

DOI <https://doi.org/10.34216/1998-0817-2020-26-4-187-193>
УДК 821.161.09"20":004

Чернов Александр Валентинович
Череповецкий государственный университет
Дворянова Мария Валерьевна
Череповецкий государственный университет

**СКРИНЛАЙФ:
АВТОРСКАЯ РЕФЛЕКСИЯ В КОНТЕКСТЕ ПРОБЛЕМАТИКИ
МЕДИАКОММУНИКАЦИИ ЭПОХИ WEB 2.0**

В статье рассматривается авторское осмысление комплекса технологий создания художественных и документальных произведений мобильного кин – скринлайфа. Его создатели видят в нем новый язык изобразительности и новый формат сторителлинга, оптимальные для эпохи Web 2.0 (Веб 2.0). Рассмотрены более 20 интервью, мастер-классов и выступлений 2008–2020 гг. создателя и пропагандиста скринлайфа Т. Бекмамбетова. На основе их анализа предпринимается попытка выявить и структурировать особенности скринлайфа как языка новой цифровой эпохи в представлении его создателей. Эти особенности рассматриваются в контексте актуальной гуманитарной проблематики медиакоммуникаций эпохи Web 2.0. В центре анализа оказываются социальные изменения как следствие и как причина технологических инноваций. Декларации создателей скринлайфа сопоставляются с ключевыми положениями цифровой этики новой эпохи: гуманизация интернета, общедоступность, открытость творческого процесса, оперативность (журнализм). В этом же ключе рассматриваются и новые угрозы конфиденциальности, идентичности, столкновение традиционной и вновь формирующейся этической парадигм как основа межпоколенческих и межличностных конфликтов. Делается вывод о существенном совпадении концепции скринлайфа как нового языка изобразительности в его авторской трактовке и актуальных исследований в сфере этики современных медиакоммуникаций.

Ключевые слова: Web 2.0, Веб 2.0, скринлайф, Тимур Бекмамбетов, этика Web 2.0

Информация об авторах: Чернов Александр Валентинович, профессор, доктор филологических наук, Череповецкий государственный университет, г. Череповец, Россия

E-mail: avchernov@bk.ru

Дворянова Мария Валерьевна, кандидат филологических наук, доцент, Череповецкий государственный университет, г. Череповец, Россия

E-mail: mvf80@mail.ru

Дата поступления статьи: 07.08.2020

Для цитирования: Чернов А.В., Дворянова М.В. Скринлайф: авторская рефлексия в контексте проблематики медиакоммуникации эпохи Web 2.0 // Вестник Костромского государственного университета. 2020. Т. 26, № 4. С. 187-193. DOI <https://doi.org/10.34216/1998-0817-2020-26-4-187-193>

Aleksandr V. Chernov
Cherepovets State University
Mariya V. Dvoryanova
Cherepovets State University

**SCREEN LIFE:
AUTHOR REFLECTION IN THE CONTEXT
OF MEDIA COMMUNICATION PROBLEM OF WEB 2.0 EPOCH**

The article is devoted to the author consideration of creating technologies of scree life fiction and documentaries. Its creators consider it to have a new form of visual comprehension and storytelling suitable for Web 2.0 epoch. More than 20 Timur Bekmambetov's interviews, workshops and speeches are analysed in the article. The authors of the article try to find out and structure screen life features as a new digital epoch language in its creators' understanding. These features are considered in the context of topical media communication problem of Web 2.0 epoch. The social changes as a consequence and as a cause of technological innovations are on the analysis focuses. The declarations of the creators of screenlife are compared with the key provisions of the digital ethics of the new era: humanisation of the Internet, accessibility, openness of the creative process, efficiency (journalism). In the same way, new threats to privacy, identity, the clash of traditional and newly emerging ethical paradigms as the basis of intergenerational and interpersonal conflicts are also considered. It is concluded that the concept of screenlife as a new language of fine art in its author's interpretation and current research in the field of ethics of modern media communications is significantly matched.

