

A close-up portrait of actress Gulsharat Dzhubaeva, looking directly at the camera with a slight smile. Her hair is dark and voluminous, and she is wearing a large, ornate earring. The lighting is warm and focused on her face.

Территория *Кино* Аланы

№ 4 (17) | 2010

**ГУЛШАРАТ
ДЖУБАЕВА**

DIDAR-2010

**Жастар
кинофестивалі**

«Сказочный лес»

ON-LINE КУРСЫ

Тимура Бекмамбетова

НОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В КИНЕМАТОГРАФЕ



**Дүниеге тағы бір фильм келді.
Жанры комедиялық болып келгенімен,
фильмнің көтерер жүгі жеңіл емес.**

Өйткені, фильмнің басты кейіпкері Макс есімді жігіт құпия түрде мафия басшысының сүйіктісі Айжанмен кездеседі. Мафия басшысы Ахмадия болса, ол екеуінің құпия кездесіп жүргенін байқап қалады да, Максты ұстап алады. Сөйтіп, оның қол-аяғын байлап, көліктің жүк салғышына салып тастайды. Макстың бақытына орай, көліктің жүк салғышы ішінде өзінің ауылдасы Жанбота отырады. Осылайша, Макс пен Жанботаның арасындағы оқиға шиеленісе бастайды.

Қызу шиеленіспен басталған оқиға соңында жақсылықпен аяқталады. Мафияны жеңген Макс пен Жанбота ол ақшаны балалар үйіне тапсырады. Осылайша, жүк салғыштағы оқыс оқиға баянды, бақытты болып, сәттілікпен аяқталады. Фильмнің режиссері — Серікбол Өтепбергенов. Сценарий авторы — Бекболат Шекеров. Басты рөлдерді Ерлан Көкеев, Фархат Әбдірайымов, Динара Сұлтан, Ербола Садырбаев сомдаса, қосымша рөлдерді Бәйтен Омаров, Болат Әбділманов, Болат Қалымбетов, Ғазиза Әбдінәбиева, Айдын Иманғалиев және т.б. актерлеріміз тамаша ойнап шықты. Фильмнің басты ерекшелігі, қазақ және орыс тілінде шыққандығы. Фильмнің ұзақтығы — 72 минут.



Новые технологии в кино

Сегодня, когда новые технологии пронизывают всю нашу жизнь, казахстанский кинематограф не может не идти в ногу со временем. Возможно, очевидных результатов еще не видно, и пока мы не можем похвастаться казахстанской картиной, снятой в формате 3D. Но все это не за горами, потому что работа идет по всем фронтам.

В прошлом году киностудия «Казахфильм» значительно обновила свой технический арсенал, и сегодня вся эта новая техника и оборудование активно усваиваются. Руководством студии, прежде всего, ставится цель создания такой технологической цепочки кинопроизводства, чтобы мы ни от кого не зависели. Касается это и записи звука, и обработки изображения, и перегона различных форматов. Ведь еще два-три года назад практически постпродакшн казахстанских фильмов делался в основном за рубежом — в России, Германии или Чехии. В 2010 году студия добилась того, чтобы абсолютно все процессы производились в Казахстане и на высоком качественном уровне. Но главная проблема, как говорится, — не «железки», а люди, специалисты, которые обучены и креативны, чтобы создавать кинопродукты нового поколения.

В этом номере журнала мы рассказываем о людях — молодых и образованных, которые пришли в кино совсем недавно, но ставят перед собой амбициозные задачи — говорить о насущных проблемах на современном языке новых технологий.

Так, молодой режиссер Ахат Ибраев приступил к съемкам фильма-фэнтези «Сказочный лес», где, наряду с обычными персонажами, будут действовать анимационные — волчица Ашина, Лебедь, Змей, Орел, Медведь и другие. О том, какие спецэффекты уже были сделаны в казахском кино, расскажет руководитель студии «Кубик» Дамир Айниев. Уникальным опытом обучения компьютерной анимации в Миланской Школе Дизайна поделится ее выпускник, казахстанец Эйнар Габбасов.

Однако новые технологии — это не только компьютерная графика или 3D. Киностудия «Казахфильм» совместно со студией Тимура Бекмамбетова «Базелевс» впервые проводит он-лайн курсы обучения драматургии, где преподавателями являются лучшие педагоги UCLA — Американского университета в Калифорнии. Об этих курсах рассказывает одна из участниц этого проекта, драматург Салтанат Еркин.

И последнее: кино всегда развивается из эксперимента, поэтому в этом номере мы также рассказываем о казахстанском видео-арте и фестивале студенческих фильмов «Дидар».

Гульнара АБИКЕЕВА, главный редактор

Территория Кино Алаңы

Журнал киноиндустрии Казахстана
№4 (17) 2010

Учредители:

АО «Казахфильм» им. Ш. Айманова,
Союз кинематографистов Казахстана
Собственник и издатель

АО «Казахфильм» им. Ш. Айманова
г. Алматы, пр. Аль-Фараби, 176

Тел: + 7 (727) 248 14 44

e-mail: t.kino@mail.ru

www.kazakhfilmstudios.kz

Журнал зарегистрирован
в Министерстве культуры
и информации Республики Казахстан
Свидетельство №9626-Ж
от 12.11.2008 г.

Периодичность издания

12 номеров в год

Журнал издается с декабря 2008 г.
на двух языках: казахском, русском.

Подписной индекс 74200

Генеральный директор

Адил КОЙТАНОВ

Главный редактор

Гульнара АБИКЕЕВА

Дизайн, верстка, подготовка к печати
Издательская компания RUAN

Дизайнер

Анастасия ТАУКЕЛОВА

Руководитель отдела

«Маркетинг и реклама»

Эдик ОМАРБЕКОВ

Корректор

Галина ПРОКОПЕНКО

Над номером работали:

Адолф АРЦИШЕВСКИЙ, Дарья БЕЛКИНА,
Адилхан ЕРЖАН, Салтанат ЕРКІН, Павел
КАЗАКОВ, Камилла ЛУКПАНОВА, Дана
МАТКЕРІМ, Ольга НИКУШКИНА, Назира
РАХМАНКЫЗЫ, Зейнет ТУРАРБЕККЫЗЫ,

Использованы фотографии:

из архивов АО «Казахфильм»
им. Ш. Айманова, авторов и героев
публикаций

Приглашаем к сотрудничеству
региональных распространителей
и менеджеров по рекламе

Тираж 5000 экз.

Отпечатано в типографии

«Print House Gerona».

Республика Казахстан, г. Алматы,

ул. Сейфуллина, 458/460, оф. 201-205;

Тел.: + 7 (727) 279 75 38, 250 47 40,

279 93 41, 279 95 65

Редакция не несет ответственности за содержание
рекламных материалов. Перепечатка материалов
и использование их в СМИ возможны только
с письменного разрешения редакции. Мнение
редакции может не совпадать с мнением авторов.
При цитировании ссылка на журнал обязательна.



На обложке: актриса
Гульшарат ДЖУБАЕВА



НОВОСТИ 6

ИННОВАЦИИ В КИНО

Снимается первый казахстанский фильм
с компьютерными героями 8

ИННОВАЦИИ В АНИМАЦИИ

Молодежь нового поколения 12

ИННОВАЦИИ В ДРАМАТУРГИИ

Он-лайн курсы по драматургии 14

ИННОВАЦИИ В ГРАФИКЕ

Студия «Cubic» 17

ИННОВАЦИИ В ТЕХНОЛОГИЯХ

Сидя в лодке 20

Что такое 3D с точки зрения технологии? 24

ИСТОРИЯ ИННОВАЦИЙ

Десять картин, изменивших кино 26

НАША АКАДЕМИЯ

Тұңғыш витраж көрмесінің ашылуы 28

ФАБРИКА ЗВЕЗД

Курак-корпе Гулшарат Джубаевой 32

КОНТЕМПОРАРИ АРТ

Видеоарт: хлеб зрелищ 36

ФЕСТИВАЛЬ

«DIDAR-2010»
V Республикалық Жастар кинофестивалі 42

ХОББИ

Фотоарт Дарежана Омирбаева 47





ГРАН-ПРИ «КЕЛИН»

Казахстанский фильм-притча «Келин» режиссера Ермека Турсунова получил Гран-при ежегодного Международного благотворительного кинофестиваля в Монако. Коллегию жюри возглавила исландская актриса Анита Брием. Фильм «Келин» одержал победу в номинации «Лучший игровой фильм». Его основным соперником была кинокартина «Джон Рабе» режиссера Флориана Галленбергера (Германия, 2009) основанная на реальных событиях. Это драма, повествующая о немецком директоре корпорации «Siemens», который делал все возможное, чтобы спасти китайцев от гибели. Так же серьезными соперниками «Келин» были такие фильмы, как «Тайна Чингис-Хана», 2009 г., режиссера Андрея Борисова, совместное производство России, Монголии и США; комедия «Все случится до того, как ты умрешь» режиссера Дана Финкеля (США, 2010); семейная драма «Бог живет в Гималаях» Санджая Сриниваса (Индия, 2009) и другие. ■

ЗАКОНЧИЛИСЬ СЪЕМКИ СЕРИАЛА «ЖАС ҰЛАН»

На киностудии «Казахфильм» прошла пресс-конференция по случаю завершения съемок первого военно-патриотического сериала «Жас Ұлан». В пресс-конференции приняли участие: главный редактор АО «Казахфильм» им. Ш. Айманова Дидар Амантай, продюсер Алия Увальжанова, режиссер-постановщик Серикбол Утепбергенов, а также актеры: Ментай Утепбергенов, Тлеубек Аралбай и Алия Телебарисова.

Художественный телефильм рассказывает о трех друзьях-улановцах. Зрители смогут наблюдать за развитием взаимоотношений между мальчишками и их сверстниками, их взрослением и возмужанием, за становлением характеров и зарождением мужской дружбы, которая должна пройти проверку в самых неожиданных и даже экстремальных ситуациях. Детям предстоит узнать, что такое Честь и Достоинство, Отвага и Мужество, Любовь и Уважение. Мечта и цель улановцев — стать защитниками Родины. Смогут ли они пройти все испытания, как сложится их судьба? Жанр картины — военно-патриотическая мелодрама с элементами комедии. Авторы сценария — молодые драматурги Бекболат Шекеров и Газиз Насыров, скрипт-доктор — Ермек Турсунов. Главные роли молодых улановцев исполняют учащиеся военной школы «Жас Ұлан». Также к съемке была привлечена личная гвардия Президента РК. Телесериал снимается по заказу АО «Казахфильм» им. Ш. Айманова кинокомпанией «Aldongar Productions/Kazakhstan» при поддержке Администрации Президента Республики Казахстан, Министерства Обороны Республики Казахстан и Республиканской школы «Жас Ұлан» им. генерала Нурмагамбетова С.К. ■



ОПРЕДЕЛЕННЫ ФИНАЛИСТЫ ЛОКАРНО

Вот уже седьмой год Локарно при поддержке Швейцарского Агентства по развитию и Министерства иностранных дел Швейцарии проводит программу Open Doors, в которой представители стран выбранного региона имеют возможность на профессиональном уровне встречаться и общаться с продюсерами и дистрибьюторами из западных стран. В прошлые годы фокус был направлен на страны Магриба, Юго-Восточной Азии, Ближнего Востока, Кубу и Аргентину, Китай. В этом году был проведен конкурс среди заявок из стран Центральной Азии. Всего организаторами было получено чуть более 100 заявок, из которых было выбрано 12 лучших. Казахстан будет представлен тремя проектами молодых режиссеров:

- «Отчаянные конокрады» Адильхана Ержана
- «Уроки гармонии» Эмира Байгазина
- «Солнечные дни» Наримана Туребаева.

Речь идет о заявках на фильмы, которые еще находятся в стадии сценарной разработки. Режиссеры и продюсеры этих проектов приглашены на фестиваль для того, чтобы представить их более чем 70 зарубежным компаниям на общей встрече-питчинге и во время индивидуальных встреч. Как говорят представители фестиваля, каждый из выбранных участников в среднем встречается с 15-18 возможными партнерами, что даст возможность найти европейских сопродюсеров для будущих картин. Радует, что такой непростой конкурс выиграли представители самого молодого поколения наших кинематографистов, двоим еще нет и тридцати. ■

ГРАН-ПРИ «ПРЫЖКУ АФАЛИНЫ»

Впервые в истории казахстанского кино остросюжетный художественный фильм «Прыжок афалины», снятый по сценарию министра обороны Казахстана Адильбека Джаксыбекова, признан победителем XII Международного фестиваля детективных фильмов DetectiveFEST. По этому поводу в клубе «Территория кино» состоялась пресс-конференция с участием продюсера Тасбулата Мерекенова, художника-постановщика Александра Ророкина, а также исполнителей главных ролей Азиза Бейшеналиева, Байкала Белбаева и Эрика Жолжаксынова. Международный кинотелефестиваль DetectiveFEST, на котором представлены фильмы и телепрограммы детективной и правоохранительной тематики, ежегодно проходит в Москве. Фильм «Прыжок Афалины» производства АО «Казахфильм» им. Ш. Айманова совместно с «Медетфильмом» был удостоен Гран-при в номинации «Игровой детективный кинофильм». Победа фильму «Прыжок афалины» досталась в упорной борьбе — на конкурс было представлено почти 400 работ из 32 стран. Среди них: США, Великобритания, Италия, Германия, Бразилия, Болгария, Индия, Китай, Казахстан и другие. В состав жюри вошли известные кинорежиссеры из Венгрии, Болгарии, России, Индии и других стран. По словам



участников фестиваля, в этом году борьба за Гран-при была очень напряженной. Задача перед жюри стояла не из легких — выбрать лучшее среди художественных фильмов и телепрограмм детективной и правоохранительной тематики, также сериалов, документальных, ТВ-программ и новостных сюжетов. Но именно казахстанская лента вызвала всеобщий интерес и была отмечена всеми участниками фестиваля за свой оригинальный сюжет и профессиональную работу съемочной группы.

По словам члена жюри фестиваля, ректора Академии телевидения и кино Болгарии Димитара Димит-

рова, фильм обладает множеством достоинств. Актуальность картины подтверждается событиями в Киргизии, так как сюжет ленты основан на истории попытки осуществления государственного переворота. «Обращение к смыслу власти через сложные взаимоотношения людей, через такие вечные понятия, как любовь, долг, предательство, дружба, — это самая сильная сторона картины», — отметил Д. Димитров. Также на этом фестивале стал победителем в номинациях «Преступление и наказание» и «Грязные деньги» студент 5-го курса Казахской Национальной академии искусств им. Жургенова Антон Тараканов. Он получил диплом и специальный приз жюри «Молодой режиссер» как соавтор сюжетов «По следам белой смерти» — о пресечении поставок героина в г. Алматы, и «Саркандские отморозки» — о фактах убийств несовершеннолетними сотрудников МВД РК, в программе «Черный квадрат», выходящей по телеканалу КТК. В 2009 году он также представлял свои работы на 11-м Международном фестивале детективных фильмов и телепрограмм правоохранительной тематики (DetectiveFest) в г. Москва, и в номинации «Дебют» его фильм «Неделя спустя» получил диплом победителя, как лучшая дебютная работа. ■





СНИМАЕТСЯ первый казахстанский фильм с компьютерными героями

Гульнара АБИКЕЕВА

В Казахстане снимается фильм-сказка или фильм-фэнтези «Сказочный лес», где треть фильма – анимированные герои. Снимает эту картину молодой режиссер Ахат Ибраев – выпускник режиссерского факультета Коламбиа колледжа в Чикаго. Команда у него молодая: самому режиссеру – 22, художнику-постановщику Аскару Искакову – 25 лет, оператору-постановщику Александру Плотникову – 27 лет, а среди ассистентов, помощников – совсем молодые ребята и девушки. Но именно они не побоялись взять на себя ответственность снимать фильм по новым технологиям.

– Ахат, ровно год назад мы брали у Вас интервью, когда Вы только что вернулись с учебы из Америки. Что произошло в Вашей жизни за этот год?

– Июль, август, сентября, октябрь – я работал вторым режиссером на фильме «Сказ о розовом зайце» Фархада Шарипова. Для меня проблема была в том, что в Казахстане я никого не знал. Не знал, с кем я могу работать. Работая с фильмом, я понял, что люди есть, молодые талантливые ребята, мы с ними подружился и сейчас идем вместе. Это Канат из продюсерской команды «Зайца». Аскар, который сейчас у меня на картине, художник-постановщик. В основном – выпускники из ВГИКа, очень хорошие ребята. Оператор-постановщик – Саша Плотников. У Аскара, к примеру, есть хорошее видение, он – молодой, ему 25 лет, и к нему прикрепили профессионалов – костюмеров, реквизиторов.

– Это он делал эти замечательные раскадровки к фильму?

– Нет, над раскадровками работал

Данил Потапов. Он же рисовал и потом лепил всех анимационных героев фильма. У нас была такая задача – совместить человеческое тело с животным эпохи Ренессанса. У нас в картине есть светлые и темные силы. И если какое-то животное относится к светлым силам, то человеческое тело этот персонаж облагораживает, и наоборот, вы видели же скульптуру медведя, он относится к злым силам, и тогда в этом персонаже человек обезображивается. То есть мы добивались разных эффектов. Хотелось бы снять в стилистике духовного консерватизма Европы, потому что он очень сильный и хорошо эмоционально воспринимается нашими людьми.

