

**ЎЗБЕКИСТОН БАДИИЙ АКАДЕМИЯСИ
КАМОЛИДДИН БЕҲЗОД НОМИДАГИ
МИЛЛИЙ РАССОМЛИК ВА ДИЗАЙН ИНСТИТУТИ**

Қўлёзма ҳуқуқида
УДК 778.585.5:004.9

Тўлаганова Зилола Йўлдош Қизи

Мавзу: Замонавий анимацияда компьютер технологияси

**5A150803 - МУЛЬТФИЛЬМ ВА КОМПЬЮТЕР
МУЛЬТИПЛИКАЦИЯСИ**

магистр

академик даражасини олиш учун ёзилган

диссертация

**Илмий раҳбар:
с.ф.д., проф. Д.Н. Раҳматуллаева
доц. М.М.Маҳмудов**

Мазкур тадқиқот иши “Театр беаги ва рангасвири” кафедрасида бажарилган. Ушбу кафедранинг 2017 йил _____ даги _____ - сонли мажлисида ҳамда Тасвирий санъат факультетининг 20_____ йил _____ даги _____ сонли факультет кенгашида муҳокама этилган ва ҳимояга тавсия этилган.

Тақризчилар: Ички тақризчи: _____

Ташқи тақризчи: _____

Магистратура бўлими бошлиғи: проф. А.Умаров

Театр беаги ва рангасвири

кафедраси мудири:

А.Ортиқов

Диссертация
илмий раҳбари:

с.ф.д., проф. Д.Н. Раҳматуллаева
доц. М.М.Махмудов

Ҳимоя 2017 йил _____ соат 10-00 да Камолиддин Беҳзод номидаги Миллий рассомлик ва дизайн институти залида ўтказилади.

Манзил: Тошкент шаҳар, Миробод тумани, Мироншоҳ кўчаси, 123-уй.

**ЎЗБЕКИСТОН БАДИИЙ АКАДЕМИЯСИ
КАМОЛИДДИН БЕҲЗОД НОМИДАГИ МИЛЛИЙ
РАССОМЛИК ВА ДИЗАЙН ИНСТИТУТИ**

Тасвирий санъат факультети	Магистрант – З.Тўлаганова
Театр беаги рангтасвири кафедраси	Илмий раҳбар: с.ф.д., проф. Д.Н.Раҳматуллаева
2016-2017 ўқув йили	Мутахассислиги – мультфильм ва компьютер мультипликацияси

МАГИСТРЛИК ДИССЕРТАЦИЯСИ АННОТАЦИЯСИ

Мазкур диссертация ишида мультипликация тарихи, унинг ўзбек санъатида дунёга келиш омиллари, жанрлари, технологиялари, ифодавий воситалари, замонавий анимацияда компьютер технологиялари ва улардан фойдаланиш имкониятлари, бугунги кундаги ўзбек аниматорлари томонидан компьютер технологияларидан фойдаланиб яратилаётган асарлар тахлили билан боғлиқ маълумотлар келтирилган. Шунингдек, “Шунқор” номли рус халқ эртаги асосида яратилган композицияларнинг бадиий ечими таҳлил этилган.

АННОТАЦИЯ МАГИСТЕРСКОЙ ДИССЕРТАЦИИ

В данной диссертации освещены история, жанры, технологии, источники мультипликации и факторы её появления в узбекском искусстве, приведены компьютерные технологии в современной анимации и пути пользования ими, сведения об анализе работ создаваемых современными узбекскими аниматорами пользуясь компьютерными технологиями. В этой диссертации анализировано художественное решение композиций созданных на основе русской народной сказки "Удалец".

ANNOTATION FOR MASTER'S DISSERTATION

In this dissertation, history, genres, technologies, sources of animation and factors of its appearance in Uzbek art are covered, computer technologies in modern animation and ways of using them are given, information about the analysis of works created by modern Uzbek animators crawling with computer technologies. In this dissertation, the artistic solution of the compositions created on the basis of the Russian folk tale "Udalets" is analyzed.

Илмий рахбар _____ **с.ф.д., проф. Д.Н.Раҳматуллаева**

Магистр _____ **З.Тўлаганова**

МУНДАРИЖА

КИРИШ	6
I БОБ. МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ ТАРИХИГА НАЗАР	
I.1. Мультипликация тарихи ва ўзбек санъатида дунёга келиш омиллари.....	12
I.2. Мультипликацияда жанрлар ранг-баранглиги.....	17
I.3. Мультипликациядаги технологиялар ва уларнинг ифодавий воситалари.....	29
I-бобга хулоса.....	43
II БОБ. ЗАМОНАВИЙ АНИМАЦИЯДА КОМПЬЮТЕР ТЕХНОЛОГИЯЛАРИ	
II.1. Анимацияда компьютер технологияларидан фойдаланиш имкониятлари.....	44
II.2. Бугунги ўзбек аниматорлари томонидан компьютер технологияларидан фойдаланиб яратилаётган асарлар таҳлили.....	50
II-бобга хулоса.....	73
III БОБ. «ШУНҚОР» РУС ХАЛҚ ЭРТАГИ АСОСИДА ЯРАТИЛИШИ КЎЗДА ТУТИЛГАН МУЛЬТИПЛИКАЦИОН ФИЛЬМ ХУСУСИДА	
III.1. «Шунқор» эртагининг таҳлили.....	77
III.2. «Шунқор» эртаги ва мультипликацион фильми учун ишланган композицияларнинг технологияси ва илмий-амалий янгилиги.....	84
III.3. Композицияларнинг бадиий ечими ва таҳлили.....	85
III-бобга хулоса.....	91
УМУМИЙ ХУЛОСА	92
ФОЙДАЛАНИЛГАН АДАБИЁТЛАР	94
ИЛЛЮСТРАЦИЯЛАР	96

КИРИШ

Маънавиятнинг энг таъсирчан воситаларидан бири санъат бўлиб, бугунги кунда унинг вазифаси ҳар қачонгидан ҳам муҳимдир. Кишиларда юксак қадриятларимиз, маънавиятимиз ва миллий маданиятимизни англашдек улуғвор туйғуларни камол топтиришда санъат алоҳида ўрин тутди.

Ёшларнинг маънавий оламини болалиқдан бошлаб эзгу ғоялар асосида шакллантириш мамлакатимизда олиб борилаётган сиёсатнинг муҳим йўналишларидан биридир. Болалар тарбиясида ота-онага ҳурмат, ватанга муҳаббат, одоб-ахлоқ, садоқат, мардлик, эзгулик, инсонийлик каби юксак маънавий фазилатларни қарор топтириш бугунги кун шароитида долзарб аҳамиятга эга. Жумладан, мамлакатимиз биринчи Президенти И.А.Каримов "...болаларимизни ёшлиқ чоғидан бошлаб миллий тарбия, ахлоқ-одоб, юксак маънавият асосида вояга етказиш биз учун доимо долзарб аҳамият касб этиб келган. Бу масалага эътибор бермаслик нафақат айрим ота-оналар, балки бутун жамият учун жуда қимматга тушишини ҳам кўпгина ҳаётий мисолларда кўриш мумкин"¹ дея таъкидлаган эдилар.

Маънавий-ахлоқий тарбиянинг энг кучли воситаларидан бири бу – санъатдир. Санъат турлари орасида эса анимация санъати ҳам алоҳида аҳамиятга эга. "Маълумки, анимация – ёш авлоднинг бадиий ва эстетик тарбиясида, дунёқараш кенглигини шакллантиришда, миллий истиқлол ғояларини тараннум этишда чексиз имкониятларга эгадир."²

Бугунги кунда жаҳон миқёсида ривожланган мамлакат сифатида ўз ўрнига эга ҳар қандай давлат учун, албатта, ахборот технологиялари соҳасининг аҳамияти катта. Сабаби биз бугун шиддат билан ўзгараётган, глобаллашган дунёда яшайпмиз. Шу боисдан ҳам мамлакатимизда жаҳон ахборот маконининг инфратузилмаси ва ахборот - фан, таълим,

¹ Каримов И.А. Юксак маънавият – енгилмас куч. – Т.: "Маънавият", 2008. -55-56 б.

² Ўзбекистон санъати (1991-2001 йиллар) // Таҳрир хайъати: Ҳ. Караматов, Н. Жўраев, Т. Қўзиёв ва бошқалар: Илмий муҳаррир: А. Ҳакимов. – Т.: "Шарқ", 2001. – Б. 240.

иктисодиёт, бошқарув каби жамиятнинг барча жабҳаларининг самарадорлигини таъминлашдаги муҳим омилдир. Бу албатта мураккаб ва айна пайтда жамиятимизда ечилиши зарур бўлган долзарб масала ҳисобланади. Мамлакатимиз мустақиллигининг дастлабки йилларидаёқ биринчи Президентимиз Ислоҳ Каримов мазкур соҳа йўналишига алоҳида диққат қаратиб: “Биз ишни кичкинтой болаларимиз учун миллий руҳдаги кўплаб мультфильмлар, бадиий видеофильмлар яратишдан бошлашимиз зарур. Токи фарзандларимиз Уолт Дисней қаҳрамонларинигина билиб-таниб қолмасдан, ўзбек халқ эртақларини, миллий қаҳрамонларимизни ҳам танисин, билсин, улар билан ифтихор қилишга одатлансин”³ деган эди.

Шунингдек, мазкур соҳа бўйича бир қатор қонун, қарор ва фармоишлар, жумладан, Ўзбекистон Республикаси биринчи Президенти И.А.Каримовнинг 2002 йил 30-майдаги ПФ-3080 сонли "Компьютерлаштиришни янада ривожлантириш ва ахборот-коммуникация технологияларини жорий этиш тўғрисида"ги Фармони, Ўзбекистон Республикаси Вазирлар маҳкамасининг "Компьютерлаштиришни янада ривожлантириш ва ахборот-технологияларини жорий этиш чоратадбирлари тўғрисида"ги 2002 йил 30-июндаги 200-сонли Қарори, Ўзбекистон Республикасининг "Ахборот эркинлиги принциплари ва кафолатлари тўғрисида"ги 2002 йил 12 декабрдаги 439-П сонли, "Ахборотлаштириш тўғрисида"ги 2003 йил 11-декабрдаги 56-И сонли, "Электрон рақамли имзо тўғрисида"ги 2003 йил 11-декабрдаги 562-П сонли, "Электрон ҳужжат айланиши тўғрисида"ги 2004 йил 29-апрелдаги 611-П сонли қонунлари кабиларни келтириш мумкин.⁴

Юқорида келтирилган қонун, фармон ва қарорларда ахборот технологияларнинг муҳим йўналиши бўлмиш дастурлаш тармоғини ривожлантиришни ҳам назарда тутди. Чунки дастурлаш воситасида

³ Ўзбекистон биринчи Президенти И.Каримовнинг 1995 йил 23 февралда Ўзбекистон Олий Мажлиси биринчи сессиясида сўзланган нуткидан

⁴ Ўзбекистон Республикаси биринчи Президенти И.А.Каримовнинг 2002 йил 30-майдаги фармон ва қарорлар. lex.uz

мамлакатимизда замонавий электрон имкониятлар эшигини очиш имкони яратилади.

Юртбошимизнинг биз учун фуқаролик жамияти – ижтимоий макон. Бу маконда қонун устувор бўлиб, у инсоннинг ўз-ўзини камол топтиришига монелик қилмайди, аксинча, ёрдам беради, шахс манфаатлари, унинг ҳуқуқ ва эркинликлари тўла даражада рўёбга чиқишига кўмаклашади⁵ деган таърифи барчадан алоҳида эътибор қаратишни талаб қилади. Бизга маълумки, Давлатимиз мустақилликка эришгандан сўнг ишлаб чиқариш саноати, техника-технологияга катта аҳамият берилди бошлади. Юртимизда кўплаб янги техникалардан фойдаланиб ишлаб чиқариш йўлга қўйилди.

Магистрлик диссертацияси мавзусининг асосланиши ва долзарблиги. Бугунги кунда техника ва технологияларнинг жадал ривожланиб бориши натижасида ҳаётимизнинг деярли барча соҳасида замонавий ахборот технологияларидан, компьютер графикаси ва дастурларидан унумли фойдаланилмоқда. Дунёнинг кўплаб ривожланган мамлакатларида айнан компьютер технологиялари ва дастурлари етакчи ўринни эгаллаши ва мамлакат даромадининг асосий қисмини ташкил этаётганлиги мазкур мавзу бўйича тадқиқот олиб бориш заруриятини янада оширади.

Компютер графикаси мустақил йўналиш сифатида XX асрнинг 60-йилларида пайдо бўлди ва махсус амалий дастурлар пакети ишлаб чиқилди. Ўша пайтда кесмалар ёрдамида чизиш, кўринмас чизиқларни ўчириш, мураккаб сиртларни акслантириш усуллари, сояларни шакллантириш, ёритилганликни ҳисобга олиш тамойиллари ишлаб чиқилган эди. Бу йўналишдаги илк ишлар векторли графикани ривожлантиришга яъни, чизиқларни кесмалар орқали чизишга йўналтирилган. 70-йиллардан бошлаб назарий ва амалий ишларнинг

⁵ Ўзбекистон Республикасининг биринчи Президенти Ислам Каримовнинг Олий мажлис 14 сессиядаги маърузасидан.

аксарияти фазовий шакл ва объектларни ўрганишга қаратилди. Бу йўналиш уч ўлчовли графика номи билан боғлиқ. 90-йилларда компьютер графикасининг қўлланиш соҳалари анча кенгайди, яъни уни кенг тадбиққилиш имкониятлари пайдо бўлди. Натижада компьютер графикаси фаолияти дастурлаш ва компьютер техникаси билан болиқ бўлмаган мутахассисларнинг иш воситасига айланди. Компьютер графикасининг янги йўналишларидан бири ҳақиқий тасвирларни шакллантиришнинг услуб ва тамойилларини ишлаб чиқишга бағишланган. Шундай тасвирларга эҳтиёж мультипликация соҳаларида пайдо бўлди. Электрон ҳисоблаш машиналар функционал имкониятларининг кенгайиши компьютер графикасининг ривожланишига асос яратди ва тасвирлар анимациясини таъминловчи тизимлар яратилишига олиб келди. Айнан шу йўналишларда компьютер графикасини ривожлантиришда асосий қийинчиликларга дуч келинди.

Ушбу магистрлик диссертация иши компьютер графикасида замонавий анимация, анимацион тасвирлар ва уларнинг ҳаётимиздаги аҳамияти тахлилига бағишланган бўлиб, анимацион дастурда ишлаш намуналарини ёритиш орқали бу мавзуга янада ойдинлик киритишга қаратилганлиги билан долзарбдир.

Компьютер технологиялари ёрдамида фильм яратишда расом ва кинематографчилар шунингдек, ўз фаолиятида турли форматдаги тасвирлардан фойдаланувчи барча мутахассисларда ҳам катта қизиқиш уйғотиши билан ҳам долзарбдир.

Тадқиқот объекти ва предмети. Анимацион фильм яратишда фойдаланиладиган замонавий компьютер технологиялари ва дастурлари, жумалдан, Adobe Flash, Adobe After Effects, Adobe Photoshop, Toonz, Toon Boom Studio, Anime Studio, 2D, 3D компьютер дастурлари ҳамда уларга оид манбаалар.

Тадқиқот мақсади ва вазифалари. Замонавий компьютер технологияларининг ўрни мультипликация санъатида беқиёс. Ушбу

тадқиқот ишининг асосий мақсади, компьютер технологияларини ва замонавий даструларни мультипликацион фильмлар яратишдаги муҳим эканлигидир. Тадқиқот ишининг вазифаси мультипликация тарихи ва жанрлар ранг-баранглиги, техника ва технологияларининг ифодавий воситалари, компьютер технологияларидан фойдаланиш имкониятлари аниматорлар томонидан компьютер технологияларидан фойдаланиб яратилаётган асарларни таҳлил этишдан иборат.

Тадқиқотнинг илмий янгилиги. Замонавий анимацион фильмлар яратишда компьютер технологиялари ва унинг қийинчилик даражалари республика бўйича ушбу соҳада биринчи марта илмий тадқиқот иши сифатида маълум бир тизимга туширилган ҳолда тадқиқ этилганлиги.

Тадқиқотнинг асосий масалалари ва фаразлари. Диссертацияда анимация санъати тарихи, яратилган фильм жанрлари ва уларда фойдаланилган ифодавий воситалар, замонавий техника ва технологиялар ҳамда компьютер дастурларига оид маълумотлар таҳлил этилади. Шунингдек, соҳа мутахассислари учун ўзбек анимацион фильмларини яратишда компьютер графикаси ва жонлантирувчи дастурлари асосида асар намойиш қилишда мазкур маълумотлардан кенг фойдаланиши кўзда тутилган.

Тадқиқотда қўлланилган методиканинг таснифи. Замонавий анимацияда компьютер технологиялари: компьютер графикасининг техник-дастурий ва инфорацион асослари ҳамда унинг туркумлари, компьютер графикасидан фойдаланишнинг асосий қоидалари ва уни қўллаш соҳалари, компьютерда тасвир, формат ва кўринишлар яратиш методларидан кенг фойдаланилган.

Иш тузилмасининг таснифи. Тадқиқот иши кириш, уч боб, хулоса, фойдаланилган адабиётлар, иловалар ҳамда иллюстрациялардан иборат.

Кириш қисмида магистрлик диссертацияси мавзусининг асосланиши ва долзарблиги, тадқиқот объекти ва предмети, тадқиқот мақсади ва вазифалари, тадқиқотнинг илмий янгилиги, тадқиқотнинг асосий

масалалари ва фаразлари, тадқиқот мавзуси бўйича адабиётлар шарҳи, тадқиқотда қўлланилган методиканинг таснифи, иш тузилмасининг таснифи атрофлича ёритилган.

Тадқиқотнинг биринчи боби уч бўлимдан иборат бўлиб, унда жаҳон мультипликацияси тарихи ва ўзбек мультипликациясида дунёга келиш омиллари, жанрлар ранг-баранглиги, тасвирий ифода воситалари, техника ва технологиялари ҳақида атрофлича маълумотлар бериб ўтилган. Иккинчи боб икки бўлимдан иборат бўлиб, унда Анимацияда компьютер технологияларидан фойдаланиш имкониятлари ҳамда бугунги ўзбек аниматорлари томонидан компьютер технологияларидан фойдаланиб яратилаётган асарлар таҳлили берилган.

Тадқиқотнинг учинчи боби уч бўлимдан иборат. Унда “Шунқор“ номли рус халқ эртаги асосида яратилиши кўзда тутилган мультипликацион фильм асари таҳлили берилган ушбу бўлим, асарнинг ва мультипликацион фильм учун ишланган композицияларнинг технологияси ва илмий-амалий янгилиги, композицияларнинг бадиий ечими ва таҳлилини ўз ичига олган.

Тадқиқотнинг хулоса қисмида ҳозирги кунда компьютер технологиялари ва дастурлари асосида яратилаётган анимацион фильмлар ва уларнинг келажакдаги ривожига оид тавсиялар ёритиб ўтилган.

Фойдаланилган адабиётлар қисмида мавзуга оид адабиётлар, монография ва рисоалар, даврий нашрлар ҳамда интернет сайтларининг рўйхати бериб ўтилган.

Иллюстрациялар қисмида мавзунинг ижодий лойиҳаси бўйича “Шунқор” рус халқ эртаги асосида яратилган композицияларга, асарнинг бош қаҳрамонларига яратилган персонажлар ва сюжет воқеаларининг кетма-кетлигига эътибор қаратилган.

I БОБ. МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ ТАРИХИГА НАЗАР

I.1. Мультипликация тарихи ва ўзбек санъатида дунёга келиш омиллари

“Анимация” эркин таржимада “жонланиш” деган маъно англатсада, бугунги кунда у “мультипликация” номини олган. Ўз даврининг мультфильм яратувчи усталари томонидан классик усулда яъни чизилган расмлар тириклаштирилган ва улар ҳаракатга келтирилган.

Эрамиздан аввалги 70-йилларда яшаб ижод этган шоир ва мутафаккир Лукрецийнинг “Табиат ҳақидаги нарсалар” асарида ҳаракатли нақшлар ҳақида сўз боради. Шундан кўриниб турибдики, ҳаракатли тасвирлар бундан анча йил ва асрлар илгари пайдо бўлган. XI асрларда худди келажакдаги мультфильм технологияларига жуда ўхшаган сояли намоишлар пайдо бўлган. XV асрга келиб эса блокнотга ўхшаган қатор варақларга одам ёки ҳайвонлар ҳаракати тасвири узлуксизликда ифодаланган метод юзага келган ва шу услуб асосида биринчи ҳаракатли анимация фильмларнинг содда кўринишлари дунё юзини кўрган. Кейинчалик бу санъатнинг юқорида келтирилган усул ўрнини шўх ва кувноқ ҳаракатларга бой суратларни жонлантирувчи махсус дастурлари ишлаб чиқилди ва улар илғор технологиянинг компьютер қурилмаси ёрдамида амалга оширилди⁶.

XIX асрнинг биринчи ярмига келиб мультипликациянинг содда кўринишлари пайдо бўлган. Бельгия физик олими Жозеф Плато ва австриялик профессор-геометрик Симон фон Штамфер каби бошқа қатор олимлар ва ихтирочилар лента ёки дискка туширилган суратларнинг ҳаракатли тасвирларини экранда намоиш этиш учун ойна тизими ва ёруғлик манбаи (фонарь) – (фенакистаскоп, срабоскоп)дан

⁶ Кинематограф Узбекистана: тенденции развития и перспективы // “Санъат” журнали 2004 – №2., С.36.

фойдаланишган⁷. Кейинчалик бу технологиянинг ривожланиш тарихи фотосуратга туширадиган киноаппаратнинг ихтиро қилиниши билан боғлиқ бўлган.⁸ 1914 йилда Уинзор Маккей мультфильм тарихида ўзининг “Диназавр Герти” фильмида биринчи мультфильм қахрамонини яратган. Сўнги пайтларда мультпликация киномотографиянинг бир қисми сифатида муҳим ўрин тутди. Мультфильм тайёрлаш учун кинотасвирга олувчи аппаратдан фойдаланишган.

Анимацион фильмларининг тасвирий ечими бўйича 1877 йил 30 августда Эмиль Рено ихтиро этган мультпликациянинг туғилиши, 1892 йил 28 октябрда Эмиль Рено ўзининг биринчи график лентасига “оптик театр” аппарати ёрдамида тасвирга олган анимация фильмини Парижнинг Гревен музейида илк бор намойиши, 1898 йили Джордж Стюарт Блектон ва Альберт Э.Смитлар “Лилипутлар цирки” деб номланган биринчи кўғирчоқ фильмини тасвирга олиниши, 1899 йили биринчи сақланган Matches An Appeal мультпликацион реклама ролигининг суратга олиниши, 1900 йилда Джордж Стюарт Блектон ўзининг “Ажойиб тасвир” (“The Enchanted Drawing”) анимацион фильмининг яратилиши, 1906 йили Vitagraph company of Amerika яъни, америка компаниясида Джордж Стюарт Блектоннинг киноплёнкага суратга олинган биринчи мультфильмларидан бирини тугатиб, намойиш этилган “Humorous phases of Fanny Faces” (кулгили юз) анимацион фильми оддий чизилган расмлар сериясидан ташкил топган фильм эканлиги, 1908 йили француз рассом карикатурачи Эмиль Коль “фантасмагория” (Fantasmagoriye) номли график мультпликация фильмини яратганлиги, 1911-1922 йилларда АҚШлик рассом карикатурачи Уинзор Маккей чизма анимацияни янги сифат

⁷ William Moritz The Spirit Of Genius: Feodor Khitruk // Animation World Network, March 1, 1999 (на английском языке)

⁸Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере. Самоучитель для детей и родителей/ М.И.Фролов.- М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2002.

босқичини илгари суриб, 1914 йилда “Диназавр Герти” мультперсонажли мультсериалини яратиши, 1918 йилга келиб, “The Sinking of the Lusitania” яъни, “Лузитаниянинг заволи топиши” хужжатли фильмини суратга олиниши илк уринишлар ҳисобланган.

Кейинчалик 1928 йилда машҳур мультипликатор Уолт Дисней кўлда чизилган Микки Маус мультқаҳрамонини яратди. 1932 йилга келиб, Уолт Дисней томонидан илк бор рангли «Гуллар ва Дарахтлар» («Flowers and Trees») анимацион фильм яратилди. Бу даврда 1936 йилда собиқ иттифоқ даврида «Союзмультфильм» (илк номи «Союз-детмультфильм») ташкил этилди. Бунинг натижасида Мустақил давлатлар ҳамдўстлиги ҳудудида ҳам мультфильмларни ишлаб чиқариш йўлга қўйилди. Шарқ давлатларида, хусусан, Японияда 1958 йилда илк бор «анимэ» услубида мультфильмлар яратиш йўлга қўйилди. Бу жараён япон тасвирий санъатидан андоза олинганлиги натижасида жаҳон мультипликаторлари диққат эътиборини тортди ва «анимэ» услуби тез суръатларда такомиллашиб, оммалашди.

Ўрта Осиёга мультфильмни тасвирга олиш анча кейин кириб келди. Бу жараёнда Ўзбек мультипликацияси тарихи эътиборни ўзига тортади. Биринчи ўзбек экспериментал мультфильми 1965 йилда яратилган «6х6 квадратида» бўлиб, уни илк ўзбек мультижодкорлари ҳисобланмиш Дамир Салимов ва Юрий Петровлар яратишган. Шу тариқа ўтган асримизнинг 60-йилларида ўзбек мультипликациясига асос солинишининг жодий заминнинг мавжудлиги, яъни кўғирчоқбозлик санъати халқ анъанавий театри манбаларидан бири бўлганлиги, турли санъатлар ўртасидаги азалий корреляция ва ўзаро бойитиш тамойилларининг этилганлиги, ижтимоий шарт-шароитнинг туғилиши, яъни адабиёт ҳамда санъатнинг шаклан ва мазмунан ўзгаришида кўп сонли янги авлод вакилларига имкон бериш жараёни қарор топганлиги, ўзбек болалар адабиётининг тараққиёти, хусусан болалар насридаги янгича тамойиллар ва янги жанрларнинг маданий

хаётга кенг таъсир эта бошлаганлиги, болалар театрларининг ижодий ривожини янги босқичга кўтарилганлиги, жаҳон мультипликацияси таракқиёти таъсирида янгиликка интилувчи, кўғирчоқ санъатининг янги имкониятларини очишда тажрибаларни амалга оширувчи иқтидорлар фаоллигининг ошганлиги каби омилларни умумлаштириш мумкин. Мазкур омиллар дастлабки кўғирчоқ мультфильмини пайдо бўлиши, қолаверса, кейинчалик мустақил санъат тури сифатида шаклланиши ҳамда таракқий этиши учун етарли эди. 1976 йилда режиссёр Светлана Муродхўжаева ўзининг дебют мультфильмини яратган бўлиб, уни «Тошбақа» деб номлаган. Ушбу мультфильм мавзунинг ва қаҳрамонларнинг кўриниши, масалан, бош қаҳрамон тошбақа – унинг кўзлари халтачали, бурни тўтиқушникига ўхшаш, қўл ва оёқлари филникига ўхшаш, устки қопламаси бошқа ҳайвонлардан фарқ қилади.

