

ZAMONAVIY TASVIRIY SAN'AT: ONTOLOGIK YONDASHUV VA POSTMODERN ESTETIKASI TRANSFORMATSIYASI



Bekmirov Chori Djumayevich

Kamoliddin Behzod nomidagi

Milliy rassomlik va dizayn instituti

Mahobatli rangtasvir kafedrasida dotsenti

<https://doi.org/10.5281/zenodo.20541376>

Annotatsiya. Ushbu maqolada zamonaviy tasviriy san'atning (Contemporary Art) mohiyati, uning klassik an'analardan farqli jihatlari va bugungi kun san'atidagi kontseptual yondashuvlar tahlil qilinadi. San'atning vizual estetikadan g'oyaviy mazmunga ko'chishi hamda texnologiyalarning ijodiy jarayonga ta'siri ilmiy nuqtai nazardan o'rganiladi.

Аннотация. В данной статье анализируется сущность современного искусства, его отличия от классических традиций и концептуальные подходы в современном искусстве. С научной точки зрения изучается переход искусства от визуальной эстетики к идеологическому содержанию, а также влияние технологий на творческий процесс.

Annatatsion. This article analyzes the essence of contemporary art, its differences from classical traditions, and conceptual approaches in contemporary art. From a scientific perspective, it examines the transition of art from visual aesthetics to ideological content, as well as the influence of technology on the creative process.

San'atning klassik chegaralardan chiqishi. Tasviriy san'at deganda nimani tushunamiz, odatda tasviriy san'atning ilk kelib chiqishiga e'tabor beradigan bo'lsak, atrofdagi voqea va hodisalarni qadimgi odamlar ongi bilan idrok qilib tekistliklarga ya'ni qoya toshlar yuzalariga, g'or devorlariga o'zlari ko'rgan jonzodlarini yoki ov manzaralarini tasvirlab avlodlarga qoldirib ketishgan. Buni arxeologik tadqiqotlar natijasidan, qadimgi qarorgohlardan topilgan rasmlarni misol qilishimiz mumkin. Keyinchalik millatlarni, davlatlarni shakllanishi jrayonida bu soha yanada mulammalashib borganini guvohi bo'lishimiz mumkin. Bo ra- bora asrlar davommida tasviriy san'at tobora rivojlanib, uning turlari, oqim va yo'nalishlari vujudga kela boshladi.

Masalan, ilk davlatchiliklarving paydo bo'lganda insonlar o'z dinlari, o'z urf- odatlari, qadriyatlaridan kelib chiqib, turli afsona va rivoyatlar asosida turli ma'budlar, qahramonlar, ular ishtirok etgan voqeliklarni, terilarga, dahmalar, ibodatxonalar, turli inshoatlar dvorlariga, tasvirlaganlar, bunga Qadimgi Yunoniston, Qadimgi Rim, Qadimgi Misr, Qadimgi Xitoy, Qadimgi Hindiston va albatta Qadimgi Mesopotamiya kabi buyuk davlatlarni tasviriy san'ati xaqida gapirishimiz mumkin.

Asrlar o'tib o'rta asrlar taviriy san'atida asosan Yevropa davlatlarida diniy mavzularda asatlat, realizm, grafika, gravyura maishiy janr, natyurmort, manzara, Garb va Sharqda miniatyura janrlari rivojlana bo'shlad. Ushbu sohada mukammal asarlar yaratish urf bo'ldi,

XVII-XIX asrlarga kelib, tasviriy san'atga ulug'vorlik, tantanavorlik kirib keldi va turli janrlar, jumladan; barokko, rokoko, klassitsizm, batal, kabi janrla

XX asrning yarmi va XXI asr boshi tasviriy san'at uchun tub burilish n bo'lsak davri bo'ldi. Endilikda san'at asari faqatgina "go'zallik" obyektini bo'lishni to'xtatdi. San'at endi shunchaki "go'zallik" yaratish vositasi emas, balki borliqning mohiyatini savol ostiga oluvchi intellektual maydonga aylandi. Bu jarayonda ontologik yondashuv (san'atning mavjudlik shakli) va postmodern estetikasi (ko'plik va relyativizm) markaziy o'rin tutadi.

Zamonaviy san'at — bu vizual til orqali fikrlashdir. U tomoshabindan faqatgina ko'z bilan ko'rishni emas, balki aql bilan anglashni va hissiy muloqotga kirishishni talab qiladi.

