



Собрание эссе о ключевых произведениях белорусского современного искусства

13.08.2018

Наталья Горячая

*Максим Тыминько,
Глеб Шутов, Майя Илич:
оперный видео перформанс
Beguiling Orpheus,
2006*

ZBOR #21

Наталья Горячая подготовила материал об эффектном оперном моноперформансе с видеопроекцией *Beguiling Orpheus* 2006 года.



Фрагмент оперного видео перформанса *Beguiling Orpheus*, 2006

© – фото: Андрей Дурейко

Анкета произведения:

Название произведения: *Beguiling Orpheus* (англ. Притягательный Орфей).

Дата и место первой демонстрации: впервые показан на сцене Музея прикладного искусства (*Museum für Angewandte Kunst Köln*, Кельн, Германия, 15 сентября 2006 года. Опера также была показана в *Maxhaus Düsseldorf* в рамках фестиваля *Altstadtherbst Düsseldorf* в 2007 году.

Над произведение работали:

меццо-сопрано: Александра Томас (*Alexandra Thomas*), Райка Симоне Майер (*Raika Simone Maier*); видео/постановка: Максим Тыминько (*Maxim Tyminko*); музыка: Глеб Шутов (*Gleb Choutov*), Кристоф Виллибальд Глюк (*Christoph Willibald Gluck*); либретто: Раньери де Кальцабиджи (*Ranieri de' Calzabigi*); продюсер и субтитры: Мая Илич (*Maja Ilic*); сопродюсер: Вика Митриченко (*Vika Mitrichenko*); АЕ-скрипты Олег Баравик (*Oleg Baravik*); ротоскопирование и морфинг: Лена Сулковская (*Lena Sulkovskaia*), Мария Батурина (*Maria Baturina*); сетевой рендеринг: Йоханнес Амороса (*Johannes Amorosa*).

Премия: в 2004 при поддержке профессора Зигфрида Зелинского (Prof. Dr. Siegfried Zielinski) проект этой оперы получил приз *Nam June Paik promotional Award – International Media art Award NRW of the Art foundation North Rhine Westphalia*, Germany.

Ключевые статьи, в которых упоминается инсталляция:

Интервью Татьяны Артимович с Максимом Тыминько «МАКСИМ ТЫМИНЬКО: ПЕРАТВАРЭННЕ Ў ВІЗУАЛЬНЫ ПАР», журнал *pArtisan*, 2014;

Интервью Сергея Кирющенко с Максимом Тыминько «Максім Тымінько. Са свету ценяў у рэальнасць», журнал «Мастацтва», 2011;

Книга Сергея Кирющенко «Четыре интервью», 2011;

Rheinische Post, 11 September 2007, «Orpheus' Ankunft im digitalen Zeitalter» von Regine Muller;

Opernetz, 9 September 2007, «Beguiling Orpheus», Gleb Choutov;

Wetdeutsche Zeitung, 7 September 2007, «Altstadtherbst: Oper Setzt auf virtuelle Sanger»;

Rheinische Post, 7 September 2007, «George Broich: Das Mussen Sie sehen!»;

WDR 5, Scala, 6 September 2007, «Beguiling Orpheus», Ulrike Burgwinkel;

«Altstadtherbst in Dusseldorf» von Regine Muller;

Presse-Clipping, 2007, *Rhenische Post*, 30 August 2007, «Fremde Klänge heimgeholt»;

Максим Тыминько родился в 1972 году в Чернигове, закончил Минское художественное училище и Академию медиаискусств в Кельне, живет и работает в Амстердаме. Максим начал осваивать технологию производства фильмов и видео задолго до учебы: в середине и конце 1990-х некоторые его видеоработы можно было увидеть на выставках в Минске. Еще в училище им. А. К. Глебова Максим начал снимать, сначала на 8-мм ленту, потом на 16-мм. Его киносъемки использовались как проекции для коллективных перформансов и концертов группы «Король пчел», в состав которой кроме Максима входили Александр Комаров, Дмитрий Лось, Сергей Пукст и Николай Варвашеня. В 1990-м году был создан большой мультимедийный спектакль «Мы едем в Ливерпуль» по «Елизавете Бам» Д. Хармса. Представление состоялось в минском радиотехническом техникуме с внушительным составом участников (более 20 человек), среди которых были Андрей Большов, Виктор Бортников, Тамара Быкова, Андрей Дурейко, Александр Комаров и другие. В это время художник еще занимался живописью, но в его работе уже прослеживался интерес к нестабильным и временным выразительным средствам, он все больше экспериментировал с анимацией и stop-motion съемками.

