

“ANIMATSION FILM DRAMATURGIYASI” FANINI O‘QITISHNING O‘ZIGA XOSLIGI

Annotatsiya. Maqolada “Animatsion film dramaturgiyasi” fanini kino san’ati ta’limi tizimida o’qitishning o’ziga xos xususiyatlari, san’atning boshqa turi bilan bog’liqligi tahlil qilinadi. Animatsiya dramaturgiyasining badiiy kino dramaturgiyasidan farqli tomonlari, vizual va ritmik tafakkurning ahamiyati, shuningdek, badiiy metaforaning, allegoriyalarning muhimligi yoritiladi. Pedagogik metodlarga alohida e’tibor qaratiladi: jahon va milliy animatsiya namunalarini tahlil qilishdan tortib, talabalarning loyihalari, etyudlari, amaliyotdagi faoliyatigacha ko’rib chiqiladi. Fanni o’zlashtirilishida uchraydigan asosiy qiyinchiliklar aniqlanib, ularni yengib o’tish, oldini olish yo’llari taklif etiladi.

Kalit so’zlar: animatsiya, dramaturgiya, ssenariy yozish mahorati, kino pedagogikasi, vizual tafakkur, metafora.

Аннотация. В статье рассматриваются особенности преподавания дисциплины «Драматургия анимационного фильма» в системе художественного и кинообразования. Подчеркиваются различия между драматургической структурой анимации и игрового кино, акцентируется важность визуального и ритмического мышления, а также метафорического творчества. Особое внимание уделяется педагогическим методам: от анализа образцов мировой и национальной анимации до проектной деятельности студентов. Выявляются основные трудности в освоении дисциплины и предлагаются возможные пути их решения.

Ключевые слова: анимация, драматургия, сценарное мастерство, кинообразование, визуальное мышление, метафора.

Abstract. This article examines the specifics of teaching the course “Dramaturgy of Animated Film” in art and film education. It highlights the differences between the dramatic structures of animation and live-action films, emphasizing the importance of visual and rhythmic thinking, as well as metaphorical creativity. Particular attention is paid to pedagogical methods: from the analysis of examples of global and national animation to student project work. The main challenges in mastering the course are identified and possible solutions are proposed.

Keywords: animation, dramaturgy, screenwriting, film education, visual thinking, metaphor.

Animatsiya – zamonaviy ekran san’ati yo’nalishlari orasida eng tez, samarali va muvaffaqiyatli rivojlanayotgan sohadan biri ekanligi ma’lumdir. Bugungi kunda animatsiya effektlari orqali badiiy va hujjatli kinoda ham, keng va unumli foydalanilayotganini ta’kidlash maqsadga muvofiqdir. Bunga misol qilib, so’nggi yillarda jahon ekranlarida muvaffaqiyatli namoyish etilayotgan, eng ko’p daromad topgayotgan (ikki milliard dollardan ortiq) filmlarning aksariyatida aynan animatsiya effektlaridan foydalanilgan.

Animatsiyada, tasvir bilan bog’liq bo’lgan barcha san’at turlari qatori avvalambor, kadrni tuzish, tanlash sirlarini, mahoratini o’zlashtirish talab qilinadi. Aynan kadrning mukammalligi, to’g’riligi, maqsadga muvofiqligi filmning umumiy kontseptsiyasi, g’oyasiga xizmat qiladi. Bu haqida atoqli animator Yuriy Norshteyn shunday yozadi: “Eng muhimi, kadrni tuzishda, tanlashda shunday muhit yaratish kerakki, unda faqat ko’zlangan harakatlar, mizansahnalar amalga oshishi mumkin bo’lsin. To’g’ri yaratilgan muhit

o'z-o'zidan kadrda harakatlarni belgilaydi, aniqlaydi. Ya'ni berilgan shart-sharoitda yagona to'g'ri xatti-harakatlar yuzaga keladi" [1, c. 107].

Animatsiyaning turli amplituda janrdagi obrazlarni yuqori darajada yaratishda imkoniyatlari keng va kattaligini e'tirof etish kerak. Shuning bilan birga, animatsiya orqali yaratilayotgan obrazlar uning shartliligi, metafora va allegoriya tilidan, ifodasidan foydalanishi, qahramonlar, personajlarning plastik erkinligi bilan farqlanadi. Bu xususiyatlar animatsion film dramaturgiyasini o'qitishda alohida metodologik yondashuv zarurligini taqozo etadi.

