

Содержание

Действующие лица.....	5
-----------------------	---

Что такое скринлайф?

Предисловие Тимура Бекмамбетова.....	11
Скринлайф до скринлайфа	15
Начало скринлайфа.....	23
После «Убрать из друзей».....	33

От идеи к сценарию

Истории для скринлайфа. Как выбрать и где искать?	47
Какой жанр выбрать?.....	55
Как писать сценарий для скринлайфа?	63
FAQ к главе «От идеи к сценарию»: отвечает Тимур Бекмамбетов.....	68

От сценария к съемкам

Ресерч и «пасхалки».....	75
«Библия» героя.....	81
Экономические преимущества.....	83
Превиз: эскиз будущего фильма.....	85
Кастинг в скринлайфе.....	89
Группа и бюджет.....	91
FAQ к главе «От сценария к съемкам»: отвечает Тимур Бекмамбетов.....	99

От съемок к монтажу

Площадка	109
Актер на съемках	113
Камера, свет, звук	117
Материал и его систематизация	123
FAQ к главе «От съемок к монтажу»: отвечает Тимур Бекмамбетов	125

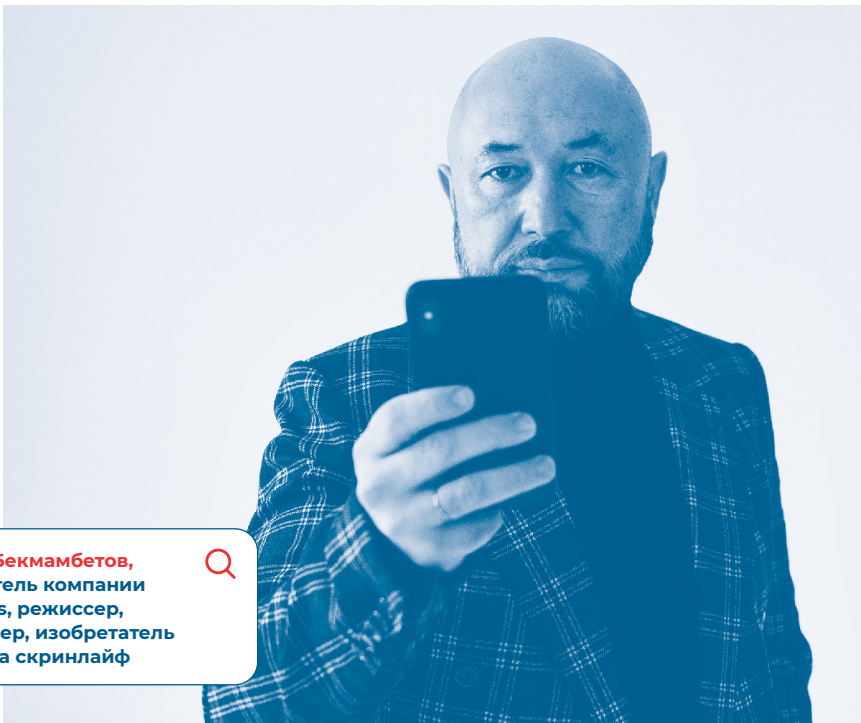
От монтажа к продвижению

После съемок	131
Другой взгляд	133
Два «завета»	137
Метод	141
Ритм	145
И снова превиз	147
Права и локализация	151

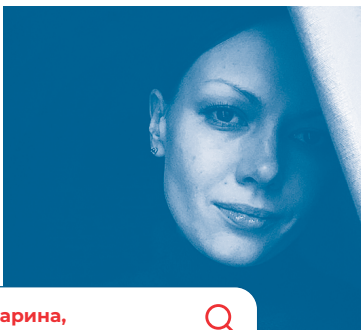
Будущее скринлайфа

С Тимуром Бекмамбетовым беседуют Василий Степанов и Константин Шавловский	157
--	-----

