

Марьяна Айдарова

экскурсовод отдела музейной
педагогики и проектной деятельности,
ГМИ РК им. А. Кастеева



ЦИФРОВОЕ ИСКУССТВО КАЗАХСТАНА: ВЧЕРА, СЕГОДНЯ И ЗАВТРА

Цифровое искусство РК, как потенциальное наследие и динамично развивающееся направление современного искусства, а также как основа для популяризации этнической символики, нуждается в определении специфических выразительных средств и изобразительных приёмов, с помощью которых создаются произведения Digital Art. Есть необходимость и в акцентировании внимания на специфике подходов к их анализу, который не может опираться на общепринятые эстетические категории, имея собственную понятийную базу. Изучение исторических предпосылок возникновения цифрового вида современного искусства Казахстана, его состояния и путей развития в годы независимости – в представленной статье, основанной на сборе фактического материала в области исследования, в том числе и интервьюировании молодых художников.

С 1990-х годов до начала XXI века в сфере компьютерно-цифровых технологий происходили беспрецедентно стремительные изменения, она прошла путь от «цифровой революции» до эры социальных медиа. И хотя основы многих цифровых технологий были заложены шестьдесятю годами раньше, почти повсеместное распространение они получили в последнее десятилетие XX века: аппаратное и программное оборудование компьютеров стало мощнее и доступнее, а появление в середине 1990-х Всемирной сети добавило к ним уровень «глобальной доступности». Художники всегда среди первых реагировали на культурные и технологические прорывы своего времени, и экспериментировать с цифровым медиумом они начали за несколько десятилетий до официальной цифровой революции. Поначалу плоды их усилий по большей части экспонировались на конференциях, фестивалях и симпозиумах, посвященных технологическим вопросам и электронным медиа; их произведения в лучшем случае относили к периферии художественного мейнстрима. Однако к концу XX века уже устоялся термин «цифровое искусство», а музеи и галереи по всему миру начали создавать и структурировать крупные собрания соответствующих произведений [1, с. 7].

Термин «цифровое искусство», в свою очередь, успел охватить такое количество разнообразных произведений и практик, что уже нельзя сказать, что он описывает некий единый набор эстетических принципов.



Мастера изобразительного искусства обратили внимание на зарождающиеся компьютерные технологии в начале 1970-х годов. 1980-е годы стали эпохой персональных компьютеров и появления цветного изображения. XXI век подарил человечеству технологию виртуальной реальности, которая смогла «оживить» фантазии художников и перевести их в цифровой формат. Сформировалось глобальное культурное пространство, объединившее творческие начинания жителей различных точек планеты. Новые технологии и авторские концепции вывели изобразительное искусство на новый уровень, позволили произведениям жить собственной жизнью и взаимодействовать со зрителем.

Художники цифровой живописи имитируют традиционные инструменты старых мастеров: холст и мазки краски, игру света, фактуру поверхности и износ материалов. Техника облегчает процесс, устраняет ошибочные действия, изменяет композицию и пропорции изображения. Цифровая фотография и искусство «фотоманипуляции» позволяют автору сохранять и редактировать снимок, пользоваться ретушью и цветовой коррекцией, комбинировать визуальные объекты в сюрреалистические картины. Создатели произведений векторной графики разрабатывают иллюстрации и с помощью математических формул определяют положение объекта, толщину контуров и пространства.

Художники цифрового искусства создают причудливые абстрактные композиции, радуют объемными иллюстрациями и анимацией. Технологии трехмерной графики и анимации позволяют создать модель произведения в пространстве. Авторы дарят зрителям фантастические миры, в которых возможно рассмотреть объект или героя со всех сторон. При помощи анимации художники оформляют видеоклипы, заставки и рекламные ролики, комбинируют видеосъемку и эффекты. Молодые таланты XXI века используют методы цифрового искусства для художественных, культурных и социальных заявлений и экспериментов, объединяют не связанные между собой сферы человеческой деятельности, создают культурно-философские концепции.

