

Пионеры казахстанского видеоарта

Видеоарт в Казахстане возник естественным путем вместе с появлением общедоступной видеотехники. Человек с видеокамерой в руках довольно быстро стал неотъемлемым элементом любого вернисажа. Вскоре незатейливая видеофиксация художественного процесса сменилась более сложными играми с изображением. А появление возможностей компьютерного вмешательства в видеоизображение расширило границы технических и художественных возможностей нового вида изобразительного искусства.

На настоящий момент можно говорить о двух существующих в казахстанской художественной жизни разновидностях видеоарта: видеоарт, который делают «киношники» и «телевизионщики», и видеоарт, которым занимаются художники. У первой категории творцов наиболее совершенными формами видеоарта являются музыкальный клип и некоторые отдельные примеры рекламных роликов.

В данной статье рассматривается вторая разновидность видеоарт, возникшего и развивающегося в среде алматинских художников, работающих в различных жанрах актуального искусства и не являющихся профессионалами в области кино и видео.

Фиксация событий художественной жизни, фиксация процесса создания произведения искусства, эксперименты с видеоизображением как элемент реализации художественного проекта актуального искусства, и, наконец, видеоизображение как самостоятельная художественная форма – вот этапы становления видеоарт в Казахстане, имевшие место в последние пять лет (1995-2000 г.г.)

Такая органичность сложения казахстанского видеоарта в жанр актуального искусства едва ли характерны для других жанров и новых форм изобразительного искусства, появившихся в Казахстане в последние годы. На мой взгляд, это объясняется тем, что практически любой человек, обладающий творческими потенциями и амбициями, пленен волшебными возможностями игры с динамичным изображением. Поэтому у каждого художника, явно или неявно, присутствует желание «делать свое кино», причем кино, безусловно, экспериментальное, сопряженное с собственными поисками в изобразительном искусстве, не похожее на то, что делают кинематографисты. В этом смысле работа над созданием произведений видеоарта более близка режиссуре музыкальных клипов и телевизионной рекламы. Именно здесь уже давно ведется работа с различными формами динамичного изображения.

Видеоарт, скорее всего, может представляться как выход за границы изобразительных возможностей классического кинематографа. Это развитие тех направлений, которые в свое время были упущены киноэкспериментаторами или тех, на которые в свое время была жалко тратить время и пленку, плюс ставшие доступными в последнее время, всевозможные компьютерные приемы обработки видеоизображения.

Арсенал видеоарта составляет внесюжетные и внефабульные средства выразительности – причем только изобразительные, частично заимствованные из живописи и кинематографа, частично новые, возникающие по мере развития и освоения видео- и компьютерной техники.

Если история видеоарта начинается с конца 1960-х годов, то в казахском кинематографе подобные эксперименты проводились в конце 1980-х годов, например, в кинокартине «Игла», которой открывалась казахстанская «Новая волна» (режиссер Р. Нугманов, оператор Мурат Нугманов, «Казахфильм», 1988). В частности, в эпизоде, происходящем на берегу Аральского моря, присутствуют кадры, имеющие самостоятельное изобразительное значение. Это панорама живописных глиняных стен жилых построек и довольно продолжительный по длительности пейзажный план. В нем на фоне яркого синего неба по ослепительно белому от выступившей соли дну высохшего моря уносится ветром далеко к горизонту клубок перекасти-поля.

Сконструированность этих кадров и их искусственность (использование широкоугольной оптики, статичная камера, применение фильтров) как ведущая образная характеристика, превратили эти, по сути проходные кадры, в метафору жизни главного героя.

Очевидная привлекательность такого подхода к работе с движущимся изображением не могла не увлечь «продвинутых» художников, начавших интенсивно осваивать жанры актуального искусства.

Наиболее наглядно возникновение видеоарта в Казахстане и его последующее развитие прослеживается в работе художников, эффективно использующих видео в своих произведениях. Среди них можно назвать З. Шайгельдинова (1952-1999), Ю. Сорокина (род. 1965), М. Сагитова (род. 1965) и Р. Хальфина (род. 1949).