Keywords: Screenlife, Timur Bekmambetov, digital ethics, Web 2.0, media communications, Internet humanisation, network identity

Information about the author: Aleksandr V. Chernov, Doctor of Philological Sciences, Cherepovets State University, Cherepovets, Vologda Region, Russia

E-mail: avchernov@bk.ru

Mariya V. Dvoryanova, Candidate of Philological Sciences, Cherepovets State University, Cherepovets, Vologda Region, Russia

E-mail: mvf80@mail.ru

Article received: August 7, 2020

For citation: Chernov A.V., Dvoryanova M.V. Screen life: author reflection in the context of media communication problem of Web 2.0 epoch. Vestnik of Kostroma State University, 2020, vol. 26, № 4, pp. 187-193 (In Russ.). DOI <https://doi.org/10.34216/1998-0817-2020-26-4-187-193>

Скринлайф – новое явление в мире визуальной образности. Поэтому изучение его находится на начальной стадии, специальные исследования, посвященные скринлайфу, пока отсутствуют. Тем не менее, поскольку феномен скринлайфа в рассматриваемом нами аспекте затрагивает такие темы, как специфика Web 2.0, интернет-этика, кинематограф и медиакommunikации, при его изучении могут быть использованы исследования и наработки в этих областях. Наиболее масштабная исследовательская база сформировалась в зарубежных и отечественных исследованиях по первым двум направлениям. В рамках наших задач мы будем опираться на классическую работу теоретика Web 2.0 Тима О'Рейли (Tim O'Reilly), отечественных продолжателей и оппонентов (М. Елашкин, А. Прохоров). В аспекте интернет-этики мы ориентируемся на парадигму, заданную обстоятельной обзорной статьей Computer and Information Ethics Стэнфордской философской энциклопедии¹. В отношении кинематографической составляющей наиболее близки к исследуемой проблематике параллели с иммерсивным кино (Эмили Вэй (Emily Wei) и десктоп-фильмами (М. Родионова).

Уже сама сущность скринлайфа как явления вызывает разногласия создателей, критиков, практиков кино и медиа. Для создателя технологии и изобретателя термина «скринлайф» Т. Бекмамбетова это не просто новый набор технических приемов съемки и монтажа, даже не просто новый формат кинематографа. Это особый язык и новая идеология, отражающая оформившиеся социальные практики и систему ценностей цифровой эпохи. Ценностей, которые полностью не осознаны, не отрефлексированы сегодня как раз в силу отсутствия адекватного языка описания². По авторскому прогнозу именно скринлайф займет лидирующее положение как универсальный язык социальной среды, стремительно перемещающейся в digital-измерение. Ему предстоит внести подлинную социальность в цифровое пространство и социализирующие цифровые технологии в повседневных оффлайн-практиках³.

Для осторожно или скептически настроенных критиков и аналитиков скринлайф – всего лишь новый технический прием, приспособивший вновь появившиеся цифровые возможности к давно известным кинематографическим жанрам и техникам съемки. Это дань моды, в силу своей очевидной и даже вызывающей актуальности – явление

интересное, но преходящее. По их мнению, в ближайшее время скринлайф будет включен в привычные форматы как специфический и важный, но частный технологический прием.

Кинокритики, рецензенты, исследователи медиакommunikаций стремятся вскрыть типологические истоки скринлайфа, свести новое к известному.

Эмили Вэй (Emily Wei) в статье «Screenlife Films and Immersion Cinema» связывает скринлайф с традицией иммерсивного кино, строящегося на технологических приемах создания иллюзии реальности происходящего и непосредственного участия зрителя в действии на экране. Наиболее популярной технологией иммерсивного кино стала в различных поджанрах фильмов-ужасов, поэтому и скринлайф первоначально обратился именно к ним: фильмы ужасов, выпущенные Бекмамбетовым и его студией⁴.

В этой логике скринлайф вписывается в традицию псевдодокументалистики и сближается с жанром «найденная пленка» (Found footage): «Прямо на наших глазах рождается новый тип кино – screenlife («экранная жизнь»), способный в перспективе стать тем же, чем для рубежа девяностых и нулевых были фильмы жанра «найденной плёнки»⁵.

