



■ Emin Əliyev
tələbə - teatrşünas

“Rəqəmsal sənət nədir?” - sualına mütəxəssislər çox sadə cavab verirlər: Rəqəmsal sənət rəqəmsal dövrün yaratdığı sənətdir.

Buna rəssamlıqda video-instalasiyalar, musiqidə elektron musiqi, ədəbiyyatda sözün hipertekstə çevrilməsi kimi çox sayda misal çəkmək olar.

Sənətin keçdiyi yola baxsaq, digital (rəqəmsal) sənət anlayışı özündə heç bir xüsusiyyəti daşmır, bu kimi texnoloji yeniliklər zaman-zaman sənətə daxil olur və sənətdən çıxır. Son illərdə bu terminin aktuallaşmasına əsas səbəb isə yəqin ki, texnologiyanın indiye qədər öz mühafizəkarlığını qorumuş iki sənət növü - rəssamlıq və teatra geniş miqyasda daxil olması idi. Axı, insan təsəvvür edə bilmirdi ki, yeni era bu iki təbii sənət növünə nə verə bilər?

Süni intellektin sənətə qoşulması (generative art) da müzakirələri və hüdudları genişləndirdi. Getdikcə kompüterlərin süni intellekt vasitəsilə əsərlər yaratması dünyada adı hala çevrildi.

tarixinə baxsaq, buraya işıq effektlərindən tutmuş, səs avadanlıqlarına qədər bir çox təchizatı daxil etmək olar. Bu gün isə rəqəmsal sənət və rəqəmsal teatr anlayışı daha çox gözəçarparcaq dərəcədə yayılmış yenilikləri öz əhatəsinə alır.

Rəqəmsallıq termin kimi ən yeni dövrün texniki vasitələri ilə səciyyələnir. Mən isə rəqəmsal eranı belə açıqlaydım: **burada və indi - gözümüzün qarşısında olan və bizə vasitəçi olan texnologiya erası.**

Yazacağım araşdırma məqaləsi də bu istiqaməti əhatələməyə cəhd edir.

Ən əsas sual isə budur: “Rəqəmsal teatr” nəyə deyə bilərik?

Təbii ki, burada da təsnifatlaşdırmadan qaça bilmərik. Buna görə də “rəqəmsal teatr” anlayışını 3 əsas istiqamətdə araşdırmaq:

1. Dramaturji (Rəqəmsal dramaturgiya və yaxud elmi-fantastika janrı)

Dramaturgiya tarixində rəqəmsal teatr üçün yazılmış pyeslərə konkret olaraq rast gəlməsək də,



bətləri əks olunursa və səhnədə reallaşsın, bunu biz artıq rəqəmsal teatr nəzəriyyəsinə aid edə bilərik.

Bu kontekstdə performans sənətçisi və rejissor Marko Donnarummanın hazırladığı “Alia: Zu Tai” tamaşasından danışmaq olar.

Performans sənəti və teatr sənətinin ortaq elementlərinə malik bu əsər rəqs teatri və biofizik musiqini, **Sİ** (süni intellekt) robotları ilə insanı eyni səhnədə birləşdirən tamaşadır. Tamaşada üç insan və iki **Sİ** robotu kabellər, sxem lövhələr və kompüterlərin olduğu aseptik

çox siyasi məqsəd daşısa da, sözügedən layihə, yeni estetik forma kimi sənət tarixinə də düşmüşdü.

Yəni, dramaturji material kimi “tekst”in mənbəyində hansısa rəqəmsal texnologiyanın istifadəsi nəzərdə tutulubsa (Şlingsiefin tamaşasında internet üzərində canlı yayım kimi) və yaxud tekstdə bir süni intellekt robotunun oyunu yazılıbsa (“Alia: Zu Tai” tamaşasındakı kimi), bu mətn **“rəqəmsal” mətn** kimi dəyərləndirilə bilər.

