
İNFORMASIYA TEXNOLOGİYALARININ TƏSİRİ İLƏ YARANMIŞ YENİ SƏNƏT NÖVLƏRİ

İnformasiya-kommunikasiya texnologiyalarının (İKT) getdikcə daha əlçatan olması, incəsənətdə də onun tətbiqinə əlverişli şərait yaratmışdır. Sənət adamları yeniliklərə daha açıq və innovativ düşüncəli olduğundan, yeni yaranan texnologiyalar bədii prosesdə çox qısa zamanda öz yerini tapır. Bir çox yaradıcı adamlar öz yaradıcılığında yeni texnologiyalardan bəhrələnir [2, s. 3]. Yeni texnologiyalar ənənəvi sənət sahələrində tətbiq olunmaqla yanaşı, hətta rəqəmsal platformada yeni növ sənət sahələrinin də yaranmasına təkan verir. İncəsənətin tarixi göstərir ki, bu proses müəyyən bir dövr ərzində mərhələli şəkildə baş verir. Rəssam, musiqiçi, rejissor və sair yaradıcı şəxslərin tələbatı ilə bədii prosesdə texnoloji yeniliklər zaman-zaman bir-birini əvəz edir, İKT-nin təsiri ilə sırf rəqəmsal platformada yaşayıb, yaranan sənət sahələri yaranır. Yeni art-məhsullar bütövlüklə rəqəmsal formatda yaranır, tirajlana bilər, lazım gəldikdə isə nümayiş və ya ifa olunur.

Sırf rəqəmsal platformada mövcud olan sənət sahələrindən biri də son illərdə kifayət qədər inkişaf edən “Rəqəmsal rəngkarlıq”dır. Əlbəttə ki, “rəqəmsal rəngkarlıq” termini daha müasir anlayışdır. İlk zamanlar bu terminin əvəzinə “kompyuter qrafikası” və ya “kompyuter incəsənəti” ifadəsi istifadə edilirdi. Kompüter qrafikası ötən əsrin 40-cı illərində başlayaraq bu günümüzdə qədər çətin bir yol keçmişdir. Kompüter qrafikasının inkişafı bütün mərhələlərdə texniki vasitələrin və displeylərin inkişafı ilə əlaqəli olmuşdur. Rəqəmsal rəngkarlıqla məşğul olan rəssama rəqəmsal rəssam (*İng – Digital artist*) deyilir.

Rəqəmsal rəngkarlıqdan öncə “kompyuter incəsənəti” yaranmışdı. Kompüter qrafikasının banisi amerikalı riyaziyyatçısı Benjamin Laposki hesab edilir. O, XX əsrin ortalarında analoq kompyuter vasitəsilə yaradılmış ilk rəsmlərin müəllifi idi [4].

Sonralar, 70-ci illərin ortalarında, D.Em adlı rəssam “SuperPaint” proqramının köməyi ilə kompyuter incəsənəti ilə məşğul olmağa başladı. Qeyd et-

mək lazımdır ki, “Super Paint” proqramı ilk qrafik proqramdır. Daha sonralar müxtəlif şirkətlər bir çox kompüter proqramlarını istehsal etməyə başladılar. Lakin şübhəsiz ki, bu qrafik proqramların ən məşhuru və geniş istifadə olunanı 1987-ci ildə ABŞ-ın Miçiqan Universitetinin tələbəsi Tomas Nol tərəfindən yaradılan “Photoshop” proqramıdır. Qeyd etmək lazımdır ki, proqram yaradılarkən başqa ad daşımış, sonralar adı bir neçə dəfə dəyişdirilmişdir. Sonda “Adobe” şirkəti tərəfindən alınan proqram, indiki adı ilə adlandırılmışdır.

Rəqəmsal rəngkarlıq – insanın kompüterdə ənənəvi rəssam alətlərinin imitasiyalarından istifadə edərək, yaratdığı rəngkarlıqdır. Ötən əsrin sonlarında kompüter və monitorların istehsalında irəliləyişlər olmuşdur. Yeni nəsil kompüter monitorları milyonlarla rəng göstərə bilirdi. Rəqəmsal rəngkarlıqla məşğul olmaq üçün xüsusi imkanları olan kompüter və planşetlərə böyük ehtiyac vardır. Hazırda dünyada kifayət qədər qrafik planşet istehsalçısı olsa da, Yaponiyanın “Wacom” şirkəti dünyada liderdir.

Nəzərə alsaq ki, “Rəqəmsal rəngkarlıq” bir sıra xüsusiyyətlərinə görə ənənəvi rəngkarlıqdan daha rahat bir sahədir, onun daha da inkişafı özünü çox gözlətmədi. Hazırda, rəqəmsal rəssamlar üçün xüsusi jurnal və kitablar dərc olunur. Rəqəmsal rəngkarlıq fırça, kətan, boya və bu kimi materiallardan istifadə etmədən, bütövlüklə rəqəmsal platformada yaranan bir sənət nümunəsidir. Maraqlıdır ki, rəqəmsal rəngkarlığın da akademik rəngkarlıq kimi bir neçə texnikası vardır. Rəsm əsərinin mərhələlərlə işlənməsi qaydası da, rəqəmsal rəngkarlıqda istifadə olunur. Rəssam ilk növbədə gələcək əsərin sadə xətlərlə eskiz-rəsmi çəkir. Daha sonra həmin xətlər artıq son nəticə kimi düzəlişlərə məruz qalır və işıq-kölgə işlənməyə başlanılır. Son mərhələ isə rənglə işlənilir. Eyni ardıcılıq rəqəmsal rəngkarlıqda da gözlənilir.