Zamonaviy tasviriy san'at bugungi kunda shunchaki estetik zavq manbai emas, balki borliqning mohiyatini qayta ko'rib chiquvchi murakkab falsafiy maydondir. Ushbu mavzuni tushunish uchun biz ontologik yondashuv (borliq falsafasi) va postmodernizm keltirib chiqargan o'zgarishlarni tahlil qilishimiz lozim.

1. Ontologik yondashuv: San'at borliq sifatida

Ontologik yondashuvning eng yirik vakili Martin Hajdeggerdir.

San'atga ontologik yondashuv — bu san'at asarini shunchaki "chiroyli buyum" yoki "his-tuyg'ular ifodasi" sifatida emas, balki borliqning alohida shakli sifatida o'rganishdir. Asar — bu voqelik: San'at asari endi nimadir haqida hikoya qilmaydi, u o'zi bir hodisa (event) hisoblanadi.

An'anaviy san'atda asar real dunyoning "ko'zgusi" bo'lsa, zamonaviy ontologik yondashuvda san'at asari mustaqil borliq hisoblanadi. Ob'ektdan hodisaga: San'at asari endi shunchaki devordagi rasm emas, balki tomoshabin bilan sodir bo'ladigan "voqelik"dir (masalan, installyatsiyalar).

Ontologik yondashuv yana haqiqatning namoyon bo'lishi: San'at asari shunchaki narsani tasvirlamaydi, balki narsaning asl mohiyatini "ochib beradi". Masalan, Vang Gogning "Etiklar" asari shunchaki poyabzal rasmi emas, u dehqon hayotining butun og'irligi va dunyosini namoyon qiladi.

"Dunyo" va "Yer" kurashi: San'at asarida insoniy ma'nolar dunyosi va tabiatning sirli moddiyligi (yer) to'qnashadi. San'at — bu haqiqatning "yuz berish" jarayonidir.

2. San'at asarining o'ziga xos borlig'i

San'at asari oddiy buyumlardan (masalan, bolta yoki stuldan) farq qiladi:

Avtonomlik: Asar yaratuvchidan ajralgach, o'z mustaqil hayotini boshlaydi. U endi rassomning shaxsiy mulki emas, balki borliqning bir qismidir.

Vaqtdan tashqarilik: Ontologik ma'noda san'at asari "eskirmaydi". 500 yil oldin yozilgan musiqa bugun ham o'z borlig'ini saqlab qoladi va tinglovchi bilan muloqotga kirishadi.

3. Asar va Idrok: Muloqot ontologiyasi

Ontologik yondashuvning asosiy belgilari a) xususiyat, b) tavsif, c) status

San'at asari — bu "narsa" emas, balki "hodisa" (sabit borliq)ki. Unda maqsad bor, maqsad shuki, dunyoning yashirin haqiqatlarini yuzaga chiqarish. Unda rol bor, rol shundaki, san'at insonni o'z borlig'i haqida o'ylashga majbur qiladi. Unda idrok mavjud, idrok shundaki, tomoshabin — subyekt emas, balki asar haqiqatining ishtirokchisi.

San'atga ontologik yondashuvda asar — bu dunyoni aks ettiruvchi ko'zgu emas, balki dunyoni kengaytiruvchi yangi bir borliqdir.

Mavjudlikning yangi shakllari: Raqamli san'at (Digital Art), installyatsiya va performanslar san'atning moddiy chegaralarini kengaytirdi. Endi san'at asari "buyum" emas, balki "tajriba" shaklida namoyon bo'lmoqda.

Haqiqatning namoyon bo'lishi: San'at asari shunchaki narsani tasvirlamaydi, balki narsaning asl mohiyatini "ochib beradi". Masalan, Vang Gogning "Etiklar" asari shunchaki poyabzal rasmi emas, u dehqon hayotining butun og'irligi va dunyosini namoyon qiladi.