Bu misallardan həm də belə nəticəyə gəlmək olar ki, texnoloji sahədə innovativ layihələr genişləndikcə dramaturgiyanın da innovativlik kimi öhdəliyi yaranır. Belə olduqda, müasir dövrdə **teatr dramaturgiyadan yox, dramaturgiya teatrından (innovasiyadan) asılı vəziyyətə düşür.**

2. Texniki

Buraya konkret nümunələri misal çəkməklə həm səhnəqrafiya (səhnə dizaynı), həm də səsə bağlı elementləri aid etmək olar. Yazının əvvəlində qeyd etdiyim kimi, ümumilikdə teatr tarixinin avadanlıqlarla tanışlığı 20-ci əsrin əvvəllərinə kimi gedib çıxır, lakin rəqəmsal teatr anlayışı daha çox gözə çarpan və ən yeni avadanlıqların məhz teatra müdaxiləsini ehtiva edir.

ETC-nin (Avropa Teatr Konvensiyası) alt qurumu olan Avropa Teatr Laboratoriyası son illərdə teatrın rəqəmsal strategiyasını araşdıran yeganə qurumdur. Bu təşkilat, Avropada tamaşalar, vorkşoplər, konfranslar kimi layihələri həyata keçirir. 7 teatrda 3 layihəyə imza atan təşkilatın fəaliyyətinin prioritet istiqaməti “rəqəmsal teatr”dır.

“Səsin kinetikasi” layihəsi Henrik İbsenin “Per Günt” və Miroslav Krležanın “Kralın ədaləti” əsərlərinin səhnələnməsi və bu tamaşalarda yeni səs texnikalarından istifadəni əhatə edir.

Məsələn, yeni səs avadanlığı aktyorun bədənində taxılır və o qolunu, ayaqlarını hərəkət etdirdikcə addım səsləri və digər hərəkət səsləri yaranır. Və yaxud bu avadanlıq vasitəsilə hər personaja uyğun səs çıxarmaq aktyora daha rahat olur.

Bundan başqa sözügedən tamaşalarda artıq bir çox dünya teatrında istifadə edilən proyektorun istifadəsi də nəzərdə tutulub. Proyektorla dekorasiya yaratmaq texnikası kompaktlıq və polifunksionallıq baxımından maliyyə və məkan məsələsində teatra yardım edir. Proyektorların işıq gücü və göstərmə texnikası o qədər inkişaf etməsə də, gün keçdikcə bundan istifadə edən teatrların sayı artmaqdadır.

Haqqında söz açmaq istədiyim digər bir iş isə, rejissor Vitali Labutin’in “Cyberpushkin” tamaşasıdır. Ənənəvi opera və müasir teatr texnikasını bir səhnədə birləşdirən rejissor, burada elektron musiqi, “generative art”dan da istifadə edib.

(Davamı səhifə 11-də)

Süni intellekt: Aktyor necə robota çevrildi



Sənətçilərin isə bu xəbərlərə təxminən belə bir reaksiyası var idi: Bizə, sadəcə, material lazımdır.

Düz deyirdilər. Peşəkar sənətçi hər şeyi materiala çevirməyi bacarmalı idi. Bunu ən yaxşı bacaran rəssamlar oldu. Rəssamlıq sənəti rəqəmsal texnologiyadan geninəboluna istifadə etdi. Sərgilər təşkil olundu, innovativ yenilikləri (ilkin texnoloji nailiyyətlərdən süni intellektə) sənətin içinə saldılar, rəqəmsal sənət muzeyləri belə yarandı. İnternetdə yüngülvari axtarış verib bunlarla detallı tanış olmaq olar. Hətta internet üzərindən muzeylərə baxış keçirmək də mümkündür. Onlayn muzeylərin özü də rəqəmsal sənətin bir qoludur.