Афиша и фотографии мультимедийного спектакля «Мы едем в Ливерпуль», Минский радиотехнический техникум, 1990:

≤ ≥ 1/4



© – фото: Руслан Сивачев, из архива Андрея Дурейко

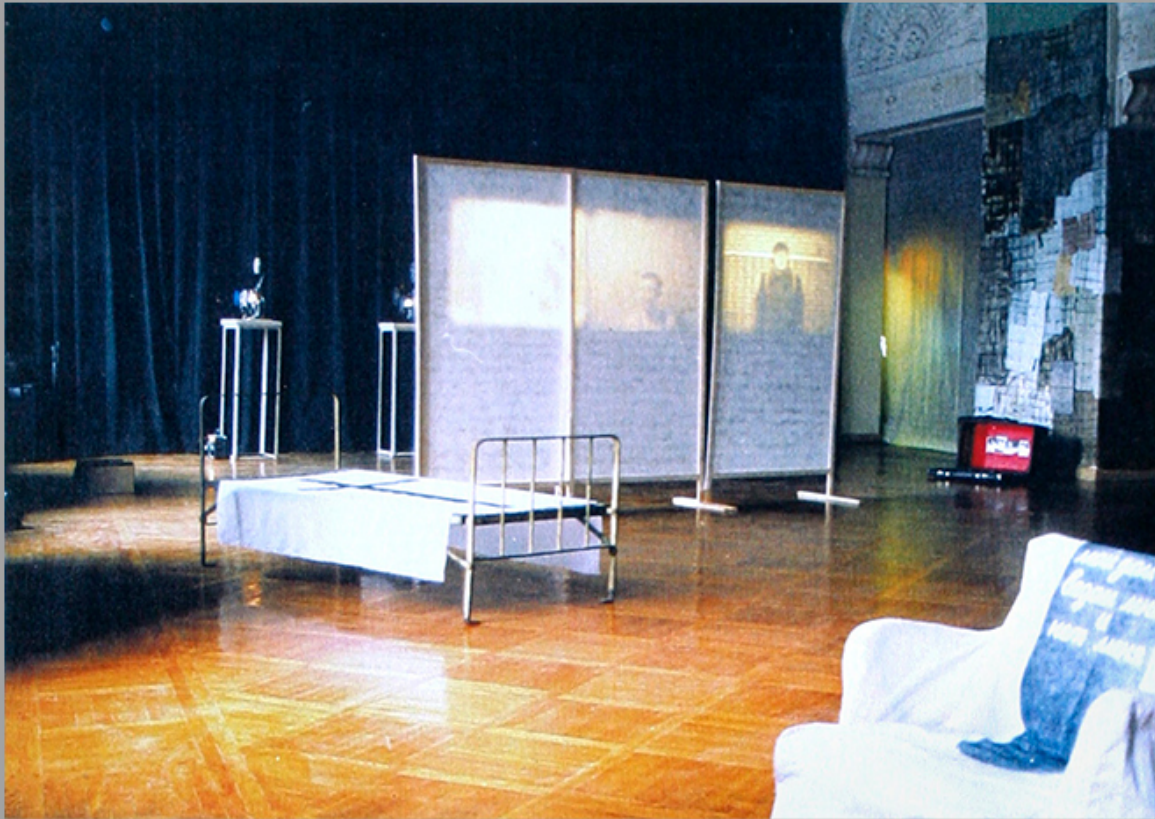
Вместе с Андреем Дурейко, Витольдом Левченей, Антоном Слюченко, Алексеем Тереховым, Егором Галузо и Владимиром Федоровым Максим сделал в те годы несколько выставок. Одной из значимых была выставка «Дом Дружбы Народов» в 1995 году в минском Доме дружбы народов: там художник впервые сознательно полностью отказался от живописи и показал свою первую медиа-, а точнее киноинсталляцию *Goodbye Baby*. Она состояла из трех 16-мм кинопроекторов и трех экранов-ширм. После нее была выставка в галерее «Шестая линия», где Тыминько выставлял медиаинсталляцию и показывал свои первые «медиаперформансы».