2. Postmodern Estetikasi va Transformatsiya

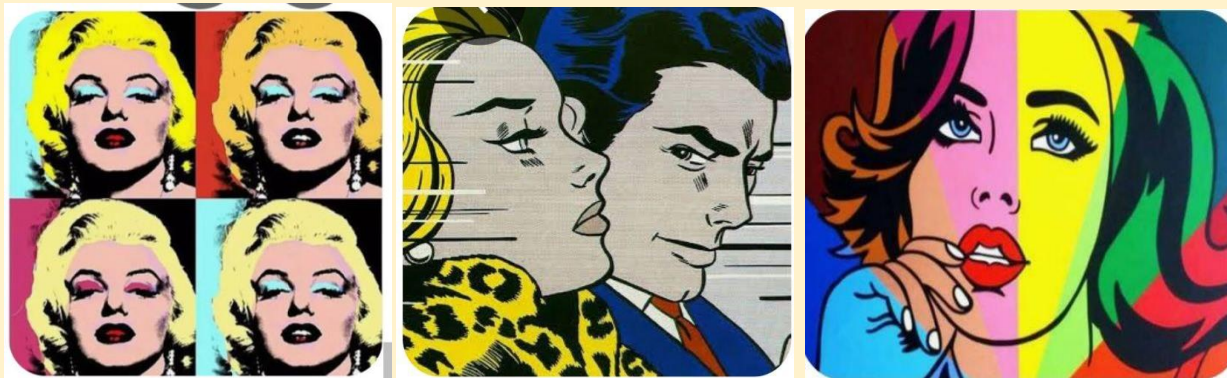
Postmodernizm san'atdagi "mutloq haqiqat" va "yagona uslub" tushunchalarini parchalab tashladi. Bu jarayonda quyidagi fundamental o'zgarishlar yuz berdi:

Asosiy Xususiyatlar:

Dekonstruksiya: Klassik shakllarni buzish va ularni yangi ma'noda yig'ish.

Ironiya va Pastiche: Jiddiy mavzular ustidan kulish yoki o'tmish uslublarini aralashtirib yuborish.

Giperreallik: Jan Bodriyyar nazariyasiga ko'ra, nusxa asl nusxadan ko'ra "haqiqiyroq" ko'rinishga boshlaydi



3. Kontseptualizm: Shakldan mazmunga

Zamonaviy san'atning asosiy ustuni — bu kontseptsiya. Agar klassik san'atda mahorat (texnika) birinchi o'rinda turgan bo'lsa, zamonaviy yo'nalishlarda "nega?" va "nima uchun?" degan savollar markazga chiqadi.

G'oya ustuvorligi asosiy o'rinni egallaydi. Rassom uchun yakuniy mahsulotdan ko'ra, uni yaratish jarayoni va undagi falsafiy mushohada muhimroq. Shuning uchun rassomlar zamonaviy tasviriy sa'at oqim va yo'nalishlari bo'lgan astraksionizm, post modernizm, ekspressionizm, puantalizm, kubizm, fovizm, pop art, modernizm, post mogernizm, dadaizmpost impressoinizm va shunga o'xshash tasviriy san'at yo'nalishlaridan keng foydalanishadi. o'z hayolot olamida turli lavhalarni tekistlikda aks ettiradi, bu esa o'z navbatida tomoshabinni asar mag'zini chaqishga, mantiqiy tushunishiga chorlaydi.



Kontekstning roli: Bir qarashda oddiy tuyulgan buyum (masalan, Marsel Dyushanning "redi-meyd"lari) san'at galereyasiga qo'yilganda yangi ma'no kasb etadi.

4. Texnologik evolyutsiya va raqamli estetika

Bugungi kunda san'at faqat mo'yqalam va bo'yoq bilan cheklanmaydi. AI (Sun'iy intellekt), VR (Virtual borliq) va NFT texnologiyalari san'atning yangi gorizontlarini ochdi. Bu yerda inson va mashina ijodkorligi o'rtasidagi chegaralar xiralashadi. Texnologik evolutsiya xaqida gapiradigan bo'lsak, xozirgi kunda zamon shiddat bilm rivojlanib, janyatning barcha jabhasida, jumladan kosmos, xardiy sohada, meditsina sohasida, muhandislik, arxitektura va qurilish sohasida, ijtimoiy ishlab chiqarish, iqtisodiyotda, transport va logostika sohasida, ilm-fan va ta'lim, tibbiyot sohasilarida, san'at sohasida (san'atning barcha turlari; teatr, musiqa, artistizm, rejesyorlik, ovoz rejrsyorligi, operatorlik, dublyaj san'ati musiqachilik, qo'shiqchilik, tasviriy san'at, amaliy san'at, chizmachilik) axborot kommunikatsiyasi, radio va televideniya (raqamli televideniya) yangi kompyuter texnologiyalari, axborot almashinuvi hullas barcha- barcha sohalarda, turli texnologik ixtirolar ishlab chiqilmoqda.

