и насколько они озабочены своей приватностью.

В результате оказалось, что многие информанты стремятся выйти из публичного поля социальных сетей. Почти все

информанты упоминали, что раньше они более охотно делились деталями своей личной жизни. Сейчас же они более сдержанно делятся информацией о себе и своих близких, порой говоря о том, что в интернете следует вообще создавать образ другого человека. В этом нам видится усталость от публичности, к которой вынуждают социальные сети.

Нам было интересно, насколько информанты, во-первых, осознают новые отношения между приватностью и публичностью в медийной среде, а во-вторых, насколько они проблематизируют эти новые отношения, как они воспринимают границы своей приватности. Как выяснилось в ходе исследования, приватность/публичность тесно связана в восприятии информантов с ощущением искусственности и неестественности: публичного общения, саморепрезентации людей и визуальных образов в социальных сетях.

Поскольку восприятие границ приватности в фильме напрямую зависит от восприятия этих границ в жизни информантов, нашей третьей задачей было найти эту границу. В рамках исследования мы узнали, какой информацией информанты считают допустимым делиться публично, а какой нет. Также был задан вопрос о том, как информанты защищают свою частную жизнь в интернете.

Оказалось, что некоторые информанты характеризуются слабой вовлеченностью в вопросы своей приватности. Другая часть информантов придерживается полярной позиции: *«ты же взрослый человек, ты понимаешь, что есть некоторые особенности интернета и определенную ответственность сам за себя несешь»* (Ж, 23). Однако в большей части информанты не осознают, что защита своих личных данных в интернете необходима в той же степени, что и в жизни вне интернета. Мы предложили информантам рассмотреть гипотетическую ситуацию, когда их личная фотография без их ведома попадет в интернет. Все информанты однозначно отмечают, что это бы их сильно расстроило, однако никаких действий они, скорее всего, предпринимать бы не стали: *«я очень мелкая мошка <...> скорее всего, попыталась бы забить на это», «это все очень сложно».*

Частью темы публичности/приватности стала проблема защиты своих данных в интернете. Интересно, что некоторые информанты довольно халатно относятся к защите своей

информации. В лучшем случае информанты придерживаются правила не публиковать важную информацию. В остальных же случаях информанты говорили, что следить за сохранностью паролей слишком проблематично. В этом мы обнаружили противоречивость позиции информантов. Хотя, как мы отмечали выше, информанты пытаются «уйти с радаров» публичности в социальных сетях, они оказались довольно безразличны к подглядыванию за ними. Часть информантов, к примеру, осознанно не заклеивает свою веб-камеру.

Мы постарались выяснить, почему их не пугает веб-камера. Основным аргументом был в том, что за ними не будут следить, так как они «*никому не нужны*». В целом, большинство информантов не придает значения этим противоречиям и самой проблеме своей приватности. Кажется, что информанты вообще не чувствуют себя личностью в интернете. Говоря о своей жизни, что «она никому не нужна», они, в каком-то смысле, приравнивают себя к общей массе других пользователей — «таким же, как все».

Мы проанализировали впечатления информантов от фильма «Поиск».

Многие информанты признавались, что в какие-то моменты они путали фильм с собственным экраном. Они отмечали, что иногда у них появлялось желание «*покрутить колесико*», «*отодвинуть окошко*». Это свидетельствует о достаточно сильной степени вовлеченности в фильм.

Вовлеченность также усиливается привычным интерфейсом, показанным в фильме: подавляющая часть программ и интернет-сайтов были хорошо знакомы информантам. Отличия, которые отмечали информанты в своем поведении в виртуальной среде и в поведении персонажей фильма, в целом находятся в пределах индивидуальных привычек и не влияют на их вовлеченность.

Многие из них отметили «интересный сторителлинг за счет экрана». Для них такой формат был достаточно привычен и не вызывал дискомфорта. Только три информанта почувствовали себя теми, кто подсматривает за героями через веб-камеру. Это вызвало у них отрицательные эмоции.