– А вот Данила откуда взялся?

– Данила – сын очень хорошего художника-декоратора, и с ним я познакомился в работе над «Зайцем». У нас на самом деле очень много талантливых ребят, просто раньше такого рода картины не было, и им негде было себя проявить. К примеру, до этого он в

группе отвечал за реквизит – и все, согласитесь, не слишком творческая работа. А тут он слепил всех анимационных персонажей.

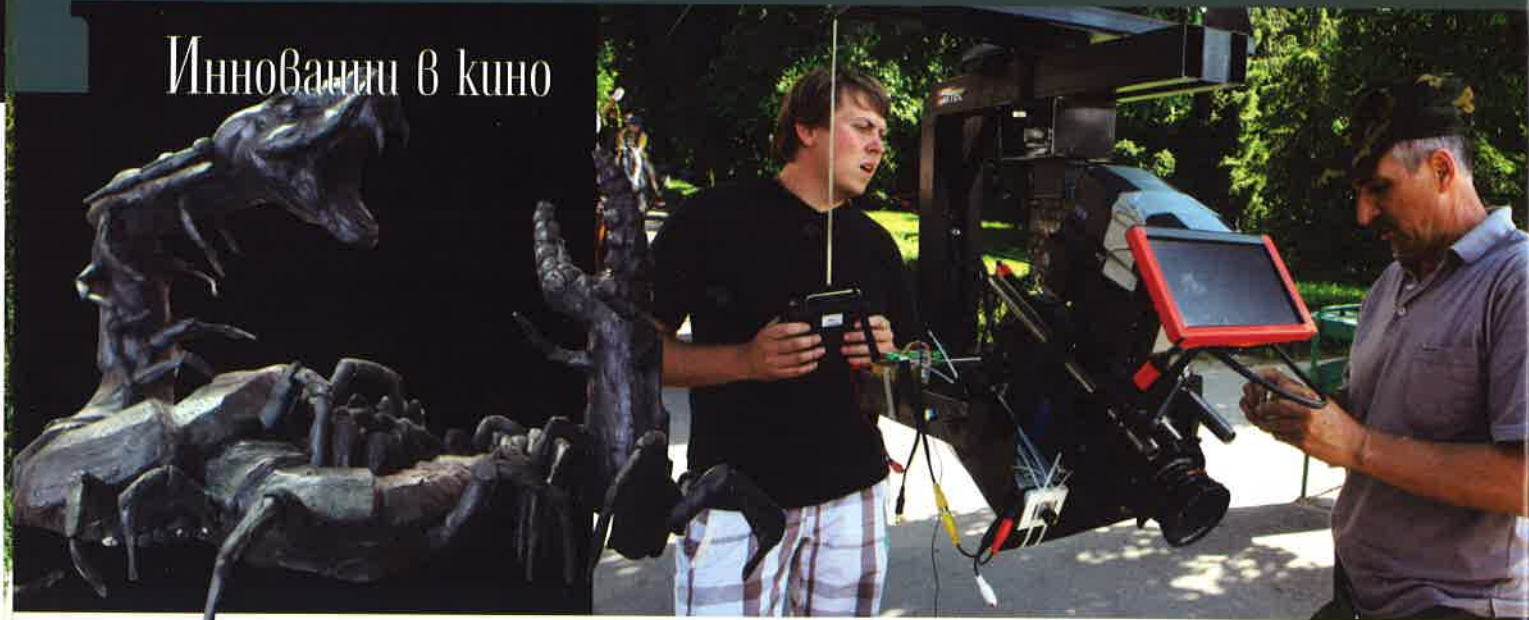
– Вот взял так и слепил? Все эти фигуры, каждая из которых в высоту почти метр, со всеми этими сложными деталями?

– Да, он скульптор по образованию, закончил нашу Академию искусств им. Т. Жургенова.

Есть такое понятие, как CGI – Computer Generated Imagery – это не анимация, это трехмерное изображение персонажа, потому что мне важно, чтобы герои были реалистичными, смешными, живыми, а это можно добиться только совмещением игры актера и компьютерной графики. Вы, наверное, видели по телевизору, как это делается. На актера ставятся сенсоры, датчики, и потом он двигается, играет свою роль, и все это запечатлевается на камеру. И уже потом на это изображение мы накладываем графику.

– А какие все-таки это персонажи?





— Всего их семь. Это волчица Ашина — мать всех тюрков, есть Медведь — это мой персонаж, который я создал. Это странное существо, нереальное. Вы, наверное, видели фильм «Хроники Нарнии» — там тоже персонажи смешанные. У нашего медведя будут крылья, они будут рисоваться, лапы тоже, а самого Медведя у нас будет играть Даулет Абдыгапаров — такой великан, который в наших фильмах обычно играет бандита. Мы совмещаем графику вместе с костюмом. Скажем, одна рука у него человеческая, а вторая — медвежья, корпус и лицо — у него тоже человеческие, а пасть будет дорисовываться. Есть еще Лебедь, она — представитель богини Умай.

— Ее тоже будет актриса играть?

— Да, у нее человеческое тело, но играть она будет все время сидя, потому что лебедь все время находится в воде. Сейчас мы делаем плот, который будет уходить под воду на полметра, чтобы создавалось реальное впечатление, что она плавает. Если делать анимированных CGI-персонажей, надо опираться на драматургию. Ребята, которые делают этих персонажей, все время спрашивают — почему они себя ведут так или иначе, зачем те или иные характеристики.

— А из чего вы будете делать крылья?

— Крылья мы делать не будем. Любой макет сделает их статичными и неуклюжими, крылья должны шевелиться, поэтому они будут анимированные, в компьютерной графике.

— Какие другие персонажи?

— Есть змея — скалапендра, это полностью анимированный персонаж. Ильберген — это многоголовый монстр. По легенде — это людоед, который издревле ест детей. У него конфликт с Луной. Когда-то люди устали от проделок Ильбергена и попросили Луну защитить их от него, и вот тот силуэт, который мы видим на Луне, — это есть силуэт Ильбергена. Когда Луны нет на небе, Ильберген где-то бегает по земле. Есть еще Орел, на котором ездит один из всадников. Седьмой персонаж — Привидение, которое ловит души людей. Он тоже полностью анимированный.

— Получается, что пять персонажей полностью анимированные — Волчица, Змея, Ильберген, Орел, Привидение, а двух сказочных персонажей — Медведя и Лебедя — играют актеры.

— Да, и они самые сложные.

— Скажите, Ахат, когда вы придумывали историю, вы предполагали, что треть фильма будет анимационной?

— Нет, изначально это была комедия о детях, которые приезжают в аул, чему-то там учатся, проучают бандитов, как в фильме «Один дома», и возвращаются в город. Потом это каким-то образом преобразилось, добавилось тенгрианство, мифология, по сюжету у детей умерла мама, и они отправляются на ее поиски. Сценарий был написан за две недели, но это были бессонные две недели. Когда я писал сценарий, я исходил из того, чего хотят главные персонажи — Баха и Таха. Я

опирался только на них. Сначала я создал этих персонажей, придумал им характеристики, образы, желания, и потом появился окончательный вариант сценария.

— Мне кажется чрезвычайно важным то, что вы берете такой пласт, как тенгрианская культура, которая у нас в кино практически не поднималась. В наших фильмах-сказках показываются, в лучшем случае, старуха Жестырнак и какой-нибудь батыр, который ее побеждает.

— Если говорить о сказках, о том, что должны читать наши дети, то они должны быть, прежде всего, нашей, опирающейся на мифологию. Алдар-косе — это не сказка, это серия анекдотов, смешных историй, это не мифология. Сказка должна вбирать в себя все те образы и символы, на которые должна опираться нация. Я думаю, что основа основ заложена в традиции, потому что она объединяет тюркский мир. Моя задача посредством этого фильма объединить тюркский мир.

— Откуда такой интерес к традициям тюрков?

— Традиционный мир особен тем, что там человек живет в гармонии с природой. Все животные кому-то принадлежат, в смысле, божествам. Их надо уважать, их нельзя есть или есть только в определенном промежутке времени. Вот посмотрите, все те символы, которые использованы в создании символов государственности нашей страны, — они все взяты традиционно представления.



— Перед тем как брать у Вас интервью, я рассматривала фотографии актеров, отобранных для съемок фильма и увидела, что, кроме этих семерых анимированных персонажей, двух мальчиков — Бахи и Тахи, у вас еще масса героев.

— Мне очень важно было сделать так, что практически все представители светлых сил имеют женские образы — это Мама, Лебедь, Царица, мужских персонажей меньше. Мы хотим показать любовь к матери посредством любви к родине, потому что в тенгрианстве земля имеет первоначальное значение.

— А кто такая Царица?

— Если собрать все женские образы, то это образ идеальной женщины: кто-то воин, кто-то царица, кто-то божество, кто-то мама, кто-то амазонка и т.д. Почему так? Потому что я считаю, что в нашем обществе произошел дисбаланс между мужским и женским началом. Многие проблемы, которые начинают происходить, они происходят из-за этого дисбаланса. В Казахстане очень много мужского. Отсутствие уюта, отсутствие теплых вещей говорят о том, что мало женского начала. У нас — структура, все очень жестко построено. О женском начале очень мало говорят, мало придают этому значения.

— Я с Вами абсолютно согласна. Практически во всех казахских фильмах главные персонажи — мужчины, их образы национально выражены, а что касается женских образов — они маргиналы, идентичность очень расплывчата.

— Они уходят из мира спанч-боба, в мир казахской традиционной культуры, который, на мой взгляд, не менее интересен. Эти же мифы не писались, они передавались из уст в уста. Проблема в том, что мы перестали создавать сказки и не передаем знания из поколения в поколение. Теперь мы это перестали делать. Может, мы и не выйдем,

но культура от этого сильно страдает. Ведь именно культура делает нас такими, какими мы есть, то есть казахами казахами. Должны передаваться через мифы и сказки. Чему учатся современные дети? Властелинам колец, Гарри Поттерам, а это англосакский мир, который защищает свои принципы. Все знают за счет чего питается культура — за счет книг, сказаний, легенд, а мы питаемся сейчас чужими легендами. Так нельзя! Иначе потеряем все, потеряем себя.

— Тема номера нашего журнала «Новые технологии в кино». Зачем нужны новые технологии?

— Новые технологии будут развиваться только тогда, когда будет, что сказать. Я их использую только потому, чтобы была большая эмоциональность в восприятии фильма, чтобы наши фильмы было также интересно смотреть, как и зарубежные картины. Новые технологии — не самоцель. Их надо уметь использовать как оружие.

— Хорошо, но есть ли у нас специалисты, которые могут сделать анимированных героев?

— Есть. Это казахстанская компания KCG, и они начали уже работать. Возглавляет эту компанию Эрнар Курмашев. Есть CGI-супервайзер, который с нами все время находится на съемочной площадке, он отвечает за графику и все время нам подсказывает, как лучше снимать. Как лучше ставить свет, композицию кадра, как расставлять персонажей, потому что потом в кадр вписались анимированные герои. Поэтому многое мы будем снимать на фоне так называемой «зеленки» — зеленого фона.

— Это компания уже работала в кино?

— Нет, но они снимали уже музыкальные клипы с элементами CGI.

— Насколько я знаю, в самом начале вы планировали работать с ка-

кой-то аргентинской компанией, чтобы они делали анимирование героев. Не получилось или что?

— Почему, получалось, но я подумал, что важно, чтобы все делалось в Казахстане, чисто идеологически. Чтобы никто не говорил, что фильм получился, потому что это аргентинцы сделали. Это будет хуже всего. Зачем эти новые технологии, если они не наши?! Мы можем сказать, что стремимся к новым технологиям, потому что это наши люди делают. ■





МОЛОДЕЖЬ

Дарья БЕЛКИНА

НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

В 1990-е годы, да еще и в начале 2000-х казахстанская молодежь уезжала учиться за рубеж в основном на общеэкономические и бизнес-специальности, связанные с менеджментом, бизнес-администрированием, маркетингом, юриспруденцией, но уже тогда было ясно, что сфера интересов расширится и новые поколения абитуриентов начнут штурмовать такие творческие и технологически новые специальности, как компьютерная графика, гейм-дизайн, анимация.



Предлагаем вашему вниманию интервью с одним из таких редких специалистов. Знакомьтесь: Эйнар Габбасов, 21 год, выпускник Миланского Института Дизайна. Ныне – учредитель казахстанской анимационной 3D-компании «Frame One».

— Эйнар, расскажите, пожалуйста, как Вы пришли в анимацию?

— В 16 лет думал заняться нефтяным бизнесом или стать врачом. Но начал рисовать, и это стало моим хобби. Художественную школу я не оканчивал. Посещал курсы академического рисунка, а потом поступил в Американский университет в Шардже, ОАЭ. Я учился в департаменте архитектуры, на факультете мультимедиа-технологий и дизайна. Проучился там год, и мне не понравилось. Переехал в Италию и продолжил учебу в Европейском Институте Дизайна (Милан). В анимацию пришел, потому что ею загорелся. У меня вели курсы разные преподаватели, одним из них был технический директор Pixar — Маурицио Галлардо. Он преподавал динамику в компьютерной графике и программирование для компьютерной графики. Во время учебы я участвовал во многих выставках, посвященных 3D-графике и 3D-технологиям в Турине. Сначала я изучал историю искусств, черчение и рисование, графический дизайн, морфологию, социологию, дизайн шрифта и многое другое. Также изучал технические специальности — такие, как анимация, концептуальный дизайн, физика в компьютерной графике и графическая аниматика.

— Для обычного человека все это — недоступная терминология. А что именно для Вас процесс создания 3D-проекта, доступный в описании для обывателя?

— Вот, к примеру, у вас есть идея к рекламному ролику или фильму. Все начинается с организации проекта. В первую очередь разрабатывается сценарий, далее нужно привлечь художника-постановщика, который бы разработал концепт арт-проекта. Если в фильме несколько главных персонажей, то на каждого из них разрабатывается по 100 рисунков разной направленности, которая может быть воспринята клиентом и отображена в окончательный вари-

ант фильма. На этом же этапе необходимо разрабатывать музыку и звук, которые будут использованы в фильме, более того, озвучание персонажей — их голоса и мимику. В итоге процесс озвучания предшествует моделированию персонажей, потому что голоса актеров и их мимика являются основой для мультипликационных персонажей в 3D. На этом разработка персонажей не заканчивается. Далее идет моделирование. В буквальном смысле, на этапе моделинга создаются 3D-персонажи, которые основаны на двухмерных картинках, разработанных художником-постановщиком. 3D-моделлеры обладают трехмерным мышлением и в совершенстве владеют программным обеспечением. Но это персонажи без волос и без одежды. Поэтому очередной этап заключается в том, чтобы добавить либо шерсть, либо перья или волосы, а также одеть персонажей мультфильма. Этот этап называется текстуринг и шейдинг. Следующий этап — сетап. Это процесс разработки движений персонажей. В формате компьютерной графики разрабатываются несколько телодвижений персонажей и их мимика, основанная на мимике актеров, которые озвучивают 3D-героев. Следующий, и, наверное, последний этап работы исключительно с персонажем — это анимация. И здесь есть два варианта создания анимации. Линейная и поуз-ту-поз («pose-to-pose»). Линейной является анимация из одного действия персонажа в следующее — все делает аниматор. Обычно к линейной технике относят создание клипов и 3D-роликов. В то время, как поуз-ту-поз используют режиссеры-профессионалы, которые могут вернуть аниматору любую из не понравившихся поз главных героев на доработку. Далее идет визуализация — уже в контексте мультфильма появляются обстановка и атмосфера. На этапе композитинга появляется органичность персонажа и окружающей его среды. И последним этапом является монтаж всего фильма.

— Очень интересно. Это мировой стандарт разработки и производства 3D-мультфильмов, а как же насчет казахской анимации и ее развития? Особенно меня интересуют мифологические архетипы в казахской анимации. Все мои племянники и племянницы, братишки и сестренки смотрят на Спандж-Боба и Патрика, как на своих идолов. Как бы Вы, Эйнар, подошли к вопросу создания казахского мифа в мультипликации?

— Одним из важнейших этапов создания кинопроекта на этапе задумки является R&D, т. е. исследование и развитие. Это означает, что исследователи-профессионалы, особенно те, кто знает казахские мифы. Казахстан — это единственная страна, которая цепляется за свою культуру, а это происходит потому, что еще нет устоявшихся канонов, которым бы Казахстан, как независимая страна, мог бы следовать. При этом, для реализации кинопроектов в анимации необходимо пробовать новое, а именно делать экспериментальное анимационное кино. Вот 3D, например, относится к экспериментам, к новому течению в мире анимации и создания фильмов. Поэтому я решил открыть свою студию «Frame One», которая занимается не только созданием видеороликов, но и создает спецэффекты для художественных фильмов. Это относится к моим краткосрочным целям, которые уже сейчас я стараюсь реализовывать в полной мере. Что же касается создания мифов — нужна команда. Я планирую собрать команду креативных художников, знающих казахскую культуру и традиции, которые при этом знают мировые тенденции в изобразительном искусстве и графическом дизайне. Вместе с ними я еще на шаг продвинулся к созданию идеи и, далее, дизайна концепции самих персонажей, отражающих казахскую самобытность и казахский менталитет.

