

**ZAMONAVIY SAN'AT TURLARI , UNDAGI YANGI
TEKNOLOGIYALAR,
IMKONIYATLAR VA USULLAR**

Toshkent shahridagi Turin politexnika universiteti

t.f.d. Professor : **Xodjayev Abbas Agzamovich**

Kamoliddin Behzod nomidagi milliy rassomlik va dizayn instituti

Interyer dizayn kafedrası mudiri: **Mannopova Nilufar Rovshanovna**

Kamoliddin Behzod nomidagi milliy rassomlik va dizayn instituti

Magistranti : **G'aniyeva Dono Abduvahob qizi**

**СОВРЕМЕННЫЕ ФОРМЫ ИСКУССТВА, НОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В
ИМ,
ВОЗМОЖНОСТИ И МЕТОДЫ**

Политехнический университет Турина в Ташкенте

доктор философии Профессор: **Ходжаев Аббос Агзамович**

Национальный институт живописи и дизайна имени Камолиддина Бехзода

Руководитель отдела дизайна интерьеров: **Маннопова Нилуфар**

Ровшановна

Национальный институт живописи и дизайна имени Камолиддина Бехзода

Магистрант: **Ганиева Доно Абдувахоб кизи**

Annotatsiya

Ushbu maqolada zamonaviy san'at turlari, undagi yangi texnologiyalar, imkoniyatlar va usullarning uyg'unlashuvi hamda zamonaviy san'atda ijodkorlarning eksperimental yondashuvlari ko'rib chiqiladi. Kompyuter texnologiyalari va maxsus dasturlari yordamida yaratilgan san'at asarlari deya e'tirof etilayotgan ijod na'munalariga e'tibor qaratiladi.

Kalit so'zlar: interaktiv, performance, instalyatsiya, video art, streetart, graffiti art, gipperrealizm, abstraksiya, virtual, multimediya, immersiya

Аннотация

В данной статье рассматриваются виды современного искусства, интеграция новых технологий, возможностей и методов, а также экспериментальные подходы художников в современном искусстве. Особое внимание уделяется произведениям, созданным с помощью компьютерных технологий и специализированных программ, которые признаются произведениями искусства.

Ключевые слова: интерактив, перформанс, инсталляция, видеоарт, стрит-арт, граффити-арт, гиперреализм, абстракция, виртуальный, мультимедиа, погружение.

Abstract

This article explores the types of contemporary art, the integration of new technologies, opportunities, and methods, as well as the experimental approaches of artists in modern art. Special attention is given to works created using computer technologies and specialized software, which are recognized as art.

Keywords: interactive, performance, montage, video art, street art, graffiti art, hyperrealism, abstraction, virtual, multimedia, immersion

Insoniyat dunyosining buyuk bir yoritqichi –ma’naviyat chirog‘i bor.Bu chiroqning boshqalardan farqi shuki u insonning ongi va tafakkurini yoritadi ,qalbi ,vijdonini uyg‘otadi ,odamiylik hissini kuchaytiradi. O‘zbekistonning yangi uyg‘onish davrini yaratishga kirishgan ekanmiz ,har bir yurtdoshimizning qalbi va ongida ana shunday ma’naviyat shu’lasi porlashi va u bizni ezgu ishlarga undab, yuksak ma’suliyat tuyg‘usi bilan yashashga da’vat etishi zarur. (1).

Shiddat bilan rivojlanayotgan bu zamonda turli sohalar kundan kunga taraqqiy etmoqda, xususan san’at sohasi ham. Yangi innovatsion g‘oyalar asosida san’atning yaralishi, tomoshabinlarga namoyish etishda yangidan yangi imkoniyatlarni ochmoqda. San’at insonning moddiy va ma’naviy faoliyatidagi

bilimi ,tajribasi mahorati va qobiliyatlarini namoyon etuvchi badiiy ijodiyot mahsulidir.San'at odamlarning estetik talablarini qondirish bilan birga, o'z taraqqiyotining turli davrlarida jamiyat a'zolarini ma'lum ruhda tarbiyalash , ularni aqliy va hissiy jihatdan rivojlantirish vositasi sifatida hizmat qilib kelgan.(3). Bugungi kunda zamonaviy san'at keng va ko'p qirrali tushuncha bo'lib, unda rassomlar dolzarb ijtimoiy, madaniy va texnologik o'zgarishlarni aks ettirish uchun turli xil vositalar va ifoda shakllaridan foydalanadilar. Realizm yoki klassitizm kabi an'anaviy yo'nalishlardan farqli o'laroq, zamonaviy san'at o'z shakllarida ko'proq eksperimental, noananaviy yondoshuvlarga asoslanadi.