Пионер казахстанского видеоарта Зияхан Шайгельдинов, выставлявший свои работы под псевдонимом Шай-Зия, создал своего рода видеохронику алматинской художественной жизни: в течение многих лет, с начала девяностых годов, он фиксировал на видеопленку наиболее значительные события: вернисажи, акции, перформансы. От видеофиксации он постепенно перешел к работе с видеоформой. В качестве приемов, повышающих художественную выразительность изображения, он использовал движение

камеры и меняющееся фокусное расстояние объектива, но фактически не использовал художественные возможности монтажа. Ранний уход из жизни этого талантливого художника прервал многолетний эксперимент.

Характеризуя работы Шай-Зии с видеоизображением, необходимо отметить ее подчеркнутую лапидарность. Художника радует сам факт возможности фиксации ускользающего в небытие события. Камера выступает в этом случае как инструмент, «останавливающий время». В этом по моему мнению, состоит художественная значимость и самодостаточность такой формы работы с видео.

Марат Сагитов работает на стыке видеоарта и игрового кино. Его видеоработы являются своеобразным отражением сегодняшнего состояния казахстанского видеоарта со всеми его достоинствами и недостатками. Два его видеосюжета «Кино для дискотеки» и «Черный гуру» демонстрируют два распространенных подхода работы с видеоизображением.

Первый показывает перенесение на видеопленку формы, обладающей самостоятельным художественным значением. Это танец обнаженного юноши. Он стремится приблизиться то к появляющейся, то исчезающей девушке. Обнаженная фигура танцующего – красного цвета, фон – темный. Пластика движений юноши и цвет его тела вызывают в памяти фигуры А. Матисса – «Танец». Камера движется вокруг танцующего, то приближаясь к нему, то удаляясь, создавая полное динамической экспрессии зрелище.

Дополнительная изобразительная тема в фильме – неподвижные кисти рук, касающиеся друг друга в легком рукопожатии. Кадры с крупными планами мужских и девичьих пальцев, появляющиеся несколько раз на протяжении фильма, создают ощущение достижения юношей цели – коснуться девушки. Однако в финале отъездом камеры показывается, что это муляжи отрубленных кистей рук, метафора, показывающая, что цель по-прежнему не достижима, и все попытки достичь ее – иллюзорны.

Стремление художника точнее передать характер танца, приводит к созданию лаконичного и убедительного образа человека как существа, страстно желающего, и страдающего от невозможности удовлетворять свои, пусть даже самые простые, желания.

Форма фильма складывается из двух составляющих – показа танца и изобразительных вставок. Их организованное чередование предполагает возникновение у зрителей разнообразных цепочек ассоциаций и как следствие различных трактовок сюжета (в том числе и буддистского – о желаниях как причины страданий). В этом, по моему мнению, хорошо просматривается природа видеоарта.

Вторая работа – «Черный гуру» - является полной противоположностью первой. Основными приемами организации изображения здесь принят классический монтаж и

повествовательная форма. В этом фильме автор высказывается о вреде экстремистских взглядов в жизни и в искусстве. Но делает это несколько неуверенно и неловко, так что многие кадры с трудом складываются в монтажные фразы, скрадывая смысл происходящего на экране.

Более последовательна в использовании видео Юлия Сорокина. Ее работы, выполненные в жанрах актуального искусства, отличает нарочитая нецельность, дискретность, размытость форм, что не всегда воспринимаются как осознанный художественный прием. Но именно этому «недостатку» в работах Ю. Сорокиной казахстанский видеоарт обязан появлению интересной и этапной работы – видеосопровождения проекта «линии красоты» (1999). Созданный как дополняющий элемент основного действия акции – купания в бассейне с плавающими в нем репродукциями живописных работ, видеофильм, показанный на заключительном этапе акции, оказался ее наиболее эффектной и эмоционально значимой частью.

Видеоряд этого проекта Ю. Сорокиной строится на трех последовательно меняющихся масштабах экспозиционного поля. Первый масштаб – самый мелкий, это своеобразный «общий план» акции – бассейн с плавающими в нем репродукциями, отпечатанными на прозрачной пленке. Второй масштаб – «средний план» - отражает следующий этап проведения акции – купание в бассейне: находящийся в воде человек видит довольно близко от себя плавающие картинки. Третий вид масштаба – самый крупный – это макропланы демонстрирующегося на большой экран видеоряда. Таким образом, проект предполагал довольно цельное восприятие необычной для демонстрации живописи экспозиционной среды с органичным включением в эту среду видеоизображения.

