



ANIMATSION FILMDA VIZUAL USLUBLARNI O'ZIGA XOS QO'LLASH YO'LLARI

Kopadze Aybek Veysal o'g'li

*O'zDSMI, "Ovoz rejissyorligi va operatorlik mahorati" kafedrası
dotsent v.b., san'atshunoslik fanlari nomzodi*

Annotatsiya. Maqolada animatsion kinosan'atda vizual uslublarni qo'llashning o'ziga xos jihatlari tahlil etiladi. Muallif stilistik yechimlarning badiiy obrazni shakllantirishdagi, hissiy ta'sir va mualliflik ifodasidagi rolini ko'rib chiqadi. An'anaviy va raqamli texnologiyalarni uyg'unlashtirish usullari hamda vizual uslub tanloviga ta'sir etuvchi madaniy va estetik omillar tadqiq etiladi. Muallif xulosa qiladiki, vizual uslub faqat texnik yoki bezak beruvchi element emas, balki animatsion asarning dramaturgik va mazmun - ma'naviy qurilishida muhim vosita hisoblanadi.

Kalit so'zlar: animatsiya, vizual uslub, estetika, dramaturgiya, badiiy obraz, rejissura, rang, kompozitsiya.

Jamiyatning ma'naviy-madaniy rivojlanishida, milliy-urf odatlar, milliy qadriyatlarni tiklash va targ'ib qilishda, inson ongi, dunyoqarashi, tafakkurini yuksaltirishda adabiyotning o'rni beqiyosdir. Adabiyotning muhim va ajralmas qismi hisoblangan dramaturgiya ham insonning saviyasini yetuklikka, mukammallikka yetaklovchi san'at vositalaridan biri hisoblanadi. Dramaturgiya qariyb uch ming yillik tarixga ega bo'lsa ham, so'nggi 100 yil ichida, uning transformatsiyasi, yangilanish jarayoni yuz berdi. Dramaturgiya islohotlari, asosan, texnikaning rivojlanishi jarayonida kinematograf va televideniyeining dunyoga kelishi bilan bog'liq bo'ldi. XX asrning ikkinchi yarimidan boshlab esa kino san'atida yangi yo'nalish, animatsion grafika o'zining munosib o'rini egallashga kirishdi. Hozirda animatsion grafika dramaturgiyasi ham o'z rivojlanish yo'llarini yashamoqda va yaqin yillar davomida texnogen san'at turlari - kinematograf va televideniye dramaturgiyasining asosiy qismiga aylanishi tabiiy holdir...

Boshqa san'at turlari singari, kinematograf ham obrazlar orqali hayotning aks etuvchi bir vositadir, ya'ni oyna, ko'zgu rolini o'ynaydi. Masalan, o'tgan asrning 20 - yillarida suratga olingan filmlarning dramaturgiyasiga nazar tashlaganimizda, ko'ramizki, o'sha paytdagi jamiyatda yuz berayotgan jarayonlar, insonlarning bezovta qilayotgan turli masalalarni qanday hal qilishga intilishlari aks etgan. Texnik tomondan ham hali mukammal bo'lmagan kamera va montaj uskunali qo'llangan, ovozli filmni suratga olish esa hali orzu bo'lib kelayotgandi. Dramaturgiya ham hayot singari o'z evrilishini yashab kelmoqda, yangi davr talabalaridan kelib chiqib rivojlanmoqda. Vaqt o'tib, animatsiya dramaturgiyasi ham oddiy 5-10 daqiqali



filmchalardan, to‘lametrajli turli janrlar va yo‘nalishlardagi haqiqiy san‘at asarlari darajasiga yetishmoqda.

Kinosa‘atining ilk yillaridan boshlab, animatsiyaga katta e‘tibor berilgan. XX asrning boshlarida kinematografda turli janrlar shakllana boshlangan, jumladan ilk fantastika janrida suratga olingan film - “Oyga sayohat” (“Le Voyage dans la Lune” Fransiya, 10 daq. rej. J.Meles, 1902.) animatsiyadan keng foydalanilgan. Bu kino tarixida suratga olingan ilk fantastika filmda qo‘llanilgan animatsiya, keyinchalik ham deyarli barcha fantastika janrida suratga olinadigan filmlarning ajralmas qismiga aylanadi.