Важно провести самоочевидное, но крайне важное разграничение между искусством, в котором цифровые технологии используются как инструмент для создания более или менее традиционных произведений – фотографий, гравюр, скульптур – и подлинно цифровым компьютерным искусством, которое создается, хранится и распространяется с помощью цифровых технологий и в качестве выразительных средств использует исключительно их. Именно последнее, как правило, и обозначают термином «медиаискусство». Две этих крупных категории цифрового искусства сильно разнятся в проявлениях и эстетике и позволяют произвести начальное межевание территории, которая по сути своей чрезвычайно разномастна.

Для того чтобы стало понятно, что представляет собой цифровое искусство, стоит сначала определить, что такое искусство вообще. Если без долгих теоретических рассуждений, то искусство – это способ познания, при помощи которого человек осваивает мир и себя в этом мире [6].

Историк искусства Наталья Рабчук, занимающаяся исследованием формирования языка изобразительного искусства, в том числе явлением Digital Art и его взаимодействием с традиционной живописью, пишет:

«1. Искусство познает внешний и внутренний, существующий и воображаемый миры или их части, находит и выделяет общие и особенные черты, создает образы этих миров, т. е. картинку.

2. Через созданные образы человек, общество и все человечество в целом присваивает, делает своей, близкой и понятной ту часть внутреннего и внешнего мира, для которой создан образ.

3. Через созданные по заказу общества образы идеального мира человек пытается влиять на внешний и внутренний мир, изменяя его так, чтобы он приблизился к идеалу».

Это три важнейшие функции искусства. Картинка, образ, который создает искусство, совсем не обязательно должна быть красивой. Она должна отвечать задаче, стоящей перед искусством в определенное историческое время. Задачи эти меняются, и вместе с ними меняется язык искусства.

Так, в эпоху Возрождения искусство создавало образ идеального человека, идеального мира, идеального города. Под воздействием этих образов понемногу менялась и организация всей материальной и духовной жизни эпохи.

Если обратиться к XX веку, искусство которого нам известно как Contemporary Art, то мы увидим, что художники решали совсем другие задачи. Они изучали внутреннее содержание, сознательное и бессознательное в человеке, чтобы понять глубины падения, в которые мир рухнул в 1930-х–1940-х годах. Поэтому работы их часто так уродливы и эпатажны. Истинным произведением искусства этого времени является не сама картинка, не созданный образ, а та реакция, которую он вызывает у зрителя.

К счастью, вопрос о том, может ли цифровое искусство называться искусством, решен положительно. Долгое время ему отказывали в этом праве. До сих пор, особенно в СНГ, несмотря на очень большое количество открывающихся школ цифровых художников, к их творчеству относятся свысока. Однако это не мешает признавать Digital Art искусством во всем мире. Во втором десятилетии XXI века по всем странам прошла волна открытия музеев и галерей цифрового искусства.

Слово Digital переводится на русский язык как «цифровой». Появление этого термина связано с тем, что любое действие, которое выполняет компьютер или другой гаджет – это результат определенных операций, записанных двоичным кодом. В общем, это довольно условный термин для определения искусства, совсем не исчерпывающий содержания того, что создается при помощи так называемых цифровых технологий. Этот термин относится скорее к технической стороне вопроса, чем к тому, что именно создает Digital Art. Именно по этой причине следует понимать, что рассматривать произведения Digital Art следует не с точки зрения их цифрового происхождения, а с точки зрения решаемой художественной задачи. Так же, как мы рассматриваем картину, написанную маслом, не с той точки зрения, что она написана маслом, а с точки зрения того, как и что на ней изображено. Безусловно, техническая сторона важна, она определяет уровень возможностей, но основным критерием является именно наличие художественной задачи и того, как она решена. На базе цифровых технологий создаются разные виды Digital Art [3].

Еще одно крупное направление — это цифровая иллюстрация (Digital Illustration). Здесь мы с вами перемещаемся уже в ту сферу, где компьютер перестает активно участвовать в создании изображения, а становится просто инструментом, при помощи которого художник делает работу, так сказать «от руки». То есть иллюстратор не вдается в технические подробности того, как и чем обеспечена возможность рисования, а просто рисует стилусом на планшете

или экране, как рисовал бы на листе бумаги. Этим он ничуть не отличается от своего традиционного собрата, который не вникает в то, как создавался линер, кисть, акварель или гуашь и какие технологические цепочки прошла бумага.