Rəqəmsal rəngkarların əsərləri adətən virtual aləmdə - internetdə nümayiş olunur və saxlanılır. Bu isə öz növbəsində müəyyən problemlər yaradır. Bu problemlərin ən geniş yayılmışı plaqiatlıqdır.

İnformasiya texnologiyalarının təsiri ilə yaranmış digər sənət sahəsi “Elektron” və ya “Rəqəmsal” musiqidir. Elektron musiqi termini XX əsrin sonlarında yaranıb və daha sonralar rəqəmsal avadanlıqların, kompüter proqramlarının yaranması və istifadəsi ilə əlaqədar “rəqəmsal musiqi” termini ilə əvəz edilib. Kompüter qrafikasından fərqli olaraq, elektron musiqi daha uzun tarixə malikdir. Məsələn bundadır ki, ifa olunmuş musiqi əsərini qoruyub, saxlamaq musiqiçilərin çoxdankı arzusu idi. Bunun üçün zaman-zaman müəyyən cəhdlər də olunub. Bu tip avadanlıqların yaranması ideyası elektrik enerjisinin yaranması ilə daha aktual oldu.

İlk elektron musiqi aləti Eterofon hesab edilir. Bu aləti 1919-1920-ci illərdə rus ixtiraçısı Lev Termen yaratmışdı. Daha sonralar alət Termenvoks adlandırıldı [1]. Alət elektrik dalğalarına məsafədən əl hərəkətləri ilə təsir edərək ifa olunurdu. İfaçı, sanki bir dirijor kimi alətin yanında əl hərəkətləri edir, bununla da alətin elektrik dalğalarına təsir edirdi. Daha sonralar ABŞ və Avropa ixtiraçıları da elektron musiqi alətləri və avadanlıqları ixtira etdilər. 1927-ci ildə amerikalı ixtiraçı, O.Neil maqnit lentə musiqinin yazılmasını təmin edən avadanlıq yaratdı. Bütün bu yeniliklər tədricən elektron musiqinin inkişafına və gələcəkdə rəqəmsal musiqi ilə əvəz olunmasına gətirib, çıxardı. Rəqəmsal musiqi də, rəqəmsal rəngkarlıqda olduğu kimi bütövlüklə rəqəmsal formatda, kompyuterdə yaranır. Heç bir musiqi alətindən istifadə etmədən, bütöv bir orkestrin ifa edə biləcəyi musiqini rəqəmsal platformada yaratmaq mümkündür. Bu musiqilər daha sonra müxtəlif rəqəmsal avadanlıqlarda saxlanılır, ötürülür və ifa olunur. Sözsüz ki, elektron musiqinin də əsas nümayiş salonu internetdir. Elektron musiqinin internet məkanında saxlanması, geniş kütləyə internet vasitəsilə çatdırılması, bu sahədə də, plaqiatlıq problemini yaradır.

İnformasiya texnologiyalarının tətbiqi və təsiri ilə yaranan sənət sahələrindən danışarkən qrafik dizayn sənətinin də adını çəkməliyik. Qrafik dizayn rəqəmsal rəngkarlıq kimi kompyuterlərin inkişafı və geniş yayılması ilə əlaqədar daha da geniş yayılmağa başladı. Qrafik dizaynerlər 2D və 3D (iki və üç ölçülü qrafik dizayn) formatda çalışırlar. Kitab və jurnal çapında, internet saytlarda, interyer və eksteryerin tərtibatında qrafik dizayn əvəzolunmaz vasitədir. Qrafik dizaynerlər, rəssam və rejissorların da birbaşa iştirakı ilə səhnəqrafiya problemlərinin həllində mühüm işlər görürlər. Hazırda dünya teatrları informasiya texnologiyalarından geniş şəkildə istifadə edirlər. Teatr sənətində ənənəvi səhnəqrafiya həlləri ilə yanaşı müxtəlif qrafik həllər də öz yerini tapır. Müasir dünyada sırf 3-ölçülü qrafik dizaynlarla işlənmiş teatr tamaşaları da mövcuddur. Heç bir dekorasiyadan istifadə edilmədən, tamamilə boş səhnədə sırf yeni tipli proyektorların vasitəsilə eyni zamanda bir neçə məkan yaradıla bilir və istənilən görüntü səhnəyə ötürülür [2]. Daha yüksək bədii həllə nail olmaq üçün bu görüntülərin üzərində qrafik dizaynerlər və hətta proqramçılar da işləyir. Yeni texnologiyaların sayəsində artıq aktyor kompüter izləmir kompüter özü aktyorun hərəkətlərini izləyir və onu müşayət edir. Əlbəttə ki, bu tip tamaşalar ənənəvi teatr tamaşalarının və gözəl aktyor oyununun tamaşaçıda yaratdığı hissləri əvəz edə bilməz. Teatrın

canlı sənət olması bu baxımdan onu yeni texnologiyalardan tamamilə asılı vəziyyətə düşməkdən xilas edir.