XXI asrga kelib animatsiya fantastika va sarguzasht janrlaridagi badiiy filmlarning ajralmas qismiga aylandi. Jahon kinoprokatida eng ko‘p mablag‘ ishlagan (2 milliard dollardan ortiq) filmlarda (“Avatar”, 2009y., “Yulduzlar jangi”, 2015y., “Qasoskorlar. Cheksiz urush”, 1918 y., “Qasoskorlar. Final”, 1919 y.”, “Avatar. Suv yo‘li”, 2022y.) ham animatsiya imkoniyatlaridan keng foydalanilgani, kinoning bu yo‘nalishi kinematografning asosiy qismiga aylanayotganidan dalolatdir. Jahonda 1 milliarddan ortiq mablag‘ ishlagan filmlarning aksariyat qismi esa animatsiyadan keng foydalanilgan filmlar ekanligi ham fikrimizning dalili bo‘la oladi.

Voqealarni hikoya qilishda vizual vositalardan foydalanish yo‘llari. Vizual vositalar animatsion film yaratilishda muhim rol o‘ynaydi. Filmdagi yorqin, esda qolarli sahnalarni tomoshabinlarning his-tuyg‘ularini paydo qilishda, voqealarning jozibasini, personajlarning xarakterlarini xotirasida qolishida asosiy omillardan hisoblanadi. Ba’zi bir asosiy vizual vositalarning ta’siri, ularning effektli tomonlarini tahlil qilamiz.

Vizual vositalarning ko‘rinishlari:

1. Tasvir: fotografiyalar, illyustratsiyalar, infografikalardan iborat tasvirlar vizual vositalarning asosiy tarkibini hosil qiladi. Bu kadrlardagi tasvirlar statik, ya’ni qotib turgan, harakatsiz bo‘lishlari mumkin. Ko‘p hollarda esa vizual vositalar dinamik, ya’ni harakatchan holatda bo‘ladi.

2. Video: Animatsiya filmning asosini albatta video tashkil etadi. Videoda tasvir kompozitsiyadan kelib chiqib, personajlarning harakatlari, xarakterlari, syujetning konflikti, kulminatsiyasidan kelib chiqib belgilanadi. Video tasvirda ovoz, musiqalar ham o‘z o‘rnida bo‘lishi talab qilinadi, ya’ni tasvirga xos ovoz yo‘nalishlari - shovqin, dublyaj va musiqaning birlashishi yaratilayotgan mahsulotni yuqori saviyada, talab davrasida bo‘lishiga asos bo‘ladi.

3. Grafika: Animatsiyada muhim va keng foydalaniladigan yo‘nalishlar, vositalardan biri shubhasiz grafika bo‘lib, unda har xil turdagi diagrammalar, grafik sxemalar, va boshqa shunga o‘xshash grafika yo‘nalishida vizual vositalar qo‘llanishi mumkin. Grafika turli yo‘nalishlar, janrlar va sohalarida ishlatilishi ko‘zda tutiladi. Jamiyatdagi barcha sohalar, iqtisod, siyosat, ijtimoiy hayotda video muhlatlarning barchasining asosini kompyuter grafikasi, ya’ni animatsiya tashkil etadi. Barcha



turdagi reklama, anons, e'lonlar bugungi kunda kompyuter grafikasisiz tasavvur qilish mumkin emas.

4. Animatsiya: Vizual vositalarning asosiysi hisoblanib, harakatdagi tasvir bo'lib, an'anaviy yoki raqamli metodda amalga oshirilishi mumkin. An'anaviy, bu ko'p hollarda qo'lda chizilgan rasmlarni harakatga keltirish bo'lsa, raqamli yo'nalishda esa kompyuter vositasi bilan ishlaniladi. Animatsiya o'z tarixiy rivojlanishida oddiy qalamda chizilgan rasmlarning "harakati"dan boshlangan bo'lsa, texnika va texnologiyalarning rivojlanishi, yangi bosqichga chiqishi natijasida bugungi kunga kelib, butunlay raqamli, kompyuterlashtirilgan sohaga aylandi.