— Спасибо Вам, Эйнар, за время и опыт, которыми Вы с нами поделились. ■



ОН-ЛАЙН КУРСЫ по драматургии

Салтанат ЕРКИН

Новые технологии – это не только компьютерная графика, сложная анимация или навороченные методы съемок. Новые технологии применяются и в обучении, казалось бы, в совершенно традиционной сфере – кинодраматургии. Происходит это обучение он-лайн, а педагогами являются преподаватели UCLA – лучшей американской киношколы в Калифорнии. Курс этот организован для молодых казахстанских кинодраматургов совместно со студией «Базелевс» Тимура Бекмамбетова и АО «Казахфильм» им. Ш. Айтманова. Рассказать о том, как происходит процесс обучения мы попросили одного из слушателей этого курса, выпускницу сценарного отделения КазНАИ им. Жургенева Салтанат ЕРКИН.

В начале 2010 года АО «Казахфильм» им. Ш. Айтманова и студией BAZELEVS был запущен 15-недельный образовательный проект, благодаря которому тридцать слушателей должны научиться писать сценарии по-голливудски – то есть, как выразился Тимур Бекмамбетов: «Это означает форматность мышления и умение работать системно, в короткие сроки и под конкретную задачу».

В течение вот уже 8 недель дистанционного он-лайн курса занятий по теме «Создание сценарного проекта. От идеи до презентации» 15 разношерстных участников из Казахстана и столько же «студентов» из России изучают теорию и разрабатывают на ее основе свой конкретный сценарий по программе преподавателей UCLA (University of California, Los Angeles). Всех слушателей поделили на два курса, мастерами которых являются известные американские сценаристы Крисанты Балис (Chrysanthu Balis) и Том Лазарус (Tom Lazarus), каждый из которых имеет собс-

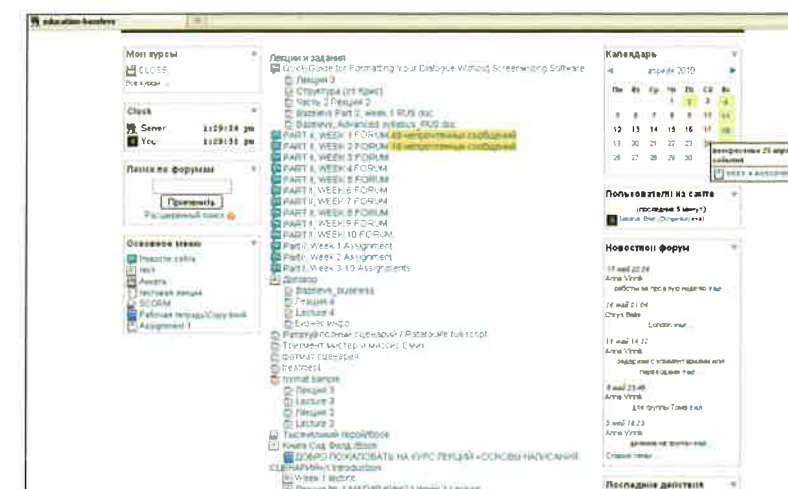
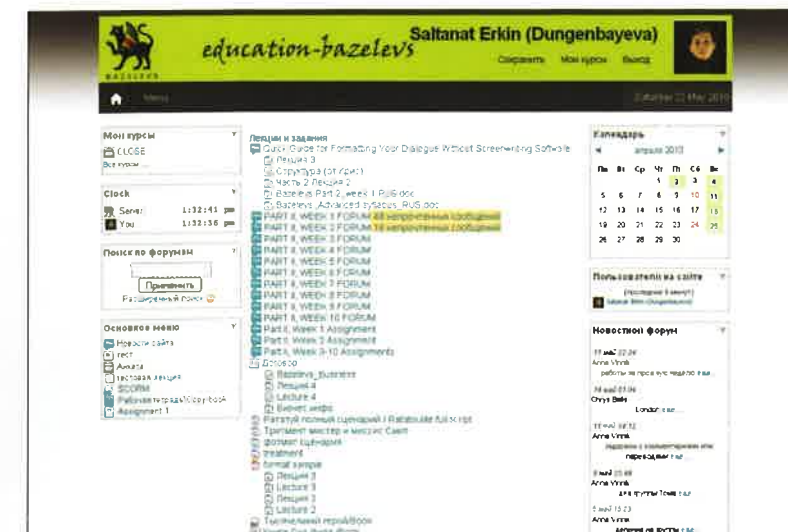
твенную программу и опыт преподавания в режиме on-line. К каждому из слушателей прикреплен переводчик, что позволяет в самые кратчайшие сроки перевести текст. Этот факт является одним из привлекательных в данном курсе, так как не все слушатели владеют английским языком на том уровне, чтобы донести свои идеи до педагогов. Обучение проводится по модульному принципу, предусматривающему поэтапное изучение материала и выполнение заданий

по конкретной теме. Если первые 4 недели были посвящены вводным лекциям по основам сценарного мастерства, помогающим людям, далеким от сценарного мастерства, войти в специфику профессии, то последующие недели усложнились как заданиями, так и объемом работ, которые необходимо сдавать в установленный срок.

Сама специфика дистанционного обучения для казахстанского слушателя является новой и загадочной. Казалось бы, как можно обучать кого-либо чему-либо на расстоянии, ведь контакт с педагогом незаменим?! Оказывается, можно, если есть специальная программа Moodle и огромное желание учиться и творить, что с успехом доказывают участники курса.

Слово Moodle (англ. Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment) является аббревиатурой от понятия Модулярная Объектно-Ориентированная Динамическая Обучающая Среда, которая наиболее полезна для программистов и теоретиков. Это также может быть и глаголом, который означает процесс медленного продвижения сквозь дебри, изучения чего-либо по мере его появления, исправление своих ошибок, которое впоследствии ведет к развитию интуиции, сообразительности и творческих способностей. Как слушатель данного курса, могу с уверенностью сказать, что «продвижение сквозь дебри» и исправление своих ошибок дается мне нелегко. Ответственность за своевременную сдачу задания (что само по себе трудновыполнимо) является сильным стимулом – ведь твою работу ждут не только педагоги, но и переводчики. К тому же, сама мысль за 15 недель написать полноценный сценарий, по всем параметрам отвечающий американским стандартам, подгоняет не меньше.

Комфорт дистанционного образования в том, что слушатель может в любое, удобное для него время, зайти на курс и получить необходимую информацию. К тому же, можно прочитать работы и комментарии других участников, что также является своеобразной школой. Жанры, по которым работают слушатели кур-



Обсуждение	Начато	Отвечено	Непрочитанные	Последнее сообщение
Задание №1 "Серик и волшебная юнга"	Soltanat Erkin (Dungenbayeva)	16	0	15 апр 2010, 08:16
Задание №1. "Чертова дюжина"	Andrey Blinov	25	0	14 апр 2010, 22:39
Задание №1. Римейк комедии П.Дж.Хогана "Счастье моего лучшего друга"	Violetta Nishkova	14	0	14 апр 2010, 21:56
Задание Перерыв: Картина	Chingiz Sadkov	12	0	14 апр 2010, 20:48
Задание №1 "Золотой вулкан"	Evgeny Abayov	43	0	14 апр 2010, 18:10
Задание №1 "Факультет Солнца"	Sapar Beisenov	0	0	14 апр 2010, 20:30
Задание 1 - Римейк комедии Франсиса Вебера "Игрушка"	Alexey Fedorov	28	0	14 апр 2010, 14:28
Задание №1 "Москва-Владивосток"	Sergey Firsov	19	0	14 апр 2010, 02:44
Задание №1 - Самолет/Unlited Airplane Project	Leo Murzenko	7	0	14 апр 2010, 22:34
Задание 1. "Челюсти"	Alexander Medvedev	9	0	14 апр 2010, 17:28
Apologies for the Confusion	Chrys Balis	0	0	14 апр 2010, 14:42
Задание №1. Экстрасенсы	Marat Yurchiev	22	0	14 апр 2010, 19:03
Задание №1. Фэнтези по сказкам Пушкина	Igor Kolosov	9	0	14 апр 2010, 14:42
Пятна дней	Olga Makhmetova	31	0	14 апр 2010, 14:40
Задание 1. Рабочее название "Пятни Вселенной"	Galya Buzhanova	10	0	14 апр 2010, 10:24
Задание №1 "ПЕРЕВОДЧИК"	Naryn Igluk	13	0	14 апр 2010, 13:28
Задание №1 ПОТОП	Anastasia Kasumova	16	0	14 апр 2010, 13:22
Задание №1 Saga о последнем студенте	Seitzhan Sparyov	19	0	14 апр 2010, 13:10
По семейным обстоятельствам	Yunna Vradny	22	0	14 апр 2010, 03:28
Задание №1 ВОЗВРАЩЕНИЕ	Svetlana Michshenko	6	0	14 апр 2010, 03:18



ТОМ ЛАЗАРУС

Один из ведущих преподавателей сценарного дела во всемирно известной Киношколе Университета Южной Калифорнии в Лос-Анджелесе. Зрителю известен, прежде всего, благодаря нашумевшему несколько лет назад мистическому триллеру «Стигматы», в котором Том выступил в качестве сценариста. Карьера Тома Лазаруса началась с рекламной деятельности в крупнейших киностудиях США.

Создаваемые Лазарусом обложки для музыкальных альбомов популярнейших американских исполнителей не раз номинировались на Grammy. Позже Лазарус становится известен как сценарист, режиссер и продюсер познавательного кино (более 12 наград). Многие известные в США телесериалы 1990-х созданы Томом Лазарусом. Это «Война Миров» (1990), «Джейк и Толстяк» (1992), «Охотник» (1991), «Коломбо: как совершить убийство» и другие. Том Лазарус — автор книг и учебных пособий по сценарному искусству. Сайт: <http://www.tomlazarus.com>



КРИСАНТИ БАЛИС

Преполагает сценарное искусство в Киношколе Университета Южной Калифорнии в Лос-Анджелесе с 2002 года. В 2007 году Крис получила награду как лучший преподаватель на курсах дистанционного обучения. Как сценарист Крисантис Баллис известна по фильму «Безумие»

(2005) с Наташей Ричардсон в главной роли. Среди популярных в США ее проекты «Бонни и Клайд», «В ледяной голубой крови» и другие. В настоящий момент Крис работает над проектами совместно со студиями CBS, USA Networks, Flodyco Productions. Сайт: www.chrysanthybalis.com

КИНОКОМПАНИЯ «БАЗЕЛЕВС»

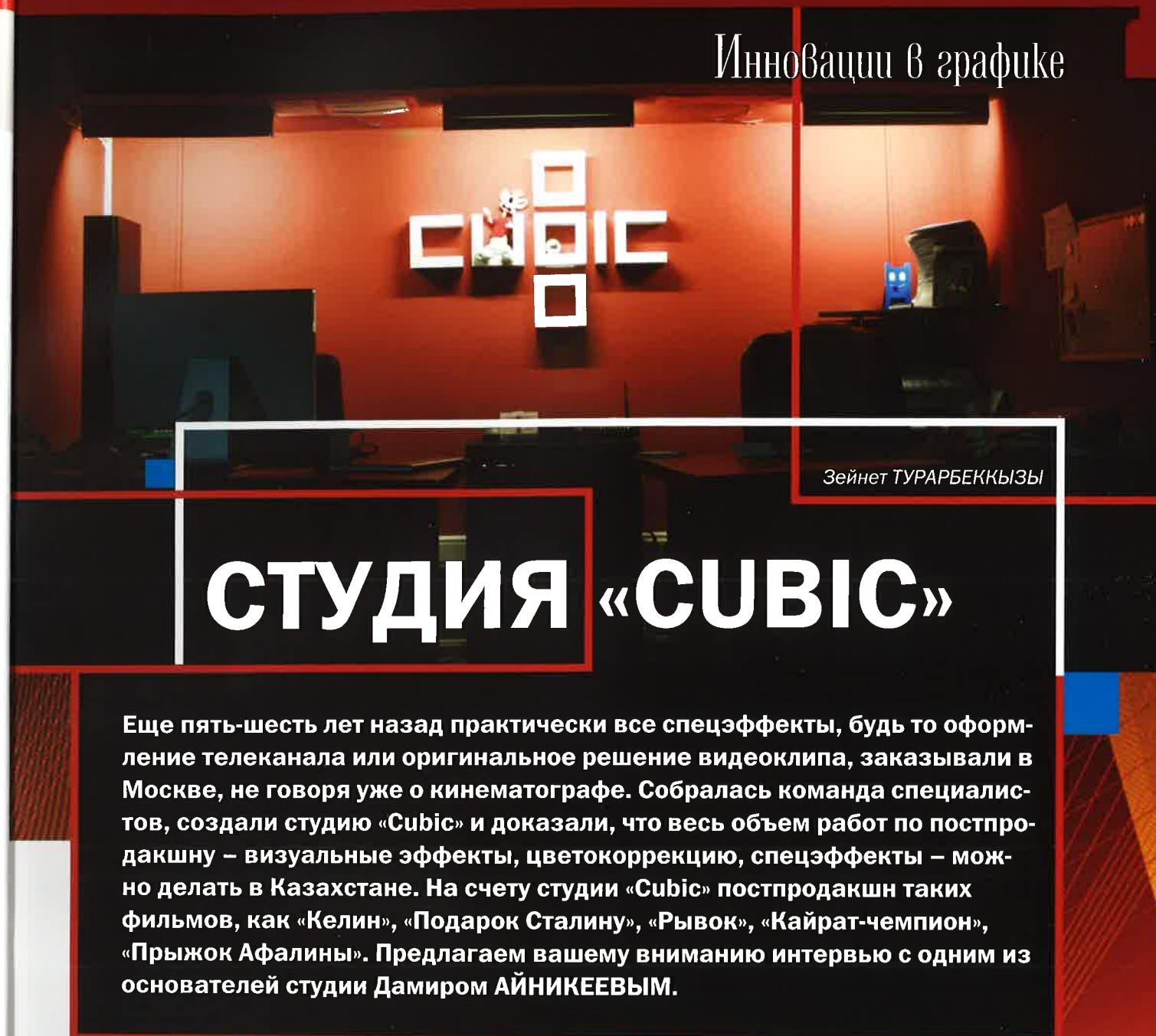
Создана в 1997 году режиссером и продюсером Тимуром Бекмамбетовым. Входит в пятерку лучших Production-компаний России. Неоднократно награждалась званием «Кинокомпания года». Занимается производством рекламных роликов и кинофильмов. Тимур Бекмамбетов имеет широкую известность на рекламном рынке как автор множества рекламных роликов, самыми известными из которых была серия роликов Банка «Империал». В период с 2002 года компанией созданы самые кассовые российские картины, среди которых «Ирония Судьбы. Продолжение», «Ночной Дозор», «Дневной Дозор», «Особо опасен». В декабре 2010 года в прокат вышла новая картина «Черная молния», продюсером которой выступил Тимур Бекмамбетов, режиссеры — Александр Войтинский и Дмитрий Киселев.

са, разнообразны и чрезвычайно интересны: здесь есть и фэнтези, и киберпанк, фантастика и фильмы-катастрофы. Читая написанную работу, можно увидеть, как с каждой неделей растет уровень автора и оттачивается мастерство. К тому же, каждый слушатель курса обязан читать и комментировать не менее пяти работ своих коллег, и эти комментарии оказывают незаменимую помощь в улучшении сценария.

Главная отличительная черта курса от нашего классического «сценарного мастерства» в том, что педагоги учат конкретной голливудской структуре, которая подчинена своим особым законам, сложившимся в течение ряда лет. А также наличие конкретных советов по решению тех или иных проблем, связанных с персонажами, развитием действия, диалогами и другими составляющими сценария. Секреты мастерства помогают создать крепкое жанровое кино, но без наличия фантазии и таланта сценариста эти советы не дадут билет в большой кинематограф — как ни старайся, получится копия уже снятых фильмов. Как удастся слушателям проявить свои возможности, можно будет узнать совсем скоро. Проект завершится 19 июля 2010 года, и мы надеемся, что данный курс откроет новые имена в казахстанской кинодраматургии и поможет качественно улучшить отечественный кинематограф.

КАЗАХСТАНСКИЕ УЧАСТНИКИ ОН-ЛАЙН КУРСА:

- Серик Абишев
- Галия Байжанова
- Сапар Бейсенбин
- Артем Ганцев
- Салтанат Еркин
- Нарын Игилик
- Серик Каракулов
- Жандос Мамытов
- Дина Махметова
- Александр Медведев
- Светлана Мищенко
- Чингиз Садыков
- Сейтжан Спанов
- Турар Тулегенов
- Никита Пац ■



Зейнет ТУРАРБЕККЫЗЫ

СТУДИЯ «CUBIC»

Еще пять-шесть лет назад практически все спецэффекты, будь то оформление телеканала или оригинальное решение видеоклипа, заказывали в Москве, не говоря уже о кинематографе. Собралась команда специалистов, создали студию «Cubic» и доказали, что весь объем работ по постпродакшну — визуальные эффекты, цветокоррекцию, спецэффекты — можно делать в Казахстане. На счету студии «Cubic» постпродакшн таких фильмов, как «Келин», «Подарок Сталину», «Рывок», «Кайрат-чемпион», «Прыжок Афалины». Предлагаем вашему вниманию интервью с одним из основателей студии Дамиром АЙНИКЕЕВЫМ.

