

Parvina Omonova

O'zbekiston davlat san'at va madaniyat instituti  
Ovoz rejissyorligi yo'nalishi magistranti  
E-mail: [ergasevaslbek@gmail.com](mailto:ergasevaslbek@gmail.com)

## OVOZDAGI OBRAZ: ANIMATSION SAN'ATDA IZOMORFIZM VA IFODA

**Annotatsiya.** Ushbu maqolada animatsiyada ovoz dizaynining badiiy va dramatik ahamiyati tahlil qilinadi. Ovoz dizayni nafaqat vizual obrazlarni qo'llab-quvvatlovchi, balki ularning estetik va psixologik ta'sirini kuchaytiruvchi mustaqil badiiy komponent sifatida ko'riladi. Maqolada animatsion obrazlarning ishonarliligi va estetik ifodasi kuchayishi yoritib beriladi.

**Kalit so'zlar:** animatsiya, ovoz dizayni, multizvuk, izomorfizm prinsipi, mikki-mousing texnikasi, tovush va tasvir uyg'unligi, dramatik ta'sir, estetik ifoda, psixologik ta'sir, musiqiy tematizm.

## THE IMAGE IN SOUND: ISOMORPHISM AND EXPRESSION IN ANIMATION ART

**Abstract.** This article analyzes the artistic and dramatic significance of sound design in animation. Sound design is viewed not only as a supporting element for visual imagery but also as an independent artistic component that enhances its aesthetic and psychological impact. The article highlights the enhancement of the believability and aesthetic expression of animated images.

**Keywords:** animation, sound design, multisound, isomorphism principle, mickey-mousing technique, harmony of sound and image, dramatic effect, aesthetic expression, psychological impact, musical thematism.

XX asrning o'rtalarida rus animatsiyasi ushbu sohada sezilarli innovatsiyalarni kiritdi. Masalan, **Boris Dyojkin**ning “Снежные Дорожки” (1963) animatsion filmi ovoz dizaynini hikoya strukturasiga faol integratsiya qilishning yorqin namunasi bo'lib xizmat qiladi. Ushbu multfilmda musiqa umumiy kayfiyatni

belgilasa, tovush effektlari (SFX) qahramonlar va obyektlarning fizik xususiyatlarini kuchaytiradi. Shu bilan birga, ikki guruh qahramonlar nafaqat vizual dizayn (rang, kiyim, shakl) bilan, balki ularni ifodalovchi musiqiy temalar orqali ham qarama-qarshi qo'yilgan.

Bunday yondashuv **“izomorfizm”** prinsipi sifatida ta'riflanadi – bunda vizual harakat va audio elementlar bir-biriga mutanosib holda moslashtiriladi [1, 79-b]. Bu metod Norman McLarenning 1958-yilda yaratilgan **“Le Merle”** qisqa syurrealistik animatsiyasida ham kuzatiladi. Filmida qahramonlar tovush signallari bilan uyg'un ravishda deformatsiyalanadi yoki raqsga tushadi, bu esa syurrealistik tasvirni jonlantirishga xizmat qiladi [2, 132-b].

Ovoz dizaynidagi izomorfizm ko'pincha **“mikki-mausing”** texnikasi bilan bog'liq bo'lib, unda harakatga mos musiqiy yoki tovush aksentlari qo'shiladi. Masalan, Ksilofonning **“piling”** ovozi qahramon qoshini ko'targanda eshitilishi mumkin. Robin Hoffmann (2011) ta'kidlashicha, bu yondashuv slapstik janridagi kulgili sahnalarda juda samarali ishlaydi, ammo to'g'ri qo'llanganda dramatik kontekstda ham katta ta'sir kuchiga ega bo'lishi mumkin [3, 85-b].

Musika tomoshabin idrokini boshqarish vositasi sifatida ham muhim ahamiyatga ega. Masalan, ko'tariluvchi intonatsiyaga ega musiqiy fraza vizual ravishda yuqoriga sakrayotgan to'p obrazini yanada kuchliroq qabul qildirishga yordam beradi. Shuningdek, qahramon qulayotgan sahnada musiqaning ritmik va tembr xususiyatlari harakatning dinamikasini bo'rttirib, voqeani tomoshabin ongida yanada jonli tasavvur qilish imkonini beradi [4, 116-b].