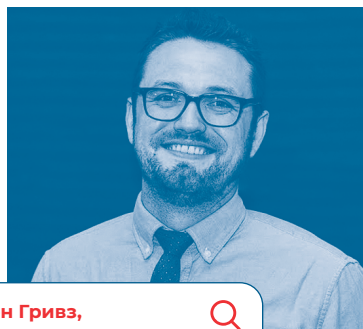
Действующие лица



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



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

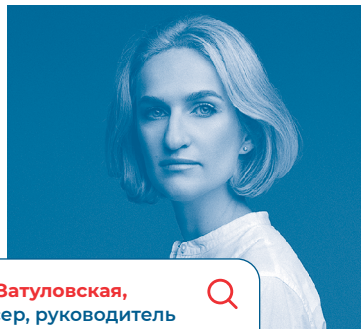


Нельсон Гривз,
продюсер, сценарист
фильма «Убрать из друзей»
(Unfriended, 2015)





Леван Габриадзе,
режиссер фильма
«Убрать из друзей»



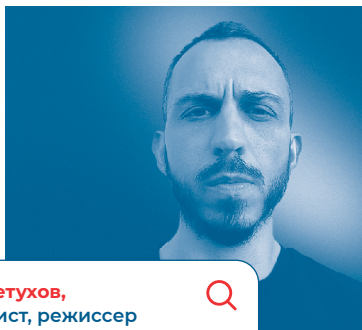
Мария Затуловская,
продюсер, руководитель
отдела международного
девелопмента компании
Bazelevs



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



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

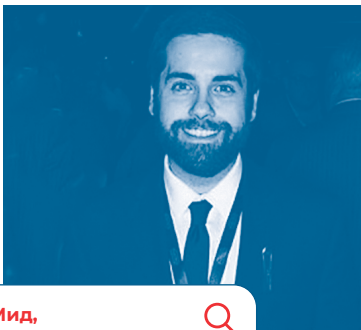


Иван Петухов,
сценарист, режиссер
фильма «Подвиг» (2019),
сериалов «Взаперти» (2020),
«Алиса» (2020)



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





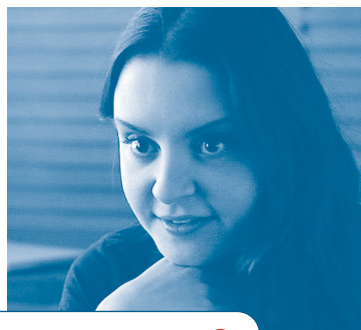
Кевин Мид,
режиссер американского
ремейка фильма «Днюха!»
(Party, постпродакшен)



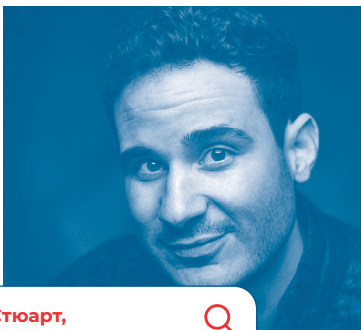
Энди Хигтон,
сценарист сериала
«Ночь мертвецов»
(Dead of Night, 2019–2020)



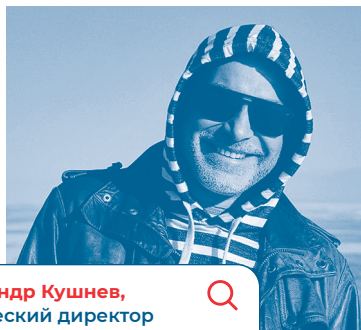
Шон Хигтон,
режиссер сериала
«Ночь мертвецов»



Анна Зайцева,
режиссер фильма
#ХОЧУВИГРУ (2021)