— Скажите, Дамир, как Вы пришли к идее создания студии?

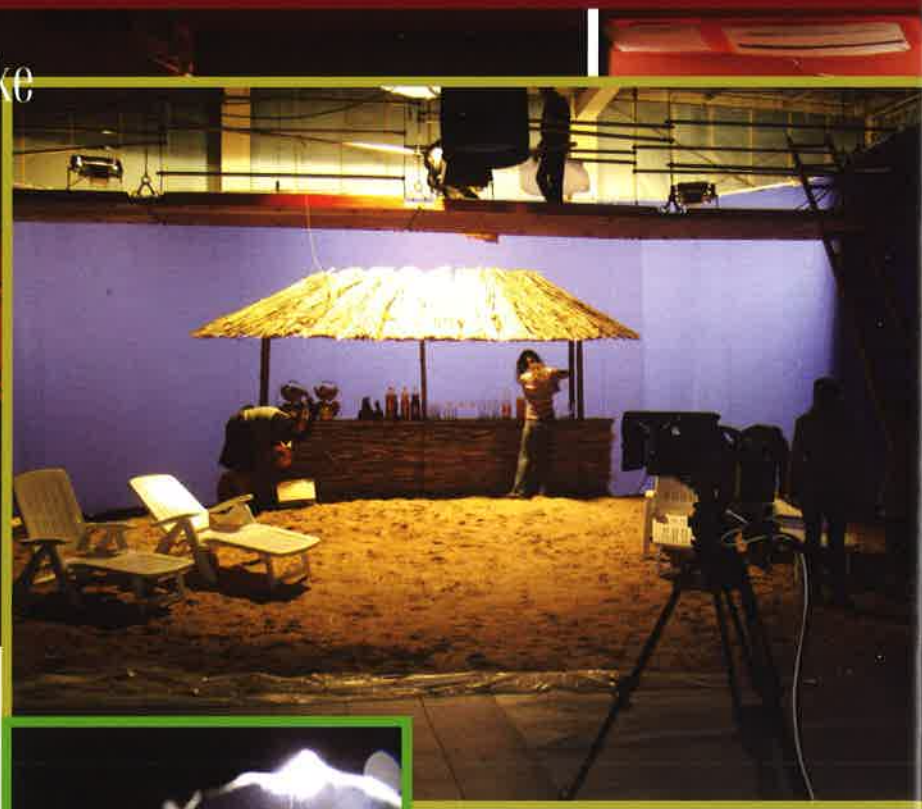
— В 2005 году я познакомился с Денисом Вежновец, после чего у нас родилась идея создать студию, которая предоставляла бы ряд услуг на рынке Казахстана в области кино, рекламы и телевидения. С этого момента мы работали над этой идеей. В то время не было ни одной компании, предоставляющей услуги постпродакшна — монтажа, спецэффектов и цветокоррекции изображения. Работая продюсером, снимая клипы и рекламные ролики, мы все время сталкивались с этой проблемой, это нас и подтолкнуло к созданию такой студии. В 2007 году первого июня мы официально зарегистрирова-

лись как студия «Cubic». За 2,5 года мы участвовали в производстве 18 картин, более 300 рекламных роликов. Наше третье направление — это оформление телеканалов. Мы оформляли такие каналы, как «ЕлАрна», «CaspioNET», «Алматы», «Казахстан», «Евразия». Во всем среднеазиатском регионе нет такой частной студии, предоставляющей услуги в области цветокоррекции.

— А с чего Вы начали в кино?

— Первая картина, с которой нам пришлось работать на постпродакшне, был фильм «Мальчик-с-пальчик и Грибы-мстители с Марса», где было более 80 планов со спецэффектами. Тогда же была

произведена первая цветокоррекция полнометражного фильма. Он находился в производстве 7 месяцев, и это полностью заслуга Дениса Кукина, который впервые осилил «стаерскую дистанцию». В картине «Шу-Чу» Жантемира Баймухамедова полностью разрабатывали сцену космоса, персонажей инопланетян, осуществляли монтаж и цветокоррекцию фильма. Кстати, фильм занял 3-е место на фестивале в Мексике. Картина «Келин» Еркека Турсунова — это первая лента студии «Казахфильм», выполненная не «в мокром процессе», а с применением технологии DI (Digital Intermediate). Студия выполнила весь цикл производства. Мы раз-

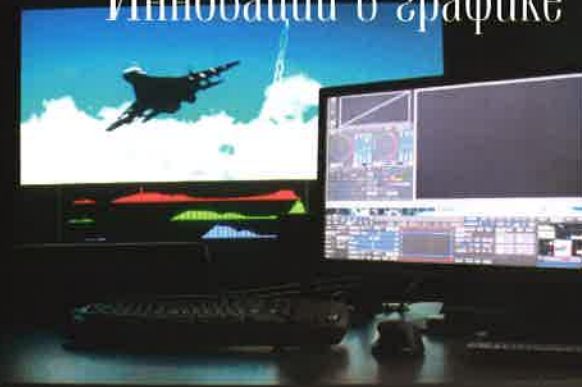


работали и произвели начальные и конечные титры. Предоставили услуги по цветокоррекции картины. Избавились от всех следов цивилизации, так как весь сюжет картины происходит в VI веке, когда невозможно видеть следы кроссовок или автомобильных шин, меняли спилы бревен на срубы (пил тогда не существовало). Был полностью перекрашен волк. Режиссер Ермек Турсунов поставил задачу: «Волк должен быть непростым «серым волком», а с элементом мистики, так как волк был одним из связующих персонажей фильма». Это было не так легко, учитывая, что на весь проект выделялось 5 недель. Наверное, это рекорд для Казахстана по сроку «поста». Мы приступили к работе не во время съемочного периода, а уже после того, как все было отснято и ничего уже невозможно было изменить. Поэтому пришлось его маскировать вручную, и работа была очень трудоемкая. Присутствие нашего супервайзера на площадке намного облегчило бы работу. Например, при съемке сцены схода лавины, где можно было бы знать географию локации, произвести технические подсьежки снега и т.д. В целом наша студия произвела 52 плана с визуальными эффектами. Производство оценили, картина попала в Short лист ОСКАРА!

— Вы предоставляете свои услуги исключительно после окончания съемок или же можете подключиться к работе во время съемочного периода?

— Мы можем приступить к работе еще в подготовительный период. Студия не раз предоставляла услуги супервайзера. Мы совместно с режиссером, оператором, художником-постановщиком и каскадерами разрабатываем спе-

цэффект, затем контролируем его технологическое воплощение, начиная с подготовительного периода и заканчивая производством внутри студии. Далее, услуги монтажа цифрового изображения, начальные титры, 3D и 2D-графика, цветокоррекция и т.д. Больше 40 услуг, которые предоставляет студия. В целом наша работа должна быть незаметной и зрелищной и укладываться в производственные сроки и бюджеты. Я не скажу, что мы делаем спецэффекты уровня голливудских блокбастеров, по причине того, что отсутствуют, как таковые, фильмы такого масштаба. Те картины, которые производятся в нашей стране, не ставят перед собой таких задач.



— Но как я понимаю, Вам постоянно приходится решать новые и новые задачи?

— Да, конечно. Скажем, в фильме «Подарок Сталину» мы делали цветокоррекцию атомного взрыва, ретушь изображения, начальные и конечные титры. В картине «Обратная сторона» у нас была более емкая задача, мы делали главную сцену — «бойню» в казино. Делали все посадки, взрывы и вспышки из автоматов, именно работа со спецэффектами, то есть разрушения производили с помощью визуальных эффектов, а не механических. В «Кайрате-чемпионе — Девственнике №1» все посадки и выстрелы тоже делали мы. Это, кстати говоря, гораздо выгоднее для воспроизводства таких маленьких перестрелок, чем заказывать пиротехнику. В «Прыжке афалины» сделали несколько планов со спецэффектами, оживляли фотографии. Ретушировали изображение, предоставленное архивом, и делали цветокоррекцию картины. Все остальное, включая титры, было сделано в Москве.

В производстве «Рывка» не скажу, что все было сложно, но емко. Мы полностью вели постпродакшн фильма, за исключением звука и непосредственно печати на пленку. Первый вариант монтажа делался за пределами нашей студии,

он не устроил продюсера Айдархана Адильбаева и режиссера Канагата Мустафина, и они обратились к нам. Сценарист Анастасия Пожидаева, согласно отснятому материалу, переписала сценарий, — сделала Film Doctoring — ввела хронологическую версию, написала закадровый текст. Согласно этому варианту сценария, Канагат, как режиссер, совместно с нами смонтировал картину. А после мы произвели ряд спецэффектов к фильму. Самой запоминающейся среди них, лично для меня, оказалась сцена, где мама ругает героя за то, что он не ходил в школу. Он не выдерживает этого и убегает к себе в комнату, закрыв за собой дверь. На самом деле дверь осталась открытой, и не было ни одного дубля с закрытой дверью. А в следующей сцене мама уже разговаривает с сыном уже через закрытую дверь. Здесь если бы мы не применили наше «кунг-фу», то был бы «киноляп». С помощью компьютерной графики сделали дверь, вставили в кадр и закрыли ее. Кроме этого мы специально подняли для начальных титров весь необходимый материал, где сами же выступали режиссерами. В итоге в картине порядка 195 планов с применением визуальных эффектов, по-моему, это рекорд!

Сейчас в нашей стране чувствуется интерес к киноотрасли, и государство хорошо поддерживает кинематограф. Но пока наше кинопроизводство нетехнологично, у нас все делается очень долго, и некоторые этапы просто пропускаются. Вот мы и стараемся решать эти задачи.

— Спасибо Вам за интервью и желаю Вам успехов в этой нелегкой, трудоемкой сфере. ■



Камилла ЛУКПАНОВА

СИДЯ В ЛОДКЕ

Неотъемлемой частью всех блокбастеров всегда являлась зрелищность. Но с «Аватаром» она достигла таких масштабов, что вот-вот грозит открыть новый этап в эволюции кино. Кассовые фильмы, к примеру, без 3D-анимации уже невозможны. Голливуд сейчас массово штампует всякие «Битвы Титанов» и вскоре так же массово заставит их поедать. Теперь у Казахстана выбор невелик – либо в лодке, либо за бортом.

«СОВА, ОТКРЫВАЙ! МЕДВЕДЬ ПРИШЕЛ!»

Фраза одного из самых обаятельных персонажей советской мультипликации вполне бы подошла и синим На'ави «Аватара». Новый фильм Джеймса Камерона стал первым голливудским проектом, собравшим более \$2 миллиардов, хотя, по большому счету, 60% его экранного времени – это просто детально прорисованный мультфильм с «прихрамывающим» сценарием.

История «Покахонтас», воплощенная «где-то в очень далекой галактике», не один месяц заставляла высказываться именитых кинокритиков и режиссеров о будущем кинематографа. Как когда-то жаркие споры вызывал переход из черно-белого в цвет, так теперь не меньшие обсуждения возникают и вокруг следующего этапа – перехода из 2D в 3D, от съемки к анимации. Правда, вопреки распространенному мнению, тенденция эта отнюдь не нова.

Колыбелью перемен стала одна из самых консервативных студий в Голливуде – Дисней. Видно даже маститая редколлегия не устояла перед напором Джона Лассетера – начинающего режиссера с малоизвестной Pixar – и дала ему деньги на первый полнометражный анимированный мультфильм. «История Игрушек», вышедшая на экраны в 1995 году, своих продюсеров не разочаровала. Проект принес 12-кратную прибыль, и это – не считая доходов от мерчендайзинга и DVD. Как бы ни был консервативен Дисней, сомневаться в покупке Pixar он не стал. Какое-то время логотипы замка и чересчур любопытной лампочки стояли на всех лучших анима-

онных мультфильмах, но в 2001 году у пиксаровских персонажей появилась серьезная конкуренция с «оркским» именем «Шрек». Зеленый огр-мизантроп – детище спилберговской DreamWorks, принес своим создателям более \$484 миллионов. С тех пор маститые редколлегии Голливуда уверены – прибыльные мультфильмы бывают только в 3D-анимации.

Следующая ступень была взята в 2007 году, но взятие это прошло почти незаметно. Роберт Земекис, режиссер знаменитого «Форреста Гампа», первым разглядел в симпатичном «утенке» 3D-анимации очень перспективного «лебедя». Но Земекис не Камерон, и вместо «Аватара» у него получился не менее обделенный по сценарной части «Беовульф». Проект обещал быть громким. По планам продю-



серов, людей в кинотеатры должно было завлечь уже хотя бы то, что «Беовульф» стал первым полнометражным фильмом, который был полностью прорисован на компьютере. Но, на всякий случай, на проект привлекли еще Анджелину Джоли и Энтони Хопкинса. Все это вкуче должно было «отбить» бюджет как минимум вдвое. Однако истории о беспомощных гуманоидах оказались зрителю ближе, чем норвежские саги. «Беовульф» провалился в прокате, и теперь его извлекают из ящиков памяти только как музейный экспонат — для демонстрации еще одной важной вехи в развитии 3D.

Идея Земекиса пришлась по душе Джеймсу Камерону, решившему, что «Беовульфу» просто не хватило масштаба. Вооружившись \$237 миллионами, режиссер «Титаника» сумел доказать, что будущее за зрелищностью. Современному избалованному спецэффектами зрителю мало шумных взрывов и красочных погонь — ему необходим эффект присутствия. А потому ведущие кинокомпании сегодня задумываются над тем, какого червячка закидывать зрителям завтра, когда 3D уже исчерпает себя.

Японцы предлагают кино ароматизировать, американцы — «прочувствовать» через специальные электроды, французы хотят вернуться к сильной драматургии. А вот в России и Казахстане пока раздумывают не над классическим «что делать?», а над «постсоветским» «с чего начинать?», да и как начинать так, чтобы не мучиться потом извечным «кто виноват?».

КЛЮЧ ОТ КВАРТИРЫ, ГДЕ ДЕНЬГИ ЛЕЖАТ

«Ночной дозор» Тимура Бекмамбетова, прогремев по СНГ, «вывел в люди» новый жанр — «русский блокбастер». Жанр зрителем сурово порицаемый, но старательно просматриваемый. Коктейль из ведьм, осунувшегося Хабенского и компьютерной анимации собрал восьмикратную прибыль и стал первыми шагами российского кинематографа по неизведанным землям новых технологий. Однако от выхода из сумрака до 3D-полетов над нарисованными джунглями лежит огромная пропасть, и ширину ее легче всего замерять по состоянию мультипликационной отрасли страны.

Путь к «Аватару» проходит через «Историю игрушек»: не вставши — не побежишь. А казахстанскую мультипликационную отрасль, не то, что ставить, — откачивать надо. В России с этим дела обстоят чуть лучше — там уже была пара пробных забегов, но конец всех ждал один — красная черта убытков. Причин, как всегда, нашлось целое войнство: начиная с плохой посещаемости кинотеатров и заканчивая отсутствием должного продвижения. Однако в реальности все гораздо проще — мультфильмы, как и весь кинематограф в целом, — это химера, и чтобы она жила, нужно, чтобы кто-то в нее очень верил, особенно финансово.

Создание полнометражной анимационной картины — занятие куда более долгое, чем съемка фильма, тем более, если речь идет о «первых блинах», когда отрабатываются все процессы. К примеру, на создание «ВАЛЛ-И» у Pixar ушло четыре года, а подобные сроки пугают кинокомпании и продюсеров СНГ не хуже финансового кризиса. Долгосрочных вложений у нас еще опасаются, при этом грустно облизываясь на доходы с фильмов подобных «Аватару» или «Алисе»

Тима Бертона. Рано или поздно, жадность здесь победит, но чем позже она победит, тем больше будет наш технологический отрыв. Конечно, всегда можно сказать, что не стоит гоняться за Западом и надо бы отыскать свой путь, как Хайло Миядзаки, чьи мультфильмы абсолютно не нуждаются в новых технологиях. Но для этого необходима такая редкая вещь, как талант, а за неимением оного приходится «брать вершины» опытом и профессионализмом.