Фильм сюжетида тошбақа ўз уловида мағрур жанга кетаётгани, сотқин пашша қора қурт айғоқчисига мактубнома бераётгани, тошбақа мактубни душмандан тортиб олиб илоншоҳга кўрсатгани, тошбақа хиёнаткорни кузатаётган холатлари каби хатти-ҳаракатларининг оддийлиги билан ажралиб турган бўлса, 1984 йилда эса Нозим Тўлахўжаев томонидан яратилган «Ёқимли ёмғир ёғади» мультфильми фантастика жанрига оид бўлиб, ўз даврида халқаро миқёсда машҳурлик статусини яъни, Лейпциг Халқаро кинофестивалининг бош соврини «Золотой голубь» (Олтин кабутар)га, Испаниянинг Билбао шаҳрида бўлиб ўтган Халқаро кинофестивалда эса «Кумуш Микельди» совринига сазовор бўлган⁹. Сабаби мазкур мультфильм тасвирий ечимини, колоритини, тасвирларнинг мураккаблигини билан ажралиб туради, шунингдек, қайта қуриш технологияси асосида яратилган илк ўзбек мультфильми ҳисобланади.

⁹ Хайдарова Н.Т.. «Ўзбекистон анимацион фильмлари» даврий каталоги. (Кўлёзма). МРДИ.2017–Б.9

Ўзбек мультипликациясидаги кейинги жараёнлар янада шиддатли ва ранг-баранглиги, шу билан бирга халқаро майдонда эътиборга олинганлиги қувонарли ҳол десак муболаға бўлмайди. Бунга мисол тариқасида 1986 йилда режиссёр Деляра Батырова томонидан кўғирчоқ билан ишлаш технологиясида тасвирга олинган «Ховлида» номли мультипликацион фильмини олишимиз мумкин. Уй ҳайвонларининг ўзаро яшаш ҳаёт тарзини ёритувчи мазкур мультфильм рангларнинг ёрқинлиги, қаҳрамонларнинг ҳаракатчанлиги билан эътиборлидир. «Фаришта» анимацион фильми эса унинг сўнгги, қайта қуриш технологияси асосида тасвирга олинган мультипликацион фильми бўлиб, у 1991 йилда экранлаштирилган.

Фильмининг сценарий муаллифи: А. Устименко, режиссёр: Д. Батырова, постановкачи расом: О. Галицкая, оператор: М. Абзалова, расом-аниматор: Тен Оксим, расомлар: Е. Диева, С. Рябых, М. Муллахўжаева, С. Старосельцев, С. Муллануров, директор: С. Аванесов. Ушбу анимацион фильм режиссёр Д. Батированинг сўнгги ижодий иши ҳисобланади. Гораций Голднинг шу номдаги ҳикояси мотивлари асосида тасвирга олинган «Фаришта» анимацион фильм барча ёшдаги томошабинлар аудиторияси учун мўлжалланган десак муболаға бўлмайди.

Мустақиллик йилларига қадам қўйилганидан сўнг мультипликацияга янада кенг имкониятлар яратилиб, унга эътибор кучайди. Бу эса ўз навбатида яратилган ижодий маҳсулотларнинг сифатини ортишига сабаб бўлди. Бунинг натижасида мустақиллик йилларида 100дан зиёд мультфильмлар яратилди. Уларнинг аксарияти миллий мавзуларга оидлиги эса айниқса эътиборлидир. Улар орасида Халқаро мукофотларга сазовор бўлган мультфильмлари ҳам мавжуд бўлиб, буларга «Кулол», «Бор барака», «Букри ошиқ», «Ур, тўқмоқ!», «Икки кўшни ва қовун», «Оқ товук», илк 3D мультфильми «Самовий меҳмон», «Широқ ҳақида афсона», «Гўзал кўғирчоқ», «Жўрахон»,

«Зумрад ва Қиммат», «Айтсам ишонмайсиз» ва шу каби қатор мультфильмларимизни мисол қилишимиз мумкин.

1.2. Мультипликацияда жанрлар ранг-баранглиги

Бугунги кунда яратилаётган мультфильмларнинг турли жанр ва технологиялар асосида яратилаётганлиги муҳим аҳамият касб этади.

Тасвирда содир бўлаётган воқеалар гоҳ драма, гоҳ комедия, гоҳ эса трагедия ва бошқа жанрларни ўзида акс эттириши мумкин. Шу тариқа биргина фильмда турли жанрлар ўз аксини топади ва бевосита бир жанр бошқасига ўрин бўшатиб берган ҳолда кино ва анимацион фильмлардаги воқеалар ривожини, динамикасини белгилаб беради. Ҳар бир жанр ўзига хос кўпгина жанр остиларга бўлинади. Натижада биргина кино ва анимацион фильмни бир нечта жанрлар гуруҳига киритиш мумкин. Бу ҳолат кино фильмларда нечоғлик ўз аксини топса, анимацион фильмларда ҳам шунчалик кўзга ташланади.

Юртимизда ушбу жанрларнинг айримларига мурожаат этган ҳолда мультфильм яратиб келинмоқда. Уларга тарихий ва замонавий мавзуларда яратилаётган, драма, комедия, саргузашт, фантастика, эртак жанрларидаги асарларни мисол қилишимиз мумкин.

Тарихий жанр – кинематографиянинг бир тури бўлиб, унга оид воқеалар ривожини айнан тарихда, ўтмиш даврларида бўлиб ўтиши билан характерланади. Тарихий жанр асосидаги мавзулар ва сценарийлар тарихий воқеаларга, аниқ далилларга, шунингдек, маълум бир даврга асосланган ҳолда ёзилади. Кино ёки анимацион фильмларда ушбу сценарийларни қўллаш чоғида қаҳрамонларнинг типажига, феъл-атвориغا, тарихий либосларга, буюмларга, ҳудудларга, турли реквизитларга алоҳида аҳамият қаратилади. Тасвирга олиш жараёнида йўл қўйиладиган ҳар қандай кичик хато ҳам катта ўзгаришларга олиб келади. Шунинг учун ҳам мазкур жанрда кино,

театр ёки анимацион фильмларни яратиш ижодкорларга нафақат катта қийинчиликларни, балки масъулиятни ҳам юклайди.

Мазкур жанрга мисол сифатида ўзбек анимацион фильмларидан бири ватан туйғусининг азалдан юксаклиги аجدодларимиз қолдирган жангнома афсоналарда ўр аксини топган **«Широқ ҳақида афсона»** (2011) анимацион фильми эслайдиган бўлсак, у тарихий жанрда яратилган бошқа анимацион фильмларидан айри ҳолда, яъни компьютер графикасида яратилганлиги билан диққатни жалб этади (сценарий муаллифи: Элмира Ҳасанова, постановкачи режиссёр: Нозим Тўлахўжаев, ростановкачи рассом: Алексей Гвардин, аниматорлар: Алие Гуленькова, Элмира Исманова, Петро Кочмар, фильм директори: Виктория Магдиева).

Анимацион фильм компьютер графикаси асосида яратилган бўлиб, асосан ёрқин ранглардан унумли фойдаланилганлиги билан барча ёшдаги томошабинлар эътиборини ўзига тортади. Кадрдаги ҳар бир тасвирда динамикага тўла ҳолатлар, қаҳрамонларнинг хатти-ҳаракатлари ва энг асосий жанг саҳналарини юксак маҳорат билан амалга оширилганлигини гувоҳи бўламыз.

Икки дарё оралиғидаги Сак қабилаларига қарашли яшил воҳа мавжуд бўлиб, унда Широқ исмли йилқибоқар ўз хотини ва ўғли билан яшар эди. Ўша вақтларда форс подшоси Доро Осиёнинг барча ерларини босиб олиб, олтин-у туз конларига эгалик қилар эди. Босиб олган давлатлардан эса бож-у хирож талаб этар, эркакларни кул, аёлларни эса чўри сифатида сотар эди. Охирги пайтларда у Сўғд ерларини босиб олиш орзуси билан юрар эди. Анимацион фильм ана шу кадрорти матн билан бошланади. Тасвирда эса Широқ кенг яйловда тиклаган ўтови олдида оиласи билан хотиржам ҳаёт кечираётгани кўзга ташланади. Кадрлар алмашилиб кунларнинг бирида Доро ўзининг аскарлари билан шу ерларга келиб ўт қўйгани ва бунинг натижасида Широқнинг хотини ва ўғли халок бўлган

сахналари акс эттирилган. Шундан сўнг Широқ шаҳарга бориб, барчага бу ҳақда маълум қилади ва одамларни ёвга қарши курашга чорлайди. Жанг сахналари катта динамикада, ёрқин кўзга ташланувчи рангларда ифодаланганлиги анимацион фильмга янада ҳис-ҳаяжон бағишлаган. Шаҳар аҳли ярим тунга қадар душман билан олишди, ёв кўшини катта талофат кўради, ғазабланган Доро чекинишга буйруқ беради. Шаҳарни эса 2 ой қамалда сақлайди.

Таҳлил қилинган тарихий жанрдаги анимацион фильмлар ёш томошабинларни ватанпарварлик руҳида тарбиялашда, уларга тарихимизда озодлик ва эрк учун кураш олиб борган жасур қаҳрамонларимизни ёд олишда катта аҳамиятга эгадир.

Мелодрама ёмонликнинг устидан яхшилик устун келиши, идеал қаҳрамон қиёфаси, ғам-ғуссага тушган қаҳрамонлар, уларнинг ҳис-туйғулари ва шу каби бошқа кўпгина ҳолатларни ўзида жамлаган жанрости ҳисобланади.

Мелодрамадаги изланишлар режиссёр Қ.Камалованинг кўғирчоқ технологиясидаги «Раҳим ва кўнғиз» (1967)¹⁰ анимацион фильмида яққол кўзга ташланади. «Раҳим ва кўнғиз» сценарий муаллифи: Л.Бабаханов, А. Кабулов, режиссёр Қ.Камолова расом: Ю.Петров, оператор: И. Гавриленко фильмининг композицияси ва техникаси анча мураккаб. Мелодрамадаги замонавий мавзуда яратилган мазкур фильм қаҳрамонларнинг кўплаб конфликтларининг кескинлиги, кўғирчоқларнинг ички дунёси улар ташқи кўринишида яққол акс этганлиги билан диққатга сазавордир. Масалан ўзига зеб бериб, ҳеч кимни назар-писанд қилмай, ақл югуртирмай буйруқ буюрувчилар – кўнғиз, ўйламай-нетмай фақат буйруқни бажарувчилар – тўнка, ўз фойдаси йўлида ҳаммани ишга солувчи айёрлар – қурт қиёфасида гавдалантирилган.

¹⁰ Ҳайдарова Н.Т.. “Ўзбекистон анимацион фильмлари” даврий каталоги. (Кўлёзма). МРДИ.2017. –Б.4

Тўғри, юқорида тилга олинган анимацион фильмда муаллифлар фақат реал ҳаётни асос қилиб олганлар. Лекин улар эртақнамо, шартлилик, умумийлик, фалсафий дунёқарашга йўғрилган психик ҳолатлар каби анимациянинг тасвирий воситаларидан унумли фойдалана олдиларки, натижада фикр очик-ойдин, тушунарли баён этилди. Бу – энг долзарб мавзуларни ҳам анимация санъатида ифодалаш мумкин эканлигини кўрсатади.

Драма жанрининг таркиби ҳисобланган мелодрама ҳам анимацион фильмларда алоҳида аҳамият касб этади. Кундалик ҳаёт, ундаги қувончли, шодон ва ғамгин, мунгли кунлар, болажонларни таълим-тарбияга етакловчи воқеа-ҳодисалар ва шу каби кўплаб ҳолатлар айнан мелодрамага хосдир.

Ўзбек анимациясининг узок изланиш, драма жанрини анимация ҳолатида намоён этиш бўйича янгиликлар яратиш натижасида ўзига хос «**6х6 квадрат**да» биринчи анимацион кўғирчоқ фильми яратилди. Бу ерда шуни таъкидлаш жоизки, «**6х6 квадрат**да» биринчи анимацион кўғирчоқ фильмининг муваффақияти жиҳатидан рассом, ташаббускор ижодкор олами Ю. Перов номи билан боғланган. Ю. Перов иқтидорининг кўпқирралилиги тайёр кадрлар йўқ бўлган бир даврда «**6х6 квадрат**да» анимацион фильмида ҳам сценарий муаллифи ҳам рассом, ҳам кўғирчоқ бошқарувчи сифатида иштирок этиб, режиссёр Д. Салимов билан ҳамкорликда етук психологик асар ярата олганлигида кўриш мумкин.

«Бевосита кўғирчоқлардан иборат бўлган ушбу анимацион фильмга энг долзарб мавзу – ўзбек халқининг бойлиги «оқ олтин» зараркундаларига қарши курашда кимёгарлик ютуқларидан фойдаланиш асос қилиб олинган. Анимация санъатининг табиати – қаҳрамон ва муҳитнинг шартлилиги фильмда долзарб мавзунини

тасвирлашга, шунингдек, воқеа ўзбек ерида содир бўлаётганини тушунишга халал бермайди»⁶.

«6x6 квадратда» анимацион кўғирчоқ фильмида инсоният дунёси аллегорик қиёфалар орқали тасвирланади. Тажриба фильмдаёқ анча муваффақиятли ишланган кўнғиз, қурт, май кўнғизи, чумолиларнинг ҳаракатлари табиий бўлса-да, уларнинг ҳар бирида қандайдир инсон хислатлари ифодаланган. Ижобий ва салбий қаҳрамонлар ҳашаротларнинг табиатидан келиб чиққан ҳолда яратилган бўлиб, ҳар бирининг қиёфаси, тузилиши, ҳаракатлари аниқ бир гуруҳ вакили эканини тасдиқлайди.

Ушбу анимацион фильмдаги пахта далаларига «ҳужум» қилиш учун тугмача кўнғиз ниқоби остида яширинча учиб келган Колорадо кўнғизи, унинг бу ердаги «ҳамтовоқлари» қурт ва чигирткаларда эгоистик ахлоқ фалсафий-психологик тарзда ифода этилган. Колорадо кўнғизи танасига яширилган передатчикли ихчам приёмник, қаноти остидаги тезотар тўппонча, квадратларга бўлинган пахта даласининг харитаси, икки узун мўйловидан антенна, икки кўзидан перископ ўрнида фойдаланиши – унинг яхши ният билан келмаган кўпорувчи эканига яна бир бор ишонч ҳосил қилдиради.

Ана шундай мукаммал қуролланган Колорадо кўнғизи йўлида ғов бўлган барчага – кузатиб турган икки тугмача кўнғизга, постида ухлаб қолган колба-қоровулга ўқ узиб, қурт ва чигирткалар билан пахта далаларига юриш қилади. Бироқ, яраланган тугмача кўнғизнинг хабари билан замонавий машиналарда етиб келган колба-солдатлар кимёвий дорилар туфайли пахталарни зараркунандалардан асраб қолишади.

Колорадо кўнғизининг назоратсиз қолдирилган машинани ҳайдаб кетиши ва унинг орқасидан қувиш кадрлари беихтиёр саргузашт детектив фильмларни эслатади, томошабинни ҳаяжонда ушлаб туради.

⁶ Мирзамухамедова М. Ўзбекистонда болалар кинеси. Т.: Адабиёт ва санъат нашриёти. Монография. 1976 й. -28.

Чумоли – энг меҳнаткаш ва фойдали ҳашаротлардан бири бўлгани учун ҳам у хар қандай асарларда кўпинча ижобий тасвирланади. «6x6 квадратида» ҳам эғнида оқ яхтак, белбоғ, дўппи кийиб олган ўзбек дехқонини тасвирлаш учун муаллифлар ана шу аллегорик қиёфалардан фойдаланадилар. Ҳеч нарсадан беҳабар, чойхонада дам олиб ўтирган чумолиларнинг, чумоли-чойхоначининг, тошбақа кўшилган шахмат катакли аравасини ҳайдаб кетаётган чумолининг қувиш кадрларига муносабати илиқ мутойиба билан суғорилган. Уларнинг бир лаҳзалик қиёфалари экранда намоён бўлар экан, ҳаяжонда ўтирган томошабин беихтиёр жилмаяди.

Анимацион фильмда Колорадо қўнғизи омон қолдирилса-да, ариқнинг нариги томонида зўр-базўр оқсаб кетаётгани кўринади. Бу ёмон ният билан келган босқинчининг тақдири шундай тугайди, демакдир.

Комедия– воқеа, ҳодиса ва ҳусусиятлар қулгили кўрсатилган жанр ҳисобланади. Сабаби ушбу жанр ҳазил-мутойиба, беғубор қулги, хушчақчақлик ва аъло кайфият асосига қурилгандир. Комедияда ижтимоий ҳаётдаги нуқсонлар, инсонларни онги ва феъл-атворидаги ноҷўя ҳусусиятлар ва одатлар қулги воситаси билан танқидга олинади, шунингдек, жамият ҳаётидаги эскириб қолган ҳодисаларга берилади.

Масалан, «Айтсам ишонмайсиз» (2011) анимацион фильмида шунга ўхшаш комик ҳолатларни учратишимиз мумкин. Анимацион фильмининг сценарий муаллифи ва постановкачи режиссёр: Бекзод Салахутдинов, постановкачи рассом: Фания Мутигуллина, рассомлар: Медина Салахутдинова, Фания Мутигуллина, Албина Салахутдинова, Татьяна Ищенко, Василий Бурцев, Алие Гуленькова, Марина Кудрина, рассом ассистенти: Медина Салахутдинова, бастакор: Альберт

Халмурзаев, бадий раҳбар: Мавзур Махмудов, фильм директори: Виктория Магдиева¹¹.

«Айтсам ишонмайсиз» анимацион фильми хусусий студия иждокорлари томонидан тақдим этилган асарлар ичида энг муваффақиятлиси, дейиш мумкин. Унда лофчи бир кишининг ҳаётидан хикоя қилинади. «Айтсам ишонмайсиз», дея кўзларини катта-катта очиб, оғзини тўлдирганча пашшани фил қилиб кўрсатишга уринадиган фильм қаҳрамони барчани алдаб юради. У алдашга шу қадар берилиб кетадики, охир-оқибат ёлгонларига ўзи ҳам ишониб қолади. Унинг кўзини қўшниси очиб қуяди. Орада жуда қизиқарли ходисалар рўй беради.

Бу анимацион фильмни ҳам замон талабларига, қолаверса, ёш томошабинлардан иборат аудиториянинг эҳтиёжига жавоб беради, деб айтсак арзийди. Ундаги воқеалар ривожини, хазл-мутойибадан меъёрда фойдаланилгани, сўзларнинг аниқ ва лўндалиги, ранглар уйғунлиги иждокорлар томонидан яхши амалга оширилган.

Фантастика кўпқиррали жанр бўлиб, кино ва анимацион фильмларда ҳам қўшимча, ҳам мустақил жанр сифатида яққол намоён бўлади. Мазкур жанрдан фойдаланиш натижасида воқеалар ривожини янада қизиқарли ва ҳаяжонга бой бўлиб, томошабинни ўзига бир зумда жалб этмай қолмайди.

Фантастика жанрининг яна бир қизиқарли томони шундаки, унда хос бўлган воқеа-ҳодисалар реал ҳаётга нисбатан яқинлаштирилади, яъни ўтмишда ёки келажакдаги тасвирларни ўзида акс эттиради. Мазкур ҳолатни ўзида мужассамлаштирган анимацион фильмлар қаторига «Ёқимли ёмғир ёғади», «Бильяр тарихи» ва бошқаларни мисол қилиб киритишимиз мумкин.

«Ёқимли ёмғир ёғади» (1984) анимацион фильми «Свема» киноплёнкасига тасвирга туширилган. Сценарий муаллифи ва режиссёр: Нозим Тўлахўжаев, постановкачи рассом: С. Алибеков,

¹¹ Ҳайдарова Н.Т.. «Ўзбекистон анимацион фильмлари» даврий каталоги. (Кўлёзма). МРДИ.2017. –Б.22

оператор: В. Никитин, рассом-аниматорлар: В. Жирнов, И. Кривошеева, рассомлар: С. Рябых, О. Харитоновна, К. Цой, О. Цой, Е. Щербина, О. Тяжелова, композитор: Ф.Янов-Яновский, директор: А. Розендорн¹².

Америкалик фантаст ёзувчи Рей Бредберининг «Ёқимли ёмғир ёғади» новелласи «Марс хроникалари» тўпламига киритилган бўлиб, унда келажакни атом уруши ҳавфидан асрвш, инсониятнинг эртанги куни қайғуси масалалари мавзу қилиб олинган.

Анимацион фильмда кечадиган воқеалар бункер ичида рўй беради. Бир оила атом урушининг аломатларидан қутилиб қолиш мақсадида бункерга кириб, унда жон сақлашга уринишади. Ўзларига қулайлик яратиш учун бункерни автоматлаштиришган бўлишади, яъни овқат тайёрлаб бериш, стол-стул, ўриндиқларни тайёрлаб бериш вазифаси ва бошқалар бошдан-оёқ автоматик тарзда ишлайди. Охирги замон аломатлари бўлиб ўтгач, бункердаги бутун бошли оила ҳалок бўлади. Бироқ ҳар-бир нарса автоматлаштирилганлиги сабабли, овқатлар тайёрланаверади, столга дастурхон ёзилаверади, мусиқа кўйилаверади. Оила эса куйиб, кулга айланиб бўлган. Бир кун бункер тирқишидан оппоқ қушча ишкарига кириб қолади. Бункердаги робот номаълум жонли, учар жисмни аниқлаганлиги сабабли, уни бартараф этишга ҳаракат қилади. Қушча қўнган жойга робот зарб билан урилиб, охир-оқибат бутун бошли бункер портлаб кетади. Қушча эса ташқарига қараб учиб кетади. Воқеа шу тариқа якунига етади. Яратилган асардан хулоса қилиш мумкинки, яъни келажак ҳавфини акс эттирган ёзувчи умидсизлиги режиссёрнинг ўтмиш ходисасини кўрсатган ҳаётбахшлиги билан алмашилиб, таъсир характерини ўзгартиради. Томошабинни ноумидликка эмас, балки ўтмиш сабоғидан хулоса яшаш орқали сергакликка ва дунёнинг эртаси учун даҳлдорликка чақиради.

«Бильярд тарихи» (1989) анимацион фильми эса юқоридагисидан тубдан фарқ қилади. Аввало ундаги воқеалар бильярд столи устида

¹² Н.Т.Хайдарова. «Ўзбекистон анимацион фильмлари» даврий каталоги. МРДИ.2017. –Б.11

шарларнинг хатти-ҳаракатларини ўзида жамлаганлиги билан фарқ қилади. Ушбу анимацион фильмнинг сценарии муаллифи: И. Марголина, режиссёр: М. Маҳмудов, постановкачи рассомлар: М. Маҳмудов, Р. Камалетдинов, оператор: В. Бахтеев, рассом-аниматорлар: Л. Кориқова, С. Попова, Л. Тўйчиева, Л. Усачева, қўғирчоқлар ва декорация усталари: В. Горохов, А. Никитин, С. Страшнов, Е. Суюнов, директор: С. Аванесов¹³.

Анимацион фильмдаги воқеа бевосита бильярд столи устида рўй бериб, ундаги қахрамонлар бильярд шарлари ҳисобланади.

Саргузашт жанри жанрлар орасида энг қизиқарли, турли воқеа-ҳодисаларга бой ва энг муҳими беғубор жанр сифатида алоҳида эътиборга лойиқ жанр ҳисобланади. Яна бир тарафи борки, ушбу жанр бевосита мавзу танлаш, сценарий яратиш чоғида тарихий, комедия, эртак ва бошқа қатор жанрлар билан уйғун қўлланилади.

«Сусамбил» (2007) ана шундай анимацион фильмлари сирасига киради. Мазкур анимацион фильмнинг сценарий муаллифи: Жасур Исҳоқов, постановкачи режиссёр ва постановкачи рассом-аниматор: Манзур Маҳмудов, постановкачи оператор: Ольга Барок, рассом: Мурод Қорабоев, аниматорлар: Светлана Рябих, Камила Азимова, Ҳамида Муллаҳўжаева, фильм директори: Наталья Ульянова¹⁴. Ушбу анимацион фильм саргузашт, эртак ва мюзикл жанрларига оид бўлиб, афсонавий Сусамбил деган маконига боришни орзу қилган, бу орзусига эришиш йўлида тер тўккан, йўл-йўлакай қизиқарли воқеалар шоҳиди бўлган уй ҳайвонлари ва турли жониворлар ҳақида сўзлайди. Анимацион фильмнинг энг аҳамиятли тарафи шундаки, ҳайвонлар йўл-йўлакай Сусамбил макони ҳақида тинмай қўшиқ куйлашади. Бу ҳолат мультфильмнинг бутун бир динамикасини ёритиб беради.

¹³ Ҳайдарова Н.Т.. “Ўзбекистон анимацион фильмлари” даврий каталоги. (Қўлёзма). МРДИ.2017.–Б.13

¹⁴ Ҳайдарова Н.Т.. “Ўзбекистон анимацион фильмлари” даврий каталоги. (Қўлёзма). МРДИ.2017.–Б.19

Анимацион фильм ранглар жилосига бой бўлиб, ҳар бир қаҳрамон ва орқадаги фон қайта қуриш (перекладка) техникасида, бевосита қўлда, чизмалар асосида яратилган.

Эртак жанри ўзининг бадиий структураси, тузилиши жиҳатидан фольклор билан, унинг типиклаштириш воситаси, ҳазил-мутойиба ва захархандаси, ёрқин оптимизми билан узвий боғлангандир. Бу жанрлар орасида эртак жанрига мультижодкорлар кўпроқ мурожаат этадилар. Сабаби заминимизда эртаклар халқимиз бисотидан жой олиб асрдан-асрга ўтиб бизгача етиб келган. Бундан ташқари ўзбек халқ эртакларида яхшилик ва ёмонлик, эзгулик ва ёвузлик, адолат, меҳр-оқибат ҳар доим ғалаба қозониши каби ғоялар кенгайтирилган тарзда ёритиб берилган. Бу эса ўз навбатида жажжи томошабинларнинг дунёқарашига ижобий таъсир этиб, яхшилик ва эзгулик қилишга, бир-бирига нисбатан меҳр-оқибатли бўлишга ундайди.