Informasiya texnologiyalarının inkişafı bəzi sənət sahələrinə demək olar ki, ümumiyyətlə, təsir etməmişdir. Bunlar, əsasən, dekorativ-tətbiqi sənət növləridir. Məsələn, dulusçuluq sənəti, yüz illər öncə yaşadığı kimi, indi də fəaliyyət göstərir. Texnoloji yeniliklər bu sənətdən yan keçir. Əlbəttə ki, gil qabların bişirilməsi üçün yeni növ sobalar istehsal edilir və geniş istifadə olunur. Lakin bu bədii prosesə və sənətkarın sırf yaradıcılığına demək olar ki, heç bir təsir göstərmir. Eyni vəziyyət xalçaçılıq və ya qobelen sənətində də mövcuddur. Musiqidə solo ifaçılıq, məsələn, aşiq yaradıcılığı kimi sahələr də yeni texnologiyalardan demək olar ki, çox az halda bəhrələnilir. Müasir avadanlıqların, elektron cihazların istehsalı aşiq yaradıcılığına təsir etməmişdir. Aşıqlar, qədim zamanlarda olduğu kimi öz sənətlərini yaşadırlar.

Qeyd etmək lazımdır ki, hətta informasiya texnologiyalarından heç bir asılılığı olmayan sənət sahələrinin də, bir ortaq rəqəmsal bağlılığı vardır. Bu bağlılıq beynəlxalq elektron şəbəkə - internetdir. İnternet, informasiya texnologiyalarının fərdi kompyuterdən sonra, yəqin ki, ən geniş istifadə olunan növüdür. Qobelen rəssamı, keramika sənətkarı və yaxud aşiq da internetdən geniş istifadə edir. Rəssamlar daha çox yeni ideyaların axtarışında və hazır məhsullarının nümayiş olunmasında internetdən istifadə edirlər. İnternet aşiq (və ya digər xalq sənətləri) yaradıcılığının təbliğ olunmasında, geniş kütləyə çatdırılmasında da əhəmiyyətli alət rolunu oynayır. Bir zamanlar aşıqlar yalnız at belində el-el, oba-oba gəzib öz ifalarını xalqa çatdırırdılar. Lakin hazırda ölkəmizdən minlərlə kilometr uzaqda olan bir sənətsünas və yaxud musiqiçi internet resurslar vasitəsi ilə Şirvan və ya Təbriz aşıqlarının ifasını dinləyə bilər. Bu baxımdan internet bütün növ yaradıcılıq sahələrinin təbliğində və populyarlaşdırılmasında əvəzsiz vasitədir.

Açar sözlər: informasiya texnologiyaları, rəqəmsal incəsənət, rəqəmsal rəngkarlıq, elektron musiqi, internet.

ƏDƏBİYYAT

1. Albert Glinzky: Theremin — Ether Music and Espionage. USA: University of Illinois Press, 2000.
2. Əliyev E.V. İnternet və bədii prosesin inkişaf dinamikası. Sənətsünaslıq üzrə fəlsəfə doktoru elmi dərəcəsi almaq üçün təqdim edilmiş dissertasiya. – Bakı, 2014.

3. Galkin D.V. The Work of Art in the Age of Computer Production. // Russian Journal of Humanitarian Informatics, 2006, v.4, N 3, pp.22-38. http://huminf.tsu.ru/jurnal/vol4/gdv_gibridy/
4. <http://www.vam.ac.uk/content/articles/a/computer-art-history/>

Elshad Aliyev (Azerbaijan)

The new art forms generated by information technologies

Article is devoted features of the new art forms generated by information-communication technologies. The art history shows that as a rule, this process occurs stage by stage. The tendency of growth of influence of new technologies on art process is observed. Digital painting is one of the new art forms, born on especially digital platform. It is a fruit of imitation of traditional tools of painting in the ICT. Electronic music and graphic design also are new art forms during an epoch of new technologies. However, the Internet is the general inhabitancy, a cradle of all kinds of the modern art.

Key words: information technology, digital art, digital painting, electronic music, internet.

Эльшад Алиев (Азербайджан)

Новые виды искусства, порожденные информационными технологиями

Статья посвящена особенностям новых видов искусства, порожденных информационно-коммуникационными технологиями. История искусства показывает, что как правило, этот процесс происходит поэтапно. Наблюдается тенденция роста влияния новых технологий на художественный процесс. Цифровая живопись является одним из новых видов искусства, рожденная на сугубо цифровой платформе. Это – плод имитации традиционных инструментов живописи в компьютерной технике. Электронная музыка и графический дизайн также являются новыми видами искусства в эпоху новых технологий. Однако, интернет является общей средой обитания, колыбелью всех видов современного искусства.

Ключевые слова: информационные технологии, цифровое искусство, цифровая живопись, электронная музыка, интернет.