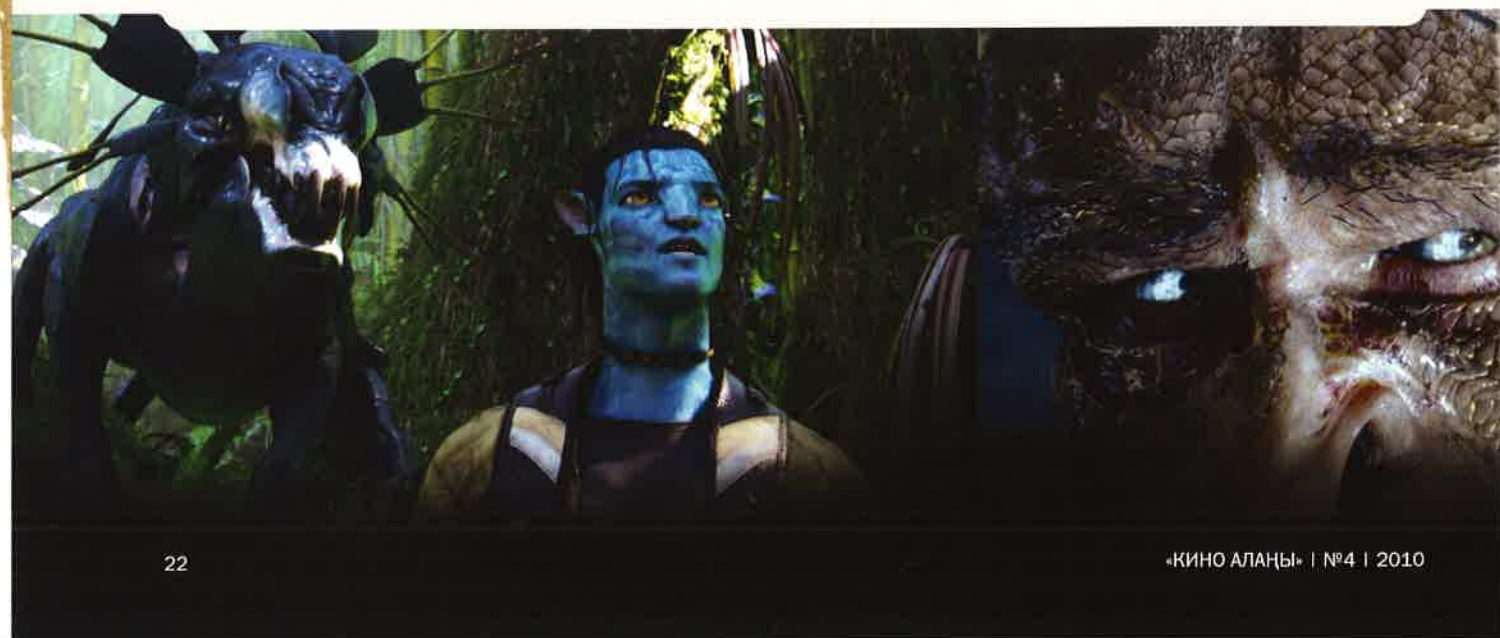
Раньше главными доводами необходимости развития анимации в стране служили такие эфемерные понятия, как воспитание молодежи, возвращение единой национальной идеи, поддержка родной культуры. Если засеивать сознание детей только заграничными «спайнч бобами» и «патриками», то несложно догадаться, что придется пожинать. Однако во всех этих идеологических доводах неслышно было шелеста денег, а потому казахстанская мультипликация до сих пор в глубоком нокауте. Сегодня дело принимает совсем другой оборот: кассовые фильмы наших дней — «Алисы», «Битвы Титанов» и прочие 3D-проекты —

только благодаря анимации и живут. А если в стране даже некому сделать спецэффекты на отечественные фильмы, значит, понятие «коммерческое кино» там долго не продержится.

В России это осознали еще с «Дозорами» Бекмамбетова и даже предприняли какие-то попытки мультипликационную отрасль анимировать. Если стать наивным и поверить в то, что можно учиться на чужих ошибках, то опыт этот для Казахстана очень полезен. Первым на помощь российской анимации, естественно, пришло государство: 95% мультфильмов стали производиться на деньги налогоплательщиков. Но государство — не Голливуд, а потому годовой бюджет всей российской мультипликации составлял лишь четверть бюджета одного «Шрека». Однако даже так ситуация начала налаживаться: анимацией заинтересовались телеканалы, в какой-то момент они начали задумываться над заказом отечественных мультсериалов. Но грянул кризис, и дорогим мультфильмам предпочли очередные серии «ментов» и «пусть говорят». Свою главную ошибку российские специалисты выявили сами. Как

сказал газете «Взгляд» Александр Герасимов, генеральный директор кинокомпании «Мастер-фильм»: «Анимация — бедная. Дай бог, сил хватает, чтобы худо-бедно произвести фильм. А во всем мире проекты имеют два бюджета. На производство, и такой же, а то и больше, бюджет на продвижение». Нет продвижения — нет зрителя, нет зрителя — нет инвестора. Круг. Но вовсе не заколдованный.

По большому счету, все, что отличает «Аватара» от «Беовульфа» — это размах и смелость мысли. Если не жалеть денег на продвижение и не пугаться сроков, то зрелищный анимационный проект, несущий в себе казахскую изюминку, имеет все шансы привлечь своего зрителя не только на территории СНГ, но и в Турции, Чехии, Франции, Германии. Вот тогда анимация развернется к нам своей выгодной стороной, ведь прибыль от анимационных картин зачастую поступает куда дольше, чем от обычных фильмов. А там, глядишь, и такие эфемерные понятия, как «национальная идея» и «развитие молодежи», перестанут быть просто набором звуков. ■



ЧТО ТАКОЕ 3D

с точки зрения технологии?

Павел КАЗАКОВ

В этом году, как никогда часто, мы видим на афишах кинотеатров надпись «в формате 3D». Что это означает? Что фильм можно посмотреть не только в обычном кинотеатре, но и в специально оборудованном, типа IMAX, где кино не только зрелище, но своего рода аттракцион. Вам предложат надеть разноцветные очки, и изображение на экране расслоится, превратится в стереоскопическую картинку, а каждый предмет, и что особенно впечатляет – персонаж, приобретет объем. И вот весь этот мир оживет вокруг вас. Впечатляет, – решили голливудские режиссеры, и один за другим начали производство трехмерных картин: и мультипликационных, и художественных.

Формат 3D – не новый, ему уже более 100 лет. Называлось оно ранее стереокино. Пионером этого вида киноискусства был Уильям Фриз-Грин, получивший патент в конце 90-х годов XIX века. Процесс создания такого фильма требовал, чтобы его показывали сразу через два проектора, а зритель должен смотреть через стереоскоп. Понятно, что это было крайне неудобно. Канадской компанией IMAX – в переводе с английского Image Maximum (максимальное изображение), был разработан формат фильмов и кинотеатров. Первый IMAX-фильм «Ребенок тигра» был показан на Экспо-70 в Оса-

ке, Япония. А первый кинотеатр IMAX «Киносфера» был открыт в 1971 году в Торонто и продолжает работать до сих пор. Формат рассчитан на большие размеры экрана, в сравнении с обычным кино, и лучше оптимизирован для просмотра 3D-кино. Стандартный размер экрана в кинотеатре IMAX – 22 метра в ширину и 16 метров в высоту. Экран занимает почти все пространство перед зрителем, что обеспечивает максимальный «эффект присутствия». Ренессанс 3D возник на фоне того, что зритель стал обходиться кабельным телевидением и Интернетом. Одним попкорном зрителя в кинотеатр уже не заманишь. Режиссеры и продюсеры в поисках

путей завлечения зрителей в кинотеатры обратились к новым технологиям. А как говорится, все новое – это хорошо забытое старое. Присмотревшись к последним достижениям техники, стало понятно, что активнее всего развивается трехмерная графика, да и вариантов ее применения – великое множество. Ежегодно в мире проходит около десяти премьер фильмов в 3D-формате. Среди прошедших в 2009 году – научно-фантастический фильм Джеймса Камерона «Аватар» с бюджетом \$200 млн, анимационные ленты «Монстры против Чужих» от DreamWorks Animation, «Вверх» студии Pixar Animation. Киностудии создают все больше и больше трехмер-

ных фильмов. Глава корпорации DreamWorks Animation Джеффри Катценберг и вовсе заявил, что в ближайшем будущем все ленты его студии будут сниматься в 3D-формате. Подобные планы озвучило и руководство Pixar.

Технические характеристики:
Пленка IMAX

IMAX использует пленку с размерами кадра 15 перфораций на 70 мм (15/70 мм), позволяющую проецировать изображение потрясающей резкости на огромный экран. Кадр такой пленки в 10 раз больше по площади, чем кадр формата 35 мм, используемый большинством современных кинотеатров, и в три раза превышает кадр традиционного широкоформатного кино (5 перфораций на 70 мм или 5/70 мм). Таким образом, это самый большой размер кадра, когда-либо использовавшийся в коммерческом кино.

Проектор IMAX

Проекторы IMAX – наиболее совершенные, точные и мощные на сегодняшний день. Технология «бегущей петли», используемая IMAX, позволяет добиваться необыкновенно качественного и стабильного изображения на огромном экране. Ксеноновая лампа проектора имеет мощность 12-18 кВт; газ в лампе находится под давлением 25 атмосфер. Свет, который она излучает, настолько интенсивен, что его можно увидеть невооруженным глазом даже с Луны. Проекторы также оснащены специальными линзами, настроенными под геометрию зала IMAX. Два проектора обеспечивают точность и баланс видеоряда с помощью технологии закрытого кольца. При показе фильмов в формате IMAX 3D оба проектора одновременно накладывают правое и левое изображение. Система использует проекторы 2k Christie с соотношением сторон 1:9:1, а также двойные проекторы Sony 4k. Масса проектора – 1,8 тонны.

Звуковая система IMAX
Некомпрессированный цифровой окружающий звук IMAX непревзойден по глубине и качест-

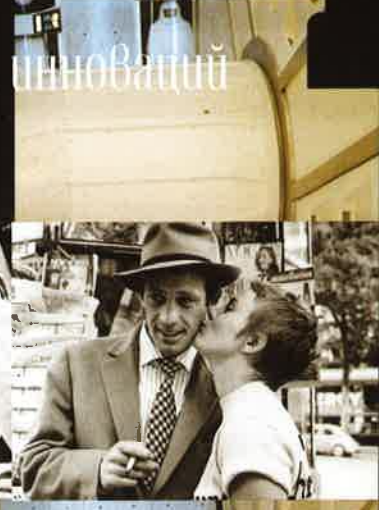
ву. Запатентованная 6-канальная звуковая система Proportional Point Source™ обеспечивает потрясающую громкость и качество для каждого зрителя в зале. От прозрачного падения маленькой капли до ошеломительного удара грома – все оттенки звука будут услышаны вне зависимости от вашего места в кинозале. Звук записывается на цифровые носители без компрессии. Каждый саундтрек создается специально под аудиосистему IMAX.

Кинозал IMAX

В то время, когда киноэкраны во всем мире становятся все меньше и меньше, а большие кинозалы уступают место многозальным кинотеатрам – миниплексам, именно IMAX сможет передать всю масштабность лучших картин прошлого и блокбастеров сегодняшнего дня. Несмотря на огромный размер экрана, зрители сидят достаточно близко к нему. Число рядов – 8-12. Ряды имеют большой наклон к горизонту (до 23°).

По состоянию на начало января 2010 года, в мире насчитывается 395 кинотеатров IMAX в 44 странах

(60 % из них расположены в США и Канаде). Примерно половина всех кинотеатров IMAX является коммерческой, половина – образовательной. ■



ДЕСЯТЬ КАРТИН, ИЗМЕНИВШИХ КИНО

Адилхан ЕРЖАН

10

1. «ПУТЕШЕСТВИЕ НА ЛУНУ»

Изобретение:
комбинированные съемки.

В десятих годах прошлого века, когда изобретенный только что кинемаскоп казался не более чем аттракционом, фокусник Жорж Мельес неудачно склеил порванную пленку. Так возник монтаж, спецэффекты, оптический обман и вообще принцип комбинированных съемок. «Путешествие на луну» стал самым грандиозным фокусом Мельеса, где обман окончательно закрепился в кинематографе, как основа его основ.

2. «СТРАСТИ ЖАННЫ Д'АРК»

Изобретение: крупный план.

20-е годы принесли много открытий, вроде экспрессионизма, декораций, субъективной камеры, расфокуса и прочих приемов, но главенствующим оказался крупный план Карла Теодора Драйера, чьи «Страсти Жанны Д'арк», рассказанные в лицах без грима, и сегодня цитируются совершенно разными режиссерами, от Триера до Гибсона, от Леоне, до Брессона.

3. «БРОНЕНОСЕЦ «ПОТЕМКИН»

Изобретение:
монтаж аттракционов.

30-е годы принесли звук, который послужил языку кино регрессом, и потому немая картина Эйзенштейна гораздо веселее звуковых лент того периода в историческом контексте. Буйство и количество монтажных склеек Эйзенштейна почти в шесть раз превышали норму картин того времени. Однако сегодня для Голливуда динамичность «монтажа аттракционов» Эйзенштейна — норма. Называвшие когда-то «Броненосца» эпилептическим недоразумением критики спустя полвека вынуждены признать режиссера гением.

4. «ГРАЖДАНИН КЕЙН»

Изобретение: широкоугольник.

40-е годы выдвинули другого гения, и открытия Уэллса не ограничиваются новаторским применением короткофокусного объектива. Ново было все: и драматургия с первыми флешбеками, и вкрапления документальной хроники, и метод Станиславского. Однако мы остановимся на широкоугольнике — именно его взяли на вооружение многочисленные последователи оператора Толанда.

5. «РАСЕМОН»

Изобретение: естественный свет.

50-е годы потряс Курасава тем, что первый покинул павильоны в поисках правды жизни — и она у него во всех фильмах — стрелах, вливающих в шею самурая из «Трона в крови», в актерской феерии «Расемона», в социальной среде «Додэскадэна», в битвах «Семи самураев».

Акира Курасава терпел на площадке только один свет — солнечный.

6. «НА ПОСЛЕДНЕМ ДЫХАНИИ»

Изобретение:
светочувствительная пленка.

Без этой пленки «Новая волна» просто бы не состоялась. Ее дешевизна и возможности съемок даже при свете электрической лампочки вдохновили сотню французских безработных режиссеров на картины — многие из которых до сих пор считаются непревзойденными. Главная из этой когорты — «На последнем дыхании», где Годар совершил, пожалуй, архиважнейшее свое открытие — фрагментарный монтаж, который позже был несправедливо приписан авторству Триера и Содерберга.

7. «КОСМИЧЕСКАЯ ОДИССЕЯ 2001»

Изобретение:
цифровые технологии

Вначале был Кубрик. Потом появились Лукас и тысячи его клонов. Артаусная опера 1968 года Стенли Кубрика была непонята даже высоколобыми критиками, а зрителям казалась издевательством. Много позже философы найдут в ней компиляцию практически всех философских направлений человечества, а кинематографисты обнаружат в цифровом способе наложения эффектов золотую жилу. Потому, помните — вначале был Кубрик.

8. «ЗЛОВЕЩИЕ МЕРТВЕЦЫ»

Изобретение: видео

80-е годы по праву называются эпохой треша, когда заполонившее мировой рынок видео поставило кино на грань вымирания. Фильмы зачастую выходили сразу на видеокассетах и снимались для самого невзыскательного зрителя. Но таким образом создавалась и мощная прослойка инди-фильмов,

породивших в девяностых Коенов и Тарантино. Трилогия «Зловещих мертвецов» — воистину манифест треша, независимости, изобретательности, и, конечно же — канувшее в небытие наивной эпохи — видео.

9. «ИДИОТЫ»

Изобретение: ручная камера

Ни один фильм авторского толка нынче не обходится без «дрожащей» картинки. Независимое кино девяностых потеряло опору и зашаталось — с легкой подачи нигилиста Ларса фон Триера.

10. «АВАТАР»

Изобретение: 3D

Смешно, но стереокино, или 3D, изобретенное в 80-х, теперь принято считать открытием «Аватара». Возможно, так и нужно, ведь кино до «Аватара» еще питало надежду остаться искусством. После проекта Камерона все ближе век чистой машинерии, когда люди окончательно сменяются цифрами. Что ж, пусть кино умрет в очередной раз. ■





ТҰҢҒЫШ ВИТРАЖ

көрмесінің ашылуы

Дана МАТКЕРИМ

Т. Жүргенов атындағы Қазақ ұлттық өнер академиясының негізінде 2008–2009 оқу жылында бейнелеу өнерінің бір бағыты ретінде витраж – шағын әйнектік кескінде – өндіретін шеберхананың ашылуы өте маңызды құбылыс болды.