Raqamli estetika to'g'risida gapiradigan bo'lsak, Raqamli estetika (Digital Aesthetics) — bu texnologiyalar, kompyuter grafikasi va internet madaniyati ta'sirida shakllangan go'zallik tushunchasidir. Oddiyroq aytganda, bu bizning ekranlarimizda ko'radigan narsalarimizning "vizual tili" va uslubidir.

Bu tushuncha faqat "chiroyli rasm" degani emas, balki raqamli dunyoning o'ziga xos qonuniyatlarini o'z ichiga oladi.

Raqamli estetikaning asosiy yoʻnalishlari; raqamli estetika doimiy oʻzgarib turadi, lekin hozirgi kunda eng mashhur yoʻnalishlar quyidagilar:

1. **Minimalizm**: Oddiy shakllar, koʻp boʻsh joy va tushunarli interfeyslar (masalan, Apple dizayni). 2. **Vaporwave**: XX asrning 80-90-yillarning nostalgiya elementlari, pushti va binafsha ranglar, eski kompyuter grafikasi. 3. **Glitch Art** (Nosozlik sanʼati): Ataylab qilingan "xatolar", piksellarning buzilishi va raqamli shovqinlar orqali yaratilgan sanʼat. 4. **Cyberpunk**: Kelajak texnologiyalari, neon chiroqlar va tungi shahar manzaralari.

Y2K: 2000-yillarning boshidagi yaltiroq, kumushrang va futuristik dizayn uslubi.

Nima uchun bu muhim? Chunki inson hissiyatini uygʻotadi: Maʼlum bir estetika foydalanuvchida xotirjamlik, nostalgiya yoki hayajon uygʻotishi mumkin.

Brend imidji: Kompaniyalar oʻz mahsulotlarini taniqli qilish uchun maʼlum bir vizual uslubni (estetikani) tanlaydi.

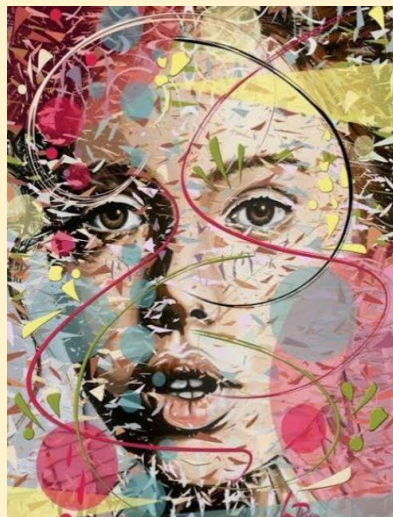
Madaniy oʻziga xoslik: Ijtimoiy tarmoqlarda (Instagram, TikTok) odamlar oʻz profillarini maʼlum bir estetika asosida yuritib, oʻz dunyoqarashlarini ifodalashadi.

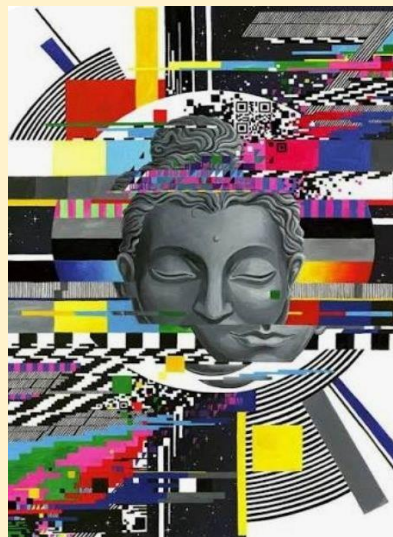
Estetika va Texnologiya bogʻliqligi

Raqamli estetika koʻpincha texnologik imkoniyatlarga tayanadi. Masalan, piksellar soni kam boʻlgan davrda Pixel Art estetikasi paydo boʻlgan boʻlsa, hozirda sunʼiy intellekt tomonidan yaratilgan Hyper-realistic (oʻta realistik) tasvirlar yangi estetik davrni boshlab berdi.