Shunday qilib, to'g'ri ishlab chiqilgan ovoz dizayni nafaqat voqeani etkazish vositasi, balki qahramonlarning hissiy va dramatik ifodasini kuchaytiruvchi mustaqil badiiy element sifatida ham namoyon bo'ladi. Zamonaviy animatsiya amaliyotida multizvuk va izomorfizm yondashuvlari animatsion obrazlarni chuqurroq idrok qilish, ularning ishonarliligi va estetik ta'sirchanligini oshirishda muhim rol o'ynaydi [5, 126-b].

Animatsiya uchun ovoz dizayni hikoyalarni jonlantirishda hal qiluvchi rol o'ynaydi, vizual tasvirlarni tomoshabinni o'ziga rom etuvchi immersiv tajribaga



aylantiradi. Ovoz elementlarini puxta ishlab chiqish orqali tovush dizaynerlari animatsion olamlarga chuqurlik, hissiyot va realizm qo'shadilar. Xoh u quvnoq multfilm qushining chug'ur-chug'uri bo'lsin, xoh ilmiy-fantastik kosmik kemaning dahshatli gumburlashi bo'lsin, samarali ovoz dizayni hikoyani boyitadi va tomoshabinni yanada chuqurroq jalb qiladi. Ushbu maqola animatsiya uchun ovoz dizaynining san'ati va ilmiga bag'ishlanib, sizga auditoriyani o'ziga tortuvchi jozibador audio yaratishda yordam beradigan amaliy maslahatlar, texnikalar va tajribalarni taqdim etadi. To'g'ri yondashuv bilan siz animatsiyangizning ta'sirchanligini maksimal darajaga etkazishingiz va tomoshabinni boshidan oxirigacha ekranga bog'lab qo'yishingiz mumkin. Ovoz dizayni shunchaki fon shovqini emas, u tomoshabin idrokini shakllantiradigan hikoya vositasidir. Animatsiyada, ayniqsa vizuallar stilizatsiyalangan yoki fantastik bo'lganda, audio tajribani "yerga tushiradi", ya'ni uni tomoshabin uchun tushunarli va ishonarli qiladi. Masalan, o'rmon sahnasidagi yaproqlarning shitirlashi yoki komedik lahzadagi idish-tovoqlarning jaranglashi sahnaga tabiiylik qo'shadi. Bundan tashqari, animatsiyada ovoz dizayni hissiyotlarni boshqaradi, taranglik yaratadi va hikoyani mustahkamlaydi. Ovoz dizaynisiz, hatto eng chiroyli vizual ham bo'sh va uzilib qolgan kabi his etilishi mumkin.

Shuningdek, tovush makon va harakat hissini hosil qiladi. 2D yoki 3D animatsion olamda aks-sado, yo'nalishga oid tovushlar yoki Doppler effekti kabi audio ishoralar muhitni dinamik qiladi. Masalan, g'orda qahramonning oyoq tovushlari aks-sadosi darhol makonning kattaligi va atmosferasini his qildiradi. Ovoz dizayniga ustuvorlik berish orqali animatorlar o'z ishlarini yanada "tirik" va immersiv his qildirishadi.

Asl mohiyatiga ko'ra, **animatsiya** – bu statik tasvirlarni harakat, hissiyot va hikoya bilan to'ldirib, ularni "jonlantirish" san'atidir. Odatda tomoshabin e'tiborini birinchi bo'lib tortadigan jihat – bu animatsiyaning vizual mahorati bo'lsa-da, yaratilgan olamga to'liq singdiradigan, ko'pincha sezilmas, ammo kuchli ta'sir ko'rsatadigan boshqa bir muhim omil ham mavjud. Bu – animatsiyada ovoz dizayni. Sehrli o'rmondagi yaproqlarning mayin shitirlashidan tortib, superqahramonning

erga tushishidagi kuchli zarba tovushigacha – ovoz dizayni animatsion hikoyaning hissiy landshafti va mazmuniy chuqurligini shakllantiruvchi “ko‘rinmas me‘moriy tuzilma”dir.