Псевдодокументальный жанр игрового кино (мокьюментари) в классическом варианте и «найденная пленка» предполагают разные установки и создаваемые эффекты. Если первый чаще имеет сатирическую, пародийную тональность, то второй обыгрывает документальность в поэтике фильмов ужасов.

Еще одна исследовательская версия предистории скринлайфа – отнесение его к традиции десктоп-фильмов и более ранним версиям этого направления, с которыми экспериментировали кинематографисты еще до появления самого термина⁶.

Так или иначе, популярность скринлайфа растет, фильмы и проекты, созданные в этой форме, набирают все больше поклонников, получают все больше призов зрительских симпатий на престижных фестивалях, начинают доминировать среди масштабных сетевых медиапроектов⁷.

Лидерство скринлайфа предопределено его базовыми характеристиками и преимуществами: общедоступностью, демократичностью, дешевизной процесса производства и размещения, предложением набора актуальных ценностей, способных укрепить или в чем-то заменить стре-

нительно размывающуюся традиционную ценностную иерархию⁸.

Скринлайф как феномен цифровой вселенной связан с конкретным этапом эволюции цифрового мира – эпохой Web 2.0. Хотя сам автор, насколько удалось проследить по источникам, термин Web 2.0 не употребляет, но те сущностные свойства всемирной сети, о которых он говорит, внутри которых и при помощи которых работает, относятся именно к новой эпохе всемирной сети. Данное утверждение требует отдельного комментария.

С момента появления термина Web 2.0 в 2004–2005 годах вокруг его сущностного наполнения продолжают споры практиков и исследователей. Одним из центральных пунктов разногласий является утверждение о наличии или отсутствии принципиальных различий «традиционного» интернета и Web 2.0.

Скептики утверждают, что никакого нового феномена не возникло. В эпоху кризиса доткомов было необходимо репозиционировать скомпрометировавшую себя идею перспективности интернет-технологий как универсальной бизнес-стратегии «новой экономики». Маркетинговым ответом на эту необходимость и стал концепт Web 2.0. Происходит развитие уже известной технологии и только [Elashkin]. «Поскольку концепции и технологии Web 2.0 ускоряют людей и процессы, это хорошая вещь, и они сыграют свою небольшую роль в достижении изменений. Но они не изменят мир»⁸.

Сторонники отстаивают принципиальные отличия и совершенно новые возможности коллективных практик в этом мире [Prohогоv].

Этот спор необходимо учитывать, потому что для идеологии скринлайфа принципиально важны те категории и отличия Web 2.0, на которых настаивают сторонники этой концепции. Выступления Т. Бекмамбетова представляют интерес не только и, может быть, не столько в качестве продвижения приемов технологии съемки и монтажа через экран компьютера. Они интересны в силу последовательного отстаивания тезиса о неразрывной и органической связи этой технологии с происходящими и уже свершившимися социальными изменениями⁹. Это тот случай, когда взаимосвязь между технологическими новациями и изменениями социальными, по мнению автора, уже сформировалась, стала свершившимся фактом социальных практик эпохи Web 2.0, но остается неотрефлексированной на творческом и этическом уровнях. Без этого понимания невозможно формирование адекватной реакции на происходящее, учет его специфики в индивидуальном существовании человека, в повседневных межличностных отношениях и, конечно, массовых коммуникациях.

Авторская рефлексия в отношении скринлайфа – это достаточно целостная и во многом революционная программа. Поэтому на основании

анализа многочисленных выступлений авторов и комментаторов феномена скринлайфа мы попытаемся описать не столько технологические, сколько социальные аспекты феномена. Те последствия трансформации социального пространства эпохи Web 2.0, для которых, как считают его авторы, скринлайф предлагает наиболее изоморфные языки выражения.