Рустам Хальфин – художник и акционист, в искусстве видеоарта быстро прошел первоначальные этапы и смело вошел в неизведанные для казахстанского искусства территории. Его акция «Осенние жесты гнева», посвященная памяти художника Л. Блиновой (1998) кроме того, что был внимательно зафиксирован на видео, сопровождалось видеорядом, представляющий процесс стрижки волос художника, снятый крупным планом. Полученный материал давал наиболее яркое представление о новом тогда для казахстанской художественной жизни явлении – искусстве перформанса, способствовал его вхождению в художественную практику алматинских художников.

Более сложные эксперименты с видео проводились во время реализации следующих проектов Р. Хальфина – «Ленивый проект» и «Шкура художника». В них, пожалуй, впервые была сделана попытка перешагнуть порог любительства: видеосопровождение этих проектов имело крепкий изобразительный ряд и достаточно сложный, почти профессиональный монтаж. Фактически это были фильмы, носившие абсолютно

самостоятельный характер. Можно сказать, что они были сделаны по кинематографическим правилам. Здесь вновь появляются замечательно снятые макропланы манипуляций человека с собственным телом. К примеру, та же стрижка затылка или процесс бритья. Обыкновенные гигиенические процедуры представляются как едва ли не волшебные действия, презентующие необычные и игнорировавшие ранее формы эстетизации человеческой жизни.

Все последующие видеоработы Р. Хальфина достаточно неровные, балансирующие на грани видеоарта и кино, содержат в себе множество интересных находок и показывают направления возможного дальнейшего казахстанского видеоарта.

Так, фильм «Ландшафты тела» на сегодняшний день – наиболее удачная, казахстанская работа в жанре видеоарта. Он является составляющей работы Р. Хальфина «Глиняный проект», осуществленной им в соавторстве с Г. Тряениным-Бухаровым. Художники с пристальным вниманием исследуют свойства глины как субстанции, являющейся главной материальной основой традиционных восточных культур.

В проекте представляются различные состояния этого материала: имитируется природный ландшафт (такыр), демонстрируются возможности глины как строительного материала (конструкция и различные виды фактур в выставочном пространстве).

Формальным приемом, сводящим элементы композиции воедино, является объединение всех заявленных состояний глины в виде большой фигуры человека. Она представлена лежащей на спине и полностью занимающей двухуровневое экспозиционное пространство 2-х этажного здания: 6 комнат и коридор на первом этаже и 2 комнаты и коридор – на втором.

Этот глиняный гигант, по замыслу авторов, как бы оживающий, но пока лежащий неподвижно, имеет внутри своего тела локальный участок, уже «пробужденный к жизни». Это левая верхняя часть тела глиняного человека, там, где должно находиться сердце. Именно в этом месте экспозиции происходит демонстрация фильма. Видеоматериал, таким образом, должен восприниматься зрителем как самый живой и жизненно важный элемент композиции, ее сердце.

Фильм показывает глину как объект приложения творческих сил человека. Интересны монтажные сопоставления крупных планов человеческого тела и поверхностей разминаемой пальцами влажной глины. Такое изображение, по замыслу авторов, подчеркивает живой, близкий человеку характер материала – «из глины сделан, глиной стану». Это ощущение усиливает и эротическая интонация, присутствующая в изображении: движение двух человеческих тел, мужского и женского, соотносимое с

движение глиняной массы, - представляет собой метафору творения всего живого - человека, вселенной...

Картина акции не будет полной, если не сказать о том, что публике была предложена не обычная проекция фильма на одну плоскость, а проекция дисинхронная: двумя видеопроекторами на две плоскости. Зрители, сидящие на низких скамеечках должны были видеть на полу и потолке акт творения, как бы находясь внутри этого процесса. Звуки бьющегося сердца усиливали эффект присутствия.

К работе над фильмом Р. Хальфин привлек профессиональных кинематографистов: режиссера Гульшат Омарову и оператора Рената Косая, прекрасно ориентирующихся в специфике динамичного изображения в видеоарте. Такое творческое содружество художников и кинематографистов обеспечило успех поставленной творческой задаче – осуществить переход от экспериментально-отстраненного взгляда на видеоарт к эмоционально вовлекающему.

Последовавшая за «Глиняным проектом» работа «Северные варвары» представляет собой шаг назад, поскольку представляет собой собственно видеопроектом. В нем очевидна тяга Р. Хальфина к кино. Не обладая специальными навыками и опытом работы в кинематографе и заявив основной темой псевдоэтнографическую специфику регионального восприятия эротики, автор получил в результате видеосюжеты, похожие на любительские опусы в эротическом кино.