«Vitrage» сөзі француз тілінен аударғанда «әйнек» деген ұғымды береді. Витражды өрнектеу қолтаңбалы өнердің әлемдік тәжірибесінде олардың түр-түстік үйлесімділігі арқылы әйнектер жиынтығын кең пайдалану арқылы дамыған. Қазақстандағы витражды өрнектеу бағыты көп жылдар бойы осы саладағы кәсіби шетелдік мамандардың шақырылуы арқылы жүзеге асырылып отырды. Алматы сияқты басқа да ірі қалалардағы құрылыс жұмыстарында әйнекпен өрнектеу үшін арнайы витраж цехтары ашылғанымен де, ондағы витраж жасау тәсілдері көп жағдайда өнердегі бағыттан гөрі құрылыс

технологиясына бой ұрады. Витражды өрнектеу Қазақстандағы Жоғарғы оқу орындарында арнайы мамандану саласының жоқтығынан өнер ретінде өз мағынасын біртіндеп жоя бастады деуге болады, сондықтан да, витражды өнер түрінде терең меңгерген жетік мамандар да жоқтың қасы. Т. Жүргенов атындағы Ұлттық Өнер академиясының «Кескіндеме» кафедрасының доценті Тұрғынбай Болат Сырлашұлы витраждың жасалу технологиясына институтта оқып жүрген кезінен-ақ қызығушылық танытқан еді. Кейіннен жеке тапсырыстармен практикалық тәжірибе жинақтады. Болат Тұрғынбайдың витражды өрнек-

теудегі шығармашылық ізденістері оның ұстаздық еткен жылдарында өнердің осы бағытына өз студенттерінің де қызығушылығын оятады. Талай елдердегі мұражайлардың, мәдениет сарайларының эстетикалық талғаммен мұқият жасалынған әсемдік безендірулері көп жағдайда витраж технологиясының кең қолданылуынан екендігі белгілі. Витражды өрнектеу дарындылықты қажет ететін шығармашылық өнер екендігін жете түсінген Болат Тұрғынбай өз шәкірттері ішінен бірнеше студенттерді осы сала бойынша диплом қорғауға баулиды. Көздеген мақсаттарына жету үшін академия басшыларының қолдауымен алғашқы кіші-гірім витраж цехын



ашуға мүмкіндік алады. Германиядан витраж технологиясына қажетті құрал-жабдықтар алынады: фьюзинг (бөлшектерді жеке өңдеп бір пішінмен өндіретін пеш), тиффани (түрлі-түсті әйнек бөлшектерін мыспен жалатып, металл қаңылтырына орайтын құрал).

Витраж өнерін меңгеруге талаптанған студенттер арасынан алғашқылардың бірі болып витраж технологиясынан Тыныбекова Жанна диплом қорғап шығады. Бүгінгі күні Тыныбекова Жанна өзі ұстаздық ету жолында. Қолтаңбалы өнерде кеңінен пайдаланылатын витраждың түрлері, олардың жасалу тәсілдері бойынша дәріс береді, практикалық сағаттар өткізеді. Өзінің ұстазы Болат Тұрғынбайдың жетекшілігімен жас мұғалім Жанна Тыныбекова студенттерді осы өнерге баулу бағытында біршама нәтижеге жетті деуге болады. Студенттерімен бірге витраж технологиясын біршама деңгейде меңгеріп қалған ол, жұмыс қорытындысы ретінде 2009 жылдың 31 наурызында алғашқышағын көрмені ұйымдастырады. Витраж өнерінің болашағы зор екендігіне назар аударған жас ұстаз өзінің алдына үлкен мақсаттар қояды. Біржылдық еңбек қорытындысы тағы да көрмеге ұласады. «Витраждың бүгінгі замандағы тенденциясы» тақырыбымен өткен бұл көрме 2010 жылдың 31 наурызында тағы





да академия негізінде ашылды. Биылғы көрмеге қатысушылардың саны артып, сапасы да жаңа сатыға көтерілді деуге болады. Көрмеге «монументалдық кескіндеме», «станоктік кескіндеме», «мүсін», «сценография» мамандықтарының студенттерінің жұмысымен қатар, «Мүсін және Кескіндеме» факультетінен ұстаздардың жұмыстары

да қатысты. Шәкірттері мен ұстаздардың бірлесе ұйымдастырған витраж көрмесінің нәтижелі болғандығының бірден-бір дәлелі — оған деген көрермен тарапынан қызығушылықтың зор болғандығы. Көрме жұмысында Тиффани технологиясында орындалған «Шаңырақ», «Созерцание»,



«Өсімдіктер әлемі» (Растительный мир), «Өмір» атты шығарамалармен қатар фьюзинг пешінде өндірілген «Әуен», «Бәйтерек», «Иман», «Қыратта», «Саржайлау», «Қалашық» (Городок), «Отау», «Бірлік пен махаббат жағалау» (Берега единства и любви) атты туындылар орын алды және көрермендердің зор қызығушылығын тудырды. Көрмені ұйымдастырушылардың көздеген негізгі мақсаты — шығыс өнерінде кеңінен орын алған витражды өрнектеу тәсілдерін көркем өнер туындысының ғажайып құпиясы арқылы ұлттық мәнеріміздегі шығармаларға

пайдалануды жолға қою. Екі жыл қатарынан дәл 31 наурызда ұйымдастырылып отырған витраж көрмесінің осы дәстүрін жалғастып отыру. Көрме ұйымдастыру арқылы өнердің осы ағымына деген қызығушылығын студенттерінің бойына дарыта білген жас маман Жанна Тыныбекованың ынтасына соншалықты риза болған ұстазы



Болат Тұрғынбай көрменің ашылу салтанатында құттықтау сөздерін арнады: «Артқан үмітімнің ақталып, дарынды жастардың витраж технологиясын меңгере бастағаны болашақта еліміздің әр түкпірінде қолтаңбалы өнердің бұдай былай да дамуына жол ашатындығына кәміл сенемін — деді. Витражды өрнектеу технологиясын пән ретінде академияның оқу бағдарламасына енгізілуін, ал, алдағы уақытта мүмкін болып жатса, арнайы мамандықтар ашуға болатындығын айтты. ■



КУРАК-КОРПЕ ГУЛШАРАТ ДЖУБАЕВОЙ

Жизнь актрисы до фильма «Келин» и после

Адольф АРЦИШЕВСКИЙ

О фильме уже сказано много, о нем еще будут немало говорить и спорить, но ясно главное — он стал фактом искусства, это неопровержимо. И какую бы роль впредь не довелось исполнять Гулшарат на сцене или в кино, но точкой отсчета, самобытной, яркой, высокой, будет ее Келин. Особенность фильма — его бессловесность, и молчаливость самой Гулшарат тоже нечто вроде ее визитной карточки.

Она и впрямь немногословна. И голос негромок, и мимика предельно экономна. Да и внешность на первый взгляд неброская. Но... Через минуту-другую общения в потаенной глубине ее глаз начинает проглядывать некий источник света,

он покоряет своей незамутненностью, и лицо ее начинает светиться той тихой и негромкой красотой, которую называют божественной. Разговорить ее непросто. Она обостренно ощущает самоценность слов и подбирает их, как ювелир, невольно удлинняя паузы, что словно просветы в кружевах погружают речь в светоносно-воздушную ауру.

Я не докучал ей лишними вопросами, а просто попросил: «Расскажи о себе, о жизни». Порой, конечно, приходилось задавать вопросы, дабы ясней была суть рассказа и понятнее дороги бытия, которыми ей довелось идти по жизни. Рассказ ее был приотлив и походил на лоскутное одеяло, фрагменты которого неравновелики и произ-

вольны в своей последовательности. Их можно потом долго разглядывать, поражаясь самобытности узора и судьбы.

Ей всего 24 года, и впереди практически вся жизнь. Но чем дольше и подробнее слушаешь ее рассказ, тем яснее становится, что ей уже целых 24. Ибо в эти 24 у нее за плечами годы и годы настоячивых поисков самой себя, умение переиначивать жизненную дорогу, не боясь крутых перемен.

— Я очень рано почувствовала себя взрослой, — говорит она.

Гулшарат в 16 лет окончила отделение хореографии Музыкального училища, а потому с шестого класса жила в общежитии, отдельно от се-

Ее дебют в кино был отмечен скандальным успехом. Фильм «Келин», где Гулшарат сыграла главную роль, вызвал и восторженные отзывы, и резкое неприятие одновременно. Да, на нем лежала печать самобытного мироощущения Ермека Турсунова, его можно принимать или с ним не соглашаться. Но сам-то создатель фильма остался как бы за кадром, а в кадре во весь экран светилась хрупкая статья девочки-степнячки, вынужденной молча, без единого слова, но с предельной глубиной и откровенностью нести зрителю извечную драму любви, всепоглощающей страсти, жажду материнства и неистребимого жизнелюбия, что, как выясняется, даровали нам наши далекие пращуры.



мы. К тому же, она была старшей, здесь комментарии излишни. Вопреки запрету педагогов она пошла в секцию восточных единоборств. Одному Аллаху известно, как она исхитрилась наряду с занятиями в училище заниматься еще и напряженными тренировками в спортивной секции. Так или иначе, но в 2001 году она окончила училище с красным дипломом, а в 2002 году стала бронзовым призером чемпионата Кореи по тазквондо.

А дальше в течение нескольких лет перед ней стоял выбор: кем быть? Потому что волною спорта ее вынесло на работу в ГАИ. Она уже была профессиональная танцовщица, но профессия эта казалась несерьезной, легкомысленной даже. Душе хотелось в этом беспокойном море жизни более крепких якорей. И Гулшарат поступила на юрфак Атырауского университета. Сюда, в Атырау, к тому времени перебрались и ее родители с младшими братишкой и сестрой.

В органах ее ценили. Разумеется, не только за красивые глаза. Она была очень перспективным специалистом. И рисовалась ясная дорога впереди, добротная карьера, уважение коллег, уверенность в завтрашнем дне. А на душе было тревожно, там отчего-то назревала смута. И чем пристальнее вникала в свои ощущения Гулшарат, тем самоочевидней становилось, что она занимается не своим делом, что ей предстоит прожить жизнь на чужой улице, что ее призвание в другом.

И за год до окончания юрфака она ушла из ГАИ. И стала балетмейстером в Атырауском облдрамтеатре. Заработок был мизерный. И, чтобы свести концы с концами, она вспомнила танцы народов мира, которые осваивали некогда в училище, обновила костюмы и стала выступать на свадьбах, корпоративных вечеринках и на торжествах, устраиваемых акиматом. Порой у нее было до десяти выступлений в день. С ней выступали

еще две девушки, так что она была уже и во главе танцевального ансамбля. Семье удалось выбраться из тисков нужды. Гулшарат приобрела авто.

Говорят, что чудес не бывает. Неправда, бывают чудеса. На гастролях в Атырау закрывал свой театральный сезон Казахский ТЮЗ им. Мусрепова. Столичных гостей приветствовали акимат, дирекция театра. Она, Гулшарат, должна была вручить букет Талгату Теменову. Принимая из рук ее цветы, Талгат глянул чуть пристальнее в ее лицо. Оно будто сошло с обложки журнала «Экран».

— Вы должны играть в кино! — объявил он ей тотчас же. — Срочно приезжайте в Алматы.

— Так у меня ни родственников там, ни знакомых, — смутилась она. — И жить негде.

— Жить будете в общежитии театра. Кстати, у нас свободна вакансия педагога-хореографа.

В общем, в сентябре 2008-го она уже была в Алматы, работала в ТЮЗе, а через месяц ей предложили главную роль в фильме «Келин». Все бы оно ничего, но — эротические сцены! Она кинулась звонить маме: как быть? Была долгая пауза, и мама сказала: фильм будут снимать умные люди, они сумеют все сделать так, чтобы не унизить твоего достоинства. Соглашайся. Это шанс...

А жизнь продолжается. И вот уже в ее актерском резюме — новая роль в фильме «Кто вы, господин Ка?», роль отчаянной красавицы Килл-Билл, умеющей бороться за любовь. И здесь уже во всем блеске проявился не только ее актерский талант, но и спортивный дар, ведь Гулшарат — обладатель черного пояса по тазквондо. Безумно красивый, кстати, вид спорта. Движения отточены до безупречности, они молниеносны, их быстрота незаметна глазу. Там ведь целая философия, в основе которой — спокойствие, собранность, доброта и порядок. О, как она расправ-



ляется со своими недругами, тут однозначно — лучше в их число не попадать.

А параллельно идет работа в спектаклях на сцене ТЮЗа. И еще: год назад она вошла в роль жены — уже не на сцене, в жизни. Ее избранником стал Жандос, у него небольшой бизнес, к которому он приплюсовал свое большое человеческое счастье. А скоро Гулшарат предстоит осваивать одну из самых главных ролей в жизни женщины. Она станет матерью. Кстати, все это — без отрыва от учебы. Юрфак она все же закончила и сейчас учится заочно в Бишкекском институте культуры по специальности продюсер кино и TV. ■



ВИДЕОАРТ: хлеб зрелищ

Ольга НИКУШКИНА

Видеоарт напоминает лимон, уже произнесение термина у одних вызывает аппетит, у других – гримасу. Кажущаяся доступность формы движущихся изображений позволяет художникам громче и звонче, умнее и тоньше демонстрировать художественные смыслы. Эта особенность жанра была с успехом использована представителями казахстанского современного искусства, чтобы сделать его одним из самых бронебойных снарядов отечественного актуального искусства. В начале двухтысячных у казахстанского видеоарта были: собственная периодизация, несколько антологий и серия внушительных гастролов по столицам мирового современного искусства. Кураторы и критики мечтали о будущем, а когда оно наступило, то показало, как можно невесело шутить над всеми планами.

Художники Рустам Хальфин, Алмагуль Менлибаева, Зигта Султанбаева и Абликим Акмуллаев, Ербосын Мельдебеков и немногие другие делали в видео полярные вещи, от документации текущей жизни и постановочных варварских плясок до арктически-

прекрасных абстракций, но совершенно точно все эти произведения были прописаны в общем культурном поле. При всей разности векторов и художественных задач можно было обнаружить точки соприкосновения людей и идей, что позволяло говорить об общих тенденциях жанра в Казахстане.

Сейчас ситуация изменилась: нет центра современного искусства, который выполнял роль оранжереи, возвращающей практиков своевременного искусства, из всего числа алматинских галерей сегодня дружелюбно к видеоарту относится только «Тенгри-Умай», поэтому искусство неизбежно ос-

ваивает новые пространства. И они только на первый взгляд кажутся арктически негостеприимными. Сегодня ветераны видеоарта экспортируют свои работы не только на биеннале, но и устраивают просмотры в ночных клубах, рекруты выкладывают видео в Интернете и даже демонстрируют в модных бутиках, а обсуждения тех и других проходят в формате полупартизанских заседаний экспертного клуба Exit, который модераторствует куратор Юлия Сорокина. Мы опросили действующих лиц художественного процесса о том, что происходит сегодня с отечественным видеоартом.

Маргарита Амвросова, арт-директор галереи «Тенгри-Умай»:

— Галерея «Тенгри-Умай» сегодня является практически единственным профессиональным пространством, где можно увидеть отечественный и зарубежный видеоарт. Понятно, что Вы, как куратор, неизбежно делаете выборку. По каким критериям она происходит? Что Вас интересует лично как куратора? Должна ли быть нарративность в видеоизображении?

— Мы не специализируемся на какой-либо одной форме искусства. Современное искусство, как оно сформировалось в течение XX века, — это территория мультимедийности, где приоритетны не медиа, а центр, из которого все исходит — то есть художник. Зацикленность на одной медиа, даже самой высокотехнологичной, можно отнести скорее к фигуре ремесленника, чем художника. Здесь возникает вопрос, что художник создает — отдельное произведение, которое так или иначе обречено быть предметом рынка, продуктом, неважно, ориентиру-

ется художник на рынок или нет? Или художник создает произведение плюс ситуацию, которая наделяет его иным статусом, кроме участника рынка. Такая ситуация называется выставкой. В этом смысле принципиальное отличие выставки от развески или монтажа работ (как у нас в основном понимают выставку) состоит в том, что выставка становится высказыванием, она предполагает создание особого пространства, которое можно назвать одним цельным произведением или, если хотите, инсталляцией.

Что касается критериев отбора, то мы работаем с художниками, прежде всего, самостоятельно мыслящими. Часто зрители теплее всего воспринимают тех художников, в работах которых есть что-то, что они уже много раз видели. Обычно любят то, с чем давно знакомы, к чему глаз привык, что можно сразу же объяснить. В этом смысле мы работаем с художниками, работы которых заранее «не узнаются», и здесь несложно домыслить, что именно такие и есть настоящие индивидуальности.

— Казахстанский видеоарт по привычке ассоциируется с десятком имен художников и практиков, которые участвовали в зарождении отечественной версии видеоарта. Изменились ли сейчас эти цифры? Как меняются стратегии художников, которые сегодня занимаются видеоартом?

— Я не могу с вами поделиться статистическими данными, так как, к сожалению, их не знаю. Могу сказать только, что приток молодых художников на сцену искусства в принципе не большой. Большинство одаренных людей предпочитает идти в дизайнеры или искать



какую-то другую хлебную профессию. Я слышала, что много молодых людей сейчас снимают видео «для себя», но в этом случае трудно сказать, насколько это видео может относиться к искусству, или это просто некое субкультурное явление.

Кроме того, я не считаю возможным говорить о казахстанском видеоарте, как об отдельном феномене, и по причине того, о чем я говорила раньше, и по причине того, что не верю в общенациональные стратегии в искусстве. В современном искусстве речь может идти об индивидуальностях и индивидуальных стратегиях художников. Все остальное только маскирует стремление коллективно выйти на интернациональный рынок при посредстве местной экзотики. Причем стремление не очень оправданное, если верить тому же Гройсу, который на вопрос о российском современном искусстве заверил, что нет такого феномена, как нет и французского современного искусства, британского и т.д. Есть отдельные серьезные индивидуальности. В этом смысле стратегии художников, практикующих видео, как правило, полностью соответствуют индивидуальной стратегии каждого отдельного автора — у Воробьевых она своя, у Алмагуль Менлибаевой — своя, и так далее.