Maqolaning maqsadi – "Animatsion film dramaturgiyasi" fanini san'at va madaniyat oliy o'quv yurtlarida o'qitishning o'ziga xos tomonlarini asoslab berish, so'nggi yillar bu yo'nalishda mutaxassislariga ehtiyoj ortib borayotgani hamda talabalar ssenariy yozishda, uni turli murakkab tomonlarini o'zlashtirishda samarali shakllantirishga yordam beruvchi metodlarni aniqlashdan iboratdir.

Animatsion film dramaturgiyasining badiiy kino dramaturgiyasidan farqi. An'anaviy, badiiy kinematografiyada dramaturgiya voqealar "zanjiri"dan, mojarolar va aktyorlarning xatti-harakatlari, ularning xarakterlari va boshqa bir qator muhim elementlar asosida quriladi. Animatsiyada esa badiiy film dramaturgiyasi asosini olgan xolda o'ziga xos jihatlariga ham ega bo'lish, ssenariyni shakl va mazmunida farqli bo'lish imkoniyatiga egadir. Animatsion dramaturgiyada o'ziga xos jihatlaridan biri bu vaqt va makonni deformatsiya qilish, ya'ni vaqt birligiga ahamiyat bermaslik, qahramonlarni o'zgartirish, ularni xakteri, yurish turishi, plastikasini almashtirish, metaforalar, allegoriyalarni vizuallashtirish, ularni yaqqol, ochiq oydin shakl va mazmun berish imkoniyati mavjud.

Masalan, Uolt Disneyning animatsion klassik maktabi, qahramonlarning psixologik motivatsiyasi va grotesk shartliligini uyg'unlashtiradi. Filmlar qahramonlari aql bovar qilmas, fantastik tarzda harakat qilishlari, voqealar tizimi yuksak tezlikda rivojlanishi, xarakterlar bir birlaridan keskin farq qilishlari bilan ajralib turadi. Yapon animatsiya yo'nalishi (anime) ko'proq falsafiy ramzlar va madaniy arxetiplarga tayanadi. Bu yo'nalishdagi filmlar, ko'p hollarda milliy folklor, rivoyat va afsonalarga tayanib voqealar tizimini tuzadi, xarakterlarni yaratadi. Sovet maktabi (F. Xitruk, Y. Norshteyn) multipiliksion filmlar dramaturgiyasi asosan, xalq ertaklarini ekandagi aksini, ifodasini

topishga yo'naltirilgandir. Shu bilan birga, barcha filmlarni albatta badiylashtirishga, xarakterlarni qahramonlashtirishga, umumlashtirishga yo'naltirishga harakat qilingan.

Har qanday ekran asarining birlamchi talabi vizual vositalardan keng va mukammal foydalanishi muhim ahamiyat kasb etadi, lekin filmning g'oyasi qiziqarli bo'lishi ham talab etiladi. Bu borada taniqli animator Feodor Xitruk o'z kitobida shunday yozadi: "Menimcha, g'oyaning ko'p qirrali, mukammal bo'lishi, uning asosiy g'oya sifatidagi kontsepsiyasi "nima uchun?" degan savolga javob berib, bir qator boshqa muhim komponentlarni ham aniqlab berishi kerak. G'oyaning vizual ta'siri – filmni yorqin, ta'sirchan bo'lishiga asos bo'ladi, shuningdek, mavzuni tomoshabinga yetkazishda hal qiluvchi omil hisoblanadi" [2, c. 204].

Yuqorida ta'kidlanganidey, animatsion film dramaturgiyasining o'ziga xos tomonlari, spetsifikasi bo'lishiga qaramay, asosiy omillar, strukturasi, janrlar va yo'nalishlari badiiy to'lametrajli filmlar dramaturgiyasidan deyarli farq qilmaydi. Animatsion film dramaturgiyasida ham tugun, kulminatsiya, konflikt, xarakterlar va albatta, yechim bo'lishi shart.

Milliy-madaniy kontekst animatsiya san'atida muhim o'rin tutadi, chunki u xalq og'zaki ijodi va mifologiya bilan chambarchas bog'liq. O'zbekistonda va Markaziy Osiyoning boshqa mamlakatlarida animatsion film dramaturgiyasi sharq miniatyurasi, dostonlar, afsonalar, rivoyatlar va xalq ertaklari an'analarga tayana oladi. Har bir xalqning o'z milliy eposi, dostonlari, afsona va rivoyatlar qahramonlari bo'ladi. Masalan, o'zbek xalqining eng taniqli qahramonlaridan biri – Alpomish. Alpomish dostoni o'zbek multiplikatsiyasida o'z ifodasini topgan bo'lishiga qaramay, kun sayin o'zgarib, rivojlanib borayotgan hayotimiz, yangi texnologiyalarga asoslanayotgan vizion kontentlar, jumladan, animatsion filmlar imkoniyatini nazarda tutishi kerak. Bu betakror va boy voqealar, xarakterlarga ega Alpomish dostonini yangidan, yuqori texnologiyalarga asoslanib, ko'p qismli, xatto imkoni boricha butun, to'laligicha dostonidagi voqealarni o'zi ichiga olgan filmlarni yaratish imkoniyatidan keng foydalanish vaqti keldi.