Во время работы над этими фильмами художник подвергся опасности, характерной для занимающихся видеоартом, и которую можно назвать влиянием магии кино: довольно легко пойти по пути работы не над формой, а над содержанием, пытаться «рассказывать историю», то есть – «уйти в кино».

В связи с этим обстоятельством необходимо отметить последнюю работу М. Сагитова – музыкальный клип «Аккү» как попытку отойти от повествовательности и перейти к более зрелым и совершенным формам видеоарта. В клипе представлен изобразительный ряд, снятый и смонтированный для классической народной мелодии, исполняемой на кобызе. Основное действие обрамляется прологом и эпилогом. Сюжет клипа следующий. В степи из-за поломки автомобиля вынужден остановиться молодой человек. Отчаявшись починить машину, герой идет от дороги в степь. Неожиданно в высокой траве он замечает женщину в странном костюме явно сакрального характера. Ее платье серого цвета покрыто рисунками животных, похожих на петроглифы, а на огромном головном уборе в форме мирового дерева – фигурки животных, напоминающие по форме облака. Женщина начинает медленно танцевать. Герой замечает, что окружающий пейзаж начинает преобразоваться. Появляются и растут странной формы холмы, отрываются от

земли и улетают плотные скульптурные облака, прилетают и выпускают тоненькие ножки летающие тарелки. Привычный степной пейзаж становится зыбким и нереальным. Молодой человек начинает видеть скрытую от обыденного взгляда жизнь природы, наполненную сущностью великого женского божества. В разгар этих чудес героя окликают сердобольные автомобилисты, остановившиеся с рядом с его автомобилем. Видения исчезает. Герой уезжает с попутчиками. Он оглядывается назад, но видит только свою, сиротливо стоящую на обочине, машину.

В этом клипе старинная мелодия народного композитора Саяна Акмолды сопровождается адекватным современным изобразительным рядом. Он строится на любопытной фактуре костюма героини, уверенно двигающейся камере и органичных для стиля изображения динамичных компьютерных деталей, вмонтированных в пейзаж. К сожалению, интересные мысли автора и его формальные находки имеют отдающие любительщиной несовершенные формы воплощения.

Эта работа М. Сагитова показывает направление развития видеоарта, обеспечивающее дальнейший творческий рост художников, работающих в этом новом для них жанре искусства, - необходимостью овладения азами кинематографических профессий и уверенное знание современных видео- и компьютерных технологий.

Следующий этап развития видеоарта состоит в заключении творческих союзов между художниками и людьми, уже освоившими компьютерные технологии изготовления динамических изображений.

Многочисленные компьютерные студии, выросшие как «грибы после дождя» в период начального этапа развития частного телевидения, комплектуются людьми, умеющими работать с графическими компьютерными программами. В течение долгого времени этого умения было достаточно для присутствия на телевизионном рынке. Теперь требования к художественному качеству производимой продукции возрастает. Поэтому в настоящее время такие студии испытывают потребность в сотрудничестве с профессиональными художниками и дизайнерами, умеющими находить художественные образы и работать с ними. Для художников такой союз означает выход на пользование профессиональным оборудованием и работа со специально подготовленным персоналом. И соответственно это означает возможности создания технологически и художественно полноценных произведений в жанре видеоарта.

Моделирование подобных отношений были основой эксперимента, проведенного Центром современного искусства Сорос-Алматы (СЦСИ). В рамках проекта «Лаборатория новых медиа» был отобран ряд участников из числа студентов, обучающихся специальностям изобразительного искусства, в том числе десять студентов-дизайнеров из

КазГАСА, для создания произведения видеоарта. В качестве помощников были приглашены специалисты, владеющие навыками создания компьютерной графики. В результате этой работы была создана программы произведений видеоарта с успехом показанная на осенней (2000 г.) выставке СЦСИ «Коммуникации: опыты взаимодействия».

Основным направлением творческого поиска молодых видеохудожников стало использование так называемого принципа подобия – работы со схожими формами. Они снимали движение по многочисленным лестницам, различные виды характерного движения (закрытие дверей, окон и т.п.), применяли единый прием организации изображения – рисованная линия, статичное изображение вечерних светящихся окон и т.д. Все это обуславливало получение участниками программы художественно цельного изображения.

