

ЦИФРОВАЯ (КОНТР)РЕВОЛЮЦИЯ: SCREENLIFE-ФОРМАТ В СОВРЕМЕННОМ ХОРРОРЕ¹

МАРАТ ШАБАЕВ

Марат Рашитович Шабеев — магистр свободных искусств и наук, Санкт-Петербургский государственный университет, Санкт-Петербург, Россия
E-mail: shockbio@mail.ru

В статье анализируется влияние современных технологических инноваций на фильмы ужасов. В 2015 году в прокат вышел хоррор «Убрать из друзей» (Unfriended, реж. Л. Габриадзе), спродюсированный Тимуром Бекмамбетовым. Его назвали десктоп-фильмом: диегетическое пространство ограничивалось рабочим столом ноутбука. «Убрать из друзей» привлекал именно способом наррации: вместо снятых «восьмеркой» диалогов зрители получали своеобразный полиэкран, созданный при помощи видеоконференции в скайпе, мессенджеров, помогающих видеть, как главная героиня набирает и стирает сообщения, и iTunes, задающего внутрикадровую музыку. После успеха фильма на экраны вышло несколько схожих проектов, спродюсированных Тимуром Бекмамбетовым. Теперь подобный стиль больше известен как screenlife-фильмы, а набор новых техник претендует на статус «нового киноязыка». Кинокритики сходятся на том, что таким способом происходит революция в киноповествовании: screenlife-фильм кажется наиболее адекватным способом

¹ *Статья подготовлена в рамках НИР СПбГУ "Критик и зритель в современном кинопространстве", ID в системе PURE 37591623.*

рассказывать истории в дигитальную эпоху, о которой в связи с кино говорят очень много. Столкновение с новым способом организации фильми-ческого мира ставит перед кинокритикой и теорией кино новые вопросы. Что действительно нового стоит за screenlife-фильмами в плане форми-рования мира и выстраивания диэгезиса, какие возможности открывает наглядное управление теми механизмами, конструкция которых обычно оказывалась скрытой (закадровая музыка, монтаж, полиэкран)? Помимо этого теоретического сюжета нас также будет интересовать, являются ли перечисленные фильмы действительно революционным воплощением революционной идеи. В ходе анализа делается вывод, что screenlife — это не новый киноязык и не жанр: это можно назвать методом, имеющим огромный, но пока нереализованный потенциал. Замена традиционного монтажа и повествования на простое отображение экрана мобильного или другого устройства может революционным способом изменить пред-ставление о кинематографе — большим шагом в неизведанные визуаль-ные области, скрытые от человека.

Ключевые слова: Screenlife, Л. Манович, фильм ужасов, кинотеория, философия не-человеческого

DIGITAL (COUNTER) REVOLUTION: SCREENLIFE IN MODERN HORROR FILMS

Marat Shabaev

St. Petersburg State University, St. Petersburg, Russia

E-mail: shockbio@mail.ru

The article analyzes changes of cinematic medium and its affect on a horror genre. In 2015 Levan Gabriadze presented “Unfriended” — a horror film about cyberbullying and its mystical consequences. This movie produced by Timur Bekmambetov was quickly called a “desktop movie”: a film which diegetic space was limited to the desktop. “Unfriended” attracts precisely by the method of narration: instead of the dialogues in “eight technic”, viewers received a kind of split screen created by Skype, messengers and iTunes. In 2018 the “Unfriended” concept continued: several similar projects by Bekmambetov appeared on screens. Now this style is better known as «screenlife-films», and because of its technical innovations is claimed as a “new cinematic language”. Facing to a new way of organizing the filmic world, film theory set several interesting questions. What is really new in screenlife-films in terms of shaping the filmic world? What possibilities have been appeared with the opened visual technics which are always hidden in a “normal” film style? The filmic world consisted with only a screen or screens should be presented in a special way, live according to its own

specific laws, which strongly transform, for example, the director's status and the ratio of his creative possibilities due to the plurality of cameras, screens and gadgets taking part in the shooting, but out of human control. In addition to this theoretical passage, we will also be interested in critical analytics of already existed screen-life films which do not seem to be a truly revolutionary embodiment of a revolutionary idea. Replacing traditional editing and narration with a simple display of a mobile or other device screen cannot be a revolutionary way to change the concept of cinema — the pivot which can be expected by screen-life style of filming.