Новый способ говорения о новых социальных практиках в то же время подталкивает и к переосмыслению уже наличествующих социальных практик к более глубокому осознанию их последствий для индивидуума и общества. Скринлайф, по мысли разработчиков, – ведущий дискурсивный тренд эпохи социальных сетей и мессенджеров, способ реализации, осмысления и гуманизации уже сложившихся и только еще формирующих моделей поведения, ценностных иерархий и идентичностей.

Важно, что скринлайф в такой трактовке ликвидирует или пытается ликвидировать очевидный разрыв между уже вошедшими в жизнь, в повседневность действиями, мотивациями, отношениями и архаичной системой норм и правил, которыми пытаются руководствоваться при их объяснении и оценке. Это разрыв – источник множества конфликтов межличностных, групповых, межпоколенческих. Скринлайф мыслится технологическим проявителем оформляющейся новой социальной реальности.

По Бекмамбетову, в сферу рефлексии по поводу нового изобразительного языка попадают базовые этические категории и многие константы повседневности¹⁰. Они требуют переосмысления в новых условиях и перевода на язык категорий цифровой реальности, что вовсе не означает отказа от традиционного кинематографического языка, все еще остающегося общепринятым и общепонятным в зрительских аудиториях.

Для скринлайфа в его авторской версии важен выход за границы собственно кинематографа, распространение этого языка на всю сложность разноплановых медиакоммуникаций. Учитывая нарастающий интерес к объяснению скринлайфа представителями различных областей искусства и медиа, остановимся на его ключевых характеристиках.

Начнем с особенности, которую можно было бы назвать «новая искренность и моральные выборы». По мнению Т. Бекмамбетова, сфера приватности человека постоянно сжимается. Все больше ситуаций, когда индивидуум ощущает на себе внешний контроль, старается соответствовать тем или иным ожиданиям, перестает быть искренен. Но пока еще люди не боятся, что кто-то видит экраны их компьютеров, и поэтому ведут себя на этих экранах совершенно искренне. Поэтому воспроизведение действий пользователя на экране его компьютера

становится наиболее правдивым отражением процессов, происходящих внутри человеческого сознания. Задача заключается в том, чтобы увидеть в совокупности этих действий логику и закономерности, придающие им языковые свойства.

Элементы этого языка необычны: траектория движения компьютерной мыши, дрожание курсора, скорость и направление его перемещений по экрану, меню браузера, плейлист, видимый на экране, процесс набора текста. Движение мышки, которое определяет то остановку, то паузу, то направление курсора, колебания самого курсора, отражающее сомнения, размышления героя... Эта динамическая графика экрана образует целостную знаковую систему, раскрывающую происходящее во внутреннем мире персонажа. И она способна напрямую решать те задачи, которые в традиционном кинематографе решались только при помощи посредника – закадрового текста.

Язык скринлайфа динамичен. Для передачи сообщения о состоянии героя ему необходима постоянная смена знаков и их сочетаний, наглядная демонстрация изменений, отражающих совершаемые героем выборы, его колебания, метания от одного варианта к другому. Поэтому скринлайф сфокусирован на нравственных выборах героя и особом способе их визуализации. И движение курсора, и его остановка, и, наконец, «клик» всегда означают процесс поиска и принятия решения. Масштаб совершаемого выбора различен, цена также. Но сам факт его совершения фиксируется неизменно, определяя динамику внутреннего сюжета – от выбора до выбора... Кстати именно эта составляющая скринлайфа оказалась глубоко созвучна историко-философской концепции М. Зыгаря [Чернов: 155–160], что проявилось в совместных проектах последнего и студии Т. Бекмамбетова.

Важным элементом языка скринлайфа является обладающий огромной выразительной силой тайпинг. Это демонстрация на экране того, как герой набирает печатный текст, правит, удаляет, оставляет, копирует, сохраняет и, наконец, отправляет окончательный вариант. Тайпинг – наиболее понятная и знакомая зрителю визуализация происходящих в сознании процессов. Письменная традиция закрепила множество изобразительных «алгоритмов», выражающих мыслительную деятельность человека в процессе написания текста. Поэтому прием традиционно используется в кинематографе и на телевидении. Скринлайф расширяет его значимость, наполняет новыми смыслами за счет включения в общий динамический «экранный контекст».