Мустақиллигимизнинг дастлабки йилларидаёқ ўзбек халқ эртакларига эътибор ва бу борадаги болалар драматургиясини ривожлантириш, мазкур жанрда кино ва анимацион фильмларни яратиш жараёнларини янги босқичга кўтариш масалалари кўтарилди. Шундан сўнг рассом-аниматорлар драматурглар билан ҳамкорликда эртак жанрига асосланган кўплаб анимацион фильмларни яратиш бўйича иш олиб бордилар. Бу борада Дамир Салимов, Мавзур Маҳмудов, Светлана Муродхўжаева, Нозим Тўлахўжаев ва бошқа ижодкорларни мисол қилиб келтириш мумкин.

«Сехрли сандиқ» (1966) анимацион фильми юртимизда эртак жанри асосида яратилган илк анимацион фильм сифатида жаҳон анимацияси тарихида етакчи ўринни эгаллаган десак муболаға бўлмайди. Фильмнинг сценарий муаллифи: Ю.Петров, режиссёр: Д.Салимов, рассом: Ю.Петров, оператор: И. Гавриленко¹⁵.

¹⁵ Ҳайдарова Н.Т.. “Ўзбекистон анимацион фильмлари” даврий каталоги. (Кўлёзма). МРДИ.2017.–Б.4

Режиссёр Дамир Салимов ва рассом Юрий Петровларнинг «Сехрли сандиқ» анимацион фильмига болаларнинг энг севимли «Зумрад ва Қиммат» эртаги асос бўлди. Аёз бобо ҳақидаги рус халқ эртагига ўхшаш мазкур асар гўё анимация санъатига мослаштириб ёзилгандек: табиат жонли қиёфалар орқали юксак ахлоқий ғояларнинг қарор топиши ҳеч қандай панд-насихатсиз, яхшилик ва ёмонликни аниқ тасвирлаш орқали баён этилган.

Ўтмишда яратилиб, оғиздан-оғизга кўчиб, бизгача етиб келган ушбу эртақда дангасалик, инжиқлик ва зикналикка яхшилик, хушмуомалалик, меҳнатсеварлик каби олийжаноб фазилатлар қарама-қарши қўйилади. Ижобий қиёфалардан миллий кийимдаги – яктак, дўппи кийиб, белбоғ боғлаб олган чол – оддий ўзбек деҳқонини, эғнида нимча, сочлари майда ўрилган Зумрад – типик ўзбек қизини эслатса, кўзойнак тақиб олган сеҳргар эса кўпроқ оқила, донишманд кампир қиёфаларни ижобий қаҳрамонлар ҳисобланади. Мазкур эртақдаги Қимматнинг тантиқ, дангаса, очкўз ва қўполлиги юм-юмалоқ гавда, хатти-ҳаракат ва диалогларида бўрттириб кўрсатилган. Унинг онаси ҳам худди шу феъл-атворга мослаб яратилганлиги эртақни янада жонлантиради.

Режиссёр Д. Салимов мазкур эртақни анимациялаштириш учун унинг сценарийсига ўзгартишлар киритганлиги қиёфаларнинг тўлақонли чиқишига ёрдам берган. Масалан, чол қиёфаси анимацион фильмда эртақдаги каби пассив, ҳимоясиз эмас, балки ижобий ҳал этилган. Кампир Зумрадни уйдан ҳайдаганида чол ҳам қизи билан бирга уйдан бош олиб чиқиб кетиши – ноҳақликка қарши бош кўтариш, у билан келиша олмаслигидир. Анимацион фильмда ота эртақдагидек ўз қизини ўрмонга адаштириб ташлаб келмайди, у чайла учун шох-шабба қидириб келгунича қиз оху билан узоқларга кетиб адашиб қолади.

Ҳаётдаги каби эртақларда ҳам яхши ва ёмон инсонлар мавжуд. Бири виждонли, ҳалол меҳнат қилиб кун кечирса, одамларга яхшилик қилиб ҳожатини чиқарса, бошқалар ҳамма нарсани ўз манфаати йўлига бўйсундиради. Ўтмишда халқимиз ноҳақларни жазолаш учун эртақларга сеҳргарлар қиёфасини киритишган. Ушбу эртақдаги сеҳргар кампир соф дил, камтарин Зумрадни меҳнатига яраша тақдирласа, ўжар Қимматни қилмиши эвазига жазолайди. Бу ҳолат ўз навбатида эртақ динамикасини янада оширишга хизмат қилади.

Эртақда ўғай она ва унинг қизини аждаҳо ютиб юбориши ҳақиқатдан ҳам қилмиш қидирмишдир! Лекин анимацион фильм талқинида аждаҳо сандиқ билан алмаштирилиб, она ва болани ичига олиб юриб кетиши эртақда келтирилган жазога эквивалент бўлиб, хулоса чиқаришга ҳам имкон яратади.

Юқорида келтирилган маълумонлардан шуни айтиш жоизки, Д. Салимовнинг «Сеҳрли сандиқ» анимацион фильми ўзбек кинематографиясида бир қадам олға силжиш ҳисобланади. Мазкур анимацион фильмдаги қаҳрамонлар ҳаракатида ҳали майинлик, нозик ҳаракатлар етишмаса-да, кейинчали ана шу камчиликлар аста-секин бартараф этила бошланганлигини бевосита гувоҳи бўламиз.

Мультфильмлар қатор жанрларга бўлингани каби, кўплаб технологияларга ҳам ажратилади. Ҳар бир технологиянинг ўзига хос хусусияти, ифодавий воситалари бўлгани каби, таъсир кучига ҳам эгаллиги билан аҳамиятлидир.

Мультфильм технологиялари ўз навбатида кум билан ишлаш, пластилин билан ишлаш, ойнада рангтасвир услубида ишлаш, кўғирчоқ билан ишлаш, компьютер графикаси, 3D (уч ўлчамли тасвир)лардан иборат эканлиги киши диққат эътиборини ўзига жалб этмай қолмайди. Юртимизда мазкур мультфильм технологияларининг айримларидангина фойдаланилади ҳолос.

Масалан, ўзбек мультипликациясида кум билан ишлаш, ойнага рангтасвир услубида ишлаш каби технологияларни умуман учратмаймиз. Ваҳоланки, мультфильмларнинг технологиялари уларнинг жанрлари каби нечоғлик кўп ва серқирра бўлса, ёш томошабинлар шунчалик уларни кўришга қизиқади ва мушоҳада юритишга, ўзининг эркин фикрини билдиришга интилади.

Хулоса сифатида келтириш мумкинки, юқорида қайд этиб ўтилган жанрлар ва технологияларда яратилаётган мультфильмлар ёш томошабинлар, яъни болажонларнинг ақлини, дунёқарашини шакллантиришда ўрни ва аҳамияти каттадир. Ўзбек мультфильмларининг жаҳон анимацион фильмларидан ажралиб турадиган қатор жиҳатлари борки, улар миллий кадриятларимизни, урф-одатларимизни, ҳаёт тарзимизни ўзида тараннум этади. Бу каби мультфильмларни томоша қилиб улғаяётган болажонларнинг эртанги кунидан беҳовотир бўлсак арзийди.

1.3. Мультипликациядаги технологиялар ва уларнинг ифодавий воситалари

Мультипликацияда технологияларнинг ўрни беқиёс. Сабаби айнан технологиялар мультипликациянинг негизини ташкил этади. Бугунги кунда жаҳон мультипликациясига назар солар эканмиз, кўғирчоқ билан ишлаш, қайта куриш, пластилин билан ишлаш, леґо анимация, кум билан ишлаш, компьютер анимацияси, шишага рангтасвир услубида ишлаш ва шу каби бошқа кўплаб мульттехнологиялар мавжудлигига гувоҳ бўламиз. Уларнинг ҳар бири ўзига хос бўлган ифодавий воситаларга эга.

Масалан, дастлабки мультфильмлар Японияда – анимэ, Францияда – чизилган, Россияда - ҳажмли, Ўзбекистонда - кўғирчоқ технологияси¹⁶ да яратилган. Кўғирчоқ билан ишлаш технологиясини олиб қарасак, болалар

¹⁶Ҳайдарова Н.Т.. “Ўзбекистон анимацион фильмлари” даврий каталоги. (Кўлөзма). МРДИ.2017.–Б.43

қўғирчоқларга кичкиналигидан меҳр қўяди, мультфильмда эса бевосита уларнинг ҳаракатини кузатиб ҳайратланади. Ҳайрат ва кизиқиш ўлароқ мультфильмнинг ўзини севиб қолади. Кейин эса ундаги воқеаларга диққат билан разм сола бошлайди, қаҳрамонларнинг ҳар бир хатти-ҳаракатига, ўзини тутишига ва гап-сўзларига чуқурроқ эътибор қаратиб, сўнгра уларнинг ҳар бирига таъриф бериб, мушоҳада юритишга интилади. Бу каби мисолларни бошқа технологиялар мисолида ҳам олиб келтиришимиз мумкин. Компьютернинг сўнги имкониятлари мультипликацияда ҳам кенг қўлланилаётгани бугунги замон ёш томошабинлари учунайни муддао десак муболаға бўлмайди. Бу компьютер технологияси асосида яратилган, ҳажм, колорит, тезкорлик ва динамикага эътибор берилган мультфильмларнинг ифодавийлик коэффициенти жуда юқори эканлиги билан ажралиб туради. Шунинг учун ҳам сўнги ўн-ўн беш йилда мультфильмлар қайси технологияасосида яратилганлигидан қатъий назар, уларнинг барчаси иш сўнгида компьютер графикасининг дастурлари ёрдамида ўзгартириш ва қўшимчалар киритилади. Бу эса мультфильмларнинг технологик ифодавийлик даражасини янада ошириб беришга хизмат қилади.

Ҳар бир мультфильм технологиялари ҳақида фикр билдирар эканмиз, уларга алоҳида-алоҳида тўхталиб ўтиш зарур эканлигини англаб етамиз. Шу ўринда мультфильмларнинг яратилишида қўлланиладиган технологияларга алоҳида тўхталиб, улар асосида яратилган ўзбек мультфильмларини бирма-бир таҳлил қилиб ўтамиз.

«Қўғирчоқ билан ишлаш» технологияси. Мазкур технология илк бор Россияда 1906 йилда мультипликатор Александр Ширяев томонидан яратилган. Унда 12 та рақсга тушаётган фигуралар ҳаракатланмайдиган фонда тасвирланган. Мультфильм 17,5 мм.ли плёнкага 3 ой мобайнида суратга олинган. Ушбу ноёб тасвирлар 2009 йилда Виктор Бочаров томонидан Александр Ширяев архивидан

топилган. Архивдан яна бир қанча қўғирчоқ мультфильм намуналари ҳам топилган бўлиб, улар: «Коптокчаларни ўйнаётган масҳарабозлар», «Пьеро мусаввирлари» ва бахтли яқунга эга «Арлекин ҳазиллари» номли севги драмаси.

Замонавий мультипликаторлар Александр Ширяев мультфильмларининг сир-асрорларини ҳалигача аниқлашмаган. Сабаби унинг қўғирчоқлари нафақат текис юзада ҳаракатланади, шу билан бир қаторда бевосита ҳавода сакрашлари ва айланиш ҳаракатларини ҳам амалга ошириш имкониятига эгадирлар.

Узоқ йиллар мобайнида илк мультипликатор сифатида 1911 йилдан бошлаб қўғирчоқ фильмларини тасвирга ола бошлаган россияликроссом, оператор ва режиссёр Владислав Старевич тан олинди келинган. У бу соҳанинг бадий техник асосини топиб мураккаб конструкцияли қўғирчоқлар иштирокида фильмлар яратган. Унинг энг етакчи давомчиларидан бири ҳисобланган А.Л. Птушконинг 1946 йилда яратган «Тошли гул» мультфильми қўғирчоқ мультипликацияси дурдоналаридан деб тан олинган.

1960-йилларга келиб қўғирчоқ мультипликациясига Роман Качанов, Владимир Дегтярёв, Вадим Курчевский, Николай Серебряков ва бошқалар кириб кела бошлайдилар. Роман Качановнинг «Қўлқоп» мультфильми халқаро фестивалларида кўплаб совринлар ғолиби бўлиш баробарида, Россия қўғирчоқ мультфильмларини яратиш мактабини халқаро даражага олиб чиқди. Унинг «Чебурашка», «Тумсоҳ Гена» ва «Шапокляк» сингари фильмлари дунё мультипликациясининг классик намунасига айланди. Качанов мультфильмларини яратишда рассом-қўғирчоқбоз сифатида Юрий Норштейн хизматлари беқиёс бўлган.

Режиссёр Аида Зябликова «Домовёнок Кузя» мультсериалини, шунингдек, «Акаиро» ва «Муми-тролль» қўғирчоқ мультфильмларини яратишга муваффақ бўлган. Режиссёрлар Иосиф Доукша ва Майя Бузиноваларнинг «Ау! Бобожон!» (мультсериал), «Почтар эртаги»,

шунингдек, Ганс Христиан Андерсен эртаклари асосида яратилган «Свинопас» (1980), «Домовой и хозяйка» (1988), «Қиролнинг янги либоси» (1990), «Булбул» (1991), кўғирчоқ мультфильмлари тахсинга сазовордир.

Мазкур технологияга кўра маълум хажмга эга кўғирчоқлар, яъни мульткахрамонлар бевосита кўлда тикиб ясалади. Фон ҳам шунга мос равишда қоғоз, мато, чўплар ва бошқа маҳсулотлардан иборат бўлади. Кўғирчоқларнинг ҳар бир ҳаракати тасвирга туширилади ва шу тариқа воқеалар кетма-кетлиги юзага келади. Дунёда бу технологияда кўплаб турли жанрларда мультипликацион фильмлар тасвирга олинган. Юртимиздаги мультсанъат ҳам дунё мультипликациясидан андоза олган ҳолда ўз йўналиши ва услубига эга бўлганлиги билан эътиборлидир.

Мультипликация тажрибаси шуни кўрсатадики, реал ҳаётни метафорик ва фантастик умумлашмаларда ифодалашда кўғирчоқлар воситасининг аҳамияти жуда катта. Кўғирчоқ қахрамон томонидан талқинини топган метафорик ёки фантастик образ, яъни қиёфа реал инсон табиатидаги айрим қирраларни ифодалашига кўра рамзийлик касб этади. Бундай образни жонли актёр ижро этганида эса метафора ўзини оқламайди, у реалликка етаклайди. Метафора ва муболаға кўғирчоқ санъатидагина муайянлашади, ёрқинликка эришади, негаки кўғирчоқнинг ўзи шартлиликка асосланади. Табиийки, бунингдек талқинлар мультипликаторлардан ниҳоятда бой фантазия, улкан тафаккурни талаб этади. Кўғирчоқ мультфильмларнинг бу каби ўзига хос хусусияти кино санъатидаги бошқа турлардан устун томонини кўрсатувчи алоҳида белгиси ҳисобланади.

Кўғирчоқ мультфильмларидаги шартлилик, метафоралик образлилик, муболағали тасвир уни фольклордан таъсирлангани ҳамда адабиёт жанрларидан озиқланганини кўрсатади. Сюжет ва образлар воситасида умумлашмаларни ифодаловчи эртак, тағмаъноли фикрни аллегория

орқали қисқа ва лўнда баён этувчи масал, ботирлар кечмиши ва улкан баҳодирлик саргузаштларига бағишланган халқ қаҳрамонлик эпоси, шунингдек, сатира ва юмор асарлари қўғирчоқ мультфильмини юзага келишида пойдевор вазифасини бажаради.

Қўғирчоқлар статик, камҳаракатлиги учун чизма қаҳрамонлар сингари чакқон ҳаракат, мураккаб трюкларни бажара олмаса-да, инсон руҳиятига хос хислатларни бўрттириб, ёрқинликда кўрсатишда тенги йўқлиги билан эътиборни ўзига жалб этади. Ўзбекистонда ана шундай мультасарлар қаторини 1966 йили «6х6 квадратида», «Сехрли сандиқ», «Ажойиб саргузашт», 1967 йили «Булутни ким яратди?» «Раҳим ва кўнғиз», 1968 йили «Шумтака», «Кичик ёлғончи», «Олтиндан қиммат», 1969 йили «Қайт, бахтим», 1970 йили «Қиз ва юлдузча», «Кутилмаган айиқча», 1971 йили «Қуёш ёғдуси», «Содиқ дўстлар», 1972 йили «Кичкина деманг бизни», «Қиш эртаги», «Ким сеҳргар?», «Ўзингдан ном қолдир», 1973 йили «Велосипедча қочиб кетди», «Сехрли тош қўшиғи», 1974 йили «Оқ бўталок», «Қайсар қуёнча», «Чўпон ва гўзал малика ҳақида эртак», 1975 йили «Сехрли камонча», «Кекса эртакчининг рубоийлари», 1976 йили «Қулоқсиз», «Гармселнинг халокати», «Жасур йигитлар», 1977 йили «Ажойиб гилам», «Олтин тарвуз», 1978 йили «Жонланган шаҳар», «Арба», «Турналар учиб келганда», 1979 йили «Узункулоқ дўст», «Кел, дўстлашайлик», «Чигирек», «Удивительный манеж», 1980 йили «Кураш», «Сўнги дев», «Сказка про аиста», 1981 йили «Қамбағалнинг қизи ва бефаҳм шахзода», «Козел в огороде», «Катта ва кичкина», 1982 йили «Сехрли най», «Жонли гил», 1983 йили «Сичқонлар маликаси», «Кучук боласи ва етти ғозча», «Хамробиби эртаклари», 1984 йили «Девочка и пестрик», 1985 йили «Дугоналар», «Кел, алмашайлик», «Дадабой ва будильник», «Қор усталари», 1986 йили «Яхшиликдан фойда борми?», «жил-был ослик», «Ҳовлида», 1987 йили «Клад на пустыре», «Судья и странник», 1988 йили «Приданное», «Шлеп, Шмяк, Бряк!», 1989 йили «Тоҳир ва Зухра», «Биллиард тарихи», «Ух, ты!», 1990 йили «Кўлмак

ёнида», «Кўппак ила кўппак», «Учар пуфак кўтарган бегона», 1991 йили «Манкурт гакида афсона», «Булут ва дев», 1992 йили “Ажойиб жомадонча”, «Микрофон», 1993 йили «Подшоҳнинг амри»¹⁷ каби мультфильмлар билан тўлдириш асносида, қуйида уларни бирма-бир кўриб, таҳлил ва тадқиқ этиб ўтамыз.

Миллийликни акс эттирувчи илк кўғирчоқли анимацион фильмлардан бири “Зумрад ва Қиммат” асосида “Сеҳрли сандиқ” фильмида кузатиш мумкин. Узоқ ўтмишдан олинган, оғиздан оғизга кўчиб етиб келган бу эртақда яхшилик, одоб-ахлоқ, меҳнатсеварлик каби юксак инсоний фазилатлар дангасалик, инжиқлик, зикналик каби иллатларга қарама-қарши кўйилади. Ҳар бир кўғирчоқ-қаҳрамон эғнида миллий либос мавжуд. Масалан, Зумраднинг эғнида оддий, содда, ўзбекона бичимдаги оқ рангли либос, унинг устида нимча, бошида оддийгина дўппи, Қимматнинг эғнида эса атлас матосидан миллий либос, устида нимча, бошида нақшинкор дўппи. Чолнинг эғнида беқасам матосидан тикилган чопон, белида қийиқча, бошида дўппи, кампирининг эғнида оппоқ либос, унинг устида нимча, бошида дурра, унинг устидан эса оқ рўмол ташланган бўлиб, оёғида маҳси ва ковуш. Сеҳргар ва донишманд кампирнинг кийими одми кўринишда бўлиб, либос, нимча, рўмол ва ковушдан иборат.

Қаҳрамонларимизнинг либосларига аҳамият қаратар эканмиз, кўғирчоқсоз-рассомлар миллийлигимизга нечоғлик юқори даражада эътибор қаратганликларининг гувоҳи бўламиз. Бу ҳол атроф-муҳит, манзара, уй-жой, ҳовли, унинг ўртасидаги миллий услубдаги супа, ҳовли бурсагидаги қозон-ўчоқ, тандир, айвон, сўрилар, сеҳргар кампир ҳадя этган сандиқ, от-арава ва бошқа шу каби реквизитларда ҳам яққол кўзга ташланади.

¹⁷ Ҳайдарова Н.Т.. “Ўзбекистон анимацион фильмлари” даврий каталоги. (Кўлёзма). МРДИ.2017.– Б.4-15.

“Сехрли сандиқ” композицион қурилиши, тасвирий воситаларининг пухталигига кўра ўзбек кўғирчоқ киносида сезиларли из қолдирди. Характерларнинг ёрқинлиги, образлар ифода тизимининг раволиги ва бадиий яхлитлиги билан мазкур фильм ўзбек мультипликация санъатининг ўзига хос дастхати бўлди. Ҳоҳ замонавий эртақ-фильмлар, ҳоҳ анъанавий эртақ жанри устида ҳар бир кадрнинг томошавийлиги ва ранго-ранглигига эътибор қаратган ўзбек мультипликацион асарлар режиссёри Қамара Камолова ҳар бир фильмда кўғирчоқ киноси воситасида миллий анъаналарни давом эттиришга интиланган. У томонидан яратилган кўғирчоқ фильмлардаги қизиқарли шакл, яхши-ёмон ўртасидаги чегараларнинг аниқлиги, образларнинг ёрқинлиги, фикрнинг раволиги кичкинтойлар табиатига мос бўлиб, воқеани тезда ўзлаштириб олишга ҳизмат қилади. Пахтанинг дўст-душманлари ҳақида ҳикоя қилувчи “Раҳим ва Қўнғиз” сингари замонавий эртақ-фильмларида аллегорик образлар воситасида улкан маънослар яширинганлигини ёш томошабинлар осон илғайди.

«Қайта қуриш» (русчада «перекладка», баъзи ҳолларда «қоғоз кўғирчоқ» деб юритилади) технологияси дастлабки мульттехнологиялар сирасига киради. Бунда фондаги ҳар бир детал, мультқаҳрамоннинг ҳар бир қисмлари алоҳида-алоҳида ясалади ва ранг берилади. Ҳар бир кадрни суратга олишдан аввал деталлар суриб турилади. Кадр кетма-кет ўтказилганда улар гўёки ҳаракатлангандек тасвир юзага келади.

Мультипликациядаги энг мураккаб технологик жараёнлардан бири ҳисобланган мазкур услуб ҳам дастлабки мультфильмларни яралишига асос вазифасини ўтаган. Бу технология даставвал мураккаб ҳолатда бўлган, яъни ҳар бир кадр алоҳида-алоҳида қоғозга бошдан-оёқ чизиб чиқилган. Кейинчалик ишнинг самарадорлигини ошириш ва енгиллик яратиш мақсадида қайта қуриш технологиясига ўтилган.

1920-йиллар охирида америкалик мультипликаторларнинг целлулоидни қўллаб, узулуксиз технологияга ўтишлари бутун дунё мультипликация санъатига кенг тарқалди ва ривожланишига замин

яратди. 1930- йилларнинг ўрталаригача Россия мультипликаторлари чизма мультфильмлар ишлаб чиқаришда қоғоздан фойдаланганлар. Шу боис бу ерда қоғоз қўғирчоқларни яратиш техникаси тараққий этган.

Кузатишлардан маълум бўлишича, чизма мультфильмлардан бошланган мультипликация санъати XX асрда ниҳоятда кенг ривожланди. Француз карикатурачи - рассоми Э. Кроль бошлаб берган чизма мультипликация, Дисней даврида юқори чўққига кўтарилиб, мукамал санъатга айланди.

Қайта қуриш технологиясида суратга олинган анимацион фильмларда, аввало рассом ижоди яққол кўзга ташланади. Бу усул анимацион фильмларда рангли бўёқлардаги манзара, қаҳрамонлар қиёфаси кўркам, жонли чиқади.

Мазкур технологияда, яъни перекладка усулида яратилган фильмлар каторига қуйидагиларни келтириш мумкин. Мультижодкор Дэляра Батырова томонидан яратилган *«Фаришта»* мультфильми перекладка, яъни қайта қуриш технологияси асосида тасвирга олинган. Замонамиз ҳаётидан сўзловчи ушбу мультфильмдаги одамлар, транспорт воситаларидан автобус, автомобиллар, почта кутиси, қушлар қоғоз бўлакларидан ясалган. Инсон қиёфасига алоҳида тўхталиб ўтсак, юз қисми алоҳида, танаси, қўл-оёқлари, бошидаги бош кийим, сочлари ва оёқ кийимлари алоҳида-алоҳида қайчида росмана кўринишда кесиб чиқилган. Бўлақлар рассом томонидан бўялган ва текисликда жой-жойига қўйиб, одам қиёфаси гавдалантирилган. Автобуслар ва автомобиллар яхлит ясалган, фақат ғилдираклари ҳаракатга келиши учун алоҳида ясаб сўнг ўрнатилган. Қушларни ясаш учун эса ўта майда қоғоз қийқимларидан фойдаланилган.

А.Бородин қаламига мансуб *«Хўжа Насриддин»* эртақ мультфильмининг 1-қисмига режиссёр М. Маҳмудов қайта қуриш технологиясини танлаб олган. Қайта қуриш технологиясида мультфильм яратиш жуда қийин вазифа бўлганлиги сабабли режиссёр

ижодий гуруҳига постановкачи рассом А. Дорожинская, оператор В. Никитин, рассом-аниматорлар А. Педан, Л. Усачева, рассомлар С. Рябых, Н. Рабиновичларни жалб қилди. Мультфильм директори этиб Г. Бабажанов тайинланди.

Даставвал мультфильм учун эскизлар, бош қаҳрамонлар ва эпизодлардаги одамлар, фон, яъни атроф-муҳит, манзара ва реквизитлар, яъни керакли буюмлар чизиб, яхлит услубга солинди. Сўнгра яратилган эскизлар асносида асосий ишга киришилди. Инсонларнинг боши, гавдаси, қўл-оёқлари, бош кийими ва билаклари, дов-дарахт, болта, коп, уй-жой кабилар алоҳида-алоҳида чизиб, бўялиб, сўнг қирқиб олинган. Тасвирда уларни ҳаракатга келтириш учун эса кадрдан кадрга ўтиш вақтида пинцет ускунаси ёрдамида жойдан-жойга ўтказиб, ҳаракатга келтирилган. Иш сўнгида ҳар бир кадр кетма-кет жойлаштириб лентадан яхлит ўтказилганда жонлантириш юзага келган ва шу тариқа мазкур мультфильм яратилган.