Tarixən belə olub. Rəssamlıq innovativliyi, yenilikçiliyə atılması xüsusiyyəti ilə bütün sənət növlərini arxasınca aparıb. Rəqəmsallıq da teatra rəssamlıqdan sızıb. Demək olar ki, teatr sənətində müşahidə olunan tendensiyalar kimi, rəqəmsal texnologiyalara meyil də özünü ilk olaraq səhnə dizaynında göstərib. Teatrın rəqəmsal eraya nə zaman ayaq basdığını dəqiq deyə bilməsək də, onun tarixini ən sadə texnogen elementdən götürmək olar. Teatr sənətinin texnoloji

buna bənzər təzahürləri elmi fantastika (sci-fi) janrının hüdudları daxilində müşahidə edə bilərik. Fərqi deyərək ki, elmi fantastika janrı bəlkə də yuxarıdakı açıqlamamdakı rəqəmsallıq anlayışına tam uyğun gəlmir. Yəni, o “burada və indi” baş verən vəziyyətdən danışmır. Çünki çağdaş texnologiyaların bədii ədəbiyyatda təcəssümü artıq realizmin sərhədinə adlayır. Buna görə də bu iki termini bir-birindən ayırmaq üçün belə bir açıqlama verə bilərik: **Rəqəmsallıq artıq həyata keçmiş elmi fantastika**dır. Yəni, köhnə bir elmi-fantastik pyesdə insana bənzəyən robotların yaranmasından bəhs olunurdusa və bu gün bu təxəyyül gündəlik həyatımızın reallığına çevrilibsə, bunu “sci-fi” adlandırmaq düzgün olmazdı. Bu artıq realizmdir. Düzdür, elmi fantastika janrında belə nümunələrə nadir hallarda rast gəlmək olur, əksər nümunələr, daha fantastik, reallaşması elmi baxımdan qeyri-mümkün görünən hadisələr xəttinə malik olur. Amma bu gün müasir səhnə avadanlıqlarının və texnoloji yeniliklərin teatra ayaq açması ilə “rəqəmsal dramaturgiya”ya aid pyeslərin yazılacağı da uzaq görünmür.

Məsələn, bir pyesdə məişət səviyyəsində robotla insan münasi-

məkanda yaşayır. Əsər bir qadınla robotun münasibətlərindən bəhs edir. Tamaşada qadın robotun qayğısına qalır, robot isə qadının hərəkətlərinə cavab verir, onu sığallayır və canlı kimi hərəkət edir. Daha sonra səhnəyə digər insanlar və robotlar daxil olduqca gərginlik artır. İnsanlar robota çevrilmək istəyirlər. Onların bədənlərindəki biosensörə əzələ hərəkətlərini səsə çevirir və gərginliyi musiqi texnikası vasitəsilə tamaşaçıya çatdırır.

Alia - latınca “başqaları”, Zu Tai isə çin dilində - “konfigurasiya” deməkdir. Həm utopik, həm də distopik tamaşa texnologiyanın psixoloji gücündən və yaradacağı təhlükələrdən danışır.

Haqqında bəhs edəcəyim ikinci əsər isə Kristof Şlingensiefin (Christoph Schlingensief) “Lütfən, Avstriyanı sevin” adlı işidir. İlk dəfə 2000-ci ildə Vyana Beynəlxalq festivalı çərçivəsində realiti-şou janrında hazırlanmış layihə Avstriyada böyük rezonans doğurmuşdu.

Tamaşada Vyana Opera Evi yaxınlığındakı meydanda bir neçə konteyner qoyulmuş və içində 24 nəfər miqrant yerləşdirilmişdi. Britaniyada yayımlanan “Big Brother” tele-şousuna bənzədilən bu layihədə 24 nəfər bir həftə ərzində konteynerin içində yaşayır, hər gün iki nəfər yarışdan kənarlaşdırılıb, ölkəsinə göndərilir, nəticədə qalib olan şəxs Avstriya vətəndaşlığına layiq görülürdü.

Layihənin rəqəmsallığı isə ondadır ki, konteyner daxilində baş verən hadisələr 24 saat canlı olaraq internet üzərindən yayımlanırdı, səsvermə isə həm onlayn keçirilirdi, həm də hər gün meydan yaxınlığında iki Avstriya vətəndaşının səsverməyə qoşulması təklif olunurdu.