В этом языке изменяется и звуковая составляющая. Она перестает быть только фоном, подчеркивающим настроение героя. Здесь саундтреки выбирает сам персонаж, на экране представлен его плейлист, зритель видит, как он направляет курсор

на тот или иной трек. Тем самым представлены и музыкальные пристрастия в целом, и его состояние в момент выбора. Вся эта информация дается комплексно, одновременно, сконцентрирована на едином пространстве¹¹.

Само наполнение экрана компьютера героя – открытый зрителю медиамир персонажа, внутри или в рамках которого разворачивается действие. Он воплощен в конструируемое режиссером и дизайнером смысловое пространство папок, ссылок, браузеров, user's picture, аватарок и т. д. Это предыстория персонажа, внутренний мир героя в части тех выборов и решений, которые уже сделаны им на момент начала действия, он изменяется вместе с персонажем по ходу сюжета.

Следующая особенность скринлайфа в трактовке автора – гуманизация интернета. Под этим понимается широкий комплекс разноуровневых эффектов, порождаемых форматом. Прежде всего, демократичность означает доступность, низкий «порог входа» в производство, открывающая доступ начинающим авторам. Но это и понятность широкому зрителю.

Демократичность и общедоступность – извечная утопическая идея сетевого мира. Но Бекмамбетов делает и следующий шаг – от деклараций он переходит к приглашению к сотрудничеству и соучастию в создаваемом им новом пространстве. Запускается проект медиаплатформы screenlifer.com¹², где представлены разнообразные сервисы для начинающих авторов, свободные ресурсы и блоги, библиотеки продуктов и обучающие материалы, музыка и игры, пользовательский контент и т. д. Формат должен быть доступен всем, желающим снимать фильмы и не боящимся экспериментов, желающим участвовать в этом «IT-инкубаторе для инструментов, помогающих киноиндустрии двигаться вперед».

Призыв Бекмамбетова к смелому экспериментированию, утверждение гибкости, пластичности, непрерывного развития формата – еще один признак гуманистичности как признания свободы творчества.

При этом скринлайф как новый язык изобразительности универсален. Это не только киноязык, это медиаязык в целом. Для него несущественны различия между фикшн и нон-фикшн, между художественным кино и журналистикой. Совместные проекты М. Зыгаря и студии «Базилевс» «2017. Свободная история»¹³, «1968 digital»¹⁴ наглядно демонстрируют потенциал скринлайфа в сфере документалистики и исторической журналистики.

Специфический «журнализм» – важная особенность формата. Связь с журналистикой отчетливо намечается и проявляется по-разному. Например, в тяготении наиболее успешных проектов к жанру журналистского расследования, наиболее полно воплотившегося в фильме «Профиль» (PROFILE),

2018. В основе сюжета этого скринлайф-фильма – книга французской журналистки Анны Эрель «Я была джихадисткой». Она изучала механизмы вербовки европейских женщин в ИГИЛ. После успешной премьеры фильма Бекмамбетов не раз рассказывал о глубинной соприродности этого журналистского расследования его собственному мироощущению¹⁵.

«Журнализм» формата проявляется и в стремлении к актуальности, максимально быстрому отражению темы, проблемы, ситуации. Скринлайф оптимален для «репортажных» проектов на злобу дня. Таков, например, развивающийся в условиях пандемии конкурс короткометражных фильмов скринлайф «История карантина» («Tales from the Quarantine»), который был объявлен Бекмамбетовым в конце марта. На конкурс принимались сценарии, идеи, концепции, по сути, любые материалы, отражающие происходящее в условиях карантина и самоизоляции. И уже 6 апреля был объявлен первый победитель – фильм Аксиньи Гог «Удаленка», в основе сюжета которого некое рабочее заседание в формате видеоконференции в Zoom.

Общая миссия скринлайфа, по формулировке режиссера, «очеловечивание» интернета. По убеждению Бекмамбетова, скринлайф вносит в интернет понятие добра и зла. Это утверждение режиссер повторяет многократно. Следовательно, оно не случайно, является важнейшей частью авторской рефлексии по поводу формата и его социальных эффектов.