Key words: Screenlife, L. Manovich, horror film, film theory, non-human philosophy

Хоррор в происках новых медиа

В XX веке кинематограф пугал нас разнообразными монстрами — классическими персонажами фольклора и готической литературы, молчаливыми маньяками в масках, инопланетянами, хищными зверями, рептилиями и огромными насекомыми. Ужасающим стал и город как среда обитания, и избушки в отдаленных от цивилизации лесах. Однако, если долго пугать зрителя, повторяя сюжетные ходы и пуская в ход одних и тех же персонажей без особых изменений, рано или поздно аудитория будет только смеяться над однотипными вампирами, комичными пришельцами и замотанными в бинты мумиями. И даже выдающиеся маньяки-эстетсы вроде Ганнибала Лектора уже давно перестали быть пугающими, став, скорее, интересными (Clarke, 2017).

Кинематографический хоррор XX века во многом себя изжил. Запрос зрителя на новый источник страха можно объяснить предсказуемой усталостью от примитивных джампскейров, заставляющих вздрагивать от резкого появление на экране чего-то жуткого. В конце 1990-х — начале 2000-х годов одним из самых влиятельных и обсуждаемых ответов на эту усталость стал *found footage* — фильмы, стилизованные под любительскую съемку с ручной видеокамеры, без больших бюджетов, известных актеров и закадровой музыки.

Конечно, образцы такого рода встречались в хорроре и раньше. Например, скандальный «Ад каннибалов» (1979)

Руджеро Деодато, который был запрещен к прокату в некоторых странах и вызвал критику из-за избыточно жестоких сцен насилия. В частности, некоторые были уверены, что фильм не просто стилизуется под документальное кино, а является самым настоящим снаффом — видео, на котором запечатлены реально произошедшие убийства (Jackson, Kimber, Walker, & Watson, 2016, 105-111). В основе сюжета лежала история о том, как группа исследователей отправляется на поиски пропавших людей в дебри Амазонки и снимает свою экспедицию на ручную камеру. Позже они находят пленки, оставшиеся от предшественников — и мы смотрим фильм в фильме. Такая нарративная рамка вызывает доверие за счет нескольких слоев повествования, эффекта любительской съемки и встроенных комментариев экспертов. Это был не первый фильм формата *found footage* в истории кино, но первый — в жанре хоррора. Пройдет больше двадцати лет с выхода «Ада каннибалов» до момента, когда *found footage* станет повсеместной стилистической новацией в хорроре.

В 1999 году выходит «Ведьма из Блэр» (1999, реж. Э. Санчас, Д. Мирик) — новая веха в истории жанра. Главные герои — три студента киношколы, которые решают снять документальный фильм о выдуманной легенде — ведьме из Блэр — в отдаленном американском городке. Расследование заводит их в лес, где они сначала заблудятся, постепенно станут необъяснимо агрессивными, а затем пропадут. Начальный титр предупреждает зрителя, что перед ним «реальная история». На поддержание этого мифа была направлена и рекламная компания «Ведьмы из Блэр» (Burr, 1999). Маркетинг и стилистические новации себя оправдали: производственный микробюджет (около 60 тысяч долларов) многократно окупился в мировом прокате — фильм собрал почти 250 миллионов долларов. Так, и без того малобюджетный жанр получил возможность радикально снизить стоимость отдельного фильма, не теряя, а то и выигрывая в прокате.