Интуитивная тяга к эфемерному переросла в стремление исследовать движение. Художник все больше и больше занимался подвижными изображениями, кино и постепенно полностью перешел в область видео и медиаискусства. Сегодня Максим Тыминько использует различные медиаформы: активно работает с видео, инсталляцией, фотоколлажами, занимается программированием, не ограничивая себя в выборе материалов. Кино и видео дают художнику еще одно очень мощное средство выражения – время. «Возможно, именно временной составляющей мне всегда не хватало в традиционной

неподвижной живописи», – признается позже Максим в одном из интервью. В последние годы он все больше интересуется исследованием изменений, которые привнес в художественную практику технологический бум и так или иначе в большинстве случаев его работы можно определить как медиаарт.

Киноинсталляция Максима Тиминько *Goodbye Baby* на выставке «Дом Дружбы Народов», 1995:

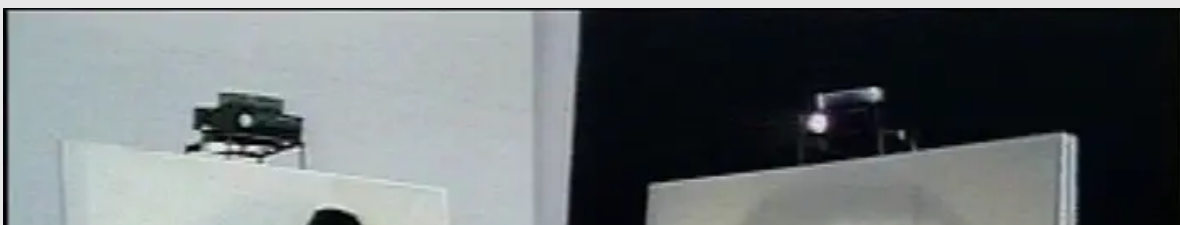
≤ ≥ 1/4



© – фото: Андрей Дурейко

С медиаискусством в Беларуси сложилась не слишком оптимистичная ситуация. Сложности связаны не столько с отсутствием образования (хоть в Беларуси отсутствие хоть какого-то внушающего доверие художественного образования – это просто реальная культурная катастрофа), а имеют гораздо более глубокие корни: неспособность современной системы арт-рынка подстроиться под совершенно новые условия, связанные с появлением новых изобразительных средств [1].

С ускоряющимся проникновением технологий во все сферы человеческой деятельности все более актуальным становится вопрос: что сегодня можно считать искусством и как художник может это использовать? Взаимосвязь технологии и искусства исторична: *'techné'* с греческого переводится как искусство или мастерство и подразумевает совокупность методов, процессов и материалов, используемых в какой-либо отрасли деятельности. Вопросы, которые ставит для себя Максим (в какой степени само искусство может быть понято как технология и, наоборот, можно ли технологию рассматривать как искусство), подразумевают под собой целый ряд последующих: как технологический процесс, состоящий из четко регламентированной последовательности действий влияет на возникновение такой профессии, как художник-исполнитель (по аналогии с музыкантом-исполнителем), а также может ли быть создана собственная визуальная «нотная» запись в качестве эффективного метода коммуникации между художником и исполнителем художественного произведения.





© – Максим Тыминько, перформанс с двумя слайд проекторами и одним видео монитором, галерея *Шестая линия*, 1997



© – Максим Тыминько, перформанс «Внутри у меня цветы» (при участии Егора Галузо), галерея *Шестая линия*, 1997

Наибольшее влияние на формирование медиапозиций художника оказали работы Дэвида Ларче и общение с известным польским режиссером и профессором Збигневом Рыбчинским, класс которого Максим посещал в годы обучения в КНМ (*Kunsthochschule für Medien Köln*) с 2000-го по 2005-й. Збигнев подтолкнул Тыминько к занятиям программированием, так как для своих фильмов Рыбчинский сам пишет программы и создает специальные сложные приспособления. В работе над проектами часто приходится сталкиваться с ситуациями, когда невозможно пользоваться готовыми инструментами, сделанными людьми, далекими от искусства, от тех задач, которые художник ставит перед собой. «Либо ты довольствуешься готовыми инструментами и ужимаешь свои идеи и запросы, либо ты изменяешь, дополняешь или делаешь свои инструменты» [2].