Zamonaviy san'at ko'pincha yangi texnologiyalar bilan bog'liq bo'lsa-da, ijodiy asarlar, klassik shakllar muhim yo'nalish bo'lib qolmoqda. Kompyuter asrida yashab ijod etayotgan san'atkorlar oldida juda kata imkoniyatlarni yaratdi. Masalan: **Raqamli san'at** (yoki digital art) – bu san'atni yaratish va ifodalash raqamli texnologiyalarni qo'llashni anglatadi. Bunday san'at asarlari kompyuterlar, planshetlar, smartfonlar, grafik planshetlar yoki boshqa elektron qurilmalar yordamida yaratiladi. Raqamli san'atda rasmlar, illyustratsiyalar, animatsiyalar, 3D modellari, videolar va boshqa ko'plab san'at shakllari mavjud.

Bu turdagi san'atda an'anaviy materiallar, masalan, bo'yoqlar, qog'oz yoki yog'och kabi, o'rniga raqamli vositalar va dasturlar ishlatiladi. Masalan, Photoshop, Illustrator, Procreate, Blender (va boshqalar) kabi dasturlar raqamli san'at yaratishda keng qo'llaniladi.

Raqamli san'atning ham bir nechta shakllari mavjud bo'lib, ular orasida:

1. Raqamli rasm: Kompyuterda yoki planshetlarda yaratilgan rasmlar.
2. 3D modellash: Kompyuterda 3D ob'ektlar va loyihalar yaratish.
3. Animatsiya: Raqamli animatsiyalar, kliplar yoki videolar yaratish.
4. Interaktiv san'at: Kompyuter tizimi bilan o'zaro aloqada bo'lgan san'at asarlari (masalan, video o'yinlar yoki interaktiv installyatsiyalar).

Raqamli san'atning katta afzalliklaridan biri shundaki, u an'anaviy san'atlarga qaraganda yanada osonroq va tezroq tahrirlanishi, tarqatilishi va baholanishi mumkin.

Virtual san'at — bu texnologiya va san'atning uyg'unlashgan shaklidir, unda san'at asarlari kompyuterlar, dasturlar yoki boshqa raqamli vositalar yordamida yaratiladi. Virtual san'at raqamli tasvirlar 3D,4D,5D,6D,7D,8D,9D,XD ,modellash, animatsiya, video san'ati, va hatto virtual reallik (VR) va kengaytirilgan reallik (AR) texnologiyalari orqali yaratilgan san'at asarlarini o'z ichiga oladi. Hozirgi kunda ushbu yuqori texnologiyaga ega raqamli tasvirlar dunyo kino san'atida ham tobora rivojlanib bormoqda .

3D Cinema videoni uch o'lchovli ko'rishni ta'minlaydi, chuqurlik illyuziyasini yaratadi. Bunga balandlik, kenglik va chuqurlik kiradi, bu esa ekrandagi ob'ektni yaqinroq yoki uzoqroq ko'rinishga olib keladi.

4Cinema D 3D tasvirlar va real vaqtda jismoniy effektlarni o'z ichiga oladi, masalan, o'rindiqning harakatlanishi, shamol, suvning chayqalishi, tuman va boshqalar.

5 D Cinema tomoshabinlar bilan to'g'ridan-to'g'ri o'zaro ta'sir qiluvchi elementlarni, masalan, harorat o'zgarishi, noyob yorug'lik effektlari, pufakchalar, hidlar va boshqalarni o'z ichiga olgan holda bir qadam oldinga boradi.