Мультфильмнинг 1-қисми мувафақиятли чиққанлиги сабабли, «Ўзбекфильм» киностудияси томонидан унинг 2-қисмини тасвирга олиш таклифи берилган. Бу гал мультфильм сценарийсини режиссёр М. Маҳмудов билан М. Боймуҳамедов биргаликда ёзишди. Рассом-аниматорлик вазифаси эса В. Жирновга юклатилган бўлиб у бевосита эскизлар яратиш устида рассомлар С. Рябых, Н. Рабинович, Е. Щедриналар билан бирга ишлай бошлади.

«Хўжа Насриддин» мультфильмининг 2-қисми ҳам худди 1-қисми каби қайта қуриш технологиясида тасвирга олинди ва у ҳам каттаю-кичик томошабинлар олқишига сазаввор бўлди.

«Пластлин билан ишлаш» технологияси. Инглизчада «claymation» атамаси Уилл Винтон томонидан Орегон штатида патентлаштирилган. Мазкур технологияда Александр Татарский, Гарри

Бардин, Ник Парк ва бошқалар ишлашган. Мазкур технологияга кўра пластилин, лой, ҳайвонларнинг йоғи, шағам, асал ари уяси ва шу каби бошқа маҳсулотлар етакчилик қилишади. Шу маҳсулотлардан мультқаҳрамонлар, фонлар ва реквизитлар ясалади. Керакли пайтда эса уларнинг ҳаракатларини, турган жойини ўзгартириш ва ҳаракатга келтириш имкони аҳамиятли жиҳатлардандир.

Пластилин (итальянчада – «plastilina», қадимги юнончада – «πλαστός») – лойнинг ўртача юмшоқлигига ўхшаш модда. Тупроқнинг тозаланган ва майдаланган ҳолатига воск, ҳайвон йоғлари ва бошқа шу каби моддаларни қўшиш натижасида вужудга келади.

Тупроқ – майда кукунсимон табиатда ҳар қандай жойда мавжуд бўлган модда. Қуруқ ҳолатда зарра каби бўлса, нам ҳолатда ёпишқоқ кўринишдадир.

Воск – ҳайвон чоғлари, эфир мойлари, юқори молекуляр спирт таркибларида учрайдиган модда ҳисобланади. Сувда эримайди, лекин бензин ва хлороформада яхши эриш хусусиятига эга.

Бу технологияда 2006 йили “Ур тўқмоқ” фильми яратилган. Фильмнинг сц. муаллифи: Н.Тўлахўжаев, бош.режисс. ва бош.рассом: С.Чуфарнов, бастакор: Д.Изамов, оператор: М.Абзалова¹⁸.

Мазкур технологияда мультфильмлар кам яратилган. Бунинг асосий сабабларидан бири ушба технологиянинг бошқаларига нисбатан анча мураккаблигидадир. Пластилин рангли бўлади, қаҳрамонлар, фон ва реквизитларни тайёрлаш ва ҳаракатга келтириш вақтида ранглар бир-бирига қўшилиб кетмаслиги, бир-бирига ёпишиб қолмаслиги талаб этилади. Сабаби пластилин юмшатилагач, ёпишқоқ бўлиб қолади. Бу технологияда шу сабабли ҳам мультфильмлар кам яратилган.

«Компьютер анимацияси» технологияси. Мазкур технология бевосита компьютер имкониятларидан фойдаланган ҳолда амалга

¹⁸ Ҳайдарова Н.Т.. “Ўзбекистон анимацион фильмлари” даврий каталоги. (Кўлёзма). МРДИ.2017.– Б.4-19.

оширилади. Бу борада компьютер графикасига оид Adobe Flash, Adobe After Effects, Adobe Photoshop, Toonz, Toon Boom Studio, Anime Studio, 2D, 3D каби кўплаб дастурлар кўл келади. Мультқаҳрамонлар, орқадаги фон, ўт-ўлан, дов-дарахт, атроф-муҳит ва бошқалар бошдан оёқ айнан шу дастурда ишлаб чиқилади.

Мультфильм тасвирлари қуйидаги усулларда амалга оширилади: вектор графикаси, растров графикаси, фрактал графикаси ва уч ўлчамли (3D) графика.

Уч ўлчамли, яъни 3D мультипликация дейилганда муайян шакл-шамойилга эга бўлган кўғирчоқ ва турли ўйинчоқ буюмлардан фойдаланиш технологияси тушунилади. Россия мультипликация санъатида уч ўлчамли технология асосида яратилган муваффақиятли намуна режиссёр А. Путишконинг «Янги Гулливер» мультфильми бўлди. Бироқ мазкур мультфильм уч ўлчамли бўлишига қарамай, у кўғирчоқлардан иборат бўлган ва компьютер имкониятларидан ҳали фойдаланилмаган эди.

Йиллар ўтиши билан талаб ошгани сари мультипликацияда компьютер технологияларидан фойдаланиш урфга кирди. Бора-бора уч ўлчамли, яъни 3D технологиясида мультасарлар яратила бошланди ва барча ёшдаги томошабинларнинг диққат-эътиборини бир зумда қозонишга эришди.

Дастур ёрдамида турли чизик, ёй, матнлар хосил йилиш, тахрирлаш, 2D ва 3D моделларни яратиш, лойихалаш жараёнида вужудга келадиган кўпгина муаммоларнинг ечимини автоматлаштириш, хусусий сценарий ва макрокомандалар яратиш, аниқ(конкрет) масала ва иловаларга тизимни созлаш, адаптация қилиш мумкин. Бу дастурлар ёрдамида бир вақтнинг узида 2D ва 3D моделлар билан ишлаш ҳамда мавжуд автоматлаштирилган лойихалаш тизимлари билан мужассамлашиш масаласининг ечимини топиш мумкин.

3D технологиясида ўзбек мультфильмлардан; Cinema.Uz студияси томонидан режиссёр ва расом: Жавлон Турдихўжаев, аниматорлар: Абдулатиф Ҳайдаров, Дилшод, Дўстмухаммедов, Аброр Аҳмадий, Самариддин Абдуназаров, Шуҳрат Асаев, Зилола Ҳамидова каби ижодкорларнинг “Соҳибжамол кўғирчоқ” (2011), «Самовий меҳмон» (2015), «Тошбақа» (2015), «Бўйноқ» (2016) каби асарларини келтириш мумкин.

Ўзбекистонда илк бор кино соҳасида махсус эффектларни бойитиш ва бу соҳани ривожлантириш учун ишга туширилган “Cinema Production” компанияси 2008 йил 2 июндан расмий равишда ўз ишини бошлади. Бу студиянинг асосий иш фаолияти ҳозирда жаҳон киносида ривожланган махсус эффектларни яратиш, уч ўлчамли анимацион мультфилмлар ва телевизион реклама роликларини яратишдан иборат.

Ўзбекистонда бу соҳани ривожлантириш учун йўлга қўйилган баъзи бир ишлар самараси сифатида Ўзбекистонда илк бор махсус эффектлардан фойдаланиб 3D анимацион мультфильм яратилмоқда. Ушбу анимацион мультфильм А.Ориповнинг “Самовий меҳмон, беш донишманд ва фаррош кампир” шеъри мотиви асосида ҳаммамизга таниш Усмон Қўчқоровнинг сценарийси асосида қисқа метражли мультфильмни яратилди.

Самовий меҳмон сценарийси орқали – халқимизга мос ва хос бўлган инсонийлик, ўзга бир оламнинг мавжудотига бўлсада меҳр бера олишдек фазилатларни мадҳ этишдир. Бу биз учун ўзлигимизга сингиб кетган, миллий удумларимиз, урф одатлар, одамийлик, халқимизга хос ва мос бўлган одампарварлик, бағрикенглик мадҳи десак ҳам бўлади.

Бу қисқа метражли фильм - “Cinema Production” компаниясининг биринчи махсулотларидан ҳисобланади. Ушбу технология асосида яратилаётган анимацион фильмлар рангларга бойлиги ва уйғунлиги, қаҳрамонлар ҳаракатларининг ҳаётийлиги билан ўзига хосдир. Шунингдек, мазкур технологияда яратиладиган фильм кадрларида, яъни 3D дастурида қаҳрамонларни чизма образи яратилгач, жонлантириш дастурининг махсус

бўлимида унинг модели яратилади, илгари кўғирчоқ, пластилин ва перекладка технологияларида яратилган бўлса, бугунги кунда бу технологияларнинг ўрнини 3D дастурлари эгаллаган. Бугунги кунда мазкур дастурлар мавжудлиги сабабли, юқорида келтириб ўтилган технологияларга эҳтиёж қолмаган. Қолаверса, бу технологияда яратиладиган сахналарни чизиш ва жонлантириш каби вазифаларни биргина расом-аниматор ёки жонлантирувчи-мультипликатор мутахассисларининг ўзи бажариши мумкинлиги билан афзалдир.

«LEGO анимация» технологияси. Мазкур технологияда бизга маълум бўлган «lego» ўйинчоқлари асосий предмет ҳисобланади. Лего ўйинчоқларидан ташкил топган мазкур технологияда қаҳрамонлар вазифасини автомобиллар, самолётлар, бинолар, кўчалар, роботлар ва бошқалар бажаради. Қизиқарли жиҳати шундаки, уларнинг барчаси ҳар хил деталлардан иборат бўлиб, бевосита конструктив жиҳатдан кўлда ясалади ва бир вақтнинг ўзида уларни еғиш, ёйиш ёки мутлақо бошқа шаклга келтириш каби қулайликлари мавжуд. Бу эса бевосита предметларни трансформация усулида ўзгартириш имконини беради.

«Кум билан ишлаш» технологияси (инглизчада «Sandanimation», «Powderanimation»). Мазкур технологиянинг асосчиси канадалик режиссёр ва мультипликатор Кэролайн Лиф ҳисобланади. Дастлаб фақат кум билан ишланган бу технология кейинчалик такомиллашиб, янгиланиб, куруқ чой, кофе, какао, кукун, какос қирриндиси, туз, шакар, ун ва бошқа шу каби маҳсулотлар билан ҳам ишланган.

Кум – океан, денгиз ва дарёлардан остидан олинадиган кукунсифат маҳсулот бўлиб, 0,10-5 мм катталиқка эга. Бундан ташқари кум тоғ жинсларининг емирилиши, тўкилиши ва турли табиат таъсири натижасида вужудга келади. Унинг табиатда оч кулранг, сарғиш, қизғиш, оч ва тўқ жигарранг кабилари учрайди.

Ҳар қандай кукун ҳолидаги маҳсулотни жонлантириш, унда манзара ва мультқаҳрамонларни яратиш мураккаб, сабаби расом

кукун устидан қўлини ёки бирор ускунани юргизиш мобайнида тасвир солаётганда қалтис ҳаракат қилмаслиги ва аниқликка катта эътибор берсагина мукамал тасвир ҳосил бўлади. Ҳар бир ҳаракат бирма-бир суратга олинади. Иш сўнгида эса суратга олинган кадрлар компьютерда кетма-кетликда жойлаштирилиш натижасида мультипликацион фильм юзага келади.

Даставвал, фақат бир маҳсулотдан фойдаланилган бўлса, кейинчалик уларни бир-бири билан уйғунлаштириш ҳам янгилик тариқасида фойдаланилган. Бу ҳолат томошабинларни ўзига тез жалб этиш хусусиятига эга бўлиши билан бир қаторда, кадрларни қизиқарли бўлишини ҳам таъминлайди. Мультфильмларда эса бу катта аҳамиятга эгаллиги билан ажралиб туради.

«Шишага рангтасвир услубида ишлаш» технологияси муаллифи канадалик режиссёр-мультипликатор Кэролайн Лиф ҳисобланади. У шиша юзасига маҳсус рангли бўёқлар ҳисобланган мой бўёқ ва гуашь ёрдамида фонлар, мультқаҳрамонларни яратиш, шу орқали мультипликацион фильмда янги технологияни олиб кирган.

Шиша – шаффоф рангдаги ноорганик қаттиқ модда. Кимёвий ишлов бериб, тайёр ҳолатга келган шиша текис, юза қисми силлиқ ва ингичка кўринишда бўлади.

Гуашь (французчада – gouache, италянчада - guazzo) – асосий таркиби елим ва сувдан иборат, қаймоқсифат қуюқликдаги бўёқ тури. Текис юзага бир текисда сурилган мазкур бўёқ 30 дақиқадан то 3 соатгача бўлган муддатда қуритилади. Бу муддат ҳавонинг намлиги ва таъсири натижасида белгиланади.

Мойбўёқ – таркиби ўсимлик мойларидан ва кимёвий ранглардан иборат қуюқ бўёқ тури ҳисобланиб, жуда секин кўрийд.

Глицерин – шаффоф, бирикувчан, гигроскопик суюқлик. Турли моддаларни, хусусан юқорида қайд этилган бўёқ турларини самарали эритади.

Бу технология у даражада ривожланмаган. Шунинг учун ҳам юртимизда бу технология асосида яратилган ҳар қандай мультфильм мавжуд эмас. Шу сабабли мазкур технология ва бу услубдаги мультфильмларни таҳлилига тўхталиб ўтмаймиз.

1-бобга хулоса

Магистрлик тадқиқот ишининг ушбу боби жаҳон мультипликация тарихи ва ўзбек санъатида дунёга келиш омилларининг умумий назарий асосларига бағишланган бўлиб, унинг ўзига хослиги, асар янгилиги бўйича миллий мультфильм оламида изланишлар ва илмий ижод сифатидаги ўзига хослигининг тўла тўқис ифодаланиши билан аҳамиятлидир. Мазкур бобда куйидаги бўлимлар ўзаро мантиқий изчилликда берилди:

- ❖ Тадқиқот объектининг ривожланиш тараққиёти ва функциялари, ва ўзбек санъатида дунёга келиш омиллари билан яқиндан танишилди.
- ❖ Мультипликацияда жанрлар ранг-баранглиги ўзига хослиги ва жанрларга оид мультипликацион фильмлар ўрганилди.
- ❖ Мультипликациядаги технологиялар ва уларнинг ифодавий воситалари таҳлил этилди.

Демак, мазкур бобда келтириб ўтилган мавзулар мультипликация соҳасини ўрганишдаги илк тушунчаларга асос бўла олади. Шунингдек, бу борада тарихий, драма, комедия, фантастика, саргузашт ва эртак жанрларда яратилаётган анимацион фильмларнинг аҳамияти илмий-назарий жиҳатдан ўрганилди ва тадқиқ этилди. Шу мақсаддан келиб чиққан ҳолда анимация санъатидаги мавжуд жанрлар, атрофлича баён этилди.

Мультипликация соҳасидаги илк ва янги технологиялар ҳамда уларнинг ифодавий воситаларига доир маълумотлар келтириб ўтилди.

II БОБ. ЗАМОНАВИЙ АНИМАЦИЯДА КОМПЬЮТЕР ТЕХНОЛОГИЯЛАРИ

II.1. Анимацияда компьютер технологияларидан фойдаланиш имкониятлари

«Анимацияда адабий асарни экранлаштириш жуда мураккаб иш хисобланади. Ҳар қандай асар ҳам мазкур санъатнинг ўзига хос хусусиятлари ва талабларига мос келмайдими. Яъни сўзда мужассам бўлган маънога муқобил тасвирий қатлам яратиш мушкул вазифа. Анимация кинонинг шундай бир турики, у «бошдан оёқ» расом қўли билан яратилади. Агар адабий асар, бадиий умумлашган ва лўнда ифода этилган ғоя расом дунёқарашига «қанот» бағишласа, у жонли ва ишонarli анимацион фильм яратади»⁴.

Анимация мураккаб ва сердиққат меҳнатдан иборат. Қахрамонларни ҳаракат қилишга мажбурлаш эса – анимация эмас. Анимация – бу бирор буюмга жон ва руҳни бағишлаш, унга қандайдир хусусиятларни, фарқли жиҳатларни беришдир. Бу томошабин қахрамонни тушуниши, унинг ҳар бир ҳаракати, нигоҳини англаши учун режиссёр ва расом-аниматорларнинг саъй-ҳаракатидир.

Инсон фаолиятининг турли соҳаларига компьютер технологияларининг кириб келиши ва уларнинг амалиётга кенг жорий қилиниши замонавий мутахассислардан компьютер технологияларини ўз соҳаларида самарали қўллаш малакаларига эга бўлишликни талаб қилади¹⁹.

Замонавий техниканинг жадал суръатлар билан ривожланиши, ишлаб чиқариш, қурилиш ва бошқа соҳаларда илғор технологияларнинг қўлланилиши натижасида конструктор ва лойихаловчилардан янги маҳсулот лойихаси акс эттирилган график тасвирларни жуда қисқа

⁴Ўзбекистон санъати (1991-2001 йиллар) // Таҳрир ҳайъати: Ҳ. Караматов, Н. Жўраев, Т. Қўзиёев ва бошқалар: Илмий муҳаррир: А. Ҳақимов. – Т.: Шарқ, 2001, - 206 бет.

¹⁹ Хитрук Ф. Профессия – аниматор. – М.: Гаятри, 2008. – Т. 1.

муддатларда тайёрлаш талаб қилинмоқда. График тасвирларни қисқа муддатларда тайёрлаш, махсулот сифати ва унинг хусусиятларини эскиз кўринишида баҳолашда компьютер графикасининг имкониятлари жуда улкан. Ҳозирги даврда компьютер техникасисиз савдо кархоналари, бухгалтерлик ҳисоби ишлари, махсулот ва материалларни ҳисобга олиш, кархона ва ташкилотларда иш юритиш, илмий-тадқиқот фаолияти, тиббиёт, телекоммуникация, таълим каби кўплаб соҳалар фаолиятини тасаввур этиш қийин.

Маълумки компьютер графикаси меҳнат унимдорлигини, жумладан ақлий меҳнат унимдорлигини секин орттирувчи кучли восита ҳисобланади. Кейинги йилларда компьютер графикаси имкониятларининг жадал кенгайиб бориши ва унинг лойиҳалашда кенг қўлланилиши сабабли турли таълим муассасалари ўқув жараёнларида ҳам компьютер графикаси кенг ўрганила бошланди.

Компьютер графикаси воситалари ёрдамида кўп меҳнат талаб қилинадиган график операцияларни бажаришда ҳисоблаш техникасининг вақт ва иш сифатидаги ютуқларини яққол намойиш қилиш мумкин²⁰. Компьютер графикаси расм, схема, чизма ва бошқа тасвирларни тез ва сифатли тайёрлаш имконини беради.

Компьютер графикаси воситаларидан автоматлаштирилган ўргатувчи тизимининг ўқитиш ва назорат қилиш дастурларида ҳам кенг фойдаланилади. Айниқса кейинги вақтларда кенг оммалашиб бораётган электрон дарсликлардаги турли график тасвирлар (анимацион, ҳаракатланувчи уч ўлчамли ва ҳ.к) ни компьютер ёрдамисиз яратиш ва намойиш қилиш мумкин эмас ва уларнинг таълим жараёнидаги аҳамияти жуда катталиги аниқ бўлиб қолади.

Бугун мустақил юртимиз киноиндустриясида рўй бераётган ўзгаришлар, техника ва технологияларнинг тобора мураккаблашиб янада

²⁰ Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере. Самоучитель для детей и родителей/М.И.Фролов. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2002. –С.46.

янги ютукларга эришиб бораётгани асосий мазмун ва моҳият десак муболага бўлмайди. Шу борада киноиндустрия соҳасида энг янги муҳим тармоғ бўлиб, уч ўлчамли анимацион йўналишнинг олдида турган вазифалари кўлами ва салмоғи каттадир. Биз жамиятимиз ҳаётида рўй бераётган барча ўзгаришларнинг киноиндустрия моҳиятини уч ўлчамли анимацион йўналишнинг бугунги ҳолати ва истиқболи нуқтаи назаридан таҳлил қилиш орқали бу фаннинг жамиятдаги ўрни ва имкониятларига баҳо беришни ният қилдик.

Ижодий ёндашиб яратилган анимацион фильмлари ҳам ўзининг таъсир этувчи кучига эга. Аммо компьютер графикаси асосида яратилган фильм киши ақлини лол қолдира олади, ҳиссиётлар бундан мустасно. Мультфильм киши онги ва ҳиссиётларининг энг нозик торларини черта олади ва фильм қаҳрамони ўрнида ўзини кўра олсагина – уни муваффақиятли мультфильм дейиш мумкин. Бирон воқеликка нисбатан муносабатни ўзида кўра олса ўша анимация фильми омадли ҳисобланади, бу муваффақият гарови.

Компьютер ёки механик графика бу ўз муаммолари ва ҳослигига эга бўлган, инсон фаолиятининг бир бўлаги. Шу билан бирга компьютер графикаси бу инсон фаолиятининг аналитик ва амалий программалаштириш, чизма геометрия, математик ҳисоблаш ва шунга ўхшаш академик фанлар уйғунлашуви асосида проектлаштириш, конструктор ва илмий, ўқув база учун яратилган қурол бўлади. Математиклар хатто кўз олдига келтира олмас эдилар, уларнинг ўта мураккаб ғояларини машина намойиш қилиб, чизиб бера олишини. Дунё технологиясининг ажралмас қисми бўлган компьютер графикаси, ЭҲМ билан бирга пайдо бўлади. Аввал боши бу “вектор” чизма эди, яъни нуқтанинг экранда ёки қоғозда ҳисоблаб кўрсатилган.²¹ Масалан доира, тўғри чизиқ ёки бошқа мураккаброқ чизманинг график кўриниши.

²¹ Залогова Л. А. Компьютерная графика. Практикум [Текст] / Л.А. Залогова.– 2-е изд. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2005.

Анимацион компьютер графикаларининг дастурий воситаларига, энг аввало, 3D—Studio, Animator Pro ва бошқалар киради.

Анимацион графика синчли 3D объектни моделлаштириш ва кўришга, уни замонавийлаштириш ва у билан манипуляция қилишга, қурилган синчли объектнинг сиртини қоплаш учун материални кутубхонадан танлаш ёки яратиш (бундай материал текстура деб аталади), олдин яратилган моделларни бўшликка жойлаштириш, яъни бу объектлар учун сахна, ҳаракат жойини қуриш (масалан, стол, унда пичоқ ёрдамида «бекиёс мазали апельсинни» кесиш мумкин), текстура объектларини улаш; ёритишнинг характерини белгилаш, ёруғлик манбалари ва камераларни сахнада жойлаштириш; кадрларнинг изчиллигини белгилаш, объектларни кадрдан кадрга жойини ўзгартириш ёки замонавийлаштириш (яна камералар ва ёруғлик манбалари учун ҳаракатларни ҳам бериш мумкин), якка кадр ёки бир неча кадрнинг палитра, ёруғлик, соялар, кўриш бурчаги, объектларнинг ўзаро жойлашуви ва уларни кадрдан кадрга ўзгаришларини ҳисобга олиш билан ҳисоблаш; бундай ҳисоблаш рендеринг (инглизча «rendering»дан) деб аталади. Бу анимациянинг охири босқичи, бунда тайёр айрим объектлар, эпизодлар ва паллалардан яхлит реклама кадри олинади; экранга якка тасвирлар ва кадрларнинг фильм кўринишидаги олинган изчиллигини чиқариш кабиларга имкон беради.

Шунингдек анимация фильмларида образ яратишнинг яна бир энг сўнги технологияларидан бири бу – мультфильм образлари учун манекен технологиясидир.

Сукуба Университети ва Япония электрокоммуникациялар университети ҳамкорликда компютерга ташқи қурилма сифатида уланадиган Қумарион манекенини яратдилар.

Қумарион 32 датчиги ва 16 боғимли стационар қурилмага маълумотлар узатиш учун УСБ-кабел орқали ҚУМА технологиясидан

фойдаланадилар²². Қайта алоқа бир зумда амалга оширилади: бир сонияда 120 кадр тасвирланади, унга мувофиқ аниматор манекенга керакли вазиятда ҳаракатланиш буйруғини беради ва шу ондаёқ уни монитор экранда кўриш мумкин бўлади.

Яратувчиларнинг фикрича, Кумарион тизими ёрдамида мультфильмнинг уч ўлчамли қаҳрамонини зарур ҳолатда бўлиш ва ҳаракатланишга мажбур этиш мумкин. Бу рассом-аниматорнинг нафақат кучини, балки мультфильм яратиш вақтини ҳам тежайди. Кумарионни ишлаб чиқаришда муаллифлар, мультфильм яратишда инновацион усулни тақдим этишга интилдилар, бунинг эвазига рассом экранда манекен ёрдамида моделни бошқара олади. Клавиатура ва сичқонча ёрдамида қаҳрамоннинг ҳар бир ҳаракат ҳолатини қайд эта оладилар.

Бугунги кунга келиб, мультпликация оламида анимация фильмларини компьютер технологияси асосида яратиш учун махсус автоматлаштирилган дастурлар мавжуд. Бундай дастурлар анимация муҳаррири деб ҳам аталади. Унинг кенг кўламда тарқалган дастури “Adobe Flash” дейилади. “Flash” анимациясини яратилишда биринчи кадрга тасвир яратиш (ҳаракатнинг бошланғич пайтида). Унга яна битта кадр кўшиб, яқунловчи тасвир жойлаштирилади. Кадрлар оралиғида тасвирларнинг аксини яратиш. Анимацияни кўриш учун “играть” ёки “play” буйруғи берилади. Шунингдек, анимация фильмларининг оддий ва содда кўринишлари яратилади.

Кейинги дастур бу – 3D яъни уч ўлчовли моделлаштириш дастури бўлиб, унда ҳам анимация фильмлари ишлаш мумкин. Моделлаштириш 2 ўлчовли ва 3 ўлчовли (2D ва 3D). 2 ўлчовли ва 3 ўлчовли моделлаштириш дастурлари дизайнерлик ва муҳандислик ишланмалари учун қўл келади. Булардан ташқари бу дастурларни уч ўлчовли анимация, полиграфик, тақдимот пакетлари билан тўлдириш мумкин.

²² Girard M., Maciejewski A. Computational Modeling for the Computer Animation of Legged Figures // Proceedings of SIGGRAPH 85. Computer Graphics. 1985. 19. № 3. P. 263-270.

Моделлаштириш дастурлари ичида WINDOWS мухитида ишлатилувчи энг кучли автоматлаштирилган лойихалаш тизими сифатида Autodesk фирмасининг AutoCad дастурини олиш мумкин. Одатда, AutoCad ни автоматлаштирилган лойихалаш тизими(SAPR)нинг график ядроси сифатида қабул қиладилар. Дастур ёрдамида турли чизик, ёй, матнлар ҳосил қилиш, таҳрирлаш, 2D ва 3D моделларни яратиш, лойихалаш жараёнида вужудга келадиган кўпгина муаммоларнинг ечимини автоматлаштириш, хусусий сценарий ва макрокомандалар яратиб, аниқ(конкрет) масала ва иловаларга тизимни созлаш, адаптация қилиш мумкин²³.