В одном из своих интервью [3] Максим подчеркнул, что «технологические» жанры изобразительного искусства, такие как компьютерное, сетевое, световое искусство, виртуальная реальность и т. д., меняют представление о возможностях визуального творчества и о сфере его влияния. Новые технологии требуют иного подхода во взаимоотношениях между создателем произведения и его зрителем, потребителем медиапродукта. Как продавать, коллекционировать, хранить или реставрировать медиапроизведение? Новые виды носителей информации стремительно сменяют прежние. Как демонстрировать видеофильм, записанный на U-matic кассету (очень популярный формат в 80-х), если сегодня больше не производится оборудование, с помощью которого это видео можно воспроизвести? Каким образом нужно архивировать медиапроизведение, чтобы донести его до потомков? Многие музеи и другие арт-институты проводят исследования, разрабатывают программы и стратегии. Одна из них заключается в том, что вместо того, чтобы пытаться сохранить физические элементы произведения (мониторы, пленки, жесткие диски и т. д.), необходимо пойти по пути, давно известному в музыке как нотная запись: сохраняется не само произведение, а записанная согласно специальным правилам инструкция о том, как это произведение воссоздать. При этом сравнение медиаискусства с музыкой полностью уместно: в обоих случаях мы имеем дело с так называемым *time-based art* – искусством, основанным на времени, живым процессом, который исчезает в момент, когда стихает последний аккорд или выключается монитор.

Видеодокументация оперного моноперформанса *Beguiling Orpheus*, 2006:



© – Максим Тыминько (видео), Глеб Шутов (звук)

Максим Тыминько известен зрителю целым рядом работ, среди которых *939 Picture Elements*, *Bolek & Lolek Cosmos*, *Constructor Manifesto*, *Five Lyrical Songs about Physics*, но все же ключевым мультимедийным произведением художника можно назвать оперный моноперформанс *Beguiling Orpheus*. Работа над проектом длилась около полугода. Но до него были созданы еще две работы, предшествующие появлению оперы-перформанса 2006 года – по сути, это абсолютно разные произведения, созданные на основе одной классической оперы *Orfeo ed Euridice* Кристофа Веллибальда Глюка. Первоначально обращением к наследию классического композитора стал буклет-газета *Orpheus Akt1*, выпущенная Максимом при содействии Глеба Шутова в 1999 году, где излагалась концепция со схемами и чертежами. В 2002 году был реализован проект *Orfeo ed Euridice* – опера с видеорядом и музыкой, значительно отличающейся от *Beguiling Orpheus*, главную партию исполняла Женя Криницкая. Именно за оперу *Orfeo ed Euridice* (ещё студенческий проект в Кельнской академии медиаискусства) в 2004 году Тыминько получил *Nam June Paik Award*. Благодаря этому и был реализован последний – масштабный, монументальный вариант оперы. Премьера состоялась в 2006 году на церемонии вручения награды *Nam June Paik Award*, на которую в концертном зале Музея прикладного искусства в Кельне собралось около трехсот человек. Найти негативные, критические отзывы об этом произведении невозможно, мультимедийные издания и искусствоведческие статьи пестрят эпитетами «захватывающая», «виртуозная», «необычная». *Beguiling Orpheus* была показана всего 6 раз: трижды в Кёльне в Музее

прикладного искусства в 2006 году и три раза в Дюссельдорфе во время фестиваля *Düsseldorf Festival!* в 2007-м.

Фотодокументация проекта *Orfeo ed Euridice*, 2002:

≤ ≥ 1/9



© – фото: Андрей Дурейко

Beguiling Orpheus – это 60-минутная моноопера, где певица, исполняющая партию *Орфея*, взаимодействует с видеоперсонажами, а все действие разворачивается на экране, находящемся у нее за спиной. Главная идея этого проекта заключается в осмыслении взаимоотношений между медиахудожником и его произведением. В этой интерпретации традиционная театральная сценография заменяется электронной, монтаж авторских видео- и аудиоисточников перемешивается с классическим исполнением, а обилие звуковых и визуальных деталей создает иллюзорно объемную бароккальную картину, насыщенную бесконечными, запутанными, отражающими друг друга пространствами.