В 2000-х годах количество подобных фильмов резко увеличивается. Почему же создание такого кино стало возможно? Режиссеры хорроров наконец-то осознали привлекательность «любительского» изображения ручных видеокамер — для

этого нужен был прецедент, который докажет, что зрителя можно напугать, не используя затратный грим и спецэффекты, не переводя литры крови и не задействуя огромную съемочную группу. Разрастающееся количество *found footage* хорроров привело к тому, что появилась даже тематическая антология «З/Л/О» (V/H/S, 2012), целиком состоящая из подобных короткометражных фильмов.

Уже в это время зритель был готов поверить, что видео как материальный носитель может быть разносчиком зла. Во-первых, уже существовал фильм Джона Карпентера «В пасти безумия» (1994), который выводил в качестве источника распространения массового сумасшествия киноленту. Во-вторых, громким открытием на карте мирового хоррора стала Япония — и, в частности, фильм «Звонок» (1999, реж. Х. Наката), где фигурировала «проклятая» видеокассета. Это породило огромный интерес к национальному страшному кино, фильм уже через три года получил американский ремейк, а *j-horror* сильно повлиял на кассовые сборы фильмы ужасов.

Любое творческое начинание, приносящее хорошие деньги, рискует себя исчерпать, превратившись в исключительно коммерческое предприятие. Так случилось с *found footage* фильмом «Паранормальное явление» (2007, реж. О. Пели), при помощи скрытой камеры рассказывающем о молодой паре, столкнувшейся с демоном. Снятый за минимальные деньги (речь идет о бюджете, сравнимом с «Ведьмой из Блэр»), он заработал в прокате почти 200 миллионов долларов и получил отличный рейтинг Rotten Tomatoes — 83% критиков написали положительные рецензии. Совсем скоро фильм превратился в целую франшизу — на данный момент серия насчитывает четыре сиквела и даже один спин-офф. Новаторский прием и желание продюсеров эксплуатировать успешное начинание, однако, быстро утомили зрителей: последний фильм серии «Паранормальное явление 5: Призраки в 3D» (2015, реж. Г. Плоткин) собрал всего лишь 15% положительных рецензий и заработал в прокате 78 миллионов долларов. Бюджет при этом уже перестал быть минимальным и составил около 10 миллионов.

Внутри направления *found footage* хорроров существует вариативность, связанная с техническим аспектом съемки.

Первое «Паранормальное явление» в основном располагало камерой, которая в дневное время суток была переносной, а на ночь устанавливалась на штатив у постели героев. «Паранормальное явление 2» (2010, реж. Т. Уильямс) расширяло технический арсенал — многие сцены были сняты при помощи системы видеонаблюдения, установленной в доме главных героев. «Репортаж» (2007, реж. П. Пласа, Ж. Балагеро) стилизовался под телевизионный ролик о работе пожарной станции, который превращался в случайное свидетельство о распространении смертоносного вируса. «Монстро» (2008, реж. М. Ривз) показывал апокалиптический Нью-Йорк, атакованный огромным неведомым существом, при помощи ручной цифровой камеры — а само изображение «записывалось» поверх уже существующей записи повседневной жизни героев, которая периодически пробивалась сквозь актуальные события. К формату *found footage* обратился даже ветеран зомби жанра Джордж Ромеро, снявший «Дневники мертвецов» (2007). Главные герои снимают на камеру игровой зомби-фильм, который, по иронии судьбы, становится «настоящим».

Как видно по перечисленным выше примерам, для *found footage* очень важно впечатление правдоподобия и достоверности. Оно выражается не только в начальном или конечном титре, сообщающем что увиденное нами — «реальные события». Всегда есть и нарративное объяснение того, почему персонажи оказались с камерой в руках. Испуганные герои «Паранормального явления» стараются запечатлеть дьявольскую сущность, в «Дневниках мертвецов» снимается кино, в «Репортаже» герои — члены съемочной группы телеканала, а в «Монстро» на камеру снимается вечеринка по случаю дня рождения.