“Lütfən, Avstriyanı sevin” layihəsi Avstriyada böyük maraq doğurmuş, tamaşaya hətta yazıçı Elfrida Yelinek, eləcə də Qreqor Gisi və Daniel Kon-Bendit kimi siyasi xadimlər də baş çəkmişdilər. Daha

Süni intellekt: Aktyor necə robota çevrildi



(Əvvəli səhifə 10-da)

Ümumilikdə üç nəfərin iştirak etdiyi tamaşa A.S.Puşkinin “Çar Saltanın nağılı” əsəri əsasında hazırlanıb. Janrı “digital opera” kimi nəzərdə tutulan tamaşanın bütün vizual həllini media rəssam və proqramçı İlya Derzayev yaratdıb.

Tamaşada izləyiciləri operanın eksperimental və immersiv dünyasına daxil etmək üçün “Atma 360” şirkəti ilə əməkdaşlıq edilib və 360 dərəcəlik ekrandan istifadə olunub. Həmçinin, burada musiqi və vizual sənət sinxron şəkildə bir-birilə uzlaşır.

Bu quruluşa oxşar digər tamaşa kimi isə məşhur kanadalı rejissor Rober Lepajın quruluş verdiyi “Hamlet-Kollaj”ı misal çəkmək olar. Burada səhnənin daxilində kub yerləşdirilib və bütün hadisələr bu kubun içində baş verir. Tamaşanın dekorativ həlli kubun içinə məkanları proyektorla əks etdirməklə yaradılıb. Qutunun içini “bəzəyən” şəxs isə vizual rəssam və dizayner Lionel Arnouldur.

Baş tutmuş maraqlı layihələrdən biri də “Simpozium: opera və media sənəti”dir. Almaniyada Staatstheater və ZKM Karsluhe-nin birgə təşkilatçılığı ilə təşkil olunan simpozium teatr xadimləri və media sənətçilərini bir araya gətirərək “2070-ci ildə opera necə görünəcək?” sualına birgə cavab tapmağa dəvət edib. Musiqili teatrda rəqəmsal sənət və medianın

inkışafı haqqında danışılan simpoziumuna Fabio Çertiş tərəfindən quruluş verilən “Turandot” operası ilə son qoyulub.

Bununla yanaşı, texnologiya istehsalı ilə məşğul olan bir çox şirkətlərin satış istiqamətləri də dəyişərək sənətə uyğunlaşır. Məsələn, Qreqori Doranın Şekspirin “Firtina” pyesi əsasında hazırladığı tamaşanın vizual həlli “Intel” və “Imaginarium” şirkətlərinin ortaq istehsalıdır. Burada istifadə olunan texnologiya aktyor oyununu rəqəmsal personajın üzərinə yükləmək üçün onun hərəkətlərini, ifadələrini izləyir və sonra tamaşa zamanı canlı aktyorla əlaqəyə girmək üçün istifadə olunur. Bu araşdırmaya iki şirkət və Şekspir kompaniyası bir ildən artıq vaxt sərf etmişdi. Yaradıcıların dediyinə görə, indiyə qədər teatrda qurulmuş heç bir tamaşaya bənzəməzdi.

Bu faktlardan və dünyada istər sənət, istərsə də digər sahələrdə gedən innovativ və sürətli inkişaf prosesindən belə nəticəyə gəlmək olar ki, dünya yeni mərhələyə addım atır. Hər il müxtəlif cür texniki avadanlıqlar yaranır, inkişaf etdirilir. Klassik teatr növü ənənəviləşir. Dünya teatrını əhatəsinə alan bu prosesdə hansı yerli tutmaq artıq teatr sahəsindəki beyinlərin öhdəsinə düşür. Burada dizaynerin rolu bəzən rejissorun rolundan daha yüksəkdə dayanır, aktyorun rolu ikinci, üçüncü plana keçir. Deməli, Kreçin “übermarionet” ideyası daha fərqli formada reallaşır.