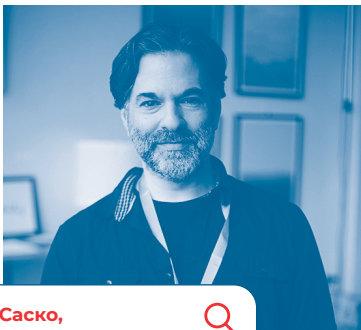


Кевин Стюарт,
оператор фильма
«Убрать из друзей: Даркнет»
(Unfriended: Dark Web, 2018)

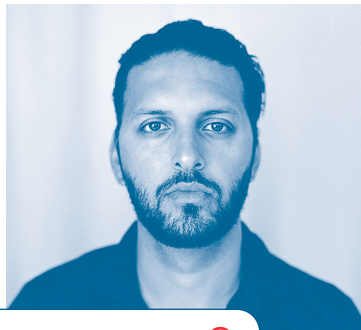


Александр Кушнев,
технический директор
фильма «Днюха!» (2018),
продюсер фильма
«Игрок» (2020)





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 зайдём 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. Станный 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 компьютера. 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 — отразить 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 монтажа. 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 вовсе работаешь по чужим чертежам. Скринлайф — настоящая *terra incognita*, где можно не повторяться. Мы предлагаем открывать эту территорию вместе.



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.

Тимур Бекмамбетов, режиссер

Все началось в 2012 году. Я был в Луизиане, на съемках «Линкольна», с очень плохим интернетом, а Ольга Харина, моя коллега, должна была утвердить со мной постер к новому фильму нашей компании. Мы говорили по Skype, вложение никак не отправлялось, и я предложил ей расшарить мне экран своего компьютера. Тогда все получилось, мы обсудили постер и переключились на другую рабочую тему. Но Ольга забыла отключить screen-sharing. В результате я общался с одной Ольгой, а видел сразу нескольких: ту, что отвечает мне и конспектирует наш разговор, другую, которая заказывала маме билеты, обсуждая рейсы в мессенджере, и третью, которая говорила подруге, что опоздает на день рождения, потому что ей звоню я. Кроме того, я мог прочесть реакцию подруги, в которой она емко сформулировала свое отношение к нашему рабочему разговору. Я все это видел и не знал, как сказать о том, что случайно оказался внутри ее личного, не предназначенного для чужих глаз пространства. И тут я поймал себя на мысли: все, что мы думаем, все, что мы чувствуем, находится на наших экранах, когда их никто не видит. Кинематограф всю свою историю мечтал показать, что и как чувствует человек, но не мог найти для этого подходящего инструмента, кроме закадрового голоса. И вот я буквально увидел этот инструмент у себя на экране. То, что происходит на наших экранах, говорит о нас гораздо больше, чем любые слова в соцсетях или селфи. Есть такая поговорка: «Глаза — зеркало души». Это неправда — глазки можно строить. Зеркалом души современного человека стал экран его ноутбука или смартфона.

Ольга Харина, продюсер и сценарист

Интуитивно мы всегда стараемся спрятать экран своего смартфона от соседей в метро, стремимся расположиться в пространстве так, чтобы экран нашего ноутбука лишней раз не попадался никому на глаза. Экран — это та вещь, которую мы скрываем. Что там внутри, какая там такая правда, которую мы так скрываем друг от друга? Вот в эту правду скринлайф и дает выход. Именно наш экран, а не говорящая голова в Zoom — это и есть скринлайф. Моя голова, которая обсуждала с Тимуром постер, не интересна никому. Для Тимура я делала вид, что полностью поглощена разговором с ним, а параллельно делала еще несколько дел, в том числе обсуждала наш с ним разговор с подругой — вот это его и зацепило. Сам того не желая, он попал ко мне в голову — и понял, что на его месте может оказаться зритель фильма.

Некоторое время спустя идеей написать сценарий фильма, действие которого целиком происходило бы на экране компьютера, Тимур Бекмамбетов поделился с Нельсоном Гривзом. «Убрать из друзей» стал дебютом Гривза в качестве сценариста — эту историю он писал, параллельно работая ассистентом режиссера на площадке фильма Бекмамбетова «Президент Линкольн: охотник на вампиров» (Abraham Lincoln: Vampire Hunter, 2012).