Что дает хоррору эта технологическая новация? Во-первых, это позволяет поместить камеру внутрь диегетического пространства фильма. Это же позволяет достичь некоего правдоподобия — ведь «документальное», согласно распространенному заблуждению, лгать не может и претендует на «объективный» взгляд. Во-вторых, меняется сам механизм создания «страшного». Если стандартный игровой фильм пугает продуманным гримом, резкими моментами, обилием крови, то ключевой прием *found footage* — внушающий страх медиум ручной камеры.

Если она трясется в руках «любителя», то изображение лгать не может. Дополнительный страх может вызвать «нечеловеческий» ракурс или метод съемки. Например, камеры во второй части «Паранормального явления» расположены под потолком, а «Репортаж» часто переключается на режим ночного видения, искажающий привычные цвета. Все это позволяет противопоставить ультрареалистичное насилие старых хорроров бескровному *found footage*. Но уже в середине 2010-х начинают появляться осторожные предположения, что новый формат находится в глубоком кризисе и больше не может предложить ничего нового (Gleiberman, 2016). Но новое приходит — с расширением возможностей цифрового кино.

Screenlife — формат как контрреволюция

В 2015 году в мировой прокат выходит «Убрать из друзей» режиссера Левана Габриадзе. По вполне конвенциональному сюжету затравленный дух школьницы принимает мстить обижающим ее одноклассникам, поселяясь в интернете. Все события органично вплетались в это виртуальное пространство: вместо снятых «восьмеркой» диалогов мы получали своеобразный полиэкран, сделанный при помощи видеоконференций в скайпе, мессенджеры помогали видеть, как главная героиня набирает и стирает сообщения, а iTunes задавал внутрикадровую музыку. «Убрать из друзей», несмотря на предсказуемый сюжет, привлекал именно новаторской формой наррации. Спродюсированный Тимуром Бекмамбетовым продукт быстро получил название «десктоп-фильм» (“Bekmambetov zapuskaet seriyu”, 2015): все, что зритель видел на экране, — рабочий стол ноутбука. Вдохновленный кассовым и критическим успехом «Убрать из друзей», он объявляет о создании целого ряда фильмов в этом формате.

Что же он из себя представляет? Несмотря на то, что в киноиндустрии он до сих пор остается диковинкой, в интернете подобный формат существует давно, например, в виде видеотрансляции игрового процесса. Скринкастинг (Udell, 2004) позволяет «захватывать» происходящее на экране компьютера (или любого другого устройства с экраном) и превращать это в видео. Если процесс создания скриншота можно уподобить

фотографии, то скринкастинг в этом случае будет аналогом кино, но с рядом важных отличий — такое десктоп-видео создается без участия камер, полностью цифровыми методами.

Исследователь В. Новиков первым связывает новые хорроры с предшествующим форматом *found footage* (Novikov, 2017). Если проследивать концептуальный генезис, то нельзя не отметить их сходство — оба формата предлагают зрителю фильм, который не «срежиссирован» с коммерческими целями, а якобы записан любителями: различие лишь в том, что формат найденной пленки предполагает в качестве оператора человека, а десктоп настаивает на том, что это кино, собранное средствами машины.

В 2018 году на экраны выходят следующие проекты продюсерской компании Бекмамбетова *Bazelevs* — снятый им лично «Профиль» рассказывает историю журналистки, внедряющейся в террористическую ячейку, и получает приз зрительских симпатий на Берлинале, «Днюха» (реж. Р. Каримов) становится первой комедией такого формата, триллер «Поиск» (реж. Аниш Чаганти) получает зашкаливающие рейтинги на кинокритических агрегаторах и показывается на «Сандэнсе». В дополнение к этому выходит продолжение хоррора «Убрать из друзей» (реж. Стивен Саско) и веб-сериал¹ «1968» (реж. М. Зыгарь, К. Шаинян).