Соединение первоначального итальянского либретто с электронной композицией, созданной другим белорусским художником и музыкантом Глебом Шутовым, раскрывает гармоничность современного музыкального языка и в то же время поддерживает преобладающую противоположность звуковых наложений. Голос певицы, создающий взаимосвязь с классической оперой и классическим же исполнением, подчеркивает нарочитый контраст, сформированный 400-летней историей произведения *Глюка*. Максим создает цифровой «мир теней», играет с живописными символами из разных эпох, изображениями из нескольких столетий истории искусства, которые собраны на основе математических формул в просчитанные структурные орнаменты. Полифония образов и звуков демонстрирует характерное для барочного исполнения

доминирование фрагментарного восприятия над целостным, ощущение неустойчивости и беспокойства, напряжение между чувственным и интеллектуальным, сочетание утонченности и грубости, науки и мистики.

Орфей отправляется в царство мертвых, чтобы вернуть горячо любимую Эвридику. Красотой своего пения он смягчает фурий, и боги позволяют ему забрать тень жены с условием, что, пока они не пересекут реку Стикс, Орфей не оглянется на любимую. Но в порыве тоски по возлюбленной герой нарушает завет и оборачивается. Эвридика тут же исчезает, оставляя мужа в отчаянии и одиночестве проживать земную жизнь без нее. Этот классический сюжет остается уже много лет в центре европейской оперной традиции.



Оперный видео моноперформанс *Beguiling Orpheus*, 2006

Максим Тиминько в интервью Сергею Кирющенко для журнала «*Мастацтва*» в 2011 году заметил, что Орфей в опере *Beguiling Orpheus* может рассматриваться как символ художника, а Эвридика – произведения, мир теней в таком случае становится прообразом всего медиаискусства. Полноформатный разговор художников в том же году был опубликован в книге Сергея «Четыре интервью»: «Во время работы над оперой я находился под впечатлением от собственного открытия: пока ты работаешь, не оставляя пространства своего компьютера, своего монитора, твоё произведение живет в абсолютно идеальной ситуации, все получается и выглядит необычно красиво. Но если его нужно выставить и показать другим, то начинаются серьезные проблемы: ты пытаешься впихнуть свое любимое произведение в рамки технических стандартов. Работа, которая в компьютере была такой легкой и живой, превращаясь в проекцию или инсталляцию, утрачивает четкость, меняет цвета и размеры. Поэтому у меня и возникла аналогия с Эвридикой, которую нужно вывести из мира теней в мир реальный, не оглядываясь на технологические препятствия».

Профессор Зигфрид Зелинский назвал этот проект «карманной» оперой, так как он рассчитан на демонстрацию в «неприспособленных» для оперы помещениях, то есть теоретически произведение можно показывать где угодно, но единственным ограничением будет размер экрана – 9 × 5 м. Точные размеры проекции зависят от роста певицы, ведь все изображение «завязано» на ней: точкой схода перспективы становится лицо исполнительницы. Отсюда получается, что даже «карманная» опера требует немалых ресурсов и сложного оборудования. Чтобы показать оперу *Beguiling Orpheus*, одного энтузиазма недостаточно. Во-первых, необходима профессиональная певица. Во-вторых, проекция должна быть определенного качества, определенной яркости, а помещение определенной высоты и размеров.



При работе над проектом у художников было строгое разделение обязанностей: *Максим* отвечал за видеопроизводство (в нем было задействовано несколько человек: *Олег Боровик*, *Лена Сулковская*, *Мария Батурина*, *Йоханнес Амороса*), а аудиосопровождение стало задачей *Глеба Шутова*. Акомпанемент следует композиционному построению первоначального произведения и создан так, чтобы вокалистка могла исполнять оригинальную партию. Из нескольких претенденток после конкурсного прослушивания были отобраны две исполнительницы: *Александра Томас* и *Райка Симоне Майер*. Александра в то время пела в кельнской опере. Съемки певицы проходили в Кельне в студии *КНМ*, другие материалы снимались в Голландии. Рендеринг был выделен в особый процесс и проходил в *КНМ* на 20 компьютерах, а организацию, связанную с видеопроизводством, взяла на себя белорусская художница *Вика Митриченко*. «Наша цель состоит в обновлении традиционных форм восприятия оперы. Мы создаем новую вариацию, которая позволяет в полной мере использовать современные технологии, готовит почву для измененной, трансформированной оперной аудитории», – говорит немецкая фотохудожница *Майя Илич*, в то время студентка *КНМ*, которая занималась продюсированием проекта с 2004 по 2006 год.