3. Teatr kənarı (Off-theatre)

Rəqəmsal teatr anlayışını ən geniş çərçivədə əhatələyən kateqoriya isə yəqin ki, teatrdan kənar, ictimaiyyətlə teatrı əlavə vasitələrlə bir-birinə bağlamağa çalışan bu kateqoriyadır. Teatr öz daxilində nə qədər maraqlı, nə qədər “rəqəmsal”dırsa, kənar dünyada bundan daha maraqlıdır. Hər halda kapitalist dünyanın satış silahları bunu deyir. Bunun nəticəsidir ki, kütlə filmin treylerinə aldanıb filmə gedir. İndi isə teatr da eyni yolla getmək istəyir. Keçmişin təşviqat üsulları ilə uğur qazana bilməyəcəyini anlayaraq teatr xadimləri artıq bütün kreativliyini ortalığa qoyaraq yeni üsullar yaratmağa çalışırlar. Əksəriyyəti KİV və internet üzərindən həyata keçirilən bu layihələr tamaşaçıya daha rahat və əlverişli üsullarla çatmağa çalışır.

Son illər kütləviləşən layihələrdən biri “TheatreHD” və “Digital Theatre” platformalarıdır ki, bu qurumlar tamaşaları yüksək keyfiyyətdə lentə alaraq əməkdaşlıq etdiyi kinoteatrlarda yayımlayır. Azərbaycanda da TheatreHD ilə Park Cinema kinoteatrlar şəbəkəsi əməkdaşlıq edir və tamaşaların canlı yayımını təşkil edir.

Təbii ki, canlı yayım teatrda tamaşanı canlı izləmək kimi bir zövqlə müqayisəyə gələ bilmir. Lakin teletamaşaların və tamaşaların TV-də necə sevilərək izləndiyi reallığını yadımıza salsaq, onda kinoteatrların bu uğuru na təəccüblənməməliyik.

Gələcəyini ən parlaq gördüyüm digər bir rəqəmsal layihə isə VR (virtual realıq) avadanlığı ilə tamaşaların izlənməsini rahat hala gətirən LİVR saytıdır. VR-lar artıq uzun illərdir ki, oyun və kino sahəsində kifayət qədər nüfuzə malikdirlər. Onlar eynek vasitəsilə 360 dərəcəlik görüntü yaradaraq tamaşaçıyı xəyali bir dünyaya sala bilirlər. LİVR platforması vasitəsi ilə teatr dünyasına da ayaq açan bu alətlər izləyiciyə evində oturaraq tamaşanı maksimum hiss etmək şansını yaradır. Bu platforma kino sahəsində fəaliyyət göstərən Netflix şirkətinə bənzəyir və birbaşa olaraq tamaşaların yayımı ilə məşğul olur.

Bu kateqoriyaya həm də teatr tarixinin arxivləşdirilməsini, internet üzərindən həyata keçirilən bir çox irili-xırdalı layihəni aid etmək olar.

Mənim təxəyyülümün hüdudları genişdir, məsələn, xəyal edirəm ki, gələcəkdə seriallardakı kimi insana bənzər robotlar tamaşa nümayiş etdirəcəklər. Özü də onlar rahat şəkildə uça, sürünə, qaça biləcəklər, hiperreal görüntü yaradaraq tamaşaçılara daha maraqlı şou göstərəcəklər.

Bunun teatrın xeyrinə, yaxud ziyarına olduğunu deyə bilmərəm. Dünyanı artıq teatrın bu günü yox, gələcəyi düşündürür. Teatrın gələcəyini düşünən insanda arzuların gətirdiyi sevinc hissi, itib-batmağın gətirdiyi qorxu hissi ilə çulğlaşır. Hər halda, sənətçinin əsas məqsədi dünyanı gözəlləşdirmək və izləyiciyə estetik zövq yaşatmaqdır.