Сувеличением масштаба производства выросли и творческие амбиции Бекмамбетова, который теперь в многочисленных интервью именуется *screenlife*-формат (это название вытесняет «десктоп-фильм») новым киноязыком (“Bekmambetov perede-laet”, 2018), а пресса пишет о революции в киноповествовании и об адекватном способе рассказывания историй в цифровую эпоху, когда все общение происходит не вживую, а при помощи новых технических устройств (Gordeeva, 2018). Это, разумеется, не вопросы изменения кино как такового, а способ адекватно времени «рассказать» историю о современных людях.

Заявления Бекмамбетова могут справедливо показаться чересчур громкими (например, сравнение своих наработок

¹ Исторический сериал «1968» предполагает просмотр с экрана мобильного телефона.

с эффектом, который производили на заре кинематографа фильмы братьев Люмьер). Проанализировать пределы этой новизны можно на примере фильма «Поиск». По сюжету девочка-подросток бесследно пропадает, а безутешный отец погружается в ее электронную жизнь — читает переписки, листает фото на ноутбуке и телефоне, узнает ее друзей для того, чтобы найти подсказку, куда она могла деться.

«Убрать из друзей», первый screenlife-фильм, спродюсированный Бекмамбетовым, был создан как вуайеристский эксперимент, позволяющий «подглядеть» за жизнью других людей. «Поиск» обладает схожим потенциалом — но ряд нюансов вызывает сомнения в действенности метода. Какие-то вещи, связывающие мир фильма, стоит просто принять как условность: при том, что повсеместное использование гаджетов и интернета никем уже не оспаривается, поведение персонажей, документирующих каждое свое слово и не выключающих веб-камеры ни при каких обстоятельствах, кажется сомнительным. Но даже если отбросить в сторону вопрос нарративного недоверия, то остается ряд других проблем с использованием screenlife-формата в этом фильме.

Например, в «Поиске» задействован закадровый саундтрек в наиболее напряженных моментах (в «Убрать из друзей» музыка задавалась плейлистом из iTunes). Зритель не просто наблюдает за экранами девайсов — его взглядом руководит внутрикадровый монтаж: камера наезжает на фотографии профилей, трэвелинг используется для «скольжения» по строчкам сообщений в соцсетях. Так режиссер пользуется хорошо знакомым монтажным языком для акцента на важных сюжетных поворотах.

В привычном кино монтаж и закадровая музыка принимаются как данность, но «Поиск», претендующий на обновление киноязыка, как кажется, не должен без дополнительного разъяснения допускать их применение. Однако никакой попытки оправдать совершенно внешнее к десктопу вмешательство в фильме не находится. Рассмотренный на таком примере screenlife уже не кажется новым языком. Замена традиционного монтажа и повествования на простое отображение экрана мобильного или другого устройства действительно может

быть революционным способом изменить представление о кинематографе. Но если более ранний вариант в виде «Убрать из друзей» может воплощать революционный манифест (он не существует в виде текста, но формулируется Бекмамбетовым в интервью), то «Поиск» кажется обычным фильмом, который замаскирован под screenlife-нарратив. В таком случае сам формат мало сопоставим по своим масштабам и новшеству с другими революционными изменениями медиума (появление звукового кино, переход к телеформату или смена пленочного изображения на цифровое). Разработки компании Бекмамбетова находятся ближе всего к игровым начинаниям «Догмы-95» — без наличия хоть какого-либо внятного манифеста, но все с тем же запалом технически разнообразить привычное игровое кино. Содержание остается прежним — четко выстроенная драматургия и существование в системе жанров (сюжеты фильмов, как отмечается некоторыми критиками, при этом достаточно банальны (Nava, 2018)).

Не стоит забывать, что фильмы Bazelevs не были изобретением чего-то нового. В 2002 году (за 13 лет до выхода «Убрать из друзей») был снят фильм «История Коллингсвуда» (реж. Майкл Костанза), действие которого по большей части происходит на экранах компьютеров, а персонажи общаются через специальные программы. Несложно найти и другие примеры десктоп-кино, даже если ограничиться жанровыми рамками хоррора (Lavretskii, 2018).