AutoCad пакети Auto LISP ички дастурлаш тилига эга бўлиб, унинг ёрдамида фойдаланувчи янги буйруқларни ҳосил қилиши ва хатто юқори даражадаги дастурлаш тилларидан фойдаланиши мумкин.

IBM ва Macintosh муҳитларида уч ўлчовли моделлаштириш учун кўпинча AliasG` Wavefront фирмасининг сплайнли моделлаштириш дастури Sketch! ишлатилади. Бу дастур юқори сифатли визуаллаштириш имконини беради. Ray Dream Designer дастури эса махсус моделлаштириш воситалари тўпламига эга бўлиб, тасвирнинг фотореалистик сифатига эришиш имконини беради. Macromedia фирмасининг MacroModel пакети ва Auto.des.sys фирмасининг Form.3 дастури уч ўлчовли объектларни моделлаштириш ва деформациялаш воситаларига эга²⁴.

2 ўлчовли ва 3 ўлчовли моделлаштириш дастурлари дизайнерлик ва муҳандислик ишланмалари учун кўл келади. Булардан ташқари бу дастурларни уч ўлчовли анимация, полиграфик, тақдимот пакетлари билан тўлдириш мумкин.

2 ўлчовли ва 3 ўлчовли графиканинг турли хил касбларда ишлатилади ва улардан кўплаб мультфильм ва хатто кино яратувчилар кенг фойдаланишади.

²³ M. N. Thalmann, D. Thalmann Computer Animation in Future Technologies. Switzerland. Miralab. 1998.

²⁴ Пэрент Р. Компьютерная анимация / Пер. с англ. – М.: КУДИЦ-ОБРАЗ, 2004. – С. 560.

II.2. Бугунги ўзбек аниматорлари томонидан компьютер технологияларидан фойдаланиб яратилаётган асарлар таҳлили

Ўзбек мультипликацион фильми илк бор кўғирчоқ фильмлари асосида кейинчалик эса чизма фильм, перекладка яъни, тахламали каби усулларда яратилиб келинди. 1999 йилдан бошлаб чизма-компьютер усулида ва бугунги кунда эса замонавий компьютер дастурлари Adobe Flash, Toon Boom, 2D (икки ўлчамли) ва 3D (уч ўлчамли) кўринишларда яратилмоқда. Чизма-компьютер кўринишдаги илк фильм ўзбек анимациясида узок ва самарали изланишлар натижасида яратилган «*Жалолоддин ҳақида достон*» (1999) (сценарий муаллифи: М. Тўйчиев, режиссёр ва рассоми: М. Маҳмудов, композитор: Мирхалил Маҳмудов) анимацион фильми тарихий жанрда яратилган фильм ҳисобланади.

Фильмда тарихда ўчмас из қолдирган Жалолоддин Мангубердининг мўғул босқинчиларига қарши кўрсатган қаҳрамонликларини умлаштириб, батафсил ёритиб берилган. Осойишта тинч ҳаётдан, олиму, донишмандлар фаолиятидан бошланган сокин кадрлар аста-секин таҳликали кайфият, нотинч, хавотирли, жўшқин эпизодлар билан алмаша боради. Она юртни душмандан ҳимояқилиш ёш султон Жалолоддин Мангубердига топширилади. Қизғиш, олов ранг фонидида шиддатли жанг манзараларида унинг кўрсатган жасорат ва қаҳрамонликлари, ҳолдан тойиб йиқилганида онанинг фидойилик, эл-юртга садоқат, муқаддас бурч ҳақидаги васияти қаҳрамонимизнинг ёдига тушиб бор кучини йиғиб, душман ўртасига ёриб кириб, уни тор-мор этиши фақат тасвирий қаторларда ифода этилади. Ана шунда у бутун матонати билан бор кучини йиғиб, учқур тулпоридида душман ўртасига ёриб киради. Мардонавор қаҳрамонқиличининг зарбидан ёв чекина бошлайди. Жалолоддиннинг ёв билан олишувидидаги мислсиз жасорати, даҳшатли курашларнинг динамикаси маҳорат билан очиб берилади. Анимацион фильм услуби, экран шакли ҳам ғояга

монанд – жиддий, ватанпарварлик руҳда профессионал жиҳатдан ёритиб берилган.

Эътиборлиси шундаки, воқеалар мароми ниҳоятда динамик тарзда кечса-да, асосан тасвирий қаторларда ифода этилади. Кадр ортидаги диктор тексти эса, экранда содир бўлаётган воқеаларнинг ҳар бир кадрили аниқ ва равон тушунишга кўмаклашади.

Мазкур анимацион фильмда Жалолиддин Мангуберди образи олис тарихнинг жонсиз сурати тарзида эмас, балки эл-юртга фидойи фарзанд, тинч ҳаётга садоқатли посбон бўлишга ундовчи аждодларимиздан бири сифатида жонланади. Анимацион фильмнинг чексиз тарбиявий аҳамияти ҳам ана шундадир.

Мазкур фильм чизма-компьютер усулида яратилиб, экрандаги қаҳрамонлар бевосита томошабин кўз ўнгида шаклланиб қиёфага яқин турадиган образни тасвирий ифода воситалари асосида акс эттиради. Унинг бошқа технологиялардан фарқли жиҳати шундаки, экранда тасвирланган сюжет ва персонажларнинг қиёфаси ҳаётий образга яқин кўринишда ва ранглар уйғунлиги билан ажралиб туради. Компьютерда яратилган кадрларда ранг баранглик кучли ҳисобланиб, технологиянинг функцияларида ранглар политрасида мужассам ранглар орқали расом тасаввуридаги колоритни ёрқин ифода эта олиши мумкин.

«Кулол» (2002) ҳам чизма–компьютер усулидаги (сценарий муаллифи: С.Муродхўжаева, режиссёр ва расом: Д.Власов, расом: Д. Власов, бастакор: Ж.Изомов, оператор: Ф.Сафин) инсон тақдири ҳақида, аниқроқ қилиб айтадиган бўлсак, кулолнинг умри ҳақидаги фильмдир. Сўзсиз, катта томошабинларга мўлжалланган ва компьютер графикасида суратга олинган мазкур анимацион фильм яратувчанлик ҳақида. Фильм оддий кулолнинг чакқон қўл-бармоқ ҳаракатлари лаган ва кўзалар яратиш ва уруш туфайли бошига тушган оғир мусибат ҳақидадир. Тезкор услубда суратга олинган мазкур анимацион фильмдаги парадоксал вазиятлар жуда таъсирчан: тинч-осойишта ҳаёт,

ижод ва шиддатли мусиқа, ҳавф-хатардан хабар берувчи солдат маршининг овози; бешик тебратаётган аёлнинг майин алласи ва урушдан ногирон қайтган кулол устидаги кўйлакнинг бўм бўш хилпираётган иккита енги... бу тасвирий кадрлар таъсирчанлигини сўз билан ифодалаш қийин. Шу пайт боланинг шўх қийкириғи фильмга «ёруғлик» киритади, кулолнинг маънос қиёваси юмшаб, жилмаяди. Бу жилмайиш – режиссёр топилмаси фильмга умидбахш руҳият бағишлайди. Дастгоҳ айланаяпти, демак, ота касби давом этади...

Дмитрий Власовнинг «Кулол» анимацион фильми бирданига 4 та соврин соҳибига айланди – 2003 йилда Хиросима шаҳрида бўлиб ўтган кинофестивалнинг махсус дипломини, 2004 йилда Киевда бўлиб ўтган Халқаро «Крок» фестивалининг «Анимация санъати анъаналарига содиқлиги учун» мукофотини, 2005 йилда Техронда бўлиб ўтган МКФнинг «Энг яхши фалсафий фильм» олтин мукофотини, 2006 йилда Ўзбекистонда «Энг яхши сценарий» махсус дипломини қўлга киритди. Бу ҳолат галдаги анимацион фильмларнинг яратувчилари ҳам ижодий интилишларга чорлади.

Мультипликациянинг чизма–компьютер усулида яратилган фильмларига қуйидагиларни келтириш мумкин:

2003 йили «*Карвон*»(сц. муаллифи: А.Устименко, бош режис.ва бош рассом: М.Маҳмудов, бастакор: А.Эргашев, оператор: П.Саламатин), 2004йили “*Чироқ кўтарган мушук*” (сценарий муаллифи: Л. Дабижа, режиссёр ва рассом: М.Маҳмудов, бастакор: А.Эргашев, оператор: Р.Муҳамедова) ва “*Бор барака*” мазкур фильм «Ўзбеккино» миллий агентлиги буюртмаси асосида, «Ўзбекфильм» киностудияси томонидан олинган анимацион фильм ҳам эртак жанрга оиддир.Анимацион фильм режиссёри ва бош рассом-аниматори: Дмитрий Власов, сценарий муаллифи: Мавзур Маҳмудов, оператор: Роза Муҳамедова, рассом: Татьяна Коробова, аниматор-рассомлар: Татьяна Коробова, Роза Муҳамедова, мусаввирлар: Фаина Мутигулина, Татьяна Коробова,

Роза Мухамедова, бастакор: Э.Пак, оператор: Р.Мухамедовафильм директори: Наталья Улянова.

Рассом маҳорати, профессионализми ошиб бориши билан фикрни тасвирда оддий ва тушунарли ифодалашга ҳаракат қилади. Нозик чизгилар, нафис, баъзан бетараф ранглар энди контраст, ёрқин ранг, тўққора қаламда қўл билан дадил чизилган қуюқ чизгилар билан алмашади. Кулгили воқеа, кутилмаган хатти-ҳаракатлар болаларнинг парадоксал фикрлашига яқин.

Дмитрий Власовнинг тил орқали ўз анимацион фильмларига миллий руҳ бағишлаши ижоддаги кашфиётларидан ҳисобланади. Буни унинг яратган фильмларидан англаш мумкин. Масалан, “Кулол” (2002), “Бор барака” (2004), “Чарахпалак” (2011) мульт тўплами кабиларда кўриш мумкин. Туғилиб ўсган ерига меҳр, ўзбек халқи тарихи, маданияти, урф-одатларига ҳурмат унинг қонида бор.

Мазкур анимацион фильмда асосан бир оиладаги чол ва кампирнинг ҳаёт тарзи комедия асосида бойитиб тасвирланган. Кичик кулбада яшайдиган бу мультқаҳрамонларнинг рўзғорида биттагина от бор экан холос. Ҳар бир қаҳрамоннинг қиёфаси нисбийлик асосида, ҳазл-мутойиба тарзида яратилганлигига алоҳида эътибор бериш лозим. Анимацион фильм композицияси графикага мойил бўлиб, ундаги асосий ранглар жилоси сиёҳранг, яшил, ҳаворанг, жигарранг, пушти, сариқ ранглардан ташкил топган. Ноодатий ракурс ва кадрларга бой тасвирлар миллий каштачилик элементлари, нақшлари билан бойитилган. Ижодкорнинг анимацион фильмларидаги қиёфа, воқеа, ҳодисалар унинг кўрган-кечирганларидан, ўзидан, ҳаётдаги прототиплардан «ўсиб» чиқади.

«Бор барака» анимацион фильмидаги граммофон тасвирига уяли алоқа воситаси асос бўлган, - дейди у 2000 йиллар бошини эслаб. – Ҳаётимизга мобил телефонлари эндигина кириб келаётган пайт эди. Қишлоқ чойхоналарининг бирида бу янгиликни қўлга олиб, ундан

хайратланган чолни кўрганман». Граммофон сахнаси билан Г.Х. Андерсеннинг «Йигитча йиғламасин, барчаси яхши» қадимий эртаги замонавийлаштирилган»⁸.

Анимацион фильмда ёзувчи ғояси сақланиб, макон ўзгартирилади ва ўзбек ерига кўчирилади. Қаҳрамонлар ва уларнинг турмуш тарзи ҳам шунга мослаштирилади, кўшимча воқеалар киритилади. Рассом эртақ оламини ўзича кўра билиб, тасвирда ифода этган дунё томошабин учун таниш, ёрқин ва миллий. Анимацион фильм томошабинга кўтаринки руҳ бағишлаб, ишонч туйғуларини уйғотадиган ширин сўзнинг ҳеч қачон зое кетмаслиги тўғрисида. Икки хил маъно чиқадиган бу эртақдан катта-ю кичик маънавий баҳра олади. Кулгили воқеалардан, қаҳрамоннинг кутилмаган, ҳатто, мантиққа зид хатги-ҳаракатларидан кичик томошабин мириқиб кулса, анимацион фильм-эртақ «тагидаги» чуқур маънодан катталар ўзларига тегишли хулоса чиқариб оладилар.

XIX асрда яшаб ўтган даниялик ёзувчи Г.Х. Андерсен болалигида эшитган бу эртақ бизнинг давримизда янада юқори аҳамият касб этиб, ўзбек анимациясида янгича жаранглади.

Чизма ва компьютер графикасидан оқилона фойдаланилган ушбу анимацион фильм 2006 йилда Могилёв шаҳрида бўлиб ўтган «Анимаёвка» Халқаро кинофестивалининг маҳсус совринига, Смоленск шаҳрида III Халқаро Евроосиё фестивалининг дипломига сазовор бўлган.

2005 йили «**Тақа**» фильми, ғоя муаллифи: Д.Власов, сц. муаллифлари: Р.Рамазонов, М.Маҳмудов, бош режиссёр, аниматор ва бош рассом: А.Муҳамедов, бастакор: Мирҳалил Маҳмудов, “**Зардўштиий юлдузи**” 1 қисм сц. муаллифи, бош режис: С.Муродхўжаева, бош рассом ва аниматор: А.Муҳамедов, бастакор: Ж.Изомов, «**Юлдузнинг пайдо бўлиши**» сц. муаллифи, бош режис, бош рассом ва аниматор: С.Муродхўжаева,

⁸ Мўжизалар ва саргузаштлар мамлакати ғаройиботлари. // Санъат журнали № 3(56) 2012.

бастакор: Ж.Изомов, оператор: И.Ивлиев, 2006 йили *“Зардўштий юлдузи”* 2 қисм сц. муаллифи, бош режис: С.Муродхўжаева, бош рассом ва аниматор: А.Мухамедов, бастакор: Ж.Изомов, оператор: И.Ивлиев, *“Яна баҳор”* анимацион фильми инсон тақдири ҳақида сўзлайди (сценарий муаллифи: Ирина Марголина, режиссёр: Мавзур Махмудов, рассом-аниматорлар: Марина Кудрина, Светлана Сапожникова, Татьяна Коробова, Рустам Эрматов, директор: Наталья Ульянова, бастакор: Э.Пак). Инсон умри тўрт фаслга қиёсланган ҳолда ушбу анимацияда ўзининг аксини топади.

Мазкур анимацион фильм бевосита драма жанрига оид бўлиб, томошабинни фалсафий мушоҳадага чорловчи кадрларга бойлиги билан ажралиб туради. «Яна баҳор» анимацион фильми барча ёшдаги томошабинлар аудиториясига мўлжалланган.

Унинг дастлабки кадрларида осмонда парвоз этаётган қушлар, боғ кўйнида чақалоқни аравада етаклаб кетаётган аёл, капалаклар, қиз ва боланинг бир-бири билан ўйнашаётганликлари, копток ўйнаётган бола, дарахтларнинг барг чиқариш жараёнлари, умуман олганда баҳор нафаси ўз аксини топган. Кадрлар секин-аста алмашилиб, ёз фаслига ўтиши ҳам моҳироналик билан кўрсатилган.

Анимацион фильмдаги кейинги кадрларда ҳаво совиб, шамол кўтарилиб, дарахт барглари сарғиш тусга кириши, ёмғир ёғиши каби кузнинг инжиқликларини, шунингдек, қушларнинг иссиқўлкаларга гала-гала бўлиб учиб кетаётган жараёнларини ҳам кўришимиз мумкин. Боғдаги одамлар аста-секин соябон кўтариб, югуриб пана жой қидириб кетишлари ҳам кадрлардан ўрин олган. Улар орасида ёши катта инсонларни ҳам учратишингиз фалсафий маънога эга, яъни фаслларнинг алмашинуви бевосита инсонларнинг ёши катталашиши, умр шу тариқа ўтиб бориши ижодкорлар томонидан ёритиб берилган. Навбатдаги кадрларда дарахтлардаги олтин каби товланиб турувчи

баргларнинг ерга бирин-кетин тушаётгани, ёмғир аста-секин ўз ўрнини корга бўшатиб тараётганини гувоҳи бўламиз.

Анимацион фильмдаги қишдан кейин яна баҳор бошланиши, унга берилган номга мутаносиб тушганлиги ижодкорларнинг бетакрор ечими десак муболаға бўлмайди. Баҳор келиб яна атроф-муҳит яшил тусга кириши, болаларнинг ўйнаётганликлари, кўкда яна қушларнинг эркин парвоз этишлари, мусаффо осмон анимацион фильмнинг сўнгги кадрлари ҳисобланади. Умуман олиб қараганда, мазкур анимацион фильмни барча ёшдаги томошабинлар бир нафасда кўриш имкониятига эга. Сабаби ундаги тасвирлар, воқеа-ҳодисалар, фасллар алмашинуви, сўнгги кадрларда эса яна баҳор келиши юқорида келтириб ўтган фикримизнинг исботи ҳисобланади.

“Дугоналар” 2006 (чизма компьютер) сц. муаллифи: Н.Тўлаҳўжаев, бош.режисс. ва бош.рассом: Г.Матевосян, бастакор: Э.Пак, 2007 йили *“Икки қўшни ва қовун”* (чизма компьютер) сценарий муаллифи: Д. Власов, режиссёр ва рассом: А. Мухамедов, бастакор: Альберт Халмурзаев. Буткул комедия жанри асосида тасвирга олинган ушбу анимацион фильм икки бой қўшни Бакир ва Зокир ҳақидадир. Бу икки қўшни ёнма-ён уйда хотинлари билан яшаб келади. Кундан-кунга бир-биридан ўзиб кетиш пайида бўлган Бакир ва Зокир данғиллама уйларини янада ҳашамдор ва янада безакдор бўлиш бўйича ким ўзарга ўйнашади. Бойликни бир-биридан ошириш, мол-дунёни борган сари кўпайтириш йўлида бахс бойлашади. Бу воқеа-ҳодисалар ҳазл-мутойибага мойил равишда кўрсатилганлиги томошабинни ўзига жалб этади. Икки қўшнини бундай аҳволидан қишлоқдаги аҳоли саросимага тушади. Кутилмаганда қишлоққа эшак арава минган миллий либосдаги қария келиб қолади. Икки қўшнини айни ғазабга тўлган ҳолатига келиб гувоҳи бўлган қария қишлоқ одамларидан вазиятни сўрайди. Шунда бир кўзи ожиз, ҳасса таянган бир киши бўлаётган вазиятни ётиғи билан тушунтиради. Қария бу

икки қўшнини ақлини киритиб қўйиш учун бита қовун кераклигини айтган заҳоти, бояги кишининг хотини зудлик билан уйига бориб қовун олиб келиб беради.

Қария қовунни олибоқ, уни қизил рангга бўйяди ва Бакир билан Зокирнинг остонасига келиб қовунни олишлигини тавсия қилади. Бакирнинг ҳам, Зокирнинг ҳам хотини бу қовун айнан бизники бўлиши керак, бу антика қовунга ўхшайди деб ўз эрларига уни албатта биз сотиб олиш кераклигига ишора қиладилар. Шунда Бакир ҳам, Зокир ҳам бор бойлигини қариянинг аравасига ортиб, бу қовун айнан уларники бўлиши кераклигини айтишади. Қовунга эгалик қилиш мақсадида бор будини қариянинг аравасига юклашади. Бу жараёнлар анимацияда шу даражада ҳазл-мутойибага бой ҳолатда ва юксак динамикада кўрсатиб берилганки, томошабин уни бир нафасда кузатиб, воқеаларнинг кейинги ривожини нима билан тугашига астойдил қизиқади.

Аравага ортилган мислсиз катта ҳажмдаги бойликлар оғирлигини кўтаролмаган арава бир томонга оғиб, тўғри дарёга қараб кетади. Уни кетидан Зокир ва Бакир автомобилда қувишади. Бу кадрдаги кулгили жиҳат шундаки, воқеалар ўтмиш замонларида рўй беришига қарамай, унда автомобил кўзга ташланади. Бу эса ижодий гуруҳнинг комедия борасидаги ажойиб топилмаларидан бири дейиш мумкин. Арава юриб бориб, тўғри дарёга тушиб кетади. Мол-дунёдан ажралиб қолаётганини билган икки қўшни аччиқ устида араванинг икки четига сакраб чиқишади. Бойликни қутқариб олиш мақсадида қирғоқ томонга аравани тахтани эшкак мисоли эшиб, четга чиқармоқчи бўлишади. Энг қизиғи шундаки, аравани бир томонида ўтирган Зокир уни ўзи томонга эшса, Бакир эса ўзи томонга эшади. Икки ўртада арава ва ундаги мол-дунё сарсон қолади.

Анимацион фильм айни шу комедик ҳолатда ўз якунига етади. Бошқа ўзбек анимацион фильмларидан буниси ҳар томонлама ажралиб

туради. Компьютер имкониятларидан кенг фойдаланганлиги, рангларнинг тўғри танланганлиги, қаҳрамонларнинг бир-бирига мослаб яратилганлиги ва феъл-атворининг қарама-қаршилиги, шунингдек, катта динамикада тасвирга олинганлиги уни томошабинбоп бўлишини тўла таъминлай олган. Олма-ота шахрида бўлиб ўтган «Шакен юлдузлари» Халқаро кинофестивалида «Энг яхши анимация фильми» сифатида соврин билан тақдирланган.

2007 йили «*Саҳий шахзода*» (чизма компьютер) сц. муаллифи: М. Низонов, бош. режисс. ва бош. расом: Д. Власов, бастакор: Ж. Изомов, «*Иркитвой ва киркетжон*» (чизма компьютер) сцен. Муаллифи: К. Турдиева, пост. реж. ва пост. расом: Г. Матевосян, бастакор: Эола Пак, «*Арк*» (чизма компьютер) сцен. муаллифи, пост. реж. ва пост. расом. Н. Тўлахўжаев, бастакор: Ф. Янов-Яновский.

2008 йили «*Букри ошиқ*» (чизма компьютер) сцен. муаллифи, Э. Хасанова, пост. реж.: Н. Тўлахўжаев, пост. расом: М. Қорабоев, бастакор: Ф. Янов-Яновский. 2010 йилда Москва Халқаро кинофестивалида «Энг яхши анимация фильми» сифатида «Серебряный витязь» (Кумуш витязь) билан тақдирланган. «*Машкобнинг бахти*» (чизма-компьютер) сценарий муаллифи: Н. Тўлахўжаев, режиссёр: Н. Тўлахўжаев, расом: А. Гвардин, бастакор Ф. Янов-Яновский, «*Юз қон қор*» (чизма-компьютер) сценарий муаллифи, режиссёр, ва расом: Д. Власов, бастакор: Ж. Изомов.

Ўзбекистонда илк бор кино соҳасида маҳсус эффектларни бойитиш ва бу соҳани ривожлантириш учун ишга туширилган «Cinema.Uz» компанияси 2008 йил 2 июндан расмий равишда ўз ишини бошлади. Бу студиянинг асосий иш фаолияти ҳозирда жаҳон киносида ривожланган маҳсус эффектларни яратиш, уч ўлчамли анимацион мультфильмлар ва телевизион реклама роликларини яратишдан иборат.

Ўзбекистонда бу соҳани ривожлантириш учун йўлга қўйилган баъзи бир ишлар самараси сифатида Ўзбекистонда илк бор маҳсус эффектлардан фойдаланиб 3D анимацион мультфильм яратилмоқда. Ушбу анимацион

мультифильм А.Ориповнинг “*Самовий меҳмон, беш донишманд ва фаррош кампир*” шеърӣ мотиви асосида барчамизга таниш Усмон Қўчқоровнинг сценарийси асосида қисқа метражли мультифильмни яратилди. Самовий меҳмон сценарийси орқали халқимизга мос ва хос бўлган инсонийлик, ўзга бир оламнинг мавжудотига бўлсада меҳр бера олишдек фазилатларни мадҳ этишдир. Бу биз учун ўзлигимизга сингиб кетган, миллий удумларимиз, урф одатлар, одамийлик, халқимизга хос ва мос бўлган одампарварлик, бағрикенглик мадҳи десак муболаға бўлмайди. Мазкур қисқа метражли фильм “Cinema.Uz” компаниясининг биринчи маҳсулотларидан ҳисобланади.

2009 йили “*Лочин ови*” (чизма-компьютер) сценарий муаллифи ва режиссёр: Н.Тўлахўжаев расом: А. Гвардин, бастакор: Ф.Янов-Яновский, “*Олтин танга*” (чизма-компьютер) сценарий муаллифи: Н.Тўлахўжаев, пост.реж.ва пост.расом: Марина Кудрина, бастакор: Ф.Янов-Яновский, “*Зўраки фолбин*” (чизма-компьютер) анимацион фильмнинг сценарий муаллифи, постановкачи режиссёри ва постановкачи расоми: Мавзур Маҳмудов, расомлар: Робия Гуломова, Рустам Эрматов, аниматор-расомлар: Сергей Силка, Татьяна Коробова, Илья Ивлиев, Рамиль Нурғалин, Мавзур Маҳмудов, фильм директори: Наталья Ульянова.

“Зўраки фолбин” анимацион фильм чизма-компьютер графикасида яратилган бўлиб, ранглари бевосита компьютердаги дастурлари (Corel Draw, Toon Boom, Adobe Flash) ёрдамида яратилган. Ушбу дастурлар асосида яратилаётган анимацион фильмлар рангларга бойлиги ва уйғунлиги, қаҳрамонлар ҳаракатларининг ҳаётийлиги билан ўзига хосдир. Шунингдек, мазкур технологияда яратиладиган фильм кадрларида, яъни Corel Draw дастурида қаҳрамонларни чизма образи яратилгач, Toon Boom ёки Adobe Flash жонлантириш дастурининг махсус бўлимида унинг модели яратилади, илгари анимациялар кўғирчоқ, пластилин ва перекладка технологияларида яратилган бўлса, бугунги кунда бу технологияларнинг ўрнини Toon Boom, Adobe Flash ёки 3D дастурлари эгаллаган. Бугунги

кунда мазкур дастурлар мавжудлиги сабабли, юқорида келтириб ўтилган технологияларга эҳтиёж қолмаган. Қолаверса, бу технологияда яратиладиган сахналарни чизиш ва жонлантириш каби вазифаларни биргина рассом-аниматор ёки жонлантирувчи-мультипликатор мутахассисларининг ўзи бажариши мумкинлиги билан афзалдир.

