



O'ZBEK ANIMATSIYASIDA REJISSYORLIK IFODA VOSITALARI

Kamola Suleymanova

*O'zDSMI, "Ovoz rejissyorligi va
operatorlik mahorati" kafedrası o'qituvchisi*

Annotatsiya. *Mazkur maqolada O'zbek animatsiyasida raqamli texnologiyalarning joriy etilishi va ular orqali rejissyorlik ifoda vositalarining takomillashuvi tahlil qilinadi. CGI, mokap va 3D modellashtirish kabi innovatsion vositalar orqali animator va rejissyor ijodiy hamkorligida yaratilgan badiiy obrazlar tahlil etiladi. Shuningdek, raqamli muhitda animatsion sahna kompozitsiyasi, vaqt va harakatni ifoda qilish usullari yoritiladi. Ilmiy ishda an'anaviy va zamonaviy rejissyorlik uslublari qiyosiy tahlil qilinib, raqamli texnologiyalar badiiy shaklni boyitishda qanday ahamiyat kasb etishi ko'rsatiladi.*

Kalit so'zlar: *raqamli texnologiyalar, animatsiya, rejissyorlik ifoda vositalari, CGI, mokap, 3D modellashtirish, kompozitsiya, badiiy obraz, innovatsiya*

Zamonaviy animatsiya san'atida raqamli texnologiyalar, xususan CGI (Computer Generated Imagery), mokap (motion capture), 3D modellashtirish va real vaqtda vizualizatsiya usullari rejissyorlik jarayonining ajralmas qismiga aylandi. Ushbu texnologiyalar orqali animator yuz ifodasi, harakat plastikasi va fazoviy detallarni chuqur nazorat qilish imkoniga ega bo'lib, ekrandagi obrazning psixologik va estetik ta'sirini kuchaytiradi. Shu bilan birga, virtual va kengaytirilgan reallik asosida avtomatik animatsiya va interaktiv media texnologiyalarining joriy etilishi animatsiya san'atida yangi badiiy ifoda usullarini yaratmoqda.

Biroq raqamli texnologiyalarning jadal rivoji natijasida qo'g'irchoq, plastilin va chizma animatsiya kabi an'anaviy shakllar sekin-asta yo'qolib borayotgani kuzatilmoqda. Bu esa an'anaviy estetika va qo'l mehnatiga asoslangan animatsiya maktablarining saqlanib qolishi uchun ma'lum xavf tug'diradi. Shu bilan birga, jahon miqyosida Laika, Aardman Animations, Studio Ghibli kabi yetakchi studiyalar an'anaviy texnika va CGI texnologiyalarini uyg'unlashtirib, yangi badiiy ifoda imkoniyatlarini yaratmoqda. Ushbu tendensiya milliy animatsiya uchun ham dolzarb bo'lib, CGI texnologiyasi milliy qadriyatlarni global media maydonida namoyon etish va yosh avlodga ma'naviy ildizlarni yetkazishda muhim vositaga aylanmoqda. 2010-yilda rejissyor S. Murodxo'jayeva hammuallifligida «Spitamen» haqidagi animatsion film yaratildi va bu asar milliy animatsiyada ilk bor animadoc (animatsion–hujjatli film) janrini amaliyotga tatbiq etgan muhim tajriba sifatida e'tirof etildi. Loyiha tarixiy manbalarga tayanilgan holda real hujjatiy xronika va badiiy animatsiya ifodasini birlashtirib, milliy qahramon obrazini yangi vizual poetikada ochib berishga

xizmat qildi. Ushbu janriy yangilik tarixiy-xronologik ma'lumotlarni yosh tomoshabin ongiga yeta kazuvchi, shu bilan birga obrazli dramaturgiya bilan boyatilgan ijodiy usul sifatida o'zbek animatsiyasida yangi yo'nalishlarning shakllanishiga zamin yaratdi. Shu bilan birga, an'anaviy chizma texnikasi asosidagi mualliflik animatsiyasi hanuzgacha badiiy ifoda va individual uslub jihatidan alohida ahamiyat kasb etadi. Chizma animatsiyada har bir kadrda rassom qo'lining izi, xatolarning tabiiyligi va harakatning "nafas olishi" his etiladi. Masalan, "Hayot daryosi" filmi zamonaviy o'zbek animatsiyasida falsafiy va estetik izlanishning mukammal namunasi sifatida alohida o'rin tutadi. Ssenariy muallifi S. Murodxo'jayeva inson hayotining davomiyligi, avlodlar bog'liqligi va tabiat bilan uyg'unlikni ramziy obrazlar orqali ifoda etadi. Ramzlar orqali hayot oqimi, mehnat va umid kabi ma'naviy qadriyatlar poyetik tarzda namoyon bo'ladi. Rejissyor D. Vlasov filmni vizual poyetika asosida qurib, kadrlar o'rtasidagi semantik bog'liqlikni ritmik montaj va tasvirlar uyg'unligi orqali ta'minlagan.