Для того, чтобы screenlife действительно стал революционным изменением в кинематографе, необходимо не только перенести привычное действие на экраны компьютеров, используя при этом традиционные нарративные техники. Как справедливо отмечали кинокритики, те же самые истории без всяких сложностей могут быть сняты традиционным способом (Robey, 2018). Представляется, что потенциальные новации необходимо искать в уникальных возможностях цифрового кино.

Хоррор-потенциал цифрового кино

В теоретической среде подходы к screenlife-формату еще не успели оформиться, несмотря на критический и зрительский успех фильмов. Без понимания новаторской техники

спорадические академические тексты о screenlife сводятся исключительно к толкованию сюжетов (Zhiganova, 2016). Но очевидно, что новшество формата лежит в области медиума.

Цифровому кино в самом радикальном (и единственном правильном смысле) уже не нужен объектив камеры или фотоаппарата для того, чтобы создавать «зрелище». Речь идет не о простой обработке уже снятого на пленку или изначальной съемке на цифровую камеру, а о полноценном создании видеоряда, для генерирования которого нужен компьютер и специальные программы.

Обратимся к определению цифрового кино, которое сформулировал Лев Манович: «Цифровое кино — частный случай анимации, которая использует живую съемку (live action footage) как один из многих элементов» (Manovich, 1995). При этом неважно, каков именно способ записи. Куда существеннее, что анимация и компьютерное моделирование могут активно вмешиваться в процесс «модификации» фильма. Этот момент размывает существенное ранее разделение между стадией съемки фильма и процессом его последующих изменений, поскольку теперь у живой съемки нет преимуществ перед другими элементами — каждая из частей фильма проходит через множество программ и обработок перед тем, как прийти к зрителю.

Манович пишет о цифровом кино, предполагая, что у фильма все равно должен быть автор (режиссер, продюсер, монтажер, специалист по компьютерной графике) с четким представлением о том, каким должно быть завершённое произведение. Однако сам компьютер не мыслит такими категориями — для машины нет существенной разницы между снятым по сценарию эпизодом или видео, взятым из YouTube. Манович аккуратно проговаривает это как радикальное понимание цифрового кино. Машина не воспринимает сюжет, сцену и актеров — для нее фильм скорее абстрактный набор пикселей. Манович понимает «радикальное» определение цифрового кино как полный отказ от привилегированного положения живой съемки, которая всегда являлась для кино основным поставщиком изображений. На наш взгляд, это единственно правильное определение цифрового кино. Например, те же

десктоп-фильмы все равно снимают объекты, существующие в реальности, — при помощи веб-камер. Мы можем предположить, что новый тип кино, по-настоящему цифрового, способен отказаться от использования любого вида фотографических устройств. Тогда фильмы будут создаваться целиком и полностью при помощи компьютеров, которые способны генерировать пиксели и их трансформацию в разные объекты.

Какое отношение это имеет к десктоп-хоррорам и провозглашению screenlife-формата как революции в киноязыке? Если окинуть взглядом все фильмы, снятые при помощи технологии захвата экрана, то нетрудно выделить доминирующий жанр — хоррор. Почему же использование нового пространства (рабочего стола любого гаджета) почти автоматически вынуждает создателей фильмов обращаться к тому, что будет пугать потенциального зрителя? Каким образом можно связать зрительский страх и цифровое кино, если немного расширить понятие десктоп-фильма? Можно предположить, что источником самого сильного страха станут эффекты самого цифрового видео — непонятные и необъяснимые.