Анимацион фильм ўзбек халқ эртаклари асосида суратга олинганлиги катта аҳамиятга эга. Сабаби айнан шу анимацион фильмдаги қаҳрамонлар характериға кўра бир-бириға зид эканлиги болажонларни бевосита ахлоқий-тарбиявий жиҳатларига ижобий таъсир этади. Бу эса ўз навбатида кичик ёшдаги томошабинларни фикрлашға чорлаб, ким яхши-ю, ким ёмон эканлигини англашиға имкон беради. Анимационфильмдаги рангларнинг ёрқинлиги эса ундаги воқеа-ҳодисаларға эркин муносабатда бўлишға сабаб бўлади.

“Моҳир кўллар” (2009) сценарий муаллифи, постановкачи режиссёр ва постановкачи рассом: Азизбек Муҳамедов, рассом: Ҳамидулла Маҳмудхўжаев, аниматорлар: Жавлон Турдихўжаев, Элмурод Шойимқулов, Моҳигул Муҳамедова, Шоҳида Ҳайдарова, Камолиддин Абдурахмонов, Камола Абдурахмонова, бастакор: Альберт Халмурзаев.фильм директори: Наталья Ульянова²⁶.

Анимацион фильм одоб-ахлоқ масалаларини биринчи ўринға кўяди. Қаҳрамонлар ва атроф-муҳит абстрактлаштирилган ҳолда тасвирланган. Ранглар эса бир-бириға қарама-қарши колорит асосида танланган. Фильмдаги ҳар бир қисм нисбийликка эга эканлиги билан ҳам бошқа мультфильмлардан ажралиб туради. Қаҳрамонларнинг ҳатти-ҳаракатлари кескин ва тезкор, ракурслари эса мураккабликка асосланган. Бундан ташқари болажонлар эътиборини тортувчи яна бир жиҳати шундаки, анимацион фильмда кулгиға бой, ҳажвиявий ҳолатлари кўп ва улар аниқ танланиб, тўғри жойлаштирилганлиги анимацион фильм динамикасини янада бойитган.

²⁶ Ҳайдарова Н.Т.. “Ўзбекистон анимацион фильмлари” даврий каталоги. (Кўлёма). МРДИ.2017.–Б.4-20.

“Оқ товук” (2009)(чизма-компьютер)драма жанрига оид мазкур анимацион фильм инсоннинг ички хис-туйғулари, кечинмалари ҳақида ёритиб ўтилганлиги билан аҳамиятлидир. «Ўзбекино» миллий агентлиги буюртмаси бўйича «Ўзбекфильм» киностудиясида яратилган ушбу анимацион фильмнинг сценарий муаллифлари: Рустам Рамазонов ва Дмитрий Власов, постановкачи режиссёр ва постановкачи расм: Дмитрий Власов, расм: Бахтиёр Егамедиев, аниматорлар: Ҳамидулла Маҳмудхўжаев, Татьяна Коробова, Артур Баширов, Бахтиёр Эгамбердиев, Дмитрий Власов, Оксана Залевская, фильм директори: Наталья Ульянова.

Катта ёшдаги томошабинларга мўлжалланган мазкур анимацион фильм сўзсиз драма жанрида. У шовкин-сурон билан ўтаётган поезднинг ўта юқори тезлигида ифода этилади.

Анимацион фильм инсонларнинг тақдири ҳақида баён қилади. Фильмда бир инсон ҳақида эса алоҳида тўхталиб ўтилади. Шаҳар чеккасида ёлғиз ўзи яшайдиган бир инсон ўзининг дунёсида ҳаёт кечиради гўё. Ўзининг мўжазгина уйигаэга бу инсон куни келиб ҳамма нарсдан, хусусан ёлғизликдан зерика бошлайди. Нима қилишини билмай, ўзига жўжа харид қилиб, уйига олиб келади ва уни парвариш қила бошлайди. Орадан бир қанча вақт ўтиб, ўша жўжа оппоқ товук бўлиб улғаяди. Оқ товук билан сайрга чиққан ҳалиги киши, у билан гўёки копток ўйнаб, ўзини-ўзи овутади. Бир куни оқ товук юмалаётган коптокка қизиқиб, унинг кетидан югуриб, уни туртиб ўйнайди.

Копток думалаб дарёга тушиб кетади. Товук ҳам коптокнинг кетидан югуриб, сувга тушади ва чўкиб ҳалок бўлади. Буни кўриб қолган бош қаҳрамонимиз товукни сувдан чиқариб, уни хушига келтирмоқчи бўлади. Аммо бунинг уддасидан чиқмайди. Сабаби кеч бўлган эди. Барчасидан тўйган киши жаҳл устида поездга ўтириб, шаҳарга йўл олади.

Одамлар билан гавжум бўлган шаҳарнинг ўртасида кўлидаги кизил коптогига термулиб, ўз уйи, қишлоғи хақида ўйга чўмади. Тасвирнинг шу жойида, яъни сўнгги кадрларда кулбаси ва қишлоғи кўрсатилади. Анимацион фильмдаги воқеалар шу тариқа якунига етади. Бу йўлда нимадир йўқотамиз ва нимагадир эга бўламиз. Анимацион фильмнинг умумий хулосаси шундан иборатдир.

«**Сумалак ва 1000 тилак**» (2009) (чизма-компьютер) сцен. муаллифи: К.Турдиева, пост.реж. ва пост.рассом: Г.Матевосян, бастакор: Альберт Халмурзаев, 2010 йили **“Шер ила дуррож”** (чизма-компьютер) сценарий муаллифи: М.Маҳмудов, Р.Жабборов билан ҳамкорликда, режиссёр: М.Маҳмудов, рассом: С. Силка, бастакор М.Маҳмудов **“Фарход ва Ширин”** (чизма-компьютер) сценарий муаллифи: Э. Хасанова, режиссёр: Н.Тўлахўжаев, рассом: А. Гвардин, сцен. муаллифи: Э. Хасанова, пост.реж: Н.Тўлахўжаев, пост.рассом: А.Гвардин, бастакор: Ф.Янов-Яновский, **“Спитамен”** (чизма-компьютер) сценарий муаллифи: Ж. Исҳоқов, режиссёр: С.Муродхўжаева, рассом: И. Ивлиев, пост.рассом. Иван Правдюк.

Асар эрамиздан аввалги 341 йил Суғдиёнадаги тарихий воқеаларни тасвирга олади. Бизгача етиб келган оғзаки ва ёзма тарихий манбаларга кўра Спитамен жуда моҳир чавандоз ва мерган бўлган. Ҳамма унинг эпчиллигига қойил қолар экан. Шу билан бирга айтилишича ёш Спитамен қанчалик довюрак бўлишига қарамай, оқ кўнгил инсон экан.

Анимацион фильм ушбу кадр орти сўзлари билан бошланади. Кадрда эса юртимиз табиати, набодот ва ҳайвонот олами, шунингдек, от чоптириб бораётган навқирон йигит – Спитамен кўзга ташланади.

Шундан сўнг кадр узоқ Юнонистон давлатидаги Егей денгизи соҳилига ўтади. У ерда Македония қироли Филиппнинг ўғли Александр яшар эди. Буюк олим ва файласуф Аристотель унинг

устози эди. Сухбат жараёнида Аристотель Александрга назар солиб, Дорони махф этиши ҳақида сўзлайди.

Кадр эрамиздан аввалги 336 йил, Сўғдиёна, Спитамен қабиласига тегишли ерларга ўтади. Оқшом вақти гулхан атрофида йиғилганлар олдида бир донишманд Спитаменга қараб, у ва унинг қавми Сўғдда ва Бактрияда шуҳрат қозонганлиги ва Спитамен буюк саркарда бўлиши ҳақида ишонч билан фикр билдиради. Шунингдек, узоқ юртлардан душманлар келиши ҳақида Спитаменга хабар беради.

Македониялик Александр ўз сарҳадларини кенгайтириш мақсадида кўп ерларни босиб олади. У форсларнинг қудратли қўшинларини енгиб, Шарқ томон кириб боради. Анимацион фильмнинг шу еридаги кадрларида македониялик аскарларнинг юришлари, олиб борган жанглари кўрсатиб ўтилади. Навбат сўғд ерларига келади. Сўғд аскарлари душманга қарши туриш мақсадида аввало баланд тоғ тепасида душман томонга катта харсанг тошлар улоқтириб, дастлабки зарбага туриб берадилар. Кейинги жанг текисликда, аскарларнинг тўқнашувида юзага келди. Бу ҳолатлар анимацион фильмда моҳирлик билан кўрсатиб берилган.

Эрамиздан аввалги 329 йил, Мароқанд атрофи. Кейинги кадр ана шу ёзув билан бошланади. Искандар Зулқарнайн 3 маротаба ҳужм қилиб, Мароқандни босиб олди. Аммо ҳар гал химоячилар шаҳарни озод қилишга муваффақ бўлдилар. Сўғдиёналикларга хоразмликлар, бактрияликлар ва бошқа қабилалар келиб қўшилдилар. Спитаменнинг Сўғдиёна, Бактрия, Номадлар, Саак, Саҳрои скифлар қабилаларидан ташкил топган қўшини Искандарнинг қўшини каби тиш-тирноғигача қуролланган ва шу каби қудратли бўлмаса ҳам, юнон босқинчиларига сезиларли даражада зарба бера оларди.

Анимацион фильмнинг навбатдаги кадрида эрамиздан аввалги 329 йил, Спитамен қароргоҳини кўришимиз мумкин. Босиб олинган шаҳарларда кўзгалонлар кўтарилар эди. Душманлар оёқлари остида

замин чўғ бўлиб ёнарди. Қаршилиқ кун сайин кучайиб борар эди. Қўшинни жангга Спитаменнинг ўзи бошлаб боришга қарор қилди. Жангчиларни бир ерга тўплаб, уларни жангга сафарбар этибди.

Бу вақтда Искандар қароргоҳида кейинги жангга тайёргарлик жараёнлари кетмоқда эди. 329 йилнинг куз фаслида, кеч оқшом пайтида Спитамен бошлиққўшин Искандар Зулқарнайн қароргоҳига хужум уюштирибди. Ҳар томондан хужумни амалга оширган Спитамен қўшинларига қарши туришга ожизлик қилган Искандар аскарлари мағлубиятга учрашибди. Шу тариқа илк бор қақшатқич зарба таъсирида қолган Искандар қўшинлари таслим бўлишибди. Сўнги жангда Спитамен ҳойин қўлида ўлим топди. Шу тариқа анимацион фильм ҳам ўз якунига етибди.

Тарихда бўлиб ўтган воқеалар асосида яратилган ушбу анимацион фильм барча ёшдаги томошабинлар аудиторияси учун мўлжалланганлигини алоҳида таъкидлаб ўтиш лозим. Томошабин бу анимацион фильмни кўриб, диёнат ва хиёнат, адолат ва разолат, улуғворлик ва тубанлик борасидаги чуқур ўй-хаёлларни кўнглидан ўтказди. Бу каби анимацион фильмлар томошабинни тарихий қаҳрамонлик мавзуси орқали оламнинг абадий саволлари билан тўқнаштиришга, тафаккурининг кенгайиши, дунёқарашининг шаклланишига замин яратади. Мазкур тарихий жанрда яратилган анимацион фильм тарбиявий жиҳатлари кўплиги ва юқори маҳорат билан яратилганлиги таҳсинга сазавордир.

«*Дўстлар*» (чизма-компьютер) (2010) сцен. муаллифи: Э.Ҳасанова, пост.реж: М.Кудрина, пост.рассом: А.Гуленкова.Анимацион фильмнинг бош қаҳрамонлари иккита кучук болалари, қўш оёқ ва қушча ҳисобланади. Эпизодик ролларда эса бўри, тулки, қўй-қўзилар ва қушлар.

Воқеа иккита кучук боласининг ҳовлида бир-бири билан ўйнашиб юришлари тасвирларган. Ҳовли четидаги девор ёнига бориб қолган

кучук болалари қизиқиб деворни панжалари билар ўйнашиб, тешик ҳосил қилишади. Ўша тешикнинг орқа томонидан қўш оёқ деган кемирувчилар туркумига кирувчи ҳайвон кучукчаларнинг олдидан чиқиб қолибди. Буни кўрган кучукчалар аввал кўрқиб кетишибди. Қўш оёқ ўзини таништирганидан сўнг улар дўстлашишибди. Қўш оёқ кучукчалардан ўз дўсти бўлмиш, ўқ тегиш натижасида яраланган кушчага ёрдам қилишлигини сўрабди.

Девордаги тешикнинг ортидаги ҳаёт билан қизиққан кучукчалар қўш оёқ билан бирга тешик орқали деворнинг нариги тарафига ўтишгани, кенг дала, табиат қўйнидаги гўзалликдан баҳраманд бўлиб, кушчага ёрдам бериш учун у томонга ошиқишаётган жараёнлари моҳироналик билан акс эттирилган. Бунда рангларнинг ёрқин танланишига, уларнинг бир-бирига мутаносиб бўлишига интилган анимацион фильм ижодкорлари тўғри танловни амалга оширишганлиги таҳсинга сазаввор ҳолат ҳисобланади.

Уччала дўст кушча ярадор ҳолда ётган жойга етиб келиб, уни икки томонидан ушлаб, турғазишибди ва уни уйига, ота-онасининг олдига олиб боришлигини айтиб кушчани ҳурсанд қилишибди. Кетаётганда олдилигидан сув тезлик билан тўлиб-тошиб оқаётган қатта ариқ чиқибди. Шу пайт қўш оёқнинг кўзи ариқнинг четида ётган шоҳ-шабага тушибдида, уларни бирлаштириб, ариқнинг устига қўйиб, шутариқа унинг нариги томонига ўтиб олиш таклифини билдирибди.

Ариқнинг устидан биринчи бўлиб қўш оёқ, унинг ортидан эса кушча ўтиб олишибди. Кучукчалардан бири ҳам ариқ устидан эсон-омон ўтган экан, бироқ иккинчи кучукча ўтаётган вақтда шоҳлар синиб, ариққа тушиб кетибди. Унга ёрдам бериш учун иккинчи кучукча ёғоч бўлаги, яъни таёқни оғзи билан тишлаб олиб, ўзини сувгаташлабди. Дўстининг ёнига сузиб бориб, таёқнинг бир томонини

унга узатибди. Иккала кучукча таёқни тишлаб қирғоқ томон сузиб, кўш оёқнинг кўмаги билан сувдан чиқиб олишибди.

Анимацион фильмдаги ана шу кадрларга эътибор берсангиз, унда дўстликнинг нечоғлик муҳим эканлигини, ҳаётда дўстларнинг ёрдами кўп ҳолатларда ас қотишини кўришингиз мумкин. Фильмда шу жихатларга алоҳида эътибор қаратилганлиги кичик томошабинлар учун ўта муҳим аҳамиятга эга эканлиги билан ажралиб туради.

Қушчанинг уяси узоқдаги тоғнинг юқорисида жойлашганлиги учун мультқаҳрамонларимиз ярим йўлда кеч тушганлиги учун шоҳ-шаббаларни ёқиб, гулхан атрофида тонг отишини кутишибди. Бир-бирлиги билан суҳбатлашаётган бир пайтда уларнинг олдига бўри билан тулки келиб уларга ҳамла қилишмоқчи бўлган бир пайтда, гулхан атрофидаги дўстлар гулханда ёниб турган таёқлардан олиб, бўри ва тулкини ҳайдашибди. Дўстларнинг бирлашиб, ҳар томондан бўри ва тулкини қуршаб, аланга билан ҳужум қилишганлиги учун улардан кутилишибди.

Ниҳоят тонг ҳам отиб, дўстлар йўлга тушишибди. Юриб-юриб охири баланд тоғнинг этагига келганда тўхтаб, чўққининг тепасида учиб юрган қушчанинг ота-онасига кўзлиги тушибди. Шу ондан дўстлар биргалашиб уларни чақиришган экан, учиб юрган ота ва она қушлар уларнинг овозини эшитиб олдиларига келиб, хурсанд бўлишганликларидан қушчани бағриларига босишибди. Қушча ўзининг ота-онасига бу ерга етиб келгани учун дўстлари сабабчи эканлигини фахрланиб айтиб берган экан, қушчанинг отаси миннатдорчилик сифатида уларни қанотларига олиб уйларига элтиб қўйиштаклифини берибди. Кучукчалар ота қушнинг устига чиқиб олибдилар, кўш оёқ эса бошқа саргузаштлар илинжида йўлида давом этиши кераклигини айтиб йўлида давом этибди. Кучукчалар эса ота қушнинг қанотларига ўтириб олган ҳолда уйларига қайтишибди. Анимацион фильмдаги воқеалар шу тариқа якунига етибди.

Дўстлик тараннум этилган мазкур анимацион фильм болажонларни яхшилик ва эзгуликка чорлаб, дўстлик ва инсонийлик хислатларини жўш уришига асос бўлиши аниқ.

2011 йил **“Йўл ва болалар”** (чизма-компьютер) сценарий муаллифи: Ж. Исҳоқов, рассом: А. Мухамедов, пост.рассом. Э.Шойимкулов, бастакор А.Халмурзаев, **«Широқ ҳақида афсона»** (чизма-компьютер) сценарий муаллифи: Э.Хасанова, постановкачи режиссёр: М.Махмудов, постановкачи рассом: А.Гвардин, бастакор Ф.Янов-Яновский.

Ватан туйғусининг азалдан юксаклиги аждодларимиз қолдирган жангнома афсоналарда ўр аксини топган. Ана шу асарлардан яна бири **«Широқ ҳақида афсона»** (2011) анимацион фильми бўлиб, у тарихий жанрда яратилган бошқа анимацион фильмларидан айри ҳолда, яъни компьютер графикасида яратилганлиги билан диққатни жалб этади (сценарий муаллифи: Элмира Ҳасанова, постановкачи режиссёр: Нозим Тўлахўжаев, роствановкачи рассом: Алексей Гвардин, аниматорлар: Алие Гуленькова, Элмира Исманова, Петро Кочмар, фильм директори: Виктория Магдиева).

Анимацион фильм компьютер графикаси асосида яратилган бўлиб, асосан ёрқин ранглардан унумли фойдаланилганлиги билан барча ёшдаги томошабинлар эътиборини ўзига тартади. Кадрдаги ҳар бир тасвирда динамикага тўла ҳолатлар, қаҳрамонларнинг хатти-ҳаракатлари ва энг асосий жанг саҳналарини юксак маҳорат билан амалга оширилганлигини гувоҳи бўламиз.

Икки дарё оралиғидаги Сак қабилаларига қарашли яшил воҳа мавжуд бўлиб, унда Широқ исмли йилқибоқар ўз хотини ва ўғли билан яшар эди. Ўша вақтларда форс подшоси Доро Осиёнинг барча ерларини босиб олиб, олтин-у туз конларига эгалик қилар эди. Босиб олган давлатлардан эса бож-у хирож талаб этар, эркакларни кул, аёлларни эса чўри сифатида сотар эди.

Охирги пайтларда у Сўғд ерларини босиб олиш орзуси билан юрар эди. Анимацион фильм ана шу кадрорти матн билан бошланади. Тасвирда эса Широқ кенг яйловда тиклаган ўтови олдида оиласи билан хотиржам ҳаёт кечираётгани кўзга ташланади.

Кадрлар алмашилиб кунларнинг бирида Доро ўзининг аскарлари билан шу ерларга келиб ўт қўйгани ва бунинг натижасида Широқнинг хотини ва ўғли ҳалок бўлган саҳналари акс этирилган. Шундан сўнг, Широқ шаҳарга бориб, барчага бу ҳақда маълум қилади ва одамларни ёвга қарши курашга чорлайди.

Жанг саҳналари катта динамикада, ёрқин кўзга ташланувчи рангларда ифодаланганлиги анимацион фильмга янада ҳис-ҳаяжон бағишлаган. Шаҳар аҳли ярим тунга қадар душман билан олишди, ёв қўшини катта талофат кўради, ғазабланган Доро чекинишга буйруқ беради. Шаҳарни эса 2 ой қамалда сақлайди.

Иложсиз қолган қамалдаги шаҳарнинг кучдан қолган аҳолисига Широқ нажот бўлади. У бурун ва қулоқларини кесиб ташлайди ва душман олдида бориб, аҳолиси уни шундай ҳолатга солгани, шунинг учун ҳам ёв томонга ўтиб уларга ёрдам беришини айтади. Ёвни шаҳарнинг орқа томонига олиб ўтишни ва шу тариқа бу ерларни босиб олиш мумкинлигига подшоҳни ишонтиради.

Аскарларни саҳронинг қоқўртасидан нақ 2 ой олиб юради. Бу орада ғамланган озиқ-овқат ҳам тугайди. Биёбонларда очлик ва ташналиқдан ҳолсизланган қўшин аскарлари бирин-кетин ҳалок бўла бошлайди. 30-кунга бориб Доронинг тоқати тугайди. Анимацион фильмдаги тасвирларга кўра қишнинг қировли курларида тоғда тўхтаган подшоҳ Широқнинг найрангига “учгани”ни фахмлайди. Широқ халқининг тинчлигини ва осойишталигини таъминлаш мақсадида уни шу ҳолга туширганини тан олади.

Ғазабланган Доро қиличини кўтариб, Широқни ўлдирмоқчи бўлган бир пайтда, тоғдан улкан қор уюми тушиб, уларнинг

барчасини босиб қолади, шу жумладан қаҳрамон Широқни ҳам. Анимацион фильмнинг сўнггида эса ёв хужумидан асраб қолинган ерларнинг кўкаламзорга айлангани, ўт-ўланлар орасида лолақизғалдоқларнинг барқ уриб гуллагани ва ёшгина болакай уларнинг орасида эмин-эркин югуриб юргани тасвирланган.

Юқорида таҳлил қилинган тарихий жанрдаги анимацион фильмлар ёш томошабинларни ватанпарварлик руҳида тарбиялашда, уларга тарихимизда озодлик ва эрк учун кураш олиб борган жасур қаҳрамонларимизни ёд олишда катта аҳамиятга эгадир. Шулар қаторида илк яратилган фильмлардан бири “Сеҳрли сандиқ” (1966) кўғирчоқ технологиясида яратилган фильмдан яққол кўриниб, мазкур фильм кейинчалик чизма-компьютер усулида ҳам яратилишига муваффақ бўлди. 1966 йилда режиссёр Д.Салимов ва rassom Ю.Петров томонидан яратилган «Зумрад ва Қиммат» асосида “Сеҳрли сандиқ” фильмини кўғирчоқ қаҳрамонлар орқали яратиб, фильмлаштирди. Ундаги бош қаҳрамонлар махсус кўғирчоқ ясовчи усталар томонидан ясалиб, улар кадрга тушириш жараёнида бирма бир ҳаракатлантириб суратга олинган, бу эса унинг машаққатли жиҳатларидан бири эканлигининг далилидир. 2011 йилда шу ном асосида (сценарий муаллифи К.Турдиева, rassom ва режиссёр М.Маҳмудов томонидан) чизма-компьютер технологиясида яратилган ушбу фильмда яратилган персонажлар аввалги персонажлардан фарқли жиҳатлари мавжуд. Кўғирчоқдан ясалган образдаги кўринишларни худди ҳозирги 3D дастурида ишланиб яратиладиган модели персонажларга таққослаш мумкин. Лекин чизма-компьютер орқали, яъни 2D дастурида чизиб яратилган персонажлар биров сунъийроқ. Чунки ушбу янги талқинда персонажлар ранги жуда ёрқин, нафақат персонажлар шунингдек ён атроф тасвирида ҳам аниқса сариқ рангдан меъёридан ортиқ фойдаланилган. Шу сабабли нур ва соя ўйинлари кузатилмайди. Шунингдек, фильм образлари, сюжети, ҳаракатлари rassom–аниматор томонидан мукамал яратилмаган. Бунга сабаб сюжет воқеалари тўлиқ қамралмаган. Образлар ҳаётийликдан

узоклашиб, жудаям бўрттириб юборилган. Хусусан, нафақат Қиммат, шуниндек Зумрад ҳам ёқимсиз, ўзидан томошабинни дастлабки қарашдан бошлабоқ ўзидан итаради. Воқеалар жуда тез алмашилади. У аввалги фильм каби тўлиқ мазмунда ёритилмаган. Бунга сабаб балки аввалги асар томошабинларда қолдирган ассаацияция ҳам бўлиши мумкин. Аввалги (1966 йилда яратилган «Зумрад ва Қиммат» асосида “Сехрли сандиқ”) фильми ўзининг бебаҳолиги, бетакрор образлари ва қизиқарли сюжетларга бой эканлиги билан афзалдир.

«Зумрад ва Қиммат» (чизма-компьютер) (2011) сценарий муаллифи: К.Турдиева, расом ва режиссёр: М.Маҳмудов, “Ўзбеккино” Миллий агентлиги буюртмасига биноан, “Ўзбекфильм” киностудиясида болажонлар учун янги мультипликацион фильмлар суратга олинди. «Зумрад ва Қиммат». Ўзбек халқ эртаклари асосидаги бу эртак золим ўгай она, унинг тантиқ қизи ва масъума қиз билан унинг отаси ҳақидаги эртак бўлиб, унда меҳнаткаш қизнинг меҳрибонлиги ва меҳнаткашлигининг мукофотланиши ҳамда, золим она билан тантиқ қизнинг жазоланиши ҳақида сўз боради.

«Чархпалак» 1 (чизма-компьютер) (2010) микросюжетлар йиғиндиси **«Тиши тушган кўнча»**, **«Меҳмон»**, **«Мен кимман?»** сцен. муаллифлари: Р.Рамазонов, М.Маҳмудов, О.Тўхташ, Д.Власов, пост.реж: Г.Матевосян, А.Муҳамедов, Ж.Турдихўжаев.

«Чархпалак» 2 (чизма-компьютер) (2011) микросюжетлар йиғиндиси. **«Тошбақа»** сценарий муаллифи: Муаззам Иброҳимова, Шаҳноза Ҳақимов, постановкачи режиссёрлар: Собиржон Салимов, постановкачи расом: Дилноза Жалилова, расом: Азиз Хонназаров, моделчилар: Абдулатиф Ҳайдаров, Аброр Аҳмадий, аниматорлар: Дилшод Дўстмуҳамедов, Жасур Бўтаев, **«Муддао»** сценарий муаллифи: Ориф Тўхташ, постановкачи режиссёрлар: Дмитрий Власов, Ҳамидулла Маҳмудхўжаев, постановкачи расом: Ҳамидулла Маҳмудхўжаев. **«Алла»** сцен. муаллифлари: М.Ибрагимова, О.Тўхташ, Ш.Ҳақимова,

пост.реж. Д.Власов, пост.рассом. Ҳ.Маҳмудхўжаев, Ҳ.Шерметова,
пост.рассом. С.Салимов,

«Айтсам ишонмайсиз» (чизма-компьютер) (2011) анимацион фильмнинг сценарий муаллифи ва постановкачи режиссёр: Бекзод Салахутдинов, постановкачи рассом: Фания Мутигуллина, рассомлар: Медина Салахутдинова, Фания Мутигуллина, Албина Салахутдинова, Татьяна Ищенко, Василий Бурцев, Алие Гуленькова, Марина Кудрина, рассом ассистенти: Медина Салахутдинова, бадиий раҳбар: Мавзур Маҳмудов, фильм директори: Виктория Магдиева.