Распад СССР снял любые границы творческого самовыражения. Анализ постсоветской эпохи позволяет выявить специфические процессы, характерные для молодых независимых республик. После обретения независимости и обрушения жестких рамок официального искусства в Казахстане, как и в других странах Содружества, художники апробируют новые формы. Уже с середины 1980-х годов в искусстве Казахстана новые технологии, приемы и методы постепенно приходят на смену традиционным – живописи, графике, скульптуре. На размеренное поле привычных видов изобразительности врываются экспериментальные – перформанс, инсталляция, акция, осваиваются разнообразные медийные искусства, в числе которых лидирует видеоарт. Новые для регионального искусства приемы, давно существовавшие в западной традиции, активно осваивались художниками Казахстана и Центральной Азии, адаптируясь к местной среде.

К концу 1990-х годов определилась суть феномена под названием «современное искусство Казахстана». Его важной чертой было органичное взаимодействие с культурой прежних эпох. Художники стремились соединить древность и современность, традиции и инновации, а за счет геополитического положения – Европу и Азию. За этот недолгий период активного существования благодаря талантливым мастерам и их знаковым произведениям это явление обрело собственную историю и характерные особенности.

Поиски новой визуальности осуществляются как на идейном, смысловом уровне художественного высказывания, так и посредством манипуляций с формой, цветом, соединением различных материалов в едином поле объекта – тяготением к синтезу искусств. Очевидно, что столь глобальные перемены могли произойти только при отказе от академических норм, остро обозначая проблему противостояния классики и авангарда [2].

В центре творческих исследований мастеров современного искусства Казахстана – пристальное внимание к новой власти, острые социальные проблемы и размышления о вопросах универсализации и глобализации, привнесенных в местный контекст. Аспекты региональной действительности осмысляются в творчестве ярких представителей современного актуального искусства через собственный, индивидуальный художественный язык. В их числе – Р. Хальфин, Г. Трякин-Бухаров, Е. и В. Воробьевы, Е. Мельдибеков, С. Маслов, К. Ибрагимов, группа «Кызыл трактор» и другие, чьи проекты отличались «интеллектуализмом, нестандартностью решений, радикальностью жестов и мощным стремлением к самопроявлению» [6, с. 250].

В 1996–2003 годах в современном искусстве Казахстана произошло некое разделение на «официальное» и «андеграундное». Андеграундные художники начинают осваивать новые для Казахстана виды визуального искусства: видео, перформанс, ленд-арт и другие формы.

Также говорит о зарождении цифровизации и казахстанская мультипликация, которой совсем недавно исполнилось 50 лет. Ее история началась с показа анимационного фильма режиссера Амена Хайдарова «Почему у ласточки хвост рожками?» Он был облакан многочисленными международными наградами.

включая и приз Международного кинофестиваля мультфильмов в Нью-Йорке в 1975 году. Мультфильм по сей день считается эталонным, визитной карточкой казахстанской мультипликации. За минувшие десятилетия отечественные мультипликаторы создали более 200 анимационных фильмов, среди которых и лауреаты международных конкурсов.

Специалисты анимационного дела в Казахстане еще в 2012 году отмечали: «Когда-то что-то достигает своего расцвета или же начинает заново оживать. Мы в принципе, возрождаемся после застоя. Надо помнить, что после распада СССР система советского кино прекратила свое существование. С 1991 по 2002 год анимации вообще не было. После 2002 года тихо-тихо начали ее реанимировать. В год по одному-два короткометражных фильма снимали вплоть до 2009 года, а потом уже пошла активная работа».

Важные решения в государственной культурной политике (концепция культурной политики Республики Казахстан, проект «Рухани жаңғыру», отдельные положения послания Президента Республики Казахстан Н. Назарбаева народу Казахстана «Третья модернизация Казахстана: глобальная конкурентоспособность») тому способствовали.

Эти значительные шаги стали логическим продолжением процессов, которые поднимались в 1970-е и 1980-е годы и открыто развернулись в 1990-е годы. Учитывая полиэтническую специфику Казахстана, с 1990-х годов мультикультурализм стал базовым элементом. На этой основе за более чем двадцать пять лет сформировалась новая культурная идентичность. И хотя этот процесс очень сложен, он уверенно идет [6–9]. Культурная идентичность стала стержневой идеей современного казахстанского изобразительного искусства. Поток художественного содержания, поощрение национального самосознания усилился.