Философ Юджин Такер видит в хорроре потенциал для исследования не-человеческого. Исследователь опирается на произведения писателя Говарда Филиппа Лавкрафта и концепцию «космического ужаса», который возникает от соприкосновения человека с абсолютной закрытостью мира. Именно это сводит с ума персонажей Лавкрафта — переживание опыта, который выходит за границы человеческого постижения природы. По его мнению, «ужас» является не-философской попыткой философски помыслить мир-без-нас» (Taker, 2017, 16). В этом случае фильмы ужасов могут стать чем-то большим, чем просто пугающие сюжеты или резкие появления монстров в кадре. Однако для этого придется переосмыслить сам медиум, как нечто пугающее и чуждое человеку, нарушающее привычную нарративную логику.

Близкий ему по духу философ Дилан Тригг связывает не-человеческое с фрейдовским концептом «жуткого» — психоаналитик в своем знаменитом эссе писал о том, что людей пугает возвращение вытесненного (Freid, 1995). Тригг связывает жуткое с нечеловеческим — в нашу телесность таким

образом попадает чужая субъективность. Примером такого опыта становится трилогия режиссера Джона Карпентера («Нечто», «Князь Тьмы», «В пасти безумия»): по мнению Тригга, в ней анализируется взаимосвязь «между ужасом тела и материальностью Вселенной» (Trigg, 2017, 101). «В пасти безумия» и вовсе предполагает, что кинематограф может служить медиумом, распространяющим заразу и первобытный ужас. По сюжету именно «одержимый» фильм становится катализатором апокалипсиса. Стоит отметить, что жанр фильма ужасов в его привычном понимании не может претендовать на подобный эффект. Его следует искать в принципиально другом формате кино, которое способно само стать носителем чужой субъективности и заставить зрителя переживать опыт, выходящий за рамки привычного.

На эту роль претендует видео «вирусного» происхождения — и речь идет не о «мокьюментари», когда зритель легко может распознать игровой фильм и узнать всю нужную информацию о его создании в интернете. «Странное» видео должно быть действительно странным, чуждым, сбоем в системе и обладать неправильной (непривычной) визуальностью. Страх перед новыми технологиями уже не пугает на примитивном сюжетном уровне, как это до сих пор пытается сделать сериал «Черное зеркало». Настоящий хоррор возникает тогда, когда мы понимаем, что кино не обязательно снимается человеком.

Так называемые, вирусные крипи-видео пугают тем, что мы не можем вычленивать из них историю создания — то ли это тайное послание без кода, то ли системный сбой, который вообще не предполагает, что может быть какой-то ключ, способный дать зрителю доступ к пониманию¹.

Нерукотворный глитч (цифровое искажение) в самом широком смысле этого слова может напугать гораздо сильнее, чем попытки фильма мимикрировать под хоррор нового типа. Машина, создающая кино намеренно, стилизованное под человеческие произведения, может напугать тем, как эта

¹ Примером может служить ролик под названием «Вайомингский инцидент», который по легенде демонстрировался в эфире американского телеканала. Его настоящее происхождение неизвестно.

копия отличается от оригинала (так называемый «эффект зловещей долины» (“Effekt ‘zloveshchei doliny’ ”, 2016)). Машина, создающая кино случайно, пугает тем, что привычные сюжеты и актерская игра оказываются ненужными элементами — и здесь мы сталкиваемся с кино совершенно не-человеческим, а потому — ужасным по-настоящему.