Qisqacha xulosaqilib aytganda: Raqamli estetika — bu raqamli muhitda "nima chiroyli va nima zamonaviy" degan savolga berilgan vizual javobdir.

Texnologiya va raqamli estetikani tasviriy sanʼatning rangtasvir janrida esa tasvirlar raqamlashtirilgan xolda quyidagicha aks etadi.





Art digatal

Raqamli san'at (Digital Art) — bu an'anaviy mo'yqalam va bo'yoqlar o'rniga kompyuter texnologiyalari yordamida yaratiladigan zamonaviy san'at yo'nalishidir. Bugungi kunda u nafaqat ko'ngilochar sohada, balki akademik va professional tasviriy san'atda ham muhim o'rin tutadi.

Raqamli san'at (digital art) – bu ijodiy yoki taqdimot jarayonining bir qismi sifatida raqamli texnologiyalardan foydalanadigan san'at turi. U 1960-yillardan beri kompyuter, elektron va multimedia san'ati kabi turli nomlar bilan rivojlanib kelmoqda. Rasm chizish, 3D modellashtirish, animatsiya, piksel-art va sun'iy intellekt (AI) orqali yaratilgan vizual tasvirlar, shuningdek, reklama va kino effektlari raqamli san'atning asosiy turlaridir.

Raqamli san'atning bir necha asosiy turlari va xususiyatlari mavjud,

1. Raqamli rasm chizish (Digital Painting)

Bu yo'nalishda rassom grafik planshet (pen tablet) va maxsus dasturlar (Adobe Photoshop, Corel Painter, Procreate) yordamida xuddi qog'ozdagidek rasm chizadi.

Xususiyati: "Layer" (qatlam) tushunchasi mavjud bo'lib, bu xatolarni osongina tuzatish yoki kompozitsiyani qismlarga bo'lib ishlash imkonini beradi.

2. Vektorli grafika

Piksellardan emas, balki matematik formulalar (nuqta va chiziqlar) asosida quriladi.

Afzalligi: Tasvirni qancha kattalashtirmang, uning sifati buzilmaydi. Bu ko'pincha logotip va shriftlar yaratishda ishlatiladi.

3. Raqamli kollaj (Digital Collage)

Tayyor fotosuratlar, teksturalar va chizilgan elementlarni raqamli muhitda birlashtirish san'atidir.

Akademik ahamiyati: Zamonaviy san'atda kollaj uslubi talabalarga kompozitsiya va ranglar mutanosibligini o'rgatishda juda samarali vosita hisoblanadi.

4. 3D Modellashtirish

Uch o'lchamli fazoda ob'ektlarni yaratish (Blender, 3ds Max kabi dasturlarda). Bu ko'proq kino, videoo'yinlar va me'moriy loyihalashda qo'llaniladi.

Digatal artda manzara janri

Raqamli san'atda (Digital Art) manzara janri an'anaviy rassomlik an'alarini saqlab qolgan holda, texnologiya bergan cheksiz imkoniyatlar hisobiga yangi bosqichga ko'tarildi. Bu yo'nalishda ijodkor shunchaki tabiatni kuzatuvchi emas, balki yangi dunyolarni quruvchi "me'mor"ga aylanadi.

Raqamli manzaraning o'ziga xos xususiyatlari va asosiy yo'nalishlarini quyidagicha tahlil qilish mumkin:

1. Texnik uslublar va yo'nalishlar

Raqamli muhitda manzara bir necha xil ko'rinishda namoyon bo'ladi:

2D Digital Painting: An'anaviy moybo'yoq yoki akvarel uslubini grafik planshetlarda simulyatsiya qilish. Bu yerda rassom har bir detalni qo'lda chizadi.

Matte Painting: Kino va o'yin sanoatida keng qo'llaniladi. Fotosuratlar va chizilgan elementlarni birlashtirib, o'ta realistik (giperrealistik) manzaralar yaratiladi.

3D Environment Design: Blender yoki Unreal Engine kabi dasturlarda hajmli dunyolar yaratish. Bu manzaralar ichida "yurish" yoki kamerani xohlagan tomonga burish mumkin.

Procedural Art: Algoritmlar yordamida yaratilgan manzaralar. Bunda rassom kod yoki tugunlar (nodes) yordamida cheksiz tog' tizmalari yoki o'rmonlarni generatsiya qiladi.