В центре «Убрать из друзей» — фактура, традиционная для молодежного ужастика: герои — старшекласники, но не выехавшие куда-нибудь в глушь на выходные, а собравшиеся поболтать в Skype-конференции... По сюжету мы смотрим в экран несчастной Блэр Лили, которая сначала вспоминает местную трагедию — самоубийство одноклассницы Лоры Барнс, ставшей жертвой интернет-травли, и грустит, но всего пара кликов — и от роликов с выстрелом Лоры Блэр переходит к эротическому разговору со своим бойфрендом Митчем. Вскоре к их видеочату присоединяются друзья и какой-то злокозненный анонимный аккаунт. Так начинается путешествие в страну ужаса. Злой дух из интернета призывает к ответу — отпираться невозможно, ведь все, что произошло в сети, никуда не исчезает и никогда не забывается.



Кадр из фильма
«Убрать из друзей»

Маленький фильм вызывает фурор. Эксперимент — продержаться в скринлайф-формате час с лишним полного метра — признан состоявшимся, за десктоп-зрелищем видится настоящая революция. Критики тут же вспоминают великого Андре Базена, мечтавшего о моменте, когда медиум кино — пленка, на которой оставляет свой отпечаток реальность, — растворится и зритель останется один на один с действительностью. «Убрать из друзей» оказался именно таким свиданием с реальностью. Десктоп — вещь из мира повседневности, и, видя его перед собой, поневоле пытаешься нащупать пальцами трекпад или мышку, чтобы овладеть контролем над ситуацией. Но мышки нет. И это страшнее, чем свидание с реальностью поезда братьев Люмьер.

★ Нельсон Гривз, продюсер и сценарист

Мы заметили, что истории, которые мы рассказываем, могут поменять отношение к тому, чем мы пользуемся каждый день. Многие зрители говорили, что после просмотра «Убрать из друзей» они вздрагивали, когда слышали сигнал Skype — произошла замена ассоциативного ряда. Звонит Skype,

а они испытывают легкий ужас. До просмотра людей могло просто бесить, если изображение на экране зависло, а в нашем фильме такое зависание может означать что-то смертельно опасное. Удивительно, как кино способно подменить и перенастроить наши ощущения и эмоции по отношению к чему-то привычному.

Осознание того, что в «Убрать из друзей», благодаря экспериментальному формату, реальность удалось наконец поймать за хвост и предъявить зрителю, конечно, настигло авторов только после первых показов готового фильма. Но путь к такому результату был намечен уже в ходе работы над сценарием фильма — когда формулировалась логика новой драматургии.

★ **Нельсон Гривз, продюсер и сценарист**

Работа над сценарием к фильму «Убрать из друзей» научила меня залезать в голову к герою. В скринлайфе получается, что ты как зритель превращаешься в героя фильма, ведь ты наблюдаешь за историей от первого лица.

★ **Ольга Харина, продюсер и сценарист**

Скринлайф — это новое понимание рассказа от первого лица. В литературе этот прием используется очень давно. Но в кино его возможности смогли быть по-настоящему раскрыты только в скринлайфе. Потому что там ты лезешь герою в голову и можешь показать, как именно она работает — например, человек пишет и стирает что-то в мессенджере.

После того, как первый вариант сценария был написан, Бекмамбетов предложил его постановку своему другу, режиссеру студии Bazelevs Левану Габриадзе.

★ **Леван Габриадзе, режиссер**

Идея сразу заинтересовала меня тем, что в ней было много ограничений. А это всегда вызов для режиссера. Как удержать внимание зрителя, если вся история разворачивается на экране компьютера героини? Это был

партизанский проект, над которым полтора года работали всего несколько человек, нанимая потихонечку актеров, которым платили очень мало — всего \$25 за смену. Мы сняли недорогой дом с нужным количеством комнат, где могли бы с актерами репетировать и снимать. Пошли с женой в магазин и купили какую-то одежду, самую дешевую, в качестве реквизита. А после съемок сидели в одной комнате еще полтора года и монтировали кино.