6D dan 9D texnologiyasiga qadar ishlar biroz murakkablashadi. Ushbu texnologiyalar ko'pincha standart kinoteatrlarda emas, balki virtual haqiqat tajribalarida va simulyatorlarda qo'llaniladi. Ular kengroq jismoniy xususiyatlar va hissiyotlarni o'z ichiga oladi. (masalan, bosh aylanishi ,qo'l bilan teginish) ekranda ko'rilayotgan narsalar bilan sinxronlashtiriladi.

XD kinosi asosan kompaniyalar tomonidan, xususan, Cinemark tomonidan o'zlarining yuqori darajadagi keng formatli kinoteatrlari uchun ishlatiladigan brendga xos atamadiro

An'anaviy filmlar ikki o'lchovli formatda taqdim etiladi, ammo 3D filmlarda chuqurlik illyuziyasini yaratish uchun maxsus texnologiyadan foydalaniladi.

Immersiv effekt ikki proyektor yoki qutblangan ko'zoynak yordamida namoyish etiladi.

Harakatlanuvchi o'rindiqlar: 4D kinoteatrlarida ekranda sodir bo'layotgan voqealar bilan sinxronlashadigan o'rindiqlar mavjud va bu tajribaga dinamik element qo'shadi. Ushbu harakatlanuvchi o'rindiqlar ekrandagi harakatlarga javoban harakatlanishi, tebranishi va egilishi mumkin, bu esa tomoshabinga o'zini filmning bir qismi kabi his qilish imkonini beradi.

Atrof-muhitga ta'sir: 4D kinoteatrida shamol, yomg'ir va tuman kabi atrof-muhitga ta'sirini yanada yaxshilash uchun kiritiladi. Misol uchun, filmda yomg'ir sahnasi bo'lsa, tomoshabinlar kinoteatrda suv tomchilari va ozgina tumanni his qilishlari mumkin.

O'rindiq effektlari: 4D kinoteatriga o'xshab, 5D kinoteatrida film harakati bilan sinxronlangan o'rindiqlar qo'llaniladi, bu o'rindiqlar nafaqat egilish yoki tebranish, balki silkinish yoki to'satdan tushish kabi effektlarni amalga oshiradi.

Interaktiv ishtirok: 6 D Cinema tomoshabinlar ishtirokini ta'minlaydigan interaktiv elementlarni joriy etish orqali passiv tomosha qilishdan tashqariga chiqadi, bu tomoshabinlarga film bilan o'zaro aloqada bo'lish imkonini beradi.

Kengaytirilgan sensor effektlar: An'anaviy kinoning vizual va audio yaxshilanishlariga qo'shimcha ravishda, 6D Cinema tomoshabinni yanada chuqurroq jalb qilish uchun turli xil sensorli effektlarni o'z ichiga oladi.

Xulosa qilib shuni aytish mumkinki, zamonaviy san'at ko'p qirrali va jadal rivojlanayotgan san'at bo'lib, u an'anaviy san'at bilan chegaralanib qolmaydi va doimiy ravishda yangi ifoda shakllarini izlaydi. Klassik va innovatsion turlarni o'z ichiga olgan holda, u o'zini namoyon qilish va atrofdagi dunyoni anglash uchun cheksiz imkoniyatlarni ochib beradi.

Foydalanilgan adabiyotlar ro'yxati:

1. Shavkat Mirziyoev. Yangi O'zbekiston Taraqqiyot Strategiyasi
2. Madaniyat va san'atsiz jamiyat rivojlanmaydi//<https://yuz.uz/news/madaniyat-va-sanatsiz-jamiyat-rivojlanmaydi>. (Without culture and Art, Society

will not develop // [https://oz.uz/news/culture-and-without Art-Society-will not develop](https://oz.uz/news/culture-and-without-Art-Society-will-not-develop))

3."Kompyuter texnologiyalari va san'atning o'zaro bog'liqligi (Yuldasheva G, Yigitaliyev J.)

4.www.movie-power.com/ru/differences-between-3d-4d-5d-6d-7d-8d-9d-xd-cinema.

5. <https://medusa.io>

6.www.lg.com