REFERENCES

- Bekmambetov peredelaet svoi fil'm "Profail" dlya rossiiskogo prokata [Bekmambetov will remake his film "Profile" for Russian hire]. (2018). TASS. Retrieved from <https://tass.ru/kultura/5037129>. (In Russian).
- Bekmambetov zapuskaet seriyu desktop-fil'mov [Bekmambetov launches a series of desktop films]. (2015). Kinopoisk. Retrieved from <https://www.kinopoisk.ru/news/2601850>. (In Russian).
- Brody, R. (2018). "Searching," Reviewed: A Lifeless Thriller Plays Out on a Computer Screen. *The New Yorker*. Retrieved from <https://www.newyorker.com/culture/the-front-row/searching-reviewed-a-lifeless-thriller-plays-out-on-a-computer-screen>
- Burr, T. (1999). *Curse of the Blair witch*. *Entertainment Weekly*. Retrieved from <https://ew.com/article/1999/10/29/curse-blair-witch-2/>
- Clarke, C. (2017). *An old friend for dinner ... why we're not scared of Hannibal Lecter any more*. *The Guardian*. Retrieved from <https://www.theguardian.com/film/2017/oct/13/an-old-friend-for-dinner-why-were-not-scared-of-hannibal-lecter-any-more>.
- Effekt "zloveshchei doliny" [The effect of uncanny valley]. (2016). N+1 Retrieved from <https://nplus1.ru/blog/2016/11/07/uncanny-valley-effect>. (In Russian).
- Freid, Z. (1995). Zhutkoe [The Uncanny]. In *Khudozhnik i fantazirovanie (sbornik rabot)* [Artist and fantasy (collection of works)] (265-281). Moscow: Respublika. (In Russian).
- Gleiberman, O. (2016). *As 'Blair Witch' Flops, Is the Found-Footage Horror Film Over?* *Variety*. Retrieved from <https://variety.com/2016/film/columns/blair-witch-is-the-found-footage-horror-film-over-1201864069>.
- Gordeeva, A. (2018). Screen Life, ili Kinematograf budushchego: chem udivit novyi fil'm Bekmambetova [Screen Life, or Cinema of the Future: What will surprise Bekmambetov's New Film]. *Russia Today*. Retrieved from <https://russian.rt.com/nopolitics/article/508558-bekmambetov-screen-life>. (In Russian).

- Jackson, N., Kimber, S., Walker, J., & Watson, T.J. (2016). *Snuff: Real Death and Screen Media*. London: Bloomsbury Academic.
- Lavretskii, N. (2018). Istoriya desktop-khorrora: 12 fil'mov i odin veb-serial [Desktop Horror Story: 12 Movies and One Web Series]. *RussoRosso*. Retrieved from <https://russorosso.ru/features/lists/desktop-horror-history>. (In Russian).
- Manovich, L. (1995). *What is digital cinema?* Retrieved from http://manovich.net/content/04-projects/009-what-is-digital-cinema/07_article_1995.pdf
- Nava, D. (2018). Searching (Aneesh Chaganty). *Chicago Cinema Circuit*. Retrieved from <http://www.chicagocinematicircuit.com/chicago-cinema-circuit/2018/8/26/searching-aneesh-chaganty>
- Novikov, V. (2017). Desktop-fil'my. Chitat' ili smotret'? [Desktop movies. Read or watch?]. *Vestnik VGIK*, 2, 102-112. (In Russian).
- Robey, T. (2018). Searching review: absurd browser-based thriller fails to click. *Telegraph*. Retrieved from <https://www.telegraph.co.uk/films/0/searching-review-absurd-browser-based-thriller-fails-click>
- Taker, Iu. (2017). *Uzhas filosofii. V pyli etoi planety* [In The Dust Of This Planet — Horror of Philosophy] (Vol. 1). Perm': Gile Press. (In Russian).
- Trigg, D. (2017). *Nechto. Fenomenologiya uzhasa* [The Thing: a Phenomenology of Horror]. Perm': Gile Press. (In Russian).
- Udell, J. (2004). *Name that genre: screencast*. Retrieved from <http://jonudell.net/udell/2004-11-17-name-that-genre-screencast.html>
- Zhiganova, O. (2016). Uzhas kibervechnosti (na materiale fil'ma "Ubrat' iz druzei" rezhissera L. Gabriadze i prodyussera T. Bekmambetova) [The horror of cybereternity (based on the film "Unfriended" directed by L. Gabriadze and producer T. Bekmambetov)]. In *Sbornik materialov Vserossiiskoi nauchnoi konferentsii pamyati Stanislava Lema* [Proceedings of the Russian Scientific Conference in memoriam of Stanislav Lem] (49-64). (In Russian).