Для *Beguiling Orpheus* художник погружает реальную исполнительницу в идеальный «мир теней»: с одной стороны, совершенно «правильно» выстроенный (прямая перспектива, все линии построения строго привязаны к геометрии экрана), с другой – совершенно фантастический (искусственное сложное пространство, созданное из минимального набора изобразительных элементов). Глубина изображения сформирована за счет многократного повторения одинаковых фрагментов видеоизображения. Основываясь на процессе создания видео с помощью старого телевизионного эффекта *video feedback*, но ставя для себя цель контролировать каждый элемент в каждом отдельном повторяющемся цикле и иметь возможность расставлять эти элементы в изображении согласно строго запланированной системе, художник столкнулся с проблемой: с такой задачей не могла справиться ни одна программа 3D, поэтому пришлось создавать свою собственную систему. Все собиралось в программе *After Effects* при помощи специально написанных скриптов. В итоге окончательная композиция и анимация элементов происходила только в соответствии с заранее определенными алгоритмами.



Подготовительный этап работы оказался одним из самых время- и энергозатратных: необходимо было вырезать и обработать каждый отдельный элемент видео. В некоторых композициях количество слоев доходило до тысячи, рендеринг одного кадра мог занимать порядка 2–3 минут. С учетом того, что в одной секунде 25 кадров, а длительность всего видеоматериала составляет около часа, просчитать его на одном компьютере заняло бы почти год. Рендеринг кадров для трех актов, состоящих из шести картин оперы («Прожектор», *User Manual*, «Загрузка», «Сад», «Скульптура», *Blackout*), был закончен на двадцати компьютерах (предоставленных КНМ) и занял почти три недели. Большая часть визуального материала – оригинальная съемка, почти все снято с помощью фотокамеры и только небольшая часть изначально была снята в видеоформате.

В развернутом проектном описании к опере авторы изложили главные идеи проекта: технологические возможности часто применяются не согласно заложенному в них смыслу, а скорее необдуманно и глупо, определяя только приблизительные или вторичные цели. Вопрос опустошения возводится в *Beguiling Orpheus* на вершину и отражается иронично: мы желаем невидимую искусственность и постоянно сетуем на ее неполноценность. Метафорически мы выбираем среду, которая может перезапускаться в любое время и не трансформироваться ни во что: вселенная из нулей и единиц, реальность которых ограничена привязанностью к электрическим импульсам. С новыми уточнениями и условностями мы присоединяемся к старому запросу поиска и опять возвращаемся к исходному пункту: даже если мы знаем, что результат никак не будет отличаться от предыдущего, мы все же делаем очередную попытку.

Оперный видео моноперформанс *Beguiling Orpheus*, 2006:



© – фото: Андрей Дурейко

Изображение в любой из сцен сконцентрировано на вокалистке, исполняющей роль Орфея, она одета в белое платье, ее лицо выбелено, что делает всю ее фигуру частью экрана для проекции. Благодаря этому эффекту исполнительница иногда выглядит реальнее изображения за ее спиной, отбрасывая контрастную тень на фантастические пейзажи подземного царства, а иногда сливается с картинкой и кажется частью большого живописного холста. Она движется медленно, не делая резких движений, радиус ее перемещения составляет не более метра, ведь перспектива всей проекции в любой из сцен сходится в районе ее лица, подчеркивая взаимосвязь с горизонтом, а значит – постоянно напоминает зрителю о страстном желании героя двигаться дальше, о его стремлении. Усиливает эффект движения постоянно трансформирующийся пейзаж: все детали изображения живут своей отдельной жизнью, двигаются, издают звуки, гиперболизируют ощущение реальности, которое нивелируется сложной структурой, помещая зрителя в пространство мифического. В какой-то момент зритель также становится частью проекции: подсвеченные со спины, зрители видят свою тень в тот миг, когда Орфей находит Эвридику. Восхитительные и ужасающие сцены сменяют друг друга, проникают в героя, создают калейдоскоп чувств, изображения накладываются на Орфея, не оставляя ему возможности оставаться прежним, разделяют его сущность, вмещиваются. Но в конце концов Орфей возвращается к своему одинокому отчаянию, только теперь ему некого больше винить в этом. Орфей воспринимает себя только будучи отраженным, но в поисках заверченного образа он всегда находит лишь неполное отражение себя самого. Постоянный взгляд на себя способен осветить только давно известное, высвобождая в этом всем обнаженное, искаженное «я», которое преграждает возможность увидеть новое и неизведанное. Орфей осудил себя за мимолетное желание, из-за которого он упустил господствующую цель. Он необдуманно вынес себе приговор, о чем свидетельствует его непрерывное растворение в самых разных изображениях. Отчаяние и надежда плотно переплетены, но в конце концов единственному герою *Beguiling Orpheus* самому становится понятно: он сам – творец всего происходящего.