5. Vizual metafora: Metafora, allegoriya, simvol va boshqa bir qator tushunchalarni o'z ichiga olgan bo'lib, vizual metafora turli obrazlar mazmun-mohiyatini, voqea g'oyasini abstrakt tushunchalar, shakllar orqali tomoshabinlarga yetkazish, syujet tuzilishini murakkablashtirish, rang-barrang qilish bilan asrni mukammallashtirishdan iboratdir. Vizual metafora dramaturgiya qonun – qoidalarini buzmagani, cheklamagan xolda, asar mohiyati, g'oyasini qo'shimcha obrazlar orqali yorqin etishga, boyitishga, ta'sirchan va jozibali qilishda katta vosita rolini o'ynadi.

6. Simvollar Film syujetini turli simvollar, ramz, belgilardan foydalangan holda rang-barrang qilishda, chuqur ta'sir etishda, film mazmun-g'oyasini yetkazishda muhim rol o'ynadi. Ba'zan filmda, jumladan animatsiyada ham, simvol orqali aytilgan g'oya, fikr yuksak baholandi va umumiy asarning mukammalligiga ta'siri ko'proq bo'ladi. Faqat yuqorida ta'kidlangan metafora, allegoriya va simvollar o'z o'rnida va yuqori saviyada foydalanish ham talab qilinadi.

7. Ranglar jilosi: Filmdagi ma'lum bir ranglar jilosidan, ma'lum bir muhitni, kayfiyatni yaratish, tomoshabinlar tomonidan talab qilingan taassurotni paydo etish, ta'sir kuchini ma'lum bir tomonga yo'naltirishda. Ranglarning o'rnini juda muhim. Ma'lumki, rang – tasvir yo'nalishida "sovuq", "iliq" ranglar tushunchasi mavjud. Olovga o'xshash ranglar "iliq", "issiq" rang deb hisoblansa, masalan jigarrang, sariq, qizil va shunga o'xshash ranglar "iliq" deb qabul qilinsa, muzga o'xshash moviy, ko'k, yashil va shunga o'xshash ranglar "sovuq" deb ta'kidlanadi. Aynan bu ranglar dramaturgiyadan voqealar xarakterlaridan, talablaridan kelib chiqib belgilansa maqsadga muvofiq bo'ladi. Boshqacha qilib aytganda har bir rangni o'z mohiyati, xarakteri va yo'nalishi borligi hamisha e'tiborga olinishi kerak.

8. Marketing: Vizual vositalar badiiy ifodalash bilan turli reklama roliklari, video bannerlar, taqdimot va boshqa shu kabi vositalarda keng qo'llanishi maqsadga muvofiqdir. Bugungi hayotimizda barcha sohalar o'z marketingiga ega bo'lishi davr talabi ekanligi tabiiy xol ekan, demak animatsiya marketingning asosiy yo'nalishi hisoblanadi. Internet yoki boshqa vizual vositalarda animatsiyasiz biron bir obraz, shakl yaratish mumkin emas. Qisqacha qilib aytganda, sog'lom marketingni olib borishda, ya'ni yaratilgan har qanday mahsulotni o'z mijozlariga yetkazishda animatsiya beqiyos rol o'ynaydi.



9. Ta'lim: O'quv qo'llanmalar, darsliklar taqdimoti, interaktiv doskalar va boshqa shunga o'xshash vositalarda ham kompyuter grafikasidan, animatsiyadan keng foydalanish davr talabidir. Bunda animatsion imkoniyatlar asosiy rollardan birini o'ynaydi...

Yuqorida keltirilgan misollardan ko'rinib turibdiki, vizual vositalar na faqat san'atda, balki sanoat va boshqa turli sohalarda ham unumli foydalanib kelinmoqda. Yil sayin vizual vositalarning hayotimizga keng kirib kelayotgani, kelajakda aynan vizual vositalarning o'rni katta ekanligidan dalolatdir. Haqiqatdan ham vizual vositalar asosida tayyorlangan ma'lumotlar oson va qulay qabul qilinadi, ancha ta'sirchan bo'ladi. Shu bilan birga keng ommaga, uning saviyasidan qat'i nazar, tushunarli va ta'sirchan bo'ladi.

Boshqa tomondan vizual vositalar effektlari bilan tayyorlangan materiallar na faqat estetik ta'sirchan, balki emotsional, his-tuyg'ularga boy bo'ladi. Shuningdek, vizual vositalar qo'llanilgan ma'lumotlar, matn yoki boshqa vositalarda tayyorlanganlarga qaraganda esda qolarli, ta'sirchan va jozibali bo'lishini ham e'tirof etish kerak.