Весь казахский народ ждал такой программы, как «Рухани жаңғыру». Она нацелена на популяризацию нашего национального достояния, культуры, искусства на мировом уровне. Также одной из целей программы является цифровизация, для удобства граждан, это лишний раз подчеркивает важность технологий и то, что они действительно облегчают нам жизнь как в быту, так и в искусстве.

В последние годы сообщество цифровых художников значительно увеличилось. Люди стали открывать для себя всё больше и больше новых имен иллюстраторов, творческих организаций. С каждым днём у современных художников появляется всё больше инструментов для создания произведений и площадок для их размещения. Интернет и социальные сети дают полную свободу самым разным художникам – это настоящая революция в арт-пространстве. В этом плане стоит отметить такие социальные сети, как Инстаграм и Твиттер.

В Твиттере одно время был популярен флешмоб #АватарСНГ. Иллюстраторы писали персонажей популярного мультсериала «Аватар: Легенда об Аанге» в национальных костюмах разных народов. Челлендж проводился в поддержку казахской художницы Qaŋtar, которую англоязычные пользователи обвинили в культурной апроприации после того, как она нарисовала одну из главных героинь сериала с татуировками интуитов – коренного народа Северной Америки, после чего девушка удалила рисунки.

Во вселенной мультсериала сосуществуют простые люди и маги, которые могут управлять разными стихиями: огнем, водой, землей и воздухом. Это повлияло на

геополитику «Аватара»: человечество поделилось на несколько крупных племен, каждое из которых отвечает за одну стихию. Создатели сериала ранее говорили, что действие мультсериала происходит в аналоге Азии. Теперь художники и иллюстраторы фантазируют о том, что было бы, если бы герои «Аватара» жили в странах СНГ.

Благодаря подобным флешмобам и объединениям, которых в эти годы было немало, не только весь мир начал узнавать о Казахстане, но и мы сами стали больше интересоваться нашей мифологией и культурой, что очень важно для национальной самоидентификации в глобальном мире.

ЛИТЕРАТУРА

1. Пол К. Цифровое искусство. М., 2017.
2. Резникова Е. Современное искусство Казахстана и классическое наследие: художественный диалог культур // Этнодиалоги. № 1. 2019.
3. Рабчук Н. Виртуальный музей цифрового искусства.
4. Поталов Л. П. Элементы религиозных верований в древнетюркских генеалогических легендах // Советская этнография. 1991. № 5.
5. К. А. Акишев. Социальная стратификация сакского общества // Древние и средневековые государства на территории Казахстана. Алма-Ата: Министерство образования Казахстана, 2013. 192 с.
6. Марат Гельман о цифровом искусстве. 2003.
7. Ибраева В. Искусство Казахстана: Постсоветский период. Алматы, 2014.
8. Ли К. Музей и искусство актуальности. Разрушение стереотипов (хронология событий) / Альбом к 80-летию ГМИ РК им. А. Кастеева.
9. Архив-справочник цифрового искусства.
10. Ерохин С. В. Цифровое компьютерное искусство. Алетейя, 2011. 192 с.
11. Ерохин С. В. Эстетика цифрового изобразительного искусства. Алетейя, 2010. 432 с.

ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСЫ

1. https://baigenews.kz/analysis/reviews/zagadochnii_charin_chno_izvestno_o_kazahstanskom_chude_sveta
2. <https://www.naminteresno.com/?p=10456>
3. <https://www.nur.kz/family/beauty/1552419-kazahskie-nacionalnye-plata-v-sovremennom-stile/>
4. <https://kapital.kz/economic/69532/chno-proiskhodit-s-mul-tiplikatsiyey-v-kazahstane.html>
5. [baigenews.kz:https://baigenews.kz/analysis/reviews/zagadochnii_charin_chno_izvestno_o_kazahstanskom_chude_sveta/](https://baigenews.kz/analysis/reviews/zagadochnii_charin_chno_izvestno_o_kazahstanskom_chude_sveta/)