Арт-дуэт ZITABL — Зитта Султанбаева и Абликим Акмуллаев

Зитта Султанбаева и Абликим Акмуллаев работают вместе с 2000 года. Их первое совместное видео «Азиатский маршрут» было показано на многих международных выставках, а последующие работы в жанре видеоарта закрепили за ними репутацию художников, профессионально владеющих техникой монтажа и при этом завораживающе непостоянных. Выступления музыкального коллектива «Бугарабу», где Абликим Акмуллаев по совместительству является одним из лидеров, художники сейчас используют как повод, чтобы показать видео арт-дуэта ZITABL.

Абликим:

— ...Вчера только мы демонстрировали наше видео, и народ кричал «Браво!», хотя показали видео давности от 3-х до 10 лет, но народ реагирует. А так как он неподготовленный абсолютно, для него,

как нагрузка такая, что-то необычное, люди на концерт пришли, а тут видео показывают. И обычно дирекции этих заведений начинают говорить, что это мрачно, им ведь нужен гламур, что-то более попсовое и удобоваримое. У них такое понимание, что, если люди пришли в кафе, они не должны воспринимать что-то такое глубоко-мысленное.

Зитта:

— Там родные реалии, от которых они убегают. Ведь когда люди попадают в клуб, там все по-другому, все респектабельно и развлекательно... Дресс-код, опять же!

Абликим:

— А там наш «Саяхат — Зеленый базар», или клетка на голове из видео «Узник», или «слепые», которые бредут по Сайрану. Народ реагирует, кто плюется, кто хлопает, и приятно наблюдать за живой и естественной реакцией. И это нужно лоббировать, нужно находить лю-



ВЫСТАВКА СОВРЕМЕННОГО ИСКУССТВА

ЯЙЦЕГОЛОВЫЕ



на конвейере времени

открытие: 01.10.08 в 18.30
выставка продлится до 08.10.08
арт дуэт:

ZITABL

Галерея «Тенгри-Умай» Адрес:
г. Алматы, Панфилова, 103, тел.: 258 11 53

Контемпорари арт



дей, у которых есть эти заведения, где можно демонстрировать видео-искусство.

— Художнику, который сегодня занимается видеоартом, проще его экспонировать, чем несколько лет назад? Где можно увидеть видеоарт?

Абликим:

— Галерей у нас таких, как таковых, нет. Такой культуры, можно сказать, нет.

Зитта:

— Почему? «Тенгри-Умай» показывает иногда чистое видео. Но сейчас идти в народ гораздо интереснее, важнее и продуктивнее, нежели зазывать этот народ в галерею. Благодаря тому, что Абликим играет в «Bugarab», он пользуется этой же площадкой для показов нашего видео.

Абликим:

— Это как прививка, и она начинает действовать. Дело в том, что сейчас уже есть люди, которые уже специально приходят, чтобы посмотреть видео.

Зитта:

— Я вот в Интернете вместе с друзьями открыла странички, посвященные таким художникам видеоарта, как Шай-Зия http://my.mail.ru/mail/shai-zia/?from_commercial=3, группе «Зеленый Треугольник» <http://my.mail.ru/mail/zelenytreugolnik#page=/>, поэту и переводчику Игорю По-





— В ваших видеоработах были различные эксперименты с формой, но программным и центральным тезисом всегда провозглашался интерес к маленькому человеку. Социальная тематика так же важна для вас сейчас?

Абликим:

— Я не остыл, а социальная сторона видео — время было такое. Все зависит ещё от возраста самого человека, который этим занимается, мне сейчас это не особо интересно.

Зитта:

— Именно в этой ситуации я не чувствую сейчас своей темы, я думаю об этом, но я пока в такой паузе. Пауза всегда необходима, это такая возможность осмыслить, набраться чего-то нового. Если художник будет нервным и постоянно думать, что он должен выдавать какую-то продукцию, постоянно участвовать на каких-то фестивалях, гнаться за этим, порой высасывая из пальца новизну. Хотя, безусловно, работать в международном художественном контексте огромный плюс. Из наших это удается Алме Менлибаевой, — и это отличное достижение. Ее два последних фильма технически сделаны безупречно, здесь есть и элементы документального кино, и воображаемые мифологические образы.

Абликим:

— А так вот получается, что в видеоарте важно не то, что каждый документалист может сделать. Здесь должны быть вот эта свобода, эксперимент, тут уже не важен профессионализм или что-то ещё. Главное — идея, которая проходит через это, считывается. Можно, вообще, взять закрыть объектив и снять, придут люди на видеопросмотр, а там 2 минуты черный экран — ни звука, ничего нет.

Зитта:

— Черный квадрат

Абликим:

— Да, такой ремикс. Я уже об этом думал, даже делал это, но не стал это дальше развивать. И что вы думаете? Сейчас придут люди — они будут плевать, ещё что-то там, а тот, который поймет, он сможет понять, что хотел сказать художник.

— В начале двухтысячных в отечественной критике была масса статей, посвященных казахстанскому видеоарту, где последовательно разбирались его направления и особенности. Вы принимали в этой работе самое активное участие. Сейчас для критика и куратора поле анализа и работы такое же благодарное? Какие произошли изменения?

Юлия Сорокина, куратор современного искусства, модератор экспертной лаборатории Exit:

— Ну а люди-то все те же остались. Изменилась ситуация институциональная: стало меньше мест, где можно это видеть и где можно этим заниматься. Но ведь в искусстве очень важно не только делание само, но и восприятие, акт искусства происходит тогда, когда произведение видят и осмысливают, что-то об этом думают, как-то трактуют. Тем более такое искусство, как видеоарт. Очень плохая ситуация с моментом восприятия, потому что негде это делать. В музее, к сожалению, нет департамента современного искусства, сейчас сам музей закрыли на ремонт, галерей у нас специализированных нет и в ближайшее время не предвидится. То есть институций, которые это поддерживают у нас, тоже нет, был Центр современного искусства, и тот приказал долго жить. Остается что — остается самореализация художников. Инициатива, которую мы пытаемся сейчас разворачивать, она идет от самих художников, от людей, которые занимаются процессом, но не имеют ни денег, ни помещений.

— В начале двухтысячных видеоарт для нашего современного искусства был идеальным художественным экспортом, работы принимали участие на солидных биеннале, отдельной программой демонстрировались в крупных центрах современного искусства. Сейчас это все происходит?

— Главное достижение 2000-х, всех этих 10 лет то, что нам всем удалось, это не заслуга какого-то одного человека, что такое явление как центральноазиатское искусство попало в анналы современных больших институций: кураторы, биеннале, музеи крупные. Они знают, что есть центральноазиатский дискурс, есть художники, что с ними можно работать. Работы наших художников находятся в очень крупных музеях и коллекциях: это музей МоМА, центр Помпиду и другие. Очень много таких

действительно солидных институций, в коллекциях которых есть тот же казахстанский видеоарт и какие-то вещи, которые здесь до сих пор легитимно не признаны за искусство вообще. Этот процесс продолжается, его уже не остановить, потому что головы посчитаны. Другое дело, что как теперь этот тонус поддержать.

— Первые отечественные опыты в видеоарте воспринимались как новые чудесные способы освоения новой меняющейся реальности? Для тех, кто начинает сегодня работать с видеоартом, он остается таким же инструментом освоения реальности?

— Мне кажется, их это привлекает по многим показателям, но эти показатели связаны с одним моментом — им кажется, что это легко, что это легче, чем брать холст, натягивать, чем-то его мазать. Второй момент связан с тем, что это вообще медийное поколение, которое выросло на восприятии картинки — телевизор, Интернет и так далее. То есть для них этим заниматься — как дышать. Но, с другой стороны, это ведь ещё сложнее, когда у тебя в руках инструмент такой обыденный и ты из него должен что-то сделать. Вот из молодых Даша Максимова начала

делать эту группу «Кухня», Сергей Мельцер и группа «Брови». Остальные художники более известны: те же Наташа Дю, Саша Угай, Оксана Шаталова, Саид Атабеков, Алма Менлибаева. В Киргизии, в Узбекистане, Таджикистане есть молодые ребята, сцена растет.

— Как часто демонстрируется видео-арт в рамках проводимых Вами ежемесячных обсуждений современных казахстанских художников?

— Я не очень люблю работать с каким-то одним медиумом, я в этом плане всеядный человек, видимо, это происходит, потому что я не из академической среды, я вышла из художников, мне интересны какие-то новые выходы. Видеоарт так активно развивался здесь и по всему миру, потому что это очень удобный медиум для перевозок, ты можешь проектор поставить в любой точке мира и показать. Но, с другой стороны, это ведь очень сложная картинка, потому что камере может взять каждый человек, а сделать из этого искусство уже очень сложно. Мне кажется, что те люди у нас, которые пытаются ещё чем-то заниматься, кроме видео, у них интереснее видео-арт получается. По крайней мере, здесь. ■





«DIDAR-2010»

V Республикалық Жастар кинофестивалі

Нәзира РАХМАНҚЫЗЫ

Биылғы сәуір айының 16-17 күндері Алматы қаласының «Родина» кинотеатрында «Жаңа онжылдық – Қазақстан жастарының жаңа серпілісі» ұраны аясында Алматы қаласы Жастар саясаты жөніндегі басқармасы, «DIDAR» Продюссерлік орталығы» қоғамдық қоры, Алматы қаласы Жастар саясатын дамыту мемлекеттік қоры және Т.Жүргенов атындағы Қазақ Ұлттық Өнер Академиясының ұйымдастыруымен және Ш. Айманов атындағы «Қазақфильм» киностудиясының қолдауымен «DIDAR» V Республикалық Жастар кинофестивалінің бесінші рет өткендігі белгілі. 2006 жылы тек Алматы қаласының жоғары оқу орындары студенттерінің фильмдері негізінде өткен бұл фестиваль жыл өткен сайын аясын кеңітіп, республикалық деңгейге жетті. Өткен жылдан бастап, студенттік фильмдердің конкурсымен қоса, шығармашылық ұжымдардан келіп түсетін жұмыстардың (жасы 35-ке дейін) конкурсы қатар өткізіліп келеді. Фестивальдың конкурстық бағдарламасына биыл да әдеттегідей көркемсуретті, деректі, анимациялық және музыкалық клип номинациялары бойынша жалпы саны 146 жұмыс келіп түсті. Олардың ішінен 60-сы конкурстық, ал 26-сы ақпараттық бағдарламаға іріктелініп алынды.

Екі күн бойы фестивальдың конкурстық бағдарламасында белгілі кинотанушы, ҚР еңбек сіңірген қайраткері, профессор Бауыржан Нөгербектің төрағалығымен құрамына ҚР еңбек сіңірген қайраткері, Махамбет атындағы Мемлекеттік сыйлықтың иегері, режиссер, сценарийст, ақын Бақыт Қайырбеков, Ш.Айманов атындағы «Қазақфильм» ҰК АҚ Бас редакторы, ҚР мемлекеттік жастар сыйлығының иегері, жазушы, драматург Дидар Амантай, режиссер, сценарийст, композитор Оралбек Сарыбасов және «DIDAR-2009» IV Республикалық жастар кинофестивалінің Бас Жүлде иегері, режиссер Әділхан Ержанов енген Қазылар алқасы жұмыс істеді.

Әрине, биыл бесінші рет өткізілген «DIDAR» фестивалінің қазақ киносына алып келер оңтайлы тұсы бар ма, жоқ па деген заңды сұрақ туындауы мүмкін. Ең алдымен, бұл фестиваль бүгінгі студенттер мен жастардың фильмдері арқылы қазақ киносының келешегін болжауға мүмкіндік береді. Өйткені, ертең отандық киномыздың үлкен көшіне келіп қосылатын да сол студенттер мен жастар екендігі белгілі. Қазіргі таңда бұл сеңнің алғашқы қозғалысына куәгер болып отырмыз. Өткен жылдардағы фестиваль конкурсының жеңімпаздары мен шығармашылық мүмкіндігін көрсете алған жастар қазіргі таңда еліміздің басты студиясы Ш. Айманов атындағы «Қазақфильм» киностудиясында толықметражды фильмдер түсіруге мүмкіндік алып отыр. Атап айтқанда, 2009 жылғы фестивальдың Бас Жүлде иегері Әділхан Ержанов (Т. Жүргенов атындағы ҚазҰОА) «Ризлаторы», 2010 жылдың Бас Жүлде иегері Жасұлан Пошанов (Т. Жүргенов атындағы Қазақ Ұлттық Өнер Академиясы) «Жел қызы» атты көркемсуретті фильмдердің түсіру жұмыстарын жүргізуде. Ал, әл-Фараби атындағы Қазақ Ұлттық Университетінің түлегі Қанағат Мұстафин осы киностудияда түсірген «Намыс» («Рывок»)



атты алғашқы толықметражды фильмінің еліміздің кинотеатрларында көрсетіліп жатқандығы белгілі. 2007 жылы «Тағзым» атты деректі фильмімен, 2008 жылы «Легенды улиц» атты деректі және «Шулер-2007», «Четка-2007» қысқаметражды көркемсуретті фильмдері арқылы Қанағат Мұстафин кинодағы өзінің алғашқы қадамын «DIDAR» кинофестивалінен бастаған болатын. Шын мәнінде, «DIDAR» кинофестивалінің жастар үшін кәсіби киноға барар жолдағы алғашқы платформа болып отырғандығы көңілге қуаныш ұялатады. Сонымен, биылғы «DIDAR-2010» фестивалінде қандай жаңалықтар, өзгешеліктер болды немесе жастар

киносында елеулі жаңалықтар бар ма деген заңды сұрақтың туындауы мүмкін. Ең алдымен, өткен жылғы фестивальдың конкурстық бағдарламасына бірде-бір анимациялық фильм келіп түспегендігі мен деректі фильмдердің аз болғандығын ескерсек, биыл керісінше, бұл номинациялар бойынша жұмыстардың өте көп болғандығын айта кеткен жөн. Екіншіден, жылдағыға қарағанда, жұмыстардың басым көпшілігінде авторлар көркемдік деңгейіне ғана емес, техникалық сапасына да басты назар аударғаны, әрине, бізді қуантты. Өйткені, өткір тақырып, жақсы драматургия, ұтымды кейіпкер бейнесі бола тұра, дыбыстың сәтсіз жазылуы немесе операторлық жұмыстың





нашарлығы кейде фильмнің көркемдік деңгейін төмендетіп жатады. Сондықтан, өмірін кино өнерімен байланыстырғысы келетін болашақ кинематографистер үшін фильмнің сценарийінен бастап, соңғы титрына дейін, көркемдік компоненттердің барлығының да аса маңызды роль атқаратындығын ұғыну, оған жауапкершілікпен қарау — фестивальға қатысушылар үшін маңызды сабақ қой деп ойлаймын. Осы тұрғыдан алғанда, әрине, фестивальдың конкурстық бағдарламасында көрсетілетін жұмыстардың барлығына дерлік көркемдігімен қоса, техникалық

сапасына да осындай басты талаптар қойылды. Дегенмен, техникалық сапаның кәсіби деңгейде болуы көбінесе қаражатқа да келіп тірелетіні белгілі. Бұл жағдайда студенттердің мүмкіндігі шектеулі екендігі айтпаса да түсінікті. Осы орайда, биылғы конкурстық бағдарламада көрсетілген көптеген студенттік фильмдердің «Қазақфильм» киностудиясы мен «ҚР алғашқы Президентінің қорының» қолдауымен түсірілгенін және дәл осы жұмыстардың көркемдік деңгейі мен техникалық сапасы жағынан да әлдеқайда көш ілгері екендігін айта кеткен

DIDAR-2010

жөн. Яғни, бұл — жастарымызға қолдау көрсетіліп жатса, олардың тұщымды дүние жасай алатындығы әбден мүмкін екендігінің дәлелі болса керек.

Биылғы жылғы «DIDAR» кинофестиваліне келіп түскен және конкурстық бағдарламада көрсетілген студенттер мен шығармашылық ұжымдардың фильмдерін саралай отырып, авторлық киноға және жанрлық киноға деген талпынысты, сондай-ақ, жұмыстардың көпшілігінде бүгінгі таңдағы теледидариенің, соның ішінде телесериалдардың зор ықпалы бар екендігін көруге болады. Сонымен, мүмкіндігінше осы мәселелерге қатысты жан-жақты тоқталып көрейік.