Мы не сможем найти в истории белорусского искусства проекта, подобного этому, как по форме, так и по масштабам. Ведь очевидно: средой для создания и демонстрации произведений такого рода могут стать только площадки, где современные знания и технические навыки базируются на стратегии развития, а реальность существования экрана 9 × 5 метров не является недостижимой. По этой причине проект *Максима Тиминько* не вызвал резонанса и, по сути, вовсе не был замечен в Беларуси. Однако еще никто в Беларуси не смог так близко подойти к идее синтеза новых видеотехнологий, музыки и текста с формой классической оперы и в масштабе мирового искусства этот проект можно поставить в один ряд с произведениями

мастеров современного медиаарта.

Примечания:

- [1] Из интервью Максима Тыминько «ПЕРАТВАРЭННЕ Ў ВІЗУАЛЬНЫ ПАР» для журнала [pARTisan](#), 2014.
- [2] Из книги [Сергея Кирющенко](#) «Четыре интервью».
- [3] Из книги [Сергея Кирющенко](#) «Четыре интервью».

Используемая литература и публикации:

Речь Проф. Др. Зигфрида Зелинского на вручении награды Nam June Paik;

Проектное описание оперы Orfeo ed Euridice, 2004, Maja Ilic, Gleb Hhoutov, Maxim Tyminko;

Интервью [Татьяны Артимович](#) с Максимом Тыминько «[МАКСІМ ТЫМІНЬКО: ПЕРАТВАРЭННЕ Ў ВІЗУАЛЬНЫ ПАР](#)», журнал pArtisan, 2014;

Интервью Сергея Кирющенко с Максимом Тыминько «[Максім Тымінько. Са свету ценяў у рэальнасць](#)», журнал «[Мастацтва](#)», 2011;

Книга [Сергея Кирющенко](#) «Четыре интервью», 2011;

Rheinische Post, 11 September 2007, «Orpheus’ Ankunft im digitalen Zeitalter» von Regine Muller;

Opernetz, 9 September 2007, «Beguiling Orpheus», Gleb Choutov;

Wetdeutsche Zeitung, 7 September 2007, «Altstadtherbst: Oper Setzt auf virtuelle Sanger»;

Rheinische Post, 7 September 2007, «George Broich: Das Mussen Sie sehen!»;

WDR 5, Scala, 6 September 2007, «Beguiling Orpheus», Ulrike Burgwinkel;

«Altstadtherbst in Dusseldorf» von Regine Muller;

Presse-Clipping, 2007, Rhenische Post, 30 August 2007, «Fremde Klänge heimgeholt»;

Qasi eine Kofferoper «Beguiling Orpheus» setzt fast komplett auf virtuelles Personal, Altstadtherbst kulturfestival Dusseldorf.

Текст подготовлен специально для ресурса [ZBOR](#).

© [KALEKTAR](#). Все права защищены.

При использовании фрагментов опубликованных материалов ссылка на первоисточник обязательна. Использование материалов или их значительных фрагментов возможно только с письменного разрешения редакции.



ZBOR @ 2014–2021



[НА](#)

[ПЛАТФОРМА](#)
[ЭНЦИКЛОПЕДИЯ](#)
[ПРОИЗВЕДЕНИЯ](#)
[ЛЕКЦИИ](#)

[RU](#)
[EN](#)