Сегодняшний интернет не определился с четкой системой ценностей, с их иерархией, с тем, что можно и что нельзя, что есть добро и что есть зло. Оценивать происходящее в нем с точки зрения классической «доцифровой» этики отношений, конечно, можно, но малоэффективно и часто приводит к ошибочным суждениям и решениям, порождает бесконечные конфликты.

В пространстве Web 2.0 происходит исчезновение анонимности, которая так ценилась или так пугала в эпоху традиционного интернета. Режиссер фиксирует этот принципиальный слом и подчеркивает, что «любая анонимность исчезает, когда выходишь в интернет»¹⁶. Но деанонимизация «нового» интернета не делает личность более защищенной, а лишь усиливает уязвимость приватной сферы для недружественного внимания и вмешательства.

Переосмысления и переоценки настоятельно требует вся структура человеческих отношений: семейная, дружеская, конкурентная и т. д. Каждый из ее элементов требует определенных договоренностей в его оценке и трактовке. Но объективной оценки не может быть в отсутствии консенсуса в отношении языка. Иными словами, источник непониманий и конфликтов сегодня в том, что не сформирована конвенциональная норма в новой системе ценностей. А не сформирована она пото-

му, по мысли Бекмамбетова, что не было адекватного языка говорения о ее необходимости.

Автор скринлайфа уверен, что созданный им формат находится в мейнстриме этических поисков современности: «Ближайшие пять-десять лет развития общества будут посвящены именно этому: как адаптировать существующие или сформировать новые правила, устои нашего общества. Не через законы и инструкции, а через сопереживание. Для этого и существует кино со всеми его спецэффектами, монтажными склейками, сюжетными поворотами и захватом экрана – чтобы добиться эмоции. Через смех, слезы, страх люди познают мир, иначе они просто не будут ничего запоминать. Заучивание, зубрежка не дает никакого эффекта. Только эмоции создают нейронные связи. А уже мысли образуют душу, сознание»¹⁶.

Анализ авторской рефлексии режиссера Тимура Бекмамбетова в отношении созданного им нового формата – скринлайфа – показывает, что в пространстве Web 2.0 технологическое решение может стать первоисточником и толчком к формированию нового языка выразительности, пытающегося с наибольшей точностью описать уже произошедшие благодаря новым технологиям социальные изменения. Новый язык описания предназначен, по мысли его разработчиков, ликвидировать опасные лакуны между традиционными иерархиями, поведенческими моделями, оценочными формулами и стереотипами и де-факто наступившим новым социальным устройством, требующим своего осознания через эмоциональный язык образов, который только и способен привести к гуманизации среды обитания современного человека, именуемой интернетом эпохи Web 2.0.

Стремительно меняющийся современный мир все прочнее закрепляет за собой префикс VUCA (от volatility (нестабильность), uncertainty (неопределенность), complexity (сложность), ambiguity (изменчивость)). В его непрерывной динамике, как правило, технологии обгоняют этику. Сначала возникают процессы и механизмы, оформляются и даже запускаются технические решения и лишь затем начинает осознаваться или сразу ощущаться их противоречивые социальные эффекты.

Цифровая реальность создает мир больших данных, которые позволяют сделать жизнь человека максимально комфортной и безопасной. Но Big Data создают прямые угрозы правам человека потенциалом тотального наблюдения и контроля, способны усугубить неравенство и дискриминировать целые сообщества и социальные страты. Роботизированные системы, наряду с огромным экономическим потенциалом, генерируют социальные риски, связанные не только с рынком труда, но и этичностью принимаемых решений в различных ситуациях. Перевод в цифровой формат

чувствительной, конфиденциальной информации усиливает угрозы недружественного или враждебного вторжения в персональную сферу человека. Нейронные сети демонстрируют фантастический потенциал микротаргетинга, но одновременно делают пространство социальных сетей настоящей «зоной свободной охоты» за глубинными, неочевидными при других, линейных, способах наблюдения мотивами и предпочтениями людей.