1. Өткен жылдардағы конкурсқа қатысқан авторлық фильмдермен салыстырғанда, биылғы жылғы фильмдерде авторлық кино және көрерменге арналған киноның синтезін байқауға болады. Мысалы, өткен жылы Бас жүлдеге ие болған «Қаратас» (реж. Ә. Ержанов) фильмі ешқандай қоспасыз, таза авторлық кино, соның ішінде Арт-хаус бағытында түсірілсе, биылғы фестивальдың «Ең үздік көркемсуретті фильм» номинациясының жүлдегерлері атанған «Май» (реж. С. Әбішев; Т. Жүргенов атындағы ҚазҰӨА), «Странник» (реж. Т. Бектұрсынов; Т. Жүргенов атындағы ҚазҰӨА) фильмдерінен авторлық кино мен көрерменге арналған киноның синтезін байқауға болады. Егер, Серік Әбішев бұған дейінгі конкурстарға «Мектеп» (2008), «Честь имею» (2009), ал Талғат Бектұрсынов «113» (2007), «Обреченные» (2009) атты таза авторлық кино бағытын ұстанған фильмдерімен қатысса, биылғы фильмдерінен біршама өзгерісті байқауға болады. Бұл — ең алдымен, қазіргі таңдағы көрерменге арналған киноға деген үлкен сұраныстың ықпалы да бар болуы мүмкін деген ойға әкеліп тірейді. Авторлық кино бағытын ұстана отырып, көрерменге біртабан жақындай түсуге талпынудан авторлар

ұтпаса, ұтымдасы айдан анық. Әлемдік кино тарихында мұндай синтездегі фильмдердің өте көп екендігі және олардың нағыз өнер туындысы ретінде әлдеқашан мойындалып, көрерменнің көз-айымына айналғандығының мысалдарын көптеп келтіруге болады. Фестивальдың конкурстық бағдарламасына қатысқан авторлық кино бағытында түсірілген тағы да бірнеше фильмдерді атап өтуге болады. Олар — «Өмір шиқылы» (реж. Д. Мұстафаев), «Бір сағат» (реж. М. Махан), «Ұлттық нақыштағы үздік фильм» жүлдесімен марапатталған «Сақа» (реж. С. Ыбырайым), «SDELKA» (реж. А. Ганцев), «Ең үздік сценарийі үшін» жүлдесіне ие болған «Перионе» (реж. А. Алтыбасов) фильмдері.

2. Әрине, биылғы жылғы конкурсқа қатысқан және қатыспаған фильмдерден жанрлық киноға деген талпыныстың басымдылығы анық көрініп тұрды. Бас жүлдеге комедия жанрында түсірілген «Алматы-Шымкент» (реж. Ж. Пошанов; Т. Жүргенов атындағы ҚазҰӨА) фильмінің ие болуы да заңды құбылыс сияқты көрінді. Өйткені, бүгінгі таңда жанрлық, соның ішінде комедия жанрында түсірілген фильмдерге қазақ көрермені аса зәру болып отырғандығы белгілі.

Комедия — өте күрделі жанр. Сондықтан да болар, әлем киносның тарихында осы жанрда түсірілген ұтымды дүниелердің жиі кездеспейтіндігінің куәсі боласыз. Ал, қазақ киносның тарихына көз салсаңыз, «Шабандоз қыз», «Біздің сүйікті дәрігер», «Тақиялы періште», «Алдар көсе», «Созақтан шыққан Гамлет», соңғы кезеңде түсірілген «Әурелең» фильмдері сияқты комедия жанрындағы фильмдердің саны саусақпен санарлықтай деуге болады. Бұл орайда, біздің жас режиссерларымыздың комедия жанрын игеруге әбден мүмкіндігі бар екендігі көңілге қуаныш ұялатты. «Алматы-Шымкент» фильмі оқиғасы мен кейіп-

керлер бейнесінің қызықтығымен ғана емес, сондай-ақ, олардың арасындағы диалогтардың өткірлігімен, мазмұндылығымен ерекшеленді.

Конкурстық бағдарламада, әсіресе, триллер жанрында түсірілген фильмдердің жиі кездесетіндігі көзге түседі. Бұл үрдіс бұған дейінгі жылдардағы конкурстар барысында, атап айтқанда, «Төменге көтерілу» (реж. А. Бектібаев, 2007), «Долгая дорога» (реж. Ж. Пошанов, 2008), «Елес» (реж. Ж. Белдеубай, 2008), «Меруерт» (реж. Д. Борисов, 2008), «Посылка» (реж. Д. Борисов, 2009), «Қаратас» (реж. Ә. Ержанов, 2009) фильмдерінің мысалында байқалынған болатын. Алайда, биылғы конкурстағы фильмдерден бұл жанрдың басым болғандығын айтып өткен жөн. Конкурс барысында көрсетілген фильмдердің ішінде триллер жанрында түсірілген «Трасса 09» (реж. О. Исаев; Т. Жүргенов атындағы ҚазҰӨА), «Кто там?» (реж. А. Велитченко; Т. Жүргенов атындағы ҚазҰӨА), «Түнгі қонақ» (реж. Е. Птыралиев; Т. Жүргенов атындағы ҚазҰӨА), «Призрак» (реж. І. Шуашпаев; «МВТ содружество» студиясы, Өскемен) атты қысқаметражды фильмдерін атап өтуге болады.

Әрине, олардың ішіндегі ең үздік жасалынған «Трасса 09» фильмінің екі бірдей, яғни «Үздік режиссерлік жұмыс» және «Үздік ер адам ролі үшін» жүлделерін жеңіп алуы кездейсоқ құбылыс емес. Шын мәнінде, фильм оқиға шырғалаңының тартысымен, жақсы драматургиясымен, монтаж ритмімен, актер ойыны және операторлық жұмысымен ерекшеленді. Фестиваль аясында өткен дөңгелек үстел барысында Олжас Исаевқа көрермен тарапынан «Бұл фильмді түсіруіңізге А.Сатаевтың «Адасқанының» әсері болған жоқ па?» деген сұрақтар қойылды. «Трасса 09» және өткен жылы түсіріліп, көрерменнің сүйіспеншілігіне айналып үлгерген, Қазақстан кеңістігінде триллер жанрында сәтті түсірілген алғашқы толықметражды «Адас-



қан» фильмдері арасына параллель жүргізу заңды құбылыс. Дегенмен, О. Исаев «Трасса 09» фильмінің түсіру жұмыстарын «Адасқаннан» бұрын бастап, түсіріп шыққанын айтты.

Екі фильмге де тән ортақ ерекшелік — авторлық кино мен триллер жанрының синтезінде түсірілуі. Екеуінде де «әрбір адам өз қолымен жасаған қылмысы үшін жауап береді» деген тақырып қозғалынады. Бірақ, екі фильмінің көркемдік шешімі әртүрлі: «Адасқан» басты кейіпкердің қаза табуымен аяқталынса, «Трасса 09» фильмінде кейіпкердің басына түскен шығалаң шексіз қайталануы мүмкін деген шешіммен аяқталады.

Күрделі жанрлардың бірі ретінде есептелінетін фантастика — жастардың шығармашылығында өте сирек кездесетін жанр деп айтуға болады. Биылғы жылғы конкурстық бағдарламада көрсетілген фильмдердің ішінде фантастика жанрында үздік жасалынған фильм ретінде «SDELKA»-ны (реж. А. Ганцев; Т. Жүргенов атындағы ҚазҰӨА), ал драма жанрында сәтті түсірілген фильм ретінде «Сақаны» (реж. С. Ыбырайым; Т. Жүргенов атындағы ҚазҰӨА) айтуға болады. Серік Ыбырайым «DIDAR» кинофестивалінде бұған дейін де «Вор» атты фильмімен «Үздік көркемсуретті фильм» (2008) жүлдесін жеңіп алған болатын. Режиссер «Сақа» фильмінде екі көрші — бірінің тұрмысы жұпыны, бірақ сәбидің күлкісі жиі естілетін, екіншісі — әл-ауқатты, бірақ өлі тыныштық ұялаған, зәулім үйі бар отбасылардың арасын байланыстырып тұрған кішкентай бала мен оның асығы туралы өте нәзік әңгімелейді.

Конкурстық бағдарламаның жанрлық ауқымының кеңдігін мелодрама жанрында түсірілген «Любовь по ошибке... или почему я люблю индийские фильмы» (реж. С. Миллер; КТТЭА), «Важное решение» (реж. О. Попова; КТТЭА), гангстер жанрындағы «Гангстер» (реж. Г. Асыллов; «Рес ONE» студиясы)

фильмдерінен көруге болады. «Любовь по ошибке... или почему я люблю индийские фильмы» және «Гангстер» фильмдерін мелодрама және гангстер жанрына жасалынған пародия ретінде қабылдауға болады.

Сонымен, биылғы «DIDAR» кинофестиваліне қатысқан жұмыстардан триллер, комедия, драма, мелодрама, гангстер, фантастика жанрларын, ал кейбіреуінде бірнеше жанрдың элементтерінің қосындысын байқауға болады.

3. Конкурстық бағдарламаға өткен және өтпеген жұмыстардың көпшілігінен бүгінгі күнгі телевидениенің, соның ішінде телесериалдардың, сондай-ақ «Жаралы сезім», «Жетімдер» сияқты фильмдердің әсері бар екендігін байқадық. Бұл үрдістің жоғары оқу орындарынан да, жеке студиялардан да келген жұмыстарда басым екендігін көруге болады. Мысалы, таза телесериал форматында түсірілген жұмыстардың қатарына «Болашақ» аядамасы» (реж. Ә. Қаржауов, «Сырдария-Медия» студиясы, Қызылорда), «Учиться любить» (реж. А. Байжомартова, Алматы Теміржол колледжі) фильмдерін атауға болады. Ал, «Жаралы сезім», «Жетімдер» сияқты фильмдердің әсерін мелодрама жанрындағы «Қағаз ұшақ» (реж. Мұнайдар Балмолда, Жігер Мұрзалиев; Орал) фильмінен көруге болады. Сондай-ақ, телевизиялық форматтың әсерін «Дауыс» (реж. Е. Алдажар; Т. Жүргенов атындағы ҚазҰӨА), «Өмір жүйесі» (реж. М. Бакеева; Т. Жүргенов атындағы ҚазҰӨА), «Пластикалық құты» (реж. Б. Тұрбаева; Т. Жүргенов атындағы ҚазҰӨА) т. б. көптеген деректі фильмдерден де байқауға болады.

Сонымен, «DIDAR» V Республикалық Жастар кинофестивалінің Қазылар алқасының шешімімен:

Бас жүлде — Жасұлан Пошанов, Т. Жүргенов атындағы ҚазҰӨА, «Алматы-Шымкент» фильмі үшін;

«Үздік көркемсуретті фильм»:

Студенттер байқауы — Серік Әбішев, Т. Жүргенов атындағы ҚазҰӨА, «Май» фильмі үшін; Шығармашылық ұжымдар байқауы — Талғат Бектұрсынов, «Странник» фильмі үшін;

«Үздік деректі фильм»:

Студенттер байқауы — Ербол Бораншы, Т. Жүргенов атындағы ҚазҰӨА, «Ақ кептер» фильмі үшін;

Шығармашылық ұжымдар байқауы — Елена Ковардакова, «Сириус» студиясы, «Партизаны» фильмі үшін;

«Үздік анимациялық фильм»:

Студенттер байқауы — Тілек Төлеуғазыұлы, Т. Жүргенов атындағы ҚазҰӨА, «Нүктелер» фильмі үшін;

Студенттер байқауы — Элина Шарамкова, ҚазБСҚА, «Человек в культуре мегаполиса» фильмі үшін;

«Үздік музыкалық клип үшін»:

Шығармашылық ұжымдар байқауы — Береке Жүнісов, «Сақ» киностудиясы, «Әліппе» клипі үшін; Шығармашылық ұжымдар байқауы — «Азия» тобы, Алматы, «Махаббат аралы» клипі үшін;

«Үздік сценарий» — Азамат Алтыбасов, Т. Жүргенов атындағы ҚазҰӨА, «Перибие» фильмі үшін; «Үздік режиссерлік жұмыс» — Олжас Исаев, Т. Жүргенов атындағы ҚазҰӨА, «Трасса 09» фильмі үшін; «Үздік операторлық жұмысы үшін» — Еркінбек Птыралиев, Т. Жүргенов атындағы ҚазҰӨА, «Ұлу» фильмі үшін;

«Ұлттық нақыштағы үздік жұмыс» — Серік Ыбырайым, Т. Жүргенов атындағы ҚазҰӨА, «Сақа» фильмі үшін;

«Спорт тақырыбындағы үздік жұмыс» — Әмір Тұрсынбаев, КТТЭА, «Человек, который мечтал обогнать трамвай» фильмі үшін;

«Үздік ер адам рөлі» — Нышанбек Жұбанаев, ҚазҰӨА, «Трасса 09» жұмысы үшін;

«Үздік әйел адам рөлі» — Султан Миллер, КТТЭА, «Любовь по ошибке... или почему я люблю индийские фильмы» жұмысы үшін марапатталды. ■

ФОТОАРТ

Дарежана ОМИРБАЕВА

Мы назвали эту рубрику «Хобби», хотя по отношению к такому мастеру кино, как Дарежан Омирбаев правильнее было бы ее назвать «Грани мастерства», потому что каждая его фотография — это особый взгляд на мир, а комментарий — маленькое литературное эссе. И получается, что перед нами не десять фотографий, а десять маленьких фильмов, реализованных в изображении и тексте. Так, наверное, и рождаются кинематографические образы...

АБЫСЫНКИ

Казахи говорят: «Когда дружны братья — изобилие в хозяйстве; дружны их жены — изобилие в доме». («Ағайын тату болса — ат көп; абысын тату болса — ас көп».) Эти две пожилые казашки из аула Акколтык, что в Сузакском районе Южно-Казахстанской области, — жены двух братьев, которым они вдвоем родили семнадцать детей. Считаая многочисленных внуков и правнуков, можно теперь смело сравнить этот род с деревом, которое вы видите на заднем плане — его ветвей уже не сосчитать. И начало всему — эти две простые женщины. ■

В МАТЕРИНСКИХ ОБЪЯТИЯХ

Я смотрел футбол по телевизору в зале, когда жена позвала меня из коридора — посмотреть, как шкодно спят наша кошка и ее котенок. Увидев их в объятиях друга, я быстро и тихо взял фотоаппарат, и, когда уже нажимал на спуск камеры, котенок проснулся и посмотрел в мою сторону. Такова история этого снимка. ■



ПУСАНСКИЙ РЫБАК

Осенью 2006 года я три недели преподавал кинорежиссуру студентам АФА (Азиатская кино-академия), организованную южнокорейскими кинематографистами в городе Пусане для молодых любителей кино из стран Азии. В конце этих курсов мы со студентами сняли короткометражный фильм по сценарию студента из Филиппин, одна из сцен которого происходит на борту небольшого судна.

Мы только что закончили съемку на корабле (под номером 21 на его черном корпусе) и усталые пошли к нашим автобусам. И тут на берегу я увидел этого рыбака-любителя и с удовольствием сделал данный снимок, так как я тоже очень люблю сидеть с удочкой у воды (только я не курю). ■



ДЫНЬКА

Одним из самых теплых воспоминаний своего детства я запомнил моменты, когда находишь спелую и сладко пахнущую желтую дыню среди густой листвы в осеннем огороде. Именно такой момент я пытался показать в одной сцене фильма «Жол». Как и на этом снимке. ■



ПРОДАВЕЦ ЗЕРКАЛ

Юного иранца — продавца зеркал, и его лавку я снял на базаре Исфахана, в последний день нашего пребывания там. Мне пришлось на некоторое время задержаться перед лавкой, так как на базаре было очень много народу и прохожие «закрывали» мне кадр. Из-за этого я чуть не отбился от своих коллег-кинематографистов, но, как мне кажется, получился неплохой снимок. Что ни говорите, в зеркалах что-то есть. ■



МИНЕРАЛЬНАЯ ВОДА

Эти, только что наполненные минеральной водой, фужеры на соседнем столе в отеле «Хилтон» под Пусаном (Южная Корея) обратили мое внимание, скорее всего, из-за отраженного в них бирюзово-синего света неба и сада за окном. ■

КАФЕ «БАГДАД, 66»

Это кафе находится на севере Сирийской пустыни, у трассы «Дамаск-Пальмира», примерно в 150 км от Дамаска. На мой вопрос хозяину кафе, почему оно так называется, ответ был таков: «Был известный в 70-х годах голливудский фильм «Невада» с Джеком Николсоном в главной роли, где есть кафе «Багдад». А цифра «66» — это номер самой известной и длинной автостреды в США». После приезда к себе домой в Алматы, я решил проверить эту информацию в «Кинословаре», но ничего там не нашел. ■

ГРАНАТ

Этот гранат я поставил на декоративный камень перед кафе и сфотографировал. Затем я его положил в сумку, привез в Алматы и целую неделю он стоял на столе и радовал нам глаз, пока его не съела наша дочь Аружан. ■





ТОПОЛЯ (ДВОР)

Этот снимок я сделал летним днем во дворе своего дяди Жакаша в ауле Ерназар под Таразом. Правда, тополя растут на территории соседа, но они явно «принадлежат» композиции этого снимка. Старый красный велосипед вначале стоял в другом месте, но я его прислонил к стене сарая, потому что без него в кадре было бы слишком много прямых линий и не хватало окружностей. ■

ДОМ №67

Сколько езжу по свету, нигде не видел такого мягкого дневного света, как в Марокко. И нигде не встречал краску такой голубизны, как там. Этой краской в Рабате выкрашены почти все лодки, двери и нижние части домов. Говорят, что на такую краску не садятся мухи и комары. Наверное, они думают, что это — голубая вода Атлантического океана, который плещется за стенами этой крепости-квартала, где ныне живут в основном выходцы из Европы. ■

Special and exclusive offers
with individual  approach to every client



ANDRES
creative agency

Organisation of business events / Corporate & private parties
Exhibitions & promotional campaigns / Image making / Fashion show

64. Abylai Khan av., Almaty, Kazakhstan
Tel: + 7 3272 731581 Tel/Fax: + 7 3272 734143
email: andres.kz@rambler.ru

+7701 111 86 83 +7705 180 21 55