Quyida animatsiyada ovoz dizaynining ahamiyatli jihatlari, uning asosiy elementlari va audio-vizual sinxronizatsiya texnikalari tahlil qilinadi. Bu tahlil orqali puxta yaratilgan ovoz qanday qilib oddiy harakatlanuvchi tasvirlarni “haqiqiy nafas oluvchi” hikoyalarga aylantirishini ko‘rsatish mumkin.

**Kayfiyat va atmosferani yaratish.** Animatsiyada to‘g‘ri kayfiyat va atmosfera yaratishda ovoz dizayni hal qiluvchi ahamiyatga ega. Maxsus tanlangan tovushlar va musiqa orqali dizaynerlar tomoshabinni kerakli manzilga – gavjum shaharga yoki sokin o‘rmonga – olib kira oladi. Educational Voice direktori Mishel Konolli ta’kidlaganidek, “to‘g‘ri audio vizual tajribani yanada yuksaltiradi, sahnaning mohiyatini to‘liq aks ettiradi”.

**Audio elementlar orqali animatsiyani kuchaytirish.** Audio elementlar syujetni rivojlantirishda asosiy vositalardan biridir. Strategik tovush signallari va dialoglar realizm hamda izchillikni ta’minlaydi, ovoz ekrandagi harakat bilan uyg‘unlashib boradi. Tovush va vizual elementlar o‘rtasidagi bu sinergiya hikoyani uzluksiz etkazishda, tomoshabinni o‘ziga rom etishda muhim rol o‘ynaydi.

### **Ovoz dizaynining animatsiyadagi o‘rni.**

Ovoz dizayni faqat fon shovqinini qo‘shishdan iborat jarayon emas. Bu – tomoshabinning animatsion olam va undagi qahramonlar haqidagi tasavvurini, tushunchasini va hissiy bog‘lanishini shakllantiruvchi, murakkab va puxta rejalashtirilgan ijodiy jarayondir.

### **Hissiy ohangni belgilash.**

Ovoz – hissiyotlarni uyg‘otishda eng kuchli vositalardan biridir. Mayin va g‘amgin ohang bir zumda qayg‘u hissini uyg‘otishi, keskin va baland tovush esa hayajon yoki qo‘rquv tuyg‘usini hosil qilishi mumkin. Animatsiyada ovoz dizaynerlari syujetning hissiy rivojlanishiga mos “tovush palitrasi”ni puxta ishlab chiqadi. Qahramonning ichki iztirobini ifodalovchi mayin tovush, o‘ynoqi



jonivorning sakrashidagi quvnoq effekt yoki yovuz qahramon sahnaga chiqishidan oldingi xavotirli fon – bularning barchasi sahnaning hissiy rezonansini kuchaytiradi. Tovush balandligi (pitch), tempi va tembrini o'zgartirish orqali kerakli hissiyot tomoshabinga yanada kuchli etkaziladi.

### **Hikoya va voqeani kuchaytirish.**

Ovoz faqat hissiy signallar berish bilan cheklanmay, voqeani rivojlantirishda ham faol rol o'ynaydi. Masalan, eshikning maxsus g'ichirlashi qahramon kirib kelayotganini yoki yashirin sirni bildirishi mumkin. Soatning ritmik “tiki-tiki”si vaqtning o'tishini yoki taranglikni oshiradi. Dialog hikoyaning asosiy tashuvchisi bo'lsa-da, nozik ovoz effektlari ham sahnaga kontekst qo'shadi. Masalan, tashqarida eshitilayotgan yomg'ir tovushi joy va kayfiyatni belgilaydi, keng zaldagi aks-sado esa qahramonning yolg'izligini kuchaytiradi.

### **Ishonchli animatsion olam yaratish.**

Animatsiyada eng katta chaqiriqlardan biri – fantastik bo'lsa-da, tomoshabin uchun ishonarli dunyo yaratishdir. Ovoz dizayni bu jarayonda asosiy vositalardan biridir. Qadam tovushlarining turli yuzalarda qanday eshitilishi, qahramon uchayotganda shamolning “shuvillashi” yoki kelajak shahrining o'ziga xos shovqinlari – barchasi yaratilgan dunyoni “haqiqiydek” his qilishga yordam beradi. Media tadqiqotlari shuni ko'rsatadiki, audio signallar virtual muhitlarda mavjudlik