2. Janrning zamonaviy turlari

Raqamli san'at manzara janriga yangi mavzularni olib kirdi:

Fantastik va Sci-Fi manzaralar: Boshqa sayyoralar, futuristik shaharlar (kiberpank) yoki sehrli dunyolar.

Abstrakt manzaralar: Rang va shakllar orqali tabiat kayfiyatini berish, lekin aniq ob'ektlarni ko'rsatmaslik.

Lokal borliq (Virtual realizm): Haqiqiy dunyodagi joylarning raqamli nusxasini yaratish (masalan, tarixiy obidalarni raqamli tiklash).

3. Raqamli manzaraning ustunliklari

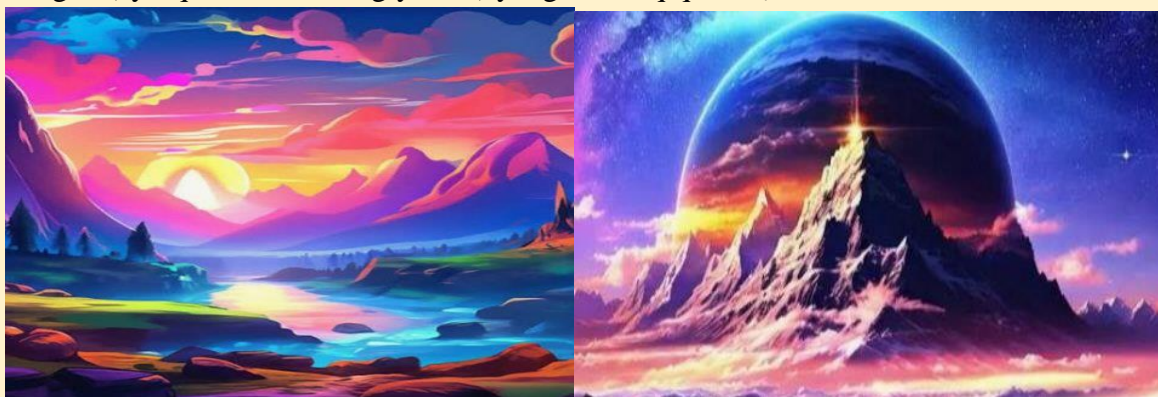
Yorug'lik bilan ishlash: "Dynamic Lighting" (dinamik yorug'lik) yordamida bir soniyada quyosh chiqishini botishiga aylantirish mumkin.

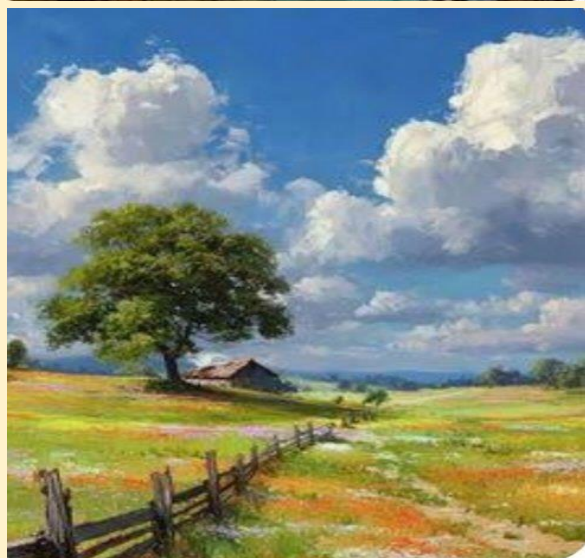
Qatlamlar (Layers): Orqa fon, o'rta fon va oldingi planni alohida tahrirlash imkoniyati kompozitsion mukammallikka olib keladi.

Atmosfera effektlari: Tuman, yomg'ir, quyosh nurlari (god rays) kabi effektlarni qo'shish ancha oson va effektli.

4. Ontologik nuqtai nazardan raqamli manzara

Yuqorida aytganimizdek, san'at — bu borliq. Raqamli manzara bizga "virtual borliq" tushunchasini beradi. U endi shunchaki qog'ozdagi tasvir emas, balki biz kirib borishimiz mumkin bo'lgan (ayniqsa VR texnologiyasida) yangi bir haqiqatdir.\





Digital artda portret janri

Raqamli san'atda (Digital Art) portret janri an'anaviy tasviriy san'atning eng murakkab yo'nalishlaridan biri bo'lib, u inson qiyofasini chizish bilan birga, uning ichki dunyosini texnologik vositalar orqali ochib beradi. Bugungi kunda bu janr shunchaki "o'xshatib chizish"dan chiqib, giperrealizm, stilizatsiya va konseptualizm chorrahasida rivojlanmoqda.