«Айтсам ишонмайсиз» анимацион фильми хусусий студия ижодкорлари томонидан тақдим этилган асарлар ичида энг муваффақиятлиси, дейиш мумкин. Унда лофчи бир кишининг ҳаётидан ҳикоя қилинади. «Айтсам ишонмайсиз», дея кўзларини катта-катта очиб, оғзини тўлдирганча пашшани фил қилиб кўрсатишга уринадиган фильм қаҳрамони барчани алдаб юради. У алдашга шу қадар берилиб кетадики, охир-оқибат ёлгонларига ўзи ҳам ишониб қолади. Унинг кўзини қўшниси очиб қуяди. Орада жуда қизиқарли ҳодисалар рўй беради.

Ушбу анимацион фильмни ҳам замон талабларига, қолаверса, ёш томошабинлардан иборат аудиториянинг эҳтиёжига жавоб беради, деб айтсак арзийди. Ундаги воқеалар ривожини, хазл-мутойибадан меъёрда фойдаланилгани, сўзларнинг аниқ ва лўндалиги, ранглар уйғунлиги ижодкорлар томонидан яхши амалга оширилган.

“Соҳибжамол кўғирчоқ” (2011) сценарий муаллифи - Ольга Блюммер, постановкачи режиссёр – Алексей Кидисюк, постановкачи оператор – Самир Шарафутдинов, Бастакор – Альберт Халмурзаев, 2012 йили **«Аломат қуён»** (чизма-компьютер) сцен.муаллифлари Ш. Ҳакимова, М. Маҳмудов. пост. реж. ва рассом М. Маҳмудов, **“Бўзбола”** (чизма-компьютер) (2012) сцен. Муаллифи Э.Ҳасанова, Пост.реж. М.Кудрина, пост.рассом. Ф.Мутигулина, **“Уддабурон шогирд”** (чизма-компьютер) (2012) сценарий муаллифи: Д. Мардонова, рассом: А.

Мухамедов, Сцен. муаллифи: Д. Мардонова, Пост.реж. А. Мухамедов, **“Учар тулпор ҳақида достон”** (чизма-компьютер) сцен. Муаллифи Н.Иброҳимхўжаева пост.реж. Н.Тўлахўжаев, Пост.рассом. А.Гвардин, бастакор Ф. Янов-Яновский, **“Олтин тарвуз”** (чизма-компьютер) рассом: С. Силка, сцен. муаллифи: М. Маҳмудов, пост. реж. ва рассом: С. Силка. 2013 йили **“Олтин мевали дарахт”** (чизма-компьютер) сцен. муаллифи: Ғ. Шермухаммад, Д. Власов, Пост.реж. Д. Власов, **“Очкўз хўроз”** (чизма-компьютер) сцен. муаллифлари: Р.Рамазонов, М.Маҳмудов, О.Тўхташ, Д.Власов, пост.реж: Г.Матевосян, А.Мухамедов, Ж.Турдихўжаев, **“Донишқишлоқ хангомалари”** (чизма-компьютер) сценарий муаллифи: Э.Хасанова, постановкачи режиссёр: М.Маҳмудов, постановкачи рассом: А.Гвардин, бастакор Ф.Янов-Яновский, **“Қилич ботир”** (чизма-компьютер) сценарий муаллифи Э. Ҳасанова, режиссёр Н. Тўлахўжаев, сахналаштирувчи рассом А. Гвардин. **“Чалпак ёққан кун”** (чизма-компьютер) муаллиф Ғ. Шермухаммад сценарийи асосида режиссёр Д. Власов, рассом: М.Маҳмудов, **“Раҳмат сенга, эртак!”** (чизма-компьютер) сцен. муаллифи, пост.реж. ва пост.рассом: А.Мухамедов, бастакор: Альберт Халмурзаев, 2014 йили **«Осмондан тушган совга»** (чизма-компьютер)сценарий муаллифи: Ғ. Шермухаммад, постановкачи режиссёр ва постановкачи рассом: Ш. Ш.Асаев, 2015 йили **“Нўхат полвон”** (чизма-компьютер) режиссёр: Н.Тўлахўжаев, рассом: М.Маҳмудов, аниматор: Д.Власов. Ўзбекистон тарихида «Ўзбекфильм» киностудияси қошидаги Мультипликацион фильмлар ишлаб чиқариш бирлашмаси томонидан илк маротаба тўлиқ метражли мультфильм яратилмоқда.

Аввалроқ, унинг адабий сценарийси учун ижодий танлов шартлари матбуот ва интернет нашрларида эълон қилинган эди. «Ўзбеккино» Миллий агентлиги бадиий кенгаши қарорига биноан, таниқли ижодкор Исмоил Шомуродовнинг ўзбек халқ эртаклари асосида ёзилган «Нўхат полвон» адабий сценарийси ғолиб деб топилди. Режага кўра, 1,5 соат

давом этадиган ушбу мультфильм тез кунларда катта экранларда намоиш қилинади.

Мультбирлашма раҳбари, Ўзбекистонда хизмат кўрсатган маданият ходими Мавзур Маҳмудовнинг таъкидлашича, бу ишга Нозим Тўлахўжаев, Дмитрий Власов сингари таниқли режиссёрлар бошчилигидаги мультипликаторлар гуруҳи, шунингдек кўплаб истеъдодли ёш аниматор ва рассомлар жалб этилган. Айни пайтда мультфильмни яратиш ишлари амалга оширилмоқда.

Мультбирлашмада суратга олинаётган фильмларнинг ғоявий-бадий савияси ҳақида бадий раҳбар М. Маҳмудов шундай деди: - Дунёда юз бераётган глобаллашув жараёни “оммавий маданият” кириб келишига сабаб бўлмоқда. Бу маданият турли кўринишларда, ҳаттоки мультфильмлар шаклида ҳам реклама қилиняпти. Баъзан оддийгина кўринган кичик фильм орқали ёшларнинг, айниқса болаларнинг дунёқарашига, маънавиятига салбий таъсир кўрсатиш мумкин. Яъни анимацион фильм бузуқ ғоялар, мафкуралар тарғиботчисига айланиб қолади. “Ўзбекфильм” ОАЖ киностудияси мультбирлашмасида ишлаб чиқарилаётган фильмлар эса болалар маънавиятини юксалтиришга хизмат қилмоқда, уларни миллий қадриятлар ва ватанпарварлик руҳида тарбияламоқда, мантиқий ўйлашга, фикрлашга ундамоқда.

II-бобга хулоса

Ҳозирда биз тез суръатлар билан ўзгариб бораётган, инсоният ҳозирга қадар бошидан кечирган даврлардан тубдан фарқ қиладиган ўта шиддатли ва мураккаб бир замонда яшамоқдамиз. Бугун мустақил юртимиз фуқаролари мультипликация ва киноиндустрияда рўй бераётган ўзгаришлар, техника ва технологияларнинг тобора мураккаблашиб янада янги ютуқларга эришиб бораётгани асосий мазмун ва моҳият десак муболаға бўлмайди. Шу борада мультипликация соҳасида энг янги муҳим

тармоғ бўлиб, уч ўлчамли анимацион йўналишнинг олдида турган вазифалари кўлами ва салмоғи каттадир.

Магистрлик диссертациясининг иккинчи боби анимация фильмларда замонавий анимацияда компьютер технологиялари доир асосий омилларни ўз ичига олади. Унда асосан анимацияда компьютер технологияларидан фойдаланиш имкониятлари, анимация яратиш техникаси ва технологияси, анимация яратишнинг дастурий воситалари билан боғлиқ тушунчалар ёритиб берилган. Бундан ташқари ушбу бобда мавзунинг амалий-ижодий жihatдан ёритилгани ҳақида маълумотлар берилган. Мультипликация соҳасини ривожлантириш учун йўлга қўйилган баъзи бир ишлар самараси сифатида чет эл ва Ўзбекистонда илк бор махсус эффектлардан фойдаланиб, 3D анимацион мультфильм яратилганини айтиш лозим.

Шунингдек, бу боб анимацияда компьютер технологияларидан фойдаланиш имкониятлари, компьютер графикасининг Power Point, 2D ва 3D дастурлари асосида анимация фильмларини яратиш ва моделлаштириш ҳақидаги маълумотлар билан аҳамиятлидир. Яна шуни ҳам айтиш лозимки, мазкур бобнинг иккинчи бўлимида бугунги ўзбек аниматорлари томонидан компьютер технологияларидан фойдаланиб яратилаётган асарлар тахлили билан таништирилган.

Мазкур бобда келтирилган маълумотлардан келиб чиққан ҳолда хулоса ўрнида қуйидагиларни келтириб ўтиш жоиз:

- Компьютер графикасининг вазифаларини ўрганиш; ҳозирги замон компьютер графикаси бўйича назарий ва амалий билим кўникмасини ҳосил қилиш; фойдаланувчиларнинг ҳозирги замон компьютер графикаси воситалари ва уларни ишлатилишини ўзлаштиришларига эришиш; компьютер графикасининг технологик тузилишини ва ҳар хил тақдимот материалларини тайёрлаш намоёиш этишни ўрганиш; ҳозирги замон компьютер графикадан ўзининг ўқув соҳаси ва профессионал фаолиятида фойдаланишни билиш; компьютер графикасининг техникавий воситалари ва замонавий программаларидан фойдаланишни билиш.

- Анимацияда компьютер дастурларидан қандай фойдаланишни; Техник жihatдан анимация эффектини ташкил этиш, яъни расмли персонажларни ҳаракатга келтириш учун анимацион дастурлардан фойдаланилади. Хозирда жуда кўплаб бундай анимацион дастурлар мавжуд. Масалан Adobe Flash, Adobe After Effects, Adobe Photoshop, Toonz, Toon Boom Studio, Anime Studio ва шунга ўхшаш жуда кўплаб дастурларни келтириш мумкин. Бу дастурларнинг ҳар бирида кадр ойнаси мавжуд бўлиб, унга ўзоро боғлиқ бўлмаган объектларни ўзининг виртуал қатламига жойлаштириш орқали уларни ҳаракатга келтириш мумкин

- Фильм яратишда компьютер технологияларининг имкониятларини; яратилган персонажлар ҳаракатини ташкил этишнинг бир неча усулларда, яъни анимация кадрларига ҳар бир тасвир алоҳида чизиш орқали жойланиб ҳаракатлантириш; анимация кадрига жошлаштирилган тасвирни трансформация қилиш орқали ҳаракатлантириш; ҳаракатлантириш керак бўлган персонажларни бир неча қисмларга бўлиб, сўнг шу қисмлар алоҳида чизилади ёки расмга тушириш орқали яратиб олинади. Сўнг уларни анимация кадрларига кетма кет жойлаштириш орқали ҳаракатлантирилади. Бундай ҳаракатлантириш ҳақиқатга яқинроқ ҳисобланади. Персонажлар уч ўлчовли фазода моделлаштирилган ва ҳаракатга келтирилган бўлиши мумкин. Уларнинг ҳаракати вақт бўйича уч ўлчовли вектор фазодаги нуқталарнинг ўзгаришига боғлиқ бўлади.

- Компьютер графикаси билан ишловчи дастур турлари- Corel DRAW, Adobe Photoshop, Power Point, Adobe Flash, Toon Boom, 3D Max ; полиграфия ишлари учун мулжалланган компьютер графикаси дастурлари – Corel DRAW дастуридир. Ушбу дастурда асосан чизмаларни чизиш учун фойдаланилади ҳамда, бу дастурда ишланган чизмалар катта форматда босмада аниқ тасвирда чиқишига эришилади. Бу дастур ёрдамида мультфильм анимациясини реклама шитларини яратишга эришилади ; икки ўлчамли ранг тасвир компьютер графикаси – Corel DRAW, Adobe

Photoshop бу дастурлар ёрдамида ҳам ёруғ ва соя бериб анимациядаги чизма-тасвир ишлари бажарилади; такдимот ишлари учун мўлжалланган дастурлар – Power Point дастурида турли такдимот ишлари бажариш учун фойдаланилади ; икки ўлчамли анимация дастурлари – Adobe Flash, Toon Boom дастурларида анимациялар, турли хилдаги реклама роликлари, клиплар яратилади; уч ўлчамли анимация дастурлари – 3D Max дастурларида ҳам анимациялар, турли хилдаги реклама роликлари, клиплар яратишга эришилади .

- Мазкур бобда ёритилган маълумотлар орқали тадқиқотчи ўзига тегишли бўлган тушунчаларга эга бўлиши ва мазкур мавзуда излаган фикрларга эга бўлиши мумкин.

III БОБ. «ШУНҚОР» РУС ХАЛҚ ЭРТАГИ АСОСИДА ЯРАТИЛИШИ КЎЗДА ТУТИЛГАН МУЛЬТИПЛИКАЦИОН ФИЛЬМ ХУСУСИДА

III.1. «Шунқор» эртагининг таҳлили

Мазкур бобда яъни ижодий асар яратиш учун бир қатор халқ эртаклари билан танишиб чиқилди. Эртаklar билан танишиш жараёнида “Сехрли узук” номли жаҳон халқ эртаклари яъни, ўттиз бешта эртақдан иборат рус халқ эртаклари китобида келтирилган Мирзиёд Мирзоидов таржимаси асосида “Шунқор” номидаги эртақтанлаб олинди. Эртақ билан танишилгач сўнг унда содир бўладиган воқеа-ходисалар (сюжет), асосий қаҳрамонлар яъни, персонажлар ва композицион лавҳаларни яратиш мумкинлигини тасаввуримга келтирдим. Ўйлаган тасаввурим асосида айнан ушбу эртаққа композициялар яратишни ўз олдимга мақсад қилиб қўйдим.

Аввало, эртақ воқеаларининг мазмуни тўғрисида қисқача таништириб ўтаман. “Шунқор” номи билан аталган ушбу эртақ шундай бошланади:

Бир қадим замонда ўзига тўқ деҳқон бўлган экан. Унинг хотини вафот этгандан кейин, у уч қизи билан ёлғиз қолган экан. Деҳқон рўзғор ишларига қараш учун оқсоч олмоқчи бўлган экан, аммо унинг Марьюшка исмли кенжа қизи рози бўлмабди. У дадасига, оқсоч олмасликни ва рўзғор ишларини ўзи бажариши айтибди.

Деҳқон чол қизи айтган гапларга рози бўлибди. Сўнг Марьюшка дадасига айтган гапларига жавобан уй ишларини бажаришга киришибди. У ҳамма нарсанинг уддасидан чиқар, ҳар қандай иш унинг қўлидан келар экан. Отаси Марьюшкани яхши кўрар ва қизининг ақлли, ишчан бўлиб улғайиб бораётганидан қувонар эди. Марьюшка жуда чиройли қиз бўлганлиги сабабли, унга опалари ҳасад қилишар ва ҳеч кўришолмас экан. Чунки улар хунук эканлар. Эртаю кеч опа сингиллар ўзларини ойнага

солиб пардоз андозни канда қилишмас экан, лекин уларга ҳеч ярашмас экан.

Кунлардан бир куни отаси бозорга кетаётиб, қизларига: нима олиб келай, нимани яхши кўрасизлар? дебди. Шунда катта қизи билан ўртанчаси: бизларга шол рўмол олиб келинг, гуллари йирик, зар билан тикилган бўлсин дейишибди. Сўнг чол кенжа қизи Марьюшкага қараб, сенгачи қизим? дебди. Марьюшка эса: отажон менга шунқорнинг патини олиб келинг дебди. Чол катта қизлариннинг шол рўмолини топибдию, лекин кенжа қизи сўраган шунқор патини тополмабди. Бир куни чол яна бозорга отланаётиб, қизларига: қани қизларим айтинглари, кимга нима олиб келай? дебди. Катта қизи билан ўртанчаси хурсанд бўлиб, бизга кумуш нағалли этик олиб келинг дейишибди. Марьюшка бу гал ҳам: отажон, менга шунқорнинг патини олиб келинг дебди. Чол кун бўйи бозор айланиб, этик олибдию, аммо бу сафар ҳам шунқорнинг патини тополмабди.

Чол учинчи маротаба бозорга борадиган бўлибди. Шунда катта қизи ва ўртанчаси: бизга қўйлақ олиб келинг, дейишибди. Марьюшка эса яна: отажон менга шунқорнинг патини олиб келинг дебди. Отаси кечгача бозорда юриб, шунқорнинг патини тополмабди. У хомуш бўлиб қайтаётганида қаршисида бир чол чиқиб қолибди.

Дехқон чолга қараб: уйга қишлоққа кетяпман. Кенжа қизим уч сафардан буён шунқорнинг патини олиб келинг дейди, лекин уни ҳеч тополмаяпман, шунга хафа бўлиб қайтяпман дебди. Чол дехқонга: менда шунқорнинг пати бору, лекин жуда ноёбда, майли яхши одам экансан, сенга берақоламан дебди. Чол қўйнидан бир пат олиб дехқонга берибди. Қараса оддий қуш пати эмиш. Дехқон йўл йўлақай Марьюшкага буни нимаси ёққан экан-а, деб ўйлаб кетибди. Ота қизлари буюрган нарсаларни олиб келганида, Марьюшкани опалари масхара қилишиб: Эй аҳмоқ, патни сочинга қадаб чиройли бўлмоқчимисан? дейишибди.

Марьюшка индамабди, ўзини бир четга тортибди, ҳамма ухлагани ётганида, патни ерга ташлаб; азиз шунқорим, кутган ёрим, кел ёнимга, - дебди. Шу маҳал унинг олдида хусни таърифга сиғмайдиган чиройли бир йигит пайдо бўлибди. Тонгга яқин йигит бир думалаб, шунқор бўлиб қолибди. Марьюшка деразани очган экан, шунқор мовий осмонга парвоз қилиб кетибди.

Марьюшка уч кунгача шоввоз йигитни ёнига чақирибди. Кундузи у шуқорга айланиб, кўм кўк осмонда баланд парвоз қилиб юрар, кош қорайгач Марьюшканинг ёнига келар экан. Тўртинчи куни кўнгли қора опалари бу ҳолни пайқаб қолиб, оталарига чақиб беришибди. Шунда чол қизларига; ўзингизни билинглар, бошқа билан ишингиз бўлмасин дебди. Опалар: жуда соз, кўрамиз, оқибати нима бўларкин дейишибди. Улар деразага ўткир пичоқларни қадаб, ўзлари беркиниб олишибди. Бир маҳал шунқор учиб келибди. Лекин Марьюшканинг хонасига киролмабди, ўзини деразага уриб, бутун кўкрагини пичоқлар тилиб юборибди. Марьюшка ширин уйкуда экан, эшитмабди.

Шунқорнинг хўрлиги келиб: кимга керак бўлсам, энди мени ўзи қидириб топсин. Лекин бу осон эмас, учта темир бошмоқни кийиб тамомлайсан, учта темир ҳассани тутиб адо қиласан, учта темир қалпоқни тузитасан, шунда мени топасан дебди. Бу гапни эшитиб, Марьюшка ўрнидан туриб қараса, шунқор йўқ, фақат дераза қонга беланган эмиш. Марьюшка зор - зор йиғлабди. Қон доғларини кўз ёшлари билан ювибди, шундан кейин яна, ҳам чиройли бўлиб кетибди. У отасининг олдида бориб: Дадажон, мени қойиманг, ижозат беринг, олис сафарга кетмоқчиман, омон бўлсам кўришармиз, ўлсам пешонамдан кўраман дебди. Дадаси севимли қизини ёнидан нари юборгиси келмаса-да ноилож унга жавоб берибди.

Марьюшка учта темир бошмоқ, учта темир хасса, учта темир қалпоқ буюртирибди - да, Шунқорни ахтариб, йўлга тушибди. У қир

ошибди, сой кечибди, чўл - биёбонлардан, қалин ўрмонлардан ўтибди. Қушлар шўх - шўх чуғурлаб, унинг кўнглини кўтарибди, ариқдаги зилол сувлар унинг оппоқ юзини, қоронғи ўрмонлар унга оғушини очибди. Марьюшкага ҳеч нарса озор бермабди. Бўрилар, айиқлар, тулкилар ва ҳамма ҳайвонлар унинг атрофида парвона булибди. У темир бошмоқни кийиб битирибди, темир ҳассани ишдан чиқарибди, темир қалпоқни тузитибди .

Марьюшка ўрмон ичидаги ялангликда бир кулбани кўриб қолиб: Кулба, кулба, ўрмонга орқангни ўгир, менга қара, кириб тамадди қилиб олай, дебди. Кулба Марьюшкага ўгирилибди. Марьюшка кириб бундай қараса, қоқ суяк бир ялмоғиз кампир ўтирганмиш, оёғи кулбанинг бурчагига етармиш, лаби тоқчада, бурни шифтга тегиб турган эмиш. Ялмоғиз Марьюшкани кўриб, шовқин солибди: Фу, фу, одам ҳиди келяпти! Эй сулув, бу ерларда нима қилиб юрибсан? Шунқорни қидириб юрибман, буви –дебди Марьюшка. О, сулув, ҳали уни кўп қидирасан! Шунқор дунёнинг нариги четидаги узоқ мамлакатда туради. Сехргар малика беҳуш қиладиган дори ичириб, унга тегиб олган. Лекин мен сенга ёрдам қиламан. Мана бу кумуш идиш билан тухумни ол. Ўша мамлакатга борганингда маликага оқсоч бўл. Ишингни битириб бўлганингдан кейин, идишни олиб, унга тухумни солсанг, у ўзидан - ўзи айлланаверади. Сот десалар сотма. Шунқорни бир кўрсам, текинга бераман, дегин.

Марьюшка ялмоғизга раҳмат айтиб, яна йўлга тушибди. Кун ботиб, ўрмон ичи қоқ - қоронғи бўлибди. Марьюшканинг юрагига ваҳима тутиб, юришга оёғи бормай қолибди, шунда олдидан бир мушук чиқиб, қизга: Кўрқма, Марьюшка, олға юравер, ҳали бундан ҳам кўрқинчлироқ бўлади, лекин парво қилма, орқангга қарамай кетавер, дебди-да, бир дарахтга сурқалган экан, айтганидек бўлибди, Марьюшка илдамлаб кетаверибди. Ўрмон янада қоронғилашибди. Марьюшка юра - юра темир бошмоқни кийиб тамомлабди, ҳассани синдириб битказибди,

темир қалпоқни тузитиб, бир кулбага келибди. Унинг атрофига четан девор тутилган, қозикларда бош сухклар осилиб турганмиш, ҳар қайси бош суяк ўтдек ёниб ётган эмиш.

Марьюшка: Кулба, кулба, ўрмонга орқангни ўгириб, мента кара, кириб тамадди қилай, - дебди. Кулба Марьюшкага қарабди. Ичига кирса, қоқ суяк ялмоғиз кампир ўтирганмиш, оёқлари уйнинг бурчагига етармиш, лаби токчада, бурни шипга тегиб турганмиш.

Ялмоғиз кампир Марьюшкани кўриб, шанғиллаб берибди: Фу, фу, одам ҳиди келяпти! Эй сулув, бу ерларда нима қилиб юрибсан? Шунқорни кидириб юрибман, буви. Опамнинг уйига кирдингми? Ҳа, кирдим. Майли, сулув қиз, сенга ёрдамлашаман. Мана бу чамбарак билан олтин игнани ол. Бу игна тўқ қизил духобага кумуш, олтин гуллар тикади. Сот десалар сотма. Шунқорни кўрсатсанг, текинга бераман, де.

Марьюшка ялмоғизга раҳмат айтиб, яна йўлга равона бўлибди. Ўрмонни момақалдироқ, чинқириқ, хуштак овозлари босиб кетибди, бош суяклар йўлни ёритиб турибди. Марьюшкани ваҳима босибди. Қараса, бир ит чопиб келаётганмиш. Вов, қов, Марьюшка, кўркмай йўлингга кетавер, ҳали бундан ҳам кўрқинчлироқ бўлади, лекин орқангга қарамай, олга юравер. Ҳақиқатан ҳам ит айтгандай бўлибди. Марьюшка йўлда давом этибди, ўрмон янада қоронғилашибди. Унинг оёғига бир нималар ўралашар, кўлидан тортар эмиш. Марьюшка парво қилмай, жадал илгарилаб кетаверибди. У йўл юриб, йўл юрса, ҳам мўл юрибди, учинчи темир бошмоқни, ҳам кийиб тамомлабди, темир ҳассаси ейилиб битибди, темир қалпоқни тузитибди. У ўрмон ичидаги кичик ялангликка чиққан экан, бир кулба турганмиш, унинг теваарак - атрофига четан девор тутилганмиш, қозикларга эса отнинг бош суяклари илинган эмиш, ҳар қайси бош суяк ўт бўлиб ёнар эмиш.

Марьюшка: Кулба, кулба, ўрмонга орқангни ўгириб, менга кара, дебди. Кулба Марьюшкага ўгирилибди. У кулбага кириб қараса, бир ялмоғиз кампир ўтирганмиш, қоқ суяк ялмоғиз кампир ўтирганмиш,

оёқлари уйнинг бурчагига етармиш, лаби токчада, бурни шипга тегиб турганмиш. Ўзи коп - қора, ўрадек оғзида ёлғиз тиши сўппайиб турганмиш. У Марьюшкани кўриб, шовқин солибди. Фу, фу, одам хиди келяпти! Хой сулув, бу ерда нима қилиб юрибсан? Шунқорни кидириб юрибман, буви. Уни топишинг жуда қийин - ку, сулув қиз, майли, мен ёрдам қиламан. Мана сенга кумуш чарх билан олтин урчуқ, қўлга олсанг ўзи йигиради, олтин ип чиқаради. Раҳмат, буви. Сабр қил, раҳматни кейин айтасан, аввал гапимни эшит: олтин урчуқни сот десалар сотма, Шунқорни кўрсатсанг, текинга бераман, де. Марьюшка ялмоғизга раҳматлар айтиб, йўлга тушибди, ўрмон гувиллабди, ўкирибди, чинқириқ кўтарилибди, бойўғлилар чарх урибди, сичқонлар инларидан чиқибди. Марьюшка жуда кўрқиб кетибди. Қиз бундай қараса: олдидан бир бўри чопиб чиқибди - да: Кўркма устимга мин аммо орқангга қарама дебди.