Концепция скринлайфа в изложении его создателя – один из вариантов ответа на эти угрозы и вызовы. Ответа художника, режиссера, базирующегося на трансформации в новой среде важнейших аттракторов художественного повествования: эмоциях, выборах, поступках героев.

Примечания

¹ Computer and Information Ethics. Stanford Encyclopedia of Philosophy Archive. URL: <https://plato.stanford.edu/archives/win2014/entries/ethics-computer/> (дата обращения 10.05.2020)

² Grate T. ‘Searching’ Producer Timur Bekmambetov To Shoot World’s First Vertical Format Blockbuster / Deadline. URL: <https://deadline.com/2020/02/searching-timur-bekmambe> (access date: 23.03.2020); Littleton C. Director Timur Bekmambetov Talks ‘Screenlife’ Technology Push, U. S.-Russia Divide. Variety. URL: <https://variety.com/2018/biz/news/timur-bekmambetov-strictly-business-podcast-screenlife-russia-1202897648/> (access date: 21.03.2020); Тимур Бекмамбетов. Новые технологии видео. Трансформация. Университет СИНЕРГИЯ. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=DpwwLF95v1c> (access date: 23.04.2020).

³ Macnab J. Timur Bekmambetov interview: The filmmaker who shoots on laptops and mobiles instead of conventional cameras. The Independent. URL: <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/timur-bekmambetov-screenlife-movie-films-laptop-mobile-camera-unfriended-dark-web-a8484261.html> (access date: 21.03.2020); Загвоздкина Е. Тимур Бекмамбетов: screenlife-фильмы – единственно возможное современное кино. Информационное агентство «Интерфакс». URL: <https://www.interfax.ru/interview/630859> (access date: 18.04.2020).

⁴ «Убрать из друзей» (Unfriended, 2014, режиссера и продюсера Левана Габриадзе). URL: <https://www.uphe.com/movies/unfriended>; «Убрать из друзей. Дарк Веб» (Unfriended: Dark Web (2018, режиссерский дебют Стивена Суско). URL: <https://www.unfriended-darkweb.com/>.

⁵ «ScreenLife»: мастер-класс Тимура Бекмамбетова / медиалаборатория Яндекс.Такси. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=JTcvhJ8HuPs> (access date: 11.04.2020).

⁶ «Онлайн. Секс, ложь и Интернет» («On_Line», США, 2002), реж. Дж. Уайнтроп.

⁷ Долин А. «Профиль» Тимура Бекмамбетова: десктоп-триллер о вербовщиках ИГ на Берлинале показали фильм о войне с исламским терроризмом. Интернет-издание «Медуза». URL: <https://meduza.io/feature/2018/02/19/profil-timura-bekmambetova-desktop-triller-o-verbovschikah-ig> (дата обращения 28.04.2020); Москвитин Е. «Поиск»: Тимур Бекмамбетов спродюсировал еще один фильм, действие которого разворачивается на экране компьютера и убедил Голливуд, что это серьезный жанр. Интернет-издание «Медуза». URL: <https://meduza.io/feature/2018/01/31/poisk-timur-bekmambetov-sprodusiroval-esche-odin-film-deystvie-kotorogo-razvorachivaetsya-na-ekrane-kompyutera> (дата обращения: 28.04.2020).

⁸ Web 2.0, хайп или просто хайп. Web 2.0, hype or just hype? An IT Skeptic Special Report. The Skeptical Informer, March 2007, vol. 1, no. 2 (дата обращения: 21.03.2020).

⁹ Варшавская Ю., Баянова Н., Родин А. Тимур Бекмамбетов: разрушительная сила соцсетей очень велика. Информационное агентство ТАСС. URL: <https://tass.ru/interviews/5103533> (дата обращения: 12.04.2020).