Raqamli portretning asosiy yo'nalishlari va texnik xususiyatlarini quyidagicha tahlil qilish mumkin:

1. Raqamli portretning asosiy uslublari

Giperrealizm (Photorealistic Art): Rassom har bir teri teshikchasi (poralar), kipriklar va ko'z ichidagi nurni shunday aniqlikda chizadiki, uni fotosuratdan ajratish qiyin bo'ladi. Buning uchun maxsus "tekstura cho'tkalari"dan foydalaniladi. **Stillashtirilgan portret (Stylized/Character Design):** Ko'pincha animatsiya va o'yin sanoatida qo'llaniladi. Inson yuz tuzilishi bir oz mubolag'a qilinadi (masalan, ko'zlar kattaroq, yuz chiziqlari keskinroq), lekin xarakter va his-tuyg'u kuchliroq namoyon bo'ladi. **Speed Painting:** Portretni juda qisqa vaqt ichida (masalan, 30-60 daqiqaga) umumiy shakllar va rang dog'lari orqali yaratish. Bu uslubda tafsilotlardan ko'ra kayfiyat va yorug'lik ustuvor bo'ladi. **Abstrakt va Sürrealistik portret:** Inson yuzi geometrik shakllar, nur effektlari yoki tabiat elementlari bilan uyg'unlashtirib yuboriladi. Bu yerda ontologik ma'no — insonning "borliq" sifatidagi parchalanishi yoki transformatsiyasi aks etadi.

2. Texnik vositalar va "Layer"lar bilan ishlash

Raqamli portret yaratishda qatlamlar (Layers) bilan ishlash jarayonni tubdan o'zgartirdi: **Sketch (Homaki chizgi):** Yuzning umumiy proporsiyalari va anatomik asoslari quriladi. **Base Color (Asosiy rang):** Terining o'rta tonlari beriladi. **Shading & Lighting (Soya va Nur):** Yuzga hajm berish bosqichi. Raqamli san'atda "Subsurface scattering" (terining yorug'likni ichkariga o'tkazish xususiyati) effektini berish juda muhim. **Detallashtirish:** Ko'z soqqasidagi yaltiroqlik, soch tolalarining alohida chizilishi.

3. Portretda ontologik mohiyat: "Nigoh borlig'i"

Ontologik nuqtai nazardan, raqamli portret — bu sub'ektning (insonning) raqamli kodlar va piksellar orqali qayta tug'ilishidir. Raqamli muhitda bu nigoh "abadiy" va "o'zgarimas" bo'lib qoladi. **Virtual Identifikatsiya:** Bugungi kunda portretlar faqat san'at asari emas, balki virtual dunyodagi "avatar"lar — insonning raqamli borlig'ining ko'rinishi bo'lib xizmat qilmoqda.

4. Portret yaratish uchun mashhur dasturlar

Adobe Photoshop: Professional fotorealizm va tahrirlash uchun standart. **Procreate:** Planshetda portret chizish uchun eng qulay va ommabop vosita. **Corel Painter:** An'anaviy moybo'yoq va mo'yqalam effektlarini eng realistik simulyatsiya qiluvchi dastur





Shu tariqadigital art asosida yaratiladigan barcha asarlar yuqoridagi texnika asosida amalga oshiriladi

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR

- 1.D. Usmanov, Raqamli texnologiyalar va sun`iy intellakt— Toshkent: Yangi avlodi, 2019.
- 2.A, Raxmonov.Sin`iy intellekt asoslari — Toshkent: O`zbekiston, 2020.
- S, Norvig P.Iskusstvenniy intellekt :**sovremenniye podxodi**- Pearson, 2021.
4. J. Makkarti **Sun`iy intellekt asoslari.** — **Stanford University Press** 2022.
5. Nilsson N. **The Quest for Artificial Intelligence.** — Cambridge University Press, 2010.
6. Goodfellow I, Bengio Y, Courville A. **Deep Learning.** — MIT Press, 2020.