Марьюшка бўрига миниб олибди. У қизни чўл - биёбонлардан, зумрад ўтлоқлардан, сув ўрнига шарбат оқадиган қирғоғи зар дарёлардан, булутларга бош урган тоғлардан олиб ўтибди. Бир пайт биллурдан ясалган қўшиқ кўринибди. Унинг зинапоялари нақшинкор, деразалари гулдор эмиш, деразадан малика қараб турганмиш. Етдик, дебди бўри, туш устимдан, Марьюшка, бориб хизматга кир. Марьюшка тушиб, тугунини олибди - да, бўрига миннатдорчилик билдириб, биллурдан ясалган саройга кирибди, Марьюшка маликага таъзим қилиб, шундай дебди: Исмингизни, сизни нима деб улуғлашни билмайман, сизга оқсоч керак эмасми?

Малика: Керак, лекин ип йигиришни, тўқишни, гул солиб тикишни биладиган оқсоч керак, дебди. Бу ишларнинг хаммаси кўлимдан келади. Бўлмаса кела қол, ишни бошлайвер.

Шундай қилиб Марьюшка оқсоч бўлиб қолибди. У кундузи ишлабди, кеч кириши билан кумуш идишу тухумни олиб: Кумуш идишда пилдираб айлан, олтин тухум, азиз ёримни менга кўрсат, —

дебди. Тухум кумуш идишда пилдираб кетибди. Шунда унинг кўз ўнгида Шунқор намоён бўлибди. Кўзида маржон - маржон ёш оқизиб, Марьюшка унга қараб бундай дебди: Шунқорим, жоним, нега менинг кўз ёшимни оқизиб, ёлғиз ташлаб кетдинг ...

Марьюшканинг гапани малика эшитиб қолибди - да: Кумуш идиш билан олтин тухумингни менга сот, Марьюшка, дебди. Йўк, сотмайман, дебди Марьюшка, Шунқорни кўришга рухсат берсанг, текинга бераман.

Малика ўйлаб-ўйлаб: Хўп, майли, дебди, айтганинг бўла қолсин. Кечаси ухлаганда кўрсатаман.

Қош қорайибди, Марьюшка Шунқорнинг ётоқхонасига кирибди, караса жондан азиз ёри қаттиқ уйқуда эмиш. Марьюшка унга қараб ҳеч тўймабди, ширин лабларидан ўпибди, уни кўкракларига босибди, шунда ҳам азиз ёри, ҳеч уйғонмабди. Тонг отибди, лекин Марьюшка азиз ёрини уйғота олмабди. Марьюшка кун бўйи ишлабди, кеч киргач, кумуш чамбарак билан олтин игнани қўлига олибди. Ўтириб сочиққа гул тикибди: Гул тик, игнам, гул тиккин, эрталаб Шунқорим сочиққа юз - қўлини артишига тайёр бўлсин, дебди. Малика буни эшитиб қолиб: Марьюшка, кумуш чамбарак билан олтин игнани менга сот, дебди. Сотмайман, дебди Марьюшка, Шунқорни кўрсатсанг текинга бераман. Малика ўйлаб - ўйлаб: Хўп, майли, кечаси кел, дебди. Кеч кирибди. Марьюшка Шунқорнинг ётоқхонасига борибди, у қаттиқ уйқуда эмиш. Шунқорим, азиз жоним, тур, кўзингни оч! Шунқор қаттиқ уйқуда экан. Марьюшка сира уйғота олмабди.

Тонг отибди, Марьюшка ишлаб ўтириб, кумуш чарх билан олтин урчуқни олибди. Буни малика кўриб қолибди - да: менга сот деб сира қўймабди. Сотмайман-у, аммо шунқорнинг ёнида бир соат бўлишга рухсат этсанг, текинга бераман дебди. Хўп, дебди у. Ичида: “Барибир уйғота олмайди”, деб ўйлабди.

Шунқор қаттиқ уйқуда экан, кўзини очмабди. Уни ҳеч уйғотолмабди, вақт эса тугай деб қолибди. Марьюшка дув - дув кўз ёш тўкиб: Шунқорим, жоним, тур, кўзингни оч, Марьюшканга бир кара, уни бағринга босгин, дебди.

Марьюшканинг кўзёшлари Шунқорнинг яланғоч елкасига тушиб, уни куйдирибди. Шунқор уйғонибди, уёқ - буёққа қараб, Марьюшкага кузи тушибди. У кучоқлаб ўпибди. Наҳотки бу сен бўлсанг, Марьюшка? Учта темир бошмоқни кийиб тамомладингми? Учта темир хассани ишлатиб адо қилдингми, учта қалпоқни тузитиб битирдингми? Юр энди, уйимизга қайтамиз дебди. Улар йўлга отланибдилар, малика билиб қолиб, карнай чалдирибди - да, эрининг бевафолик қилганини билдирмоқчи бўлибди. Князлар, савдогарлар йиғилишибди. Шунқорга қандай жазо бериш тўғрисида маслаҳатлашибди. Шунда Шунқор: Сизнингча, астойдил севадиган вафодор хотин яхшими ёки алдаб лақиллатадиганими? дебди. Ҳамма Шунқорнинг хотини Марьюшка деган фикрга келибди. Улар бир - бирлари билан топишибдилар, ўз юртларига қайтиб, катта тўй қилибдилар, карнайлар чалинибди, тўплар отилибди, тўйнинг доврўғи оламга кетибди.

III.2. «Шунқор» эртаги ва мультипликацион фильми учун ишланган композицияларнинг технологияси ва илмий-амалий янгилиги

Мазкур эртақ асосида яратиладиган композицион асар витраж технологиясида яратилиб, ушбу технология асосида мультипликацион фильмлар композицияси Ўзбекистонда ва қолаверса, 2012 йил Камолиддин Беҳзод номидаги Миллий рассомлик ва дизайн институтида илк маротаба янги йўналиш сифатида очилган “Мультфильм ва компьютер мультипликацияси” мутахассислиги бўйича битириб чиқаётган магистрантлар томонидан бугунги кунгача хали ҳавола этилмаган.

Витраж яъни, шишага рангтаъсвир услубида ишлаш технологиясини канадалик режиссёр-мультипликатор Кэролайн Лиф кашф этган. У шиша юзасига махсус рангли бўёқлар ҳисобланган мой бўёқ ва гуашь ёрдамида фонлар, мультқахрамонларни яратиб, шу орқали мультипликацион фильмда янги технологияни олиб кирган.

Шиша – шаффоф рангдаги ноорганик қаттиқ модда. Кимёвий ишлов бериб, тайёр ҳолатга келган шиша текис, юза қисми силлиқ ва ингичка кўринишда бўлади.

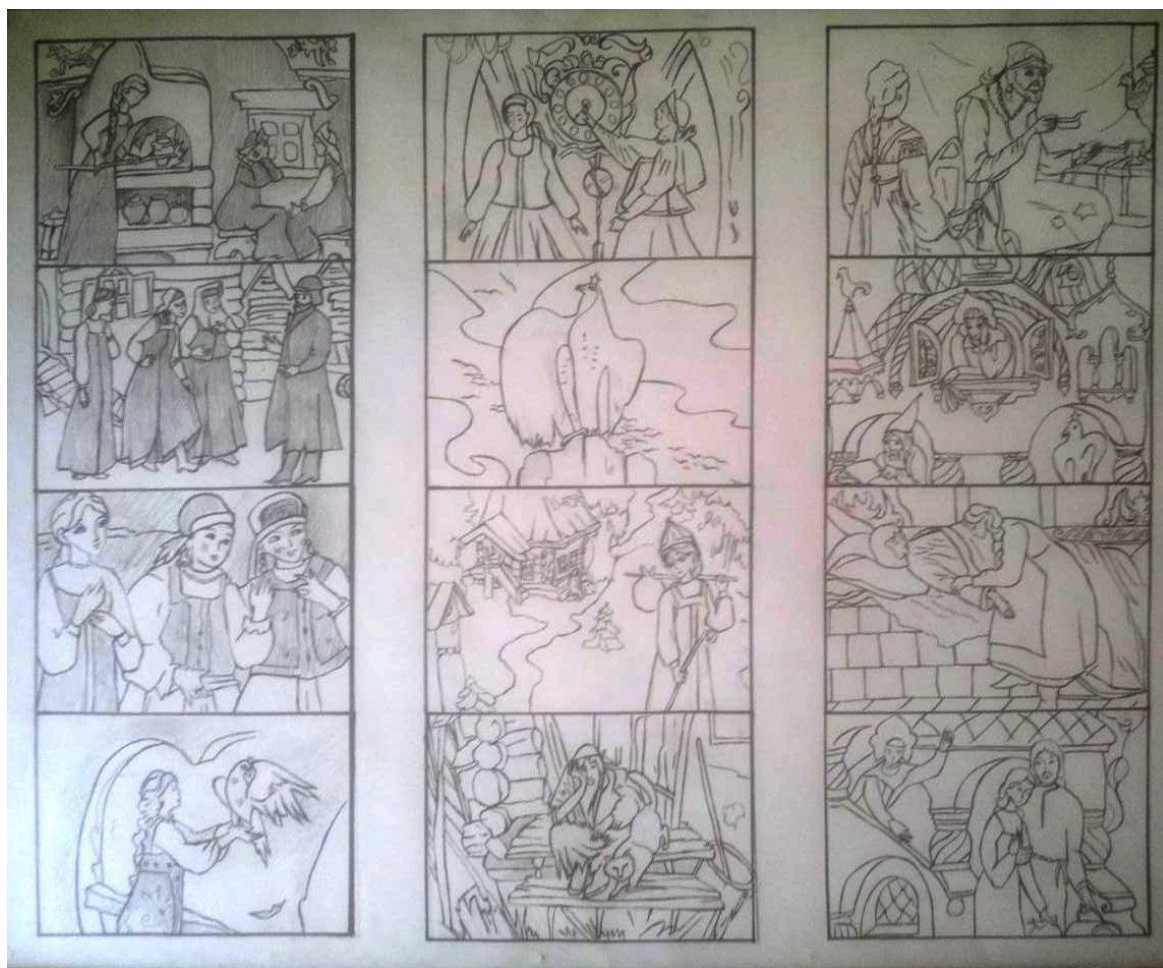
Бу технология у даражада ривожланмаган. Шунинг учун ҳам юртимизда бу технология асосида яратилган ҳея қандай мультфильм мавжуд эмас. Шу сабабли мазкур технологияга ва бу услубда яратилган мультфильмларни таҳлил этишга тўхталиб ўтмаймиз.

III.3. Композицияларнинг бадий ечими ва таҳлили

Эртақда яхшилик ва ёмонлик, одоб-ахлоқ, гап-сўзга эътиболи бўлиш, инсонлар бир-бирларини хурмат қилишлари, ҳар қандай вазиятда ҳам бойликка, обрў-эътиборга ва мансабга учмаслик лозимлиги ҳақида сўз юритилганлиги болажонлар тарбиясига ижобий таъсир этади.

«Шунқор» эртагининг айнаи шу жиҳатлари асосида умумий ҳисобда 4 та эскиз ишлари чизилди ва 2 та эскизлар ўлчамидаги қоғозга умумий 12 та кичик кўринишдаги кадрлар яратилди. Уларнинг ҳар бири қаламда чизилган, шишага акварель ва гуашь бўёқлари ёрдамида ранг берилганлиги билан аҳамиятлидир. Шунга кўра қуйида ҳар бир эскизларга бирма-бир алоҳида тўхталиб ўтган ҳолда уларни таҳлил қилиб ўтамыз.

Асар учун яратилган раскадровкалардан лавхалар



1-композиция



«Шунқор» рус халқ эртаги асосида яратилган композицион асарларни тахлил этиб ўтадиган бўлсак, 1-композицияда қизча Марьюшка ҳамма ухлаган вақтда кўлидаги патни ерга ташлаб, азиз шунқорим, кутган ёрим, кел ёнимга, - дебди. Шу маҳал унинг олдида хусни таърифга сиғмайдиган чиройли бир йигит пайдо бўлибди. Тонгга яқин йигит бир думалаб, шунқор бўлиб қолган ҳолати тасвирланган.

Мазкур композициялар витраж услубида яратилиши билан қизиқарлидир. Витраж усулида мультасар учун композиция яратиш, бошқа кўринишларга нисбатан анча қийинроқ. Сабаби, витраж бу шиша яъни, ойнага тасвир чизиш орқали яратилиши учун ҳам мураккабдир. Айнан шишага тасвир яратишга асосланган кўринишлар изланади. Кўплаб эскизлар асар мавзусини ёрқин ифолай оладиган ҳамда сюжет воқеаларини акс эттира оладиган жиҳатларини ҳисобга олган ҳолда яратилади. Ушбу

композиция ҳам тасвирлар, ундаги ранглар ва персонажларнинг кўринишлари стилизация қилинган холда амалга оширилди.

2-композиция



Мазкур композиция эртақнинг қизиқарли сюжетлари бошланадиган кўринишни, яъни Марьюшка учта темир бошмоқ, учта темир хасса, учта темир қалпоқ буюртириб, Шунқорни ахтариб, йўлга тушган ҳолати тасвирланган. Композиция персонажи рус халқига хос кўринишда бўлиб, унинг эғнидаги костюми ва унинг тузилиши эртақ қаҳрамонининг характери ёритиб берган. Витраж усулида ишланган ушбу асарда берилган ранглар ўзининг ўзгача кўриниши билан аҳамиятлидир. Бу техника ишлашнинг ўзига хос машаққиятлари мавжуд бўлганлиги сабабли, тасвирдаги ранглар ҳам бир мунча уйғунлашиши қийинроқ бўлди. Асар учун чизилган хомаки лавҳалар, ранглар кўринишида тасвирлангандан

сўнг баъзи ўзгаришлар келиб чикди. Лекин бу асар учун танланган мазкур усул композициянинг сюжетини намоён этишга ҳаракат қилинди.

3-композиция



3-композицияда эса эртакда қизча Марьюшка ўрмон ичидаги ялангликда бир кулбани кўриб қолиб: Кулба, кулба, ўрмонга орқангни ўгир, менга қара, кириб тамадди қилиб олай, дебди. Кулба Марьюшкага ўгирилибди. Марьюшка бундай қараса, бир ялмоғиз кампир ўтирганмиш. Ялмоғиз Марьюшкани кўриб, шовқин солибди: Фу, фу, одам ҳиди келяпти! Эй сулув, бу ерларда нима қилиб юрибсан? деган холати акс эттирилган бўлиб, унда Марьюшканинг ялмоғиздан кўрқиб, дарахтнинг четига яшириниб тургани ва ялмоғизнинг унга бақрайиб қараб туриши ифодаланган. Ушбу композициядаги стил ҳам ўзига хос бўлиб, ундаги ранглар ўрмон кўринишини намоён этган.

4-КОМПОЗИЦИЯ



Асарда Шунқор қаттиқ уйқуда бўлиб, Марьюшка уни хеч уйғотолмай дув - дув кўз ёш тўкиб: Шунқорим, жоним, тур, кўзингни оч, Марьюшкангга бир қара, уни бағрингга босгин, деганида Марьюшканинг кўзёшлари Шунқорнинг яланғоч елкасига тушиб, уни куйдирибди. Шунқор уйғониб, уёқ - буёққа қараб, Марьюшкага кўзи тушиб, уни қучоқлаб ўпибди. Юр энди, уйимизга қайтамиз деб, улар йўлга отланиб, уйга етиб келган сюжет тасвирланган. Композицияда ўнг томондан биринчи ва иккинчи персонаж бу Марьюшканинг опалари бўлиб, улар Шунқорга ҳайрат билан қараётгани акс эттирилган. Учинчи персонаж бу Марьюшка образи, унинг ёнида яъни, ўтирган ҳолда отасининг қахрамони кўрсатилган. Асарнинг чап томонидан Шунқор образи ёритилган.

III-бобга хулоса

Ушбу магистрлик диссертациясининг 3-боби тадқиқот ишининг амалий қисмига яъни, танланган асар асосидаги яратилиши кўзда тутилаётган мультипликацион фильмга оид композицияларга бағишланган бўлиб, унинг асосий мазмунини мен танлаган “Сехрли узук” номли жаҳон халқ эртаклари яъни, ўттиз бешта эртакдан иборат рус халқ эртаклари китобида менга Мирзиёд Мирзоидов таржимаси асосида “Шунқор” номидаги эртаги асосида персонаж ва сюжетлар яратиш маҳоратининг самарадорлигини оширишда бажарилиши керак бўлган кенг кўламли вазифалар батафсил ёритилди.

Шунингдек, анимация фильмларида персонаж яратиш маҳоратига эга бўлажак мультипликатор-рассом ижодий фаолиятига доир микросюжетлар баён этилди. Тадқиқот ўтказишнинг мақсади шунда бўлдики, мамлакатимиз миқёсида санъат турларининг барча жабҳаларида тараққиёт ва ривожланишни кўриш мумкин.

Хулоса қилиб айтганда, мультипликация санъатини ривожлантиришга хизмат қилувчи барча ресурслар, жумладан, илмий ва оммабоп газета ва журналларда шу мавзуга доир ахборот ва маълумотларни кенг омма эътиборига ҳавола этиб борилиши, таълим муассасаларида шу соҳага оид тўғарак машғулотларини жорий этиш, махсус кўрсатувлар ва тақдимотлар ташкил этишни йўлга қўйиш, ўйлаймизки, барчани яна бир бор амалий санъатнинг сир-синоатлари билан таништириш билан қувонтиради. Энг муҳими, мазкур магистрлик диссертацияси мавзусида олиб борилган илмий-ижодий изланишлар ўз самарали натижасини кўрсатади.

Умумий хулоса

Анимацион фильмларнинг тарихи жуда қизиқарли ва узок тарихга эга. Рассомлар фаолиятидаги бундай санъат тури инсоният интеллектини янада ривожлантиришга хизмат қилади.

Ушбу магистрлик диссертацияси устида олиб борилган иш жараёнида шуниси маълум бўлдики, мультпликация санъати кино фильм яратишдан ҳам илгари дунё юзини кўрган экан. Ўтган даврлар мобайнида мультпликация яратиш усуллари жуда ўзгариб, янгича тус олди. Буни ушбу илмий ва ижодий ишни бажарилиши давомида гувоҳи бўлдик. Жумладан, анимация фильмларида композициялар яратишнинг турли усуллари, унинг техника ва технологияси, анимация яратиш дастурлари ва уларнинг механизмлари жуда катта қизиқиш ҳамда эътибор билан ўрганилди. Хаттоки, бу жараён шунчаки мультфильм кўришдан ҳам қизиқарли кечди десак муболаға бўлмайди. Ва шуни алоҳида таъкидлаш керакки, мазкур магистрлик диссертация мавзуси устида олиб борилган барча илмий ва ижодий изланишларнинг самарали натижасига эришишга сабаб бўлди.

Бундан хулоса шуки анимация фильмида образ яратиш учун умуман қийин техникани қўллаш шарт эмас. Агар оддий анимация яратиш бўлса унда у оддий усулда яратилади, анимацион фильмлар яъни мураккаб мультфильмларда образ яратиш бўлса унда у жуда қийин жараёндир. Анимация фильмларини яратишда кўпинча тасвирга тушуриш учун катта гуруҳ ишлайди.

Ҳозирги вақтда анимацион фильмларини яратишнинг асосий усуллари компьютер техникаси бажаради. Шунинг учун ҳам мультфильм яратиш учун энг аввало махсус дастурлар (Corel Draw, Toon Boom, Adobe Flash, 3D Max)ни ўрганиш зарур. Бу эса кўп вақт талаб этади. Аммо анимацион фильмларидан образ яратишда ҳаммасидан ҳам энг қийин жойи бу – сюжет яъни фильмга мавзу ўйлаб топиш демакдир.

Мазкур магистрлик диссертацияси учун танланган мавзу бўйича анимацион фильмларида персонаж ва сюжетлар яратиш маҳорати бугунги давр талабларига жавоб бера оладиган сўнгги жонлантириш дастурлари 2D ва 3D дастурларида кўрсатиб берилди. У жуда мураккаб бўлса ҳам ушбу илмий ва ижодий иш мақсадига етди.

ФОЙДАЛАНИЛГАН АДАБИЁТЛАР

I. Расмий манбалар

1.1. Каримов И.А. Юксак маънавият – енгилмас куч. – Т.: Маънавият, 2008. -55-56 б.

1.2. Ўзбекистон биринчи Президенти И.Каримовнинг 1995 йил 23 февралда Ўзбекистон Олий Мажлиси биринчи сессиясида сўзланган нутқидан.

1.3. Ўзбекистон Республикаси биринчи Президенти И.А.Каримовнинг 2002 йил 30-майдаги фармон ва қарорлар.

1.4. Ўзбекистон Республикасининг биринчи Президент Олий мажлис 14-сессиядаги Ислом Каримовнинг маърузасидан.

II. Илмий манбалар

2.1. Ўзбекистон санъати (1991-2001 йиллар) //Таҳрир ҳайъати: Ҳ. Караматов, Н. Жўраев, Т. Қўзиёв ва бошқалар: Илмий муҳаррир: А. Ҳакимов. – Т.: Шарқ, 2001. – Б. 240.

2.2. Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере. Самоучитель для детей и родителей/ М.И.Фролов.- М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2002.

2.3. Н.Т.Хайдарова. “Ўзбекистон анимацион фильмлари” даврий каталоги. МРДИ.2017.

2.4. Мирзамухамедова М. Ўзбекистонда болалар киноси. Т.: Адабиёт ва санъат нашриёти. Монография. 1976 й. -28.

2.5. Залогова Л. А. Компьютерная графика. Практикум [Текст] / Л.А. Залогова.– 2-е изд. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2005.

III. Даврий матбуот

3.1. Кинематограф Узбекистана: тенденции развития и перспективы. //Санъат журнали 2004 – 2.

3.2. Мўжизалар ва саргузаштлар мамлакати ғаройиботлари. // Санъат журнали 3(56) 2012.

IV. Чет эл адабиётлари

4.1. William Moritz The Spirit Of Genius: Feodor Khitruk // Animation World Network, March 1, 1999 (на английском языке)

4.2. Хитрук Ф. Профессия – аниматор. – М.: Гаятри, 2008. – Т. 1.

4.3. Girard M., Maciejewski A. Computational Modeling for the Computer Animation of Legged Figures // Proceedings of SIGGRAPH 85. Computer Graphics. 1985. 19. № 3. P. 263-270.

4.5. M. N. Thalmann, D. Thalmann Computer Animation in Future Technologies. Switzerland. Miralab. 1998.

4.6. Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере. Самоучитель для детей и родителей/М.И.Фролов. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2002.

4.7. Пэрент Р. Компьютерная анимация / Пер. с англ. – М.: КУДИЦ-ОБРАЗ, 2004. – С. 560.

V. Интернет маълумотлари

5.1. <http://www.animamuseum.ru>

5.2. <http://www.myltik.ru>

5.3. <http://www.Animator.ru>

5.4. <http://kiddymult.ru/2011/08/tehnologii-multiplikatsii/>

5.5. <http://www.Мультик.ру>

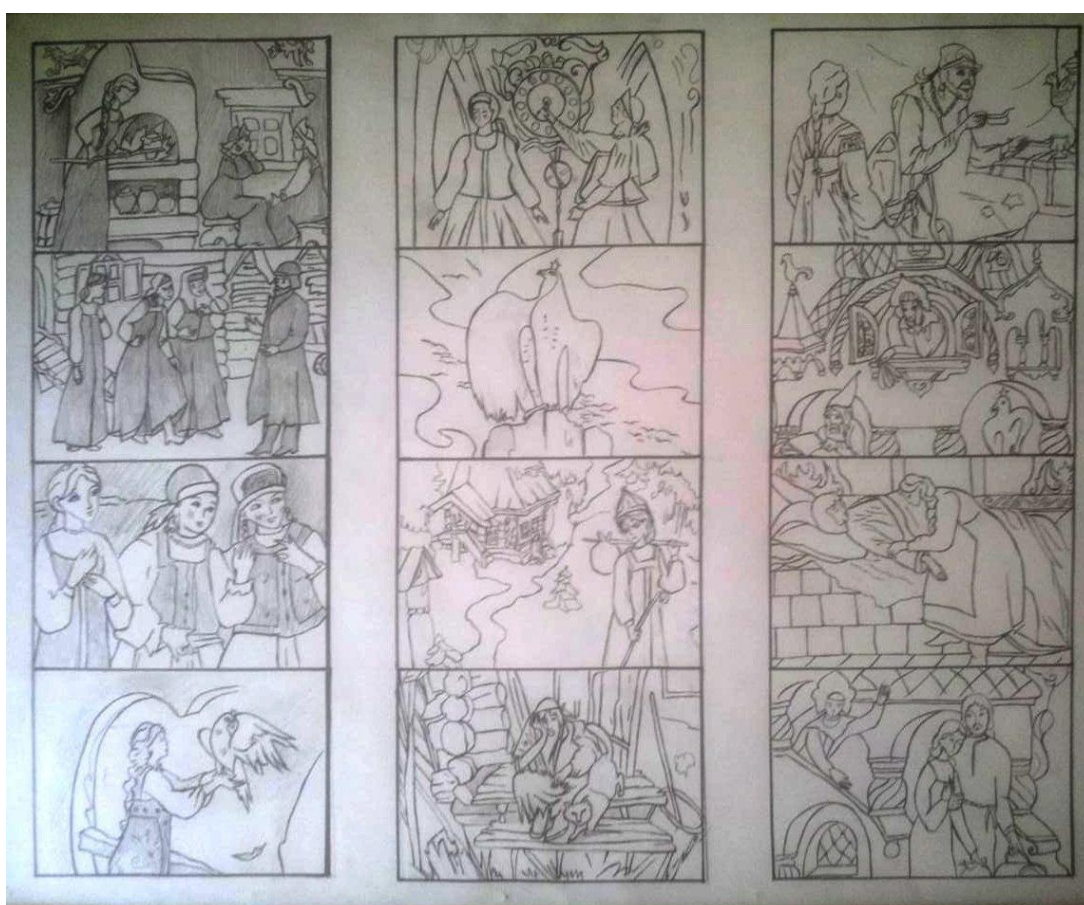
5.6. <http://www.anime.sevstar.net>

5.7. <http://www.mrди.uz>

5.8. <http://www.lex.uz>

ИЛЛЮСТРАЦИЯЛАР

Асар учун яратилган раскадровкалар



1-композиция



2-композиция



3-композиция



4-КОМПОЗИЦИЯ