Xuddi shunday, turkiy xalqlarning taniqli xajviy qahramoni Nasriddinxo'ja Afandi haqida yozilgan kitoblar, xalq og'zaki ijodidan o'rin olgan va shundayligicha latifa so'zini o'rniga xalq tilida aytiladigan "afandilar" asosida ham ko'p seriali animatsion filmlarni suratga olish davri keldi. Bu borada, xuddi badiiy film dramaturgiyasida

bo'lgani singari, adabiyotni ekranlashtirish janri dramaturgiyasi oldingi planga chiqadi.

"Animatsion film dramaturgiyasi" fanining maqsad va vazifalari quyidagilardan iborat:

– talabalarda animatsion narrativni, ya'ni voqealar tizimi, ularning xususiyatlarini, o'ziga xosligi, qahramonlarning xarakterlarini anglashni shakllantirish;

– turli janr va shakllarda (qisqa metrajli film, serial, to'liq metrajli film, reklama animatsiyasi) ssenariy yozish ko'nikmalarini rivojlantirish. Ssenariy yaratishdagi obyektiv va subyektiv faktorlarga ahamiyat berish, har bir ssenariyning aynan bugungi kun tomoshabini uchun yaratilayotganiga e'tiborni qaratish, asar qahramonlari dolzarb ma'naviy, ruhiy, ijtimoiy va boshqa faktorlarni qamrab olgan bo'lishiga intilish;

– vizual, metaforik va ritmik tafakkurni, ijodiy ongini tarbiyalash. Yil sayin dunyoda, jumladan O'zbekistonda ham insonlarning ongining, tafakkurining o'zgarib, rivojlanib borishi, internet va boshqa audio, video kontentlarning ta'sirida o'zligi yangilanib, saviyasi yuksalib borishini e'tiborga olish;

– nazariy bilimlar va amaliy ko'nikmalarni loyiha faoliyati orqali integratsiyalash. Har qanday ssenariy "yarim fabrikat" bo'lishi, ya'ni tugallanmagan asar ekanligini e'tiborga olinishi va uni amaliyotda qo'llab, yakuniy to'laqonli badiiy asarga aylantirish.

"Animatsion film dramaturgiyasi" fanini o'qitishda tahliliy yondashuv qo'llanilib, bu metodda Emil Kol va Uolt Disneydan boshlab, "Soyuzmultfilm" va "O'zbekfilm" studiyasigacha bo'lgan jahon namunalarini o'rganish muhim o'rin tutadi. O'zbek milliy animatsion qahramonini yaratishda esa tarixiy meros va xalq og'zagi ijodiy namunalari asos bo'lib xizmat qiladi. Bu yondashuv yosh avlodda Vatanga, xalqiga, milliy qadriyatlarga bo'lgan munosabatni ijobiy shakllantirishni maqsad qiladi.

"Rasmdan ssenariyga" o'tish metodida talabalar dastlab, qahramon va makon eskizlarini yaratadilar, so'ngra syujetni qurish hamda voqealar tizimini yaratish yo'llarini o'rganadilar. Ssenariy ustida ishlash jarayonida voqealar tizimini qurishda, konfliktlarning tabiiy, haqqoniy bo'lishi bilan birga, xarakterlarning ham rang barangligi, qiziqarli va ta'sirchan bo'lishiga e'tiborni qaratiladi. Mavzu va g'oya tanlanganda esa ularning bugungi kunda dolzarbligi, tomoshabinga qiziqarli va ta'sirchanligi muhim omil sifatida qayd etiladi.

Loyiha faoliyati shundan iboratki, fanning

yakuniy bosqichida talabalar qisqa metrajli animatsion film uchun ssenariy yaratadilar va animatsion rejissura yo'nalishidagi hamkasblari bilan birgalikda uning rejissurasini amalga oshiradilar.

Fanlararo bog'liqlik quyidagilarda namoyon bo'ladi: kurs adabiyotshunoslik, kinoshunoslik, rassomlik, operatorlik, musiqa ilmi bilan integratsiyada olib boriladi. Animatsiya san'ati kinematografning bir qismi ekanligini inobatga olgan holda, sintez san'ati sifatida boshqa san'at turlari bilan chambarchas bog'liqligi alohida ahamiyat kasb etadi.