Yosh ijodkorlarga maslahat sifatida, ta'sirli, ta'sirchan, jozibali vizual vositalarni yaratilishida nimalar, qanday harakatlar e'tiborga olinishi kerak, degan masalaga ham to'xtalib o'tish lozim. Avvalo san'at asarini yaratishda ilk qilinadigan ish, bu "men nima uchun bu ishni qilyapman?", "Bu asar bilan nima demoqchiman" degan savollarni o'ziga berib, asar g'oyasini, maqsadini aniqlab olish kerak. Keyingi bosqichda esa yaratmoqchi bo'lgan san'at asarining shaklini, janri, yo'nalishini aniqlab olishga e'tiborni qaratish lozim.

Bu yerda auditoriya, ya'ni kim uchun asar yaratilayotganini belgilab olish ham juda muhimdir. Keyingi bosqichda, material yig'ish, har tomonlama yaxshilab tayyorgarlik ko'rish talab qilinadi. Agar ssenariy tarixiy – biografik janrda yaratilayotgan bo'lsa, unda arxiv materiallaridan keng foydalanish, ularni diqqat bilan o'rganib chiqish zarur bo'ladi. Materiallarni yig'ish bilan birga parallel ravishda qisqa qilib asar fabulasini, annotatsiyasini tayyorlab olish maqsadga muvofiqdir. Imkoni boricha annotatsiyada voqeani oddiyroq tasvirlab olish kerak.

Keyingi bosqichda ssenariydagi qahramonlarning biografiyasi - tarjimai holini aniqlab olish, ularning xarakterlarini, fe'l -atvorini belgilash, voqealar tizimini tuzib olish lozim. Ssenariyning ilk varianti tayyor bo'lgandan so'ng, albatta sizni ijodingizga xayrixoh bo'lgan yaqinlaringizga o'qitib, ularning fikr-mulohazalarini aniqlab oling. Eng muhimi qilayotgan ishingizga bo'lgan muhabbat va ishonchni yo'qotmaslik, tashabbus bilan ishlashni, katta qiziqish bilan harakat qilishni o'zlashtirib olish zarur. Ssenariy personajlarini salbiy yoki ijobiy obrazlarga aylantirishda adashmaslik kerak.

Animatsion filmda vizual uslublarni qo'llash — bu texnologiya, estetika va dramaturgiya o'rtasidagi uyg'unlikni izlash jarayonidir. Shakl va mazmun o'rtasidagi bog'liqlikni chuqur anglash orqali rejissyor-animator individuallik va badiiy





yaxlitlikka ega asar yaratishi mumkin. Har qanday ijodkor, jumladan animator ham, o'z ishining ustasi bo'lishi uchun, kasbiga taalluqli bilim va ilmni chuqurroq o'rganishi, doimo jahonda yuz berayotgan sohaga taalluqli yangiliklar, yutuqlarni bilishi, o'z ijodiy ko'nikmalarini rivojlantirishga intilishi lozim. Animatsiya sohasi bugungi kunda eng tezkor yangilanib, rivojlanib borayotgan san'at turidir, shunday ekan animator ham, boshqa ijodkorlar qatori o'z sohasidagi barcha o'zgarishlardan xabardor bo'lishi talab etiladi.

Muxtasar qilib aytganda, animatsion film vizual uslublarining o'ziga xos tomonlarini qo'llash uchun, animator har tomonlama o'zini ijodiy chiniqtirishi, bu soddadagi ilm va bilimni mukammal o'zlashtirishi, dunyoda bo'layotgan ijodiy jarayonlarning ichida bo'lishi va o'z ishini fidoyisi bo'lib maqsad sari intilishi kerak.

Foydalanilgan adabiyotlar

1. Норштейн Ю. Б. Снег на траве: заметки о кино. — Москва: Искусство, 2008
2. Хитрук Ф. С. Профессия — режиссёр мультфильмов. — Москва, 1986
3. Эйзенштейн С. М. Избранные произведения. Том 2. Изобразительное решение фильма. — Москва: Искусство, 1964
4. Wells P. Understanding Animation. London: Routledge, 1998
5. Lasseter J. Principles of Traditional Animation Applied to 3D Computer Animation. ACM SIGGRAPH, 1987
6. Мухамедов, Азизбек Анварович. "История развития анимационных технологий." Oriental Art and Culture 4.6 (2023): 11-29
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