Первый полнометражный скринлайф снимался методом проб и ошибок. Выяснилось, что новый язык требует нового подхода ко всем этапам кинопроизводства — и к подготовке, и к съемкам, и к монтажу. Подробнее о новациях производства мы расскажем в следующих главах. Первоначальный съемочный бюджет «Убрать из друзей» был фантастически скромным, особенно по меркам американского кино — около \$120 тыс. Но за счет экономии команда получила возможность экспериментировать, смогла расширить репетиционный и монтажный периоды, мобильно организовать досъемки и добиться лучшего качества.



Тимур Бекмамбетов, режиссер

Я точно помню момент, когда мы монтировали, и у нас никак не получалась сцена, в которой герои понимают, что имеют дело с призраком. Потому что актеры, реалистично играя, скрывали свои эмоции. Когда к ним подключилась их погибшая год назад подруга, они продолжали улыбаться и болтать. По сценарию предполагалось, что это страшная сцена, но она не получалась страшной. И тогда я вдруг подумал: «А что, если они будут параллельно переписываться?» Мы стали делать переписку, убрали звук общающихся в Skype героев, усилили звук кликов и стали писать текст. К тому времени у нас уже не было актеров, и нам нужно было поправить и усилить сюжет, не имея возможности их снимать. И вот тогда я понял, что переписка в чате работает намного эффективнее, чем если бы герои просто разговаривали бы друг с другом. Этот момент я очень хорошо помню — как это было, в какой монтажной. То есть у нас появилась необходимость рассказать историю точнее, ввести приемы, традиционно не используемые в кино. Это был текст, а потом это были картинки, которые героиня листает и на какой-то задерживается на две-три секунды — и мы понимаем, что это ее интересует, мы почувствовали

ее ритм. И тогда увидели, что вот это страшно. То есть ты листаешь, листаешь фотографии и вдруг на одной остановился, потом вернулся назад — и я понимаю, что это важно, это становится акцентом, нарративом, поступком, а уже через них мы понимаем эмоции героев. Так, можно сказать, и родилась эта форма, и я понял, что мы имеем дело с новым языком.

Сейчас трудно в это поверить, но для съемок первого скринлайфа пришлось собрать всех актеров в одном доме, рассадить по разным комнатам и создать внутреннюю сеть — качество интернет-сигнала еще не позволяло снимать кино в удаленном режиме. А уже спустя несколько лет на съемках «Профиля» Тимура Бекмамбетова два актера и режиссер находились в разных точках планеты и встретились лично только на премьере фильма.

Когда «Убрать из друзей» был готов, в его прокатный потенциал не очень-то верили даже ближайшие соратники Бекмамбетова. Неужели зрители готовы купить билет в кино, чтобы полтора часа следить за действием, происходящим на экране чужого компьютера?

Игорь Цай, продюсер

Изначально я к этой идее отнесся скептически. Наверное, потому что любой продюсер, который хочет расти, думает так: чем больше, масштабнее, дороже проект — тем лучше. А здесь какие-то телефоны, экран компьютера, мизерный бюджет... Какой-то странный эксперимент. Если честно, поначалу я даже не обратил на него особого внимания.

Тимур Бекмамбетов, режиссер

Я ходил по американским продюсерам и студиям и рассказывал, зачем такое кино нужно делать. Мне никто не верил. Потом мы закончили фильм и начали его показывать — и снова никто нам не верил. Пока фильм не получил приз зрительских симпатий на фестивале в Монреале и хорошую прессу. Тогда появился продюсер Джейсон Блум, который помог нам выпустить фильм в широкий прокат.