Milliy animatsiya san'atida CGI texnologiyalarining joriy etilishi rejissyor uchun harakat, yuz ifodasi va fazoviy makonni to'liq nazorat qilish imkonini berdi. Bu yangi vizual uslub, ritm va dramaturgik yechimlarni shakllantirib, milliy animatsiyada estetik ifoda doirasini kengaytirdi. Raqamli vositalar orqali rejissyor an'anaviy estetikani zamonaviy formatda qayta yaratishga harakat qilmoqda. Ayniqsa, D.Vlasov, M.Mahmudov, A.Muxamedov, G.Matevosyan, N.To'laxo'jayev va J.Turdixo'jayev kabi rejissyorlar ijodida bu jarayon yaqqol namoyon bo'ladi. Ular yaratgan «Hayot daryosi» (D. Vlasov, 2018), «Donishmand shogird» (A. Muxamedov, 2012), «Dev ila qizaloq» (M. Mahmudov, 2013), «Rahmat senga, ertak» (G. Matevosyan, 2013), «Qilich botir» (N. To'laxo'jayev, 2013) va «Kenja Botir» (J. Turdixo'jayev, 2017) filmlari an'anaviy syujetlarni zamonaviy vizual yechimlar bilan uyg'unlashtirgan holda milliy folklor va suzana estetikasini raqamli muhitda qayta jonlantirishga xizmat qildi. Shu tarzda rejissyorlar an'ana va innovatsiya o'rtasidagi uzviy bog'liqlikni namoyon etib, milliy animatsiyada yangi avlod uchun estetik va texnologik yo'nalish yaratdilar.

Animatsiyada texnologiya tanlanishi ko'p hollarda janr xususiyati bilan bog'liq. Falsafiy va mualliflik yo'nalishdagi filmlarda chizma yoki akvarel texnikasi afzal ko'rilsa, sarguzasht, fantastik va tarixiy-epik janrlarda CGI va 3D modellashtirish usullari ko'proq qo'llaniladi. Chizma animatsiya orqali rejissyor ichki his-tuyg'ularini bevosita qo'l harakati orqali ifoda etsa, CGI orqali fazoviy muhit va harakat dinamikasi kuchaytiriladi. Shu bilan birga CG texnologiyaning avtomatlashtirilgan imkoniyatlari milliy contentlar yaratishda samarali qo'llanilmoqda. Bugungi kunda, "Astir Animation Studio", "Futurist Studio", "Dip Animation Studio", "United Soft" va "White Line" kabi yangi studiyalar CGI, 3D modellashtirish va motion design orqali milliy qadriyatlar, xalq ertaklari va zamonaviy g'oyalarni uyg'unlashtirib, yosh avlodga mo'ljallangan filmlar yaratmoqda. "O'zbekfilm" qoshidagi 2020 yilda tashkil



etilgan “O‘zbekiston animatsiya studiyalari assotsiatsiyasi” sohani birlashtirish, ijodiy hamkorlik va bolalar uchun milliy kontent yaratib kelmoqda.

Raqamli texnologiyalar animatsiya san’atini nafaqat texnik modernizatsiya, balki estetik va g‘oyaviy talqin nuqtayi nazaridan ham yangi bosqichga olib chiqdi. 2D/3D grafika, postprodakshn jarayonlari va vizual effektlar imkoniyatlarining kengayishi milliy animatsiyada tarixiy-biografik, ilmiy-ma’rifiy, fantastik, komedik va ijtimoiy mazmundagi filmlar yaratish orqali janr va mavzu xilma-xilligini oshirdi. Ayniqsa, animatsiya va hujjatkorlikni uyg‘unlashtirgan animadoc yondashuvi voqelik va badiiylikning bir-birini to‘ldirishiga xizmat qilib, milliy tarixiy obrazlarni ishonchli va ta’sirchan shaklda qayta talqin etish imkonini bermoqda. Shu bilan birga, an’anaviy milliy madaniy kodlarning zamonaviy media formatida ifoda etilishi milliy animatsiya mahsulotlarining jahon miqyosida qabul qilinishini kuchaytirib, uning nufuzini oshirmoqda.

Foydalanilgan adabiyotlar

1. Mirzamuhamedova M. O‘zbek animatsiyasi. Toshkent: Mumtoz so‘z, 2014. – 96 b
2. Haydarova N. Multiplikatsiya tarixi. Darslik. Toshkent: “Turon-iqbol” 2023. – 157 b
3. Tadjibayeva OK, Dr , and I. M. Melikuziev. "Khusanov Sh. T., Issues of the using the Special Effects as means of Visual expression in the Cinema art." European Journal of Molecular & Clinical Medicine 7.2 (2020)
4. Хидирова, Камола. "История и развитие визуальных эффектов в кинематографии." O‘zbekiston davlat san’at va madaniyat instituti xabarleri
5. Mirsaidova, Dilorom Izatullayevna. "Ovoz rejissyorligida dublyaj va ovozlashtirish san’atining rivojlanish istiqbollari." Oriental Art and Culture 4.6 (2023): 613-618
6. Копадзе, Ойбек Вейсал Ўғли. "Киношунослик надир?." Oriental Art and Culture 4.6 (2023): 587-597
7. Сулейманова, Камола. "Авторская деятельность в развитии традиции анимационного кино." Oriental Art and Culture 5: 426-430
8. Suleymanova, Kamola. "Computer animation development on visual arts." Multidisciplinary Journal of Science and Technology 5.3 (2025): 857-860
9. Qalandarov, Izzat. "O‘zbek kinosida ilk tarixiy filmlar va ularda operatorlik mahorati." O‘zbekiston davlat san’at va madaniyat instituti xabarleri
10. Мухамедов, Азизбек Анварович. "История развития анимационных технологий." Oriental Art and Culture 4.6 (2023): 11-29