Главный вывод, который можно сделать исходя из приведенных примеров, заключается в том, что первоначальный период формирования нового вида искусства завершился. Видеоарт оформился в самостоятельный жанр актуального искусства.

Дальнейшее его развитие идет по установившемуся руслу и может быть предметом искусствоведческого анализа и высказываний арткритиков, т.е. обычных для существующих видов искусства практики, конечно же, при условии, что будет наличествовать благоприятная для существования видеоарта среда.

Зафиксированные три тенденции, связанные с развитием видеоарта: видеофиксация фактов художественной жизни (Шай-Зия), эксперименты с изображением, направленные на освоение достижений киноязыка (М. Сагитов), поиск собственных, присущих только видеоарту средств выразительности (Р. Хальфин, Ю. Сорокина, «Лаборатория новых медиа»), носят очевидно дискретный характер. То есть эти тенденции существуют одновременно, даже одномоментно, и практически не пересекаются. Прогрессивный характер отмеченных тенденций очевиден только при рассмотрении их во временном контексте.

Очевидно также, что элементы новизны возникают преимущественно у новых участников художественного процесса, поскольку ими довольно быстро усваивается сделанное до них. В своих работах они идут дальше предшественников. То есть в казахстанском видеоарте в настоящее время имеет место быстрое возникновение новых «поколений» художников, осваивающих все более и более современные подходы к художественным возможностям видеоарта. Перспективы развития этого нового жанра изобразительного искусства в Казахстане видятся в создании единого творческого пространства, в котором бы органично и в тесно взаимосвязи друг с другом работали бы все участники творческого процесса: художники, «киношники» и «компьютерщики».

Фильмография:

1. Видеохроника художественной жизни Алматы 1995-2000 гг. Оператор З. Шайгельдинов. Собственность семьи художника.
2. «Кино для дискотеки», автор М. Сагитов, продолжительность 7 мин. Собственность художника.
3. «Черный гуру», автор М. Сагитов, продолжительность 15 мин. 2000 г. Собственность художника.
4. «Акку», видеоклип на музыку С. Акмолды, автор М. Сагитов, продолжительность 5 мин., по заказу фонда Сорос-Казахстан, 2001 г.
5. «Линия красоты», автор Ю. Сорокина при участии А. Мальгаждарова. Видеосопровождение проекта. Собственность художника.
6. «Осенние жесты гнева», автор Р. Хальфин, видеофиксация одноименной акции.
7. «Шкура художника», автор Р. Хальфин видеосъемка Ю. Сорокиной, продолжительность 7 мин., 1998 г. Собственность художника.
8. «Тихая жизнь тела», автор Р. Хальфин, продолжительность, 1998 г. Собственность художника.
9. «Ландшафты тела», автор Р. Хальфин, режиссер Г. Омарова, оператор Р. Косай, продолжительность – 10 мин., 1999 г.
10. «Северные варвары», часть I, автор Р. Хальфин, режиссер В. Картун, оператор А. Кирюхин; часть II. Автор Р. Хальфин, оператор Р. Косай, продолжительность I части – 7 мин. Премьера – декабрь 1999, Москва, продолжительность II части – 8 мин. Собственность художника.
11. Фильмы, созданные в «Лаборатории новых медиа». Премьера 24 сентября 2000 г. CD Каталог выставки «Коммуникации: опыт взаимодействия»:

Сергазы Нарынов, Асель Мухамеджанова «Живая линия», анимац. фильм, 8 мин.

Евгения Филатова, Виктор Васильев, Роман Арефьев, Вячеслав Качанов «Медленное зеркало», видео, 10 мин.

Виктор Панкратов, Диляра Насырова «Бо-ди-бо-ди-бо», Видео, 1 мин.

Асель Мухамеджанова, Сергазы Нарынов «Лестница», видео, 2 мин.

Юлия Тихонова, Алена Коломыцева, «В маршрутке», видео, 3 мин.

Виктория Гвоздикова, Адиль Бекишев, «Окна», видео, 15 мин.

Юлия Порсина, Адиль Бекишев, Светлана Дручинина «Без названия», видео, 2,17 мин.

Виталий Серков «Вымирающий вид», видео, 6 мин.

Виктория Гвоздикова «Телефонный разговор» («Phone WAV»), видео, 13 мин.

**Статья была опубликована в сборнике «Художественная жизнь Казахстана», СЦИ,
2001. – с. 36-45.**