Fanni o'qitish mobaynida ba'zan qiyinchiliklarga duch kelinadi. Quyida ijodiy muammolar va ularni yengib o'tish yo'llari keltirilgan:

– Talabalarning stereotip tafakkuri (badiiy kino dramaturgiyasi qonunlarini animatsiyaga ko'chirish yechimi, ularni taqqoslash, qiyoslash asosida tahlil etiladi. Stereotiplikdan yiroqlanish, original jarayonga berilish, san'atda qilinayotgan ijodiy ishlarning takrorlanmasligiga xarakat qilish. Ijodiy izlanishda dunyoda vujudga kelayotgan yangi, dolzarb san'at yo'nalishlarga ahamiyat berish.

– Vizual tafakkurning yetishmasligi yechimi: ssenariy obrazlari, qahramonlari, personajlari va komikslardan foydalanish. Har qanday qahramon o'ziga xos, original xarakterga ega bo'lishi, fe'l atvori bilan ajralib turishi, intilgan g'oyasi, maqsadi sari ishonchli odimlar tashlashi uni xarakterini ifodalaydi.

– G'oyani ixcham ifodalashdagi qiyinchiliklar yechimi: qisqa mikrosyujetlarni o'ziga xos tomonlarini o'zlashtirish, ulardan foydalangan holda amaliy mashq qilish. Ya'ni mayda, kichkina epizodlar yig'indisidan umumiy syujet yo'nalishi paydo bo'lishiga e'tibor qaratish. Qanchalik mikrosyujetlar qiziqarli, asosli va ishonarli bo'lsa, asosiy syujet ham shunchalar yetuk, jozibador bo'lishini e'tirof etish kerak.

– Texnik ko'nikmalarning yetarli emasligi yechimi: kursni kompyuter grafikasi va multimedia fanlari bilan integratsiya qilish, boshqa zamonaviy texnologiyalarni o'zlashtirish, amalda sinash. Yangi texnika va texnologiyalardan unumli foydalanish, ularni hayotga, ijodiy ish jarayoniga tatbiq etish.

Animatsion filmning muvaffaqiyati uchun muhim bo'lgan syujet strukturasi xususida animatsiya san'ati mutaxassisi A. Kazakova uchta asosiy komponentga e'tibor qaratilish kerakligini ta'kidlaydi: "Animatsion film ishlab chiqarish jarayonini shartli ravishda uch

bosqichga bo'lish mumkin: tayyorgarlik, bevosita ishlab chiqarish va yakunlovchi bosqich. Multfilm ustida ishlashning tayyorgarlik bosqichi – bu ssenariy, raskadrovka, multiplikat va animatikdir. Ishlab chiqarish bosqichi esa butun suratga olish jarayonini o'z ichiga oladi: qahramonlarning harakati bo'yicha dastlabki etyudlar, fonlar va qahramonlarni tayyorlash, ularni animatsiya qilish yoki sahnalarni suratga olish, tayyor epizodlarni montaj qilish, ovoz va tasvir yo'nalishini sinxronlashtirish, ishlov berish va titrlarni kiritish" [3, c. 86].

“Animatsion film dramaturgiyasi” fanini o'qitish obrazli va plastik tafakkurni rivojlantirishga qaratilgan metodologiyani talab qiladi. Nazariya, tahlil va amaliyotni uyg'unlashtirish orqali talabalar ssenarist-animator kompetensiyalarini egallaydi va zamonaviy ekran san'ati uchun zarur bo'lgan ijodiy dunyoqarashni, fikrlash doirasini, saviyasini shakllantiradi. Animatsiya film ssenariysida ham badiiy film ssenariysida bo'lgani singari avallambor, inson faktori doimo oldingi planda bo'lishi, qahramonning ezgulik sari intilishi e'tiborda bo'lishi talab qilinadi.

Foydalanilgan adabiyotlar:

1. Норштейн Ю. Снег на траве. – Москва: ВГИК, 2005. – 624 с
2. Хитрук Ф. Профессия – аниматор. – Москва: Московская международная киношкола, 2007. – 608 с.
3. Казакова А. Основы классической анимации. – Минск. Институт современных знаний, 2020. – 86 с.
4. Хитрук Ф. Профессия – аниматор. – Москва: Искусство, 1984. – 610 с.
5. Норштейн Ю. Снег на траве: заметки о кино, о себе и о других. – Москва: Corpus, 2008. – 630 с.
6. Митта А. Кино между адом и раем. – Москва: Новое литературное обозрение, 1996. – 636 с.
7. Иванов В. Н. История мультипликации в СССР. – Санкт-Петербург: Лан, 2004. – 46 с.