¹⁰ Гугнин Е. «Мы еще не научились обманывать экраны»: интервью с Тимуром Бекмамбетовым. Cinema & Holics. URL: <https://cinemaholics.ru/bekmambetov-interview/> (дата обращения: 12.04.2020); Тимур Бекмамбетов: Люди хотят смотреть фильмы “скринлайф”. Deutsche Welle (DW). URL: <https://bit.ly/38RIhCb> (дата обращения: 10.04.2020).

¹¹ «Screenlife: Как устроен новый киноязык. Дискуссия». Strelka Institute / Институт Стрелка. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=P1L90gK0RWk> (access date: 22.04.2020).

¹² Медиaplatforma Screenlife. URL: <https://records.screenlife.com/feed>

¹³ Мультимедийный проект 1917 «Свободная история». URL: <https://project1917.ru/> (дата обращения: 21.03.2020).

¹⁴ Мультимедийный проект 1968. Компьютерная революция. Год, когда все началось. URL: <https://1968.digital.ru/main> (дата обращения: 21.03.2020).

¹⁵ Bazelevs. URL: <https://www.facebook.com/bazelevscompany/photos/a.125329234154881/1695276180493504/?type=1&theater> (access date: 21.03.2020).

¹⁶ Карцев Н. Тимур Бекмамбетов: Любая анонимность исчезает, когда ты выходишь в интернет. Информационное агентство РБК. URL: <https://style.rbc.ru/people/5bade2c89a7947415cc9cd87> (дата обращения: 14.04.2020).

Список литературы

Елашкин М. Ожидания и реальность Web 2.0. Открытые системы. СУБД. 2007. № 1.

Прохоров А. Равнение на WEB 2.0. Компьютер-Пресс. 2007. № 2.

Родионова М. Десктопфильм как художественная модель коммуникации в цифровой среде // Культура и текст. 2019. № 1 (36). С. 159–170.

Чернов А.В. Журналистская оптика в историческом дискурсе. «Историческое письмо» М. Зыгаря и Л. Парфенова (часть 2). Вестник Костромского государственного университета. 2018. № 4. С. 155–160.

What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. by Tim O'Reilly. URL: <https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html> (дата обращения: 25.03.2020).

Elashkin M. Ozhidaniya i real'nost' Web 2.0. Otkrytye sistemy. SUBD. 2007. № 1. URL: <https://www.osp.ru/os/2007/01/3999213/> (access date: 08.05.20).

Prohorov A. Ravnenie na WEB 2.0 [web 2.0 alignment]. Komp'yuter Press. № 2. 2007. URL.: <https://compress.ru/article.aspx?id=17259> (access date: 22.04.2020)

Rodionova M.N. Desktopfil'm kak hudozhestvennaya model' kommunikatsii v tsifrovoj srede [Desktop film as an artistic model of communication in a digital environment]. КиберЛенинка [Cyberleninka]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/desktopfilm-kak->

hudozhestvennaya-model-kommunikatsii-v-tsifrovoj-srede (access date: 18.03.2020)

What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. by Tim O'Reilly. URL: <https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html> (access date: 06.04.2020).

References

Elashkin M. Ozhidaniya i real'nost' Web 2.0 [Expectations and Reality]. Otkrytye sistemy. SUBD [Open systems. DBMS], 2007, № 1. (In Russ.)

Prokhorov A. Ravnenie na WEB 2.0 [Equalization on WEB 2.0]. Komp'yuter Press [Computer Press], 2007, № 2. (In Russ.)

Rodionova M. Desktopfil'm kak hudozhestvennaya model' kommunikatsii v tsifrovoi srede [Desktop film as an artistic model of communication in the digital environment]. Kul'tura i tekst [Culture and text], 2019, № 1 (36), pp. 159–170. (In Russ.)

Chernov A.V. Zhurnalistikaia optika v istoricheskom diskurse. "Istoricheskoe pis'mo" M. Zygaria i L. Parfenova. Chast' 2 [Journalistic optics in historical discourse. "Historical letter" M. Zygar and L. Parfenov. Part 2]. Vestnik Kostromskogo gosudarstvennogo universiteta [Vestnik of Kostroma State University], 2018, № 4, pp. 155–160. (In Russ.)