Также наши зрители выражали озабоченность некоторыми недостатками скринлайф-фильма. Например, часто им было сложно воспринимать большие блоки текстовой информации.

Смена кадров была быстрой, из-за чего многие информанты останавливали просмотр, чтобы успеть прочитать. Если бы информанты смотрели фильм в кинотеатре, сделать это было бы невозможно. Второй недостаток — скудность визуального ряда. Когда повествование ведется через встроенные камеры гаджетов и компьютеров, существует лишь несколько удачных точек съемок и ракурсов. Это существенно ограничивает визуальную выразительность фильма.

Таким образом, скринлайф-фильм «Поиск» в целом находит достаточно положительный отклик среди информантов, которые видят в нем знакомые интерфейсы и практики взаимодействия с ними. При этом информанты отмечали необычное повествование через экран. Многим информантам даже хотелось взаимодействовать с фильмом («*покрутить колесико*», «*отодвинуть окошко*»). Что касается морально-этических моментов, то большинство респондентов не нашли в фильме чего-то, что могло бы их смутить. В качестве наблюдателей, «*вуайеристов*», себя почувствовали только три информанта.

Также в рамках исследования мы изучили отношение информантов к своей приватности, а также границы между их приватной сферой и публичной.

Для большинства информантов взаимодействие с гаджетами и интернетом занимает одно из центральных мест в жизни. Из ответов информантов достаточно часто становится понятно, что излишняя публичность в социальных сетях их тяготит. Многие из них были активны в публичной плоскости социальных сетей, но с какого-то момента стали более сдержаны. Их стратегия поведения в интернете сменилась с публично-ориентированной на приватно-ориентированную: многие часто говорили о важности личного контакта (как в интернете, так и вне его).

В результате, мы можем понять, что на данный момент у информантов еще плохо сформирована граница приватности в интернет-взаимодействиях. На декларированном уровне — желание оставить личную жизнь при себе, на реальном — равнодушие к своей приватности. Следовательно, в этом же кроется и причина того, что большинство информантов не чувствовали никакой неловкости при просмотре скринлайф-фильма. Из-за слабой рефлексии о своей приватности, многими информантами

скринлайф-формат воспринялся как что-то естественное, нормальное, не вызывающее отторжения.

Фильмы жанра скрин-лайф представляют собой лишь один из маркеров развития новой цифровой реальности. Современное общество уже вовлечено в процесс трансформации приватности. Скринлайф-фильмы не просто облачают эти изменения в художественную форму, они формируют новую норму их восприятия. Опыт информантов, описанный в данной статье, подтверждает это. Многие изменения еще не отрефлексированы, однако сам процесс трансформации уже идет.

Список литературы

1. Тимур Бекмамбетов про формат кино – screen life // КультКино [сайт]. URL: <https://goo-gl.ru/5rbh> (дата обращения: 12.06.2019).
2. Шкловский В. Кончился ли роман? // Иностранная литература. № 8. 1967.
3. Timur Bekmambetov. Rules of the Screenmovie: The Unfriended Manifesto for the Digital Age // MovieMaker Magazine [сайт]. URL: moviemaker.com/archives/moviemaking/directing/unfriended-rules-of-the-screenmovie-a-manifesto-for-the-digital-age (дата обращения: 12.06.2019).

А.А. Гурьянова
Самарский университет
Н.А. Клименова
Самарский университет

РАЗВИТИЕ КУЛЬТУРЫ МЕЖНАЦИОНАЛЬНЫХ ОТНОШЕНИЙ В МЛАДШЕМ ШКОЛЬНОМ ВОЗРАСТЕ

В статье рассматриваются проблемы межкультурного общения в школьной образовательной среде. Описываются факторы, под влиянием которых закладываются основы межнациональных отношений школьников; а также влияние процесса глобализации на реализацию поликультурного воспитания.

Ключевые слова: межнациональные отношения, поликультурное общество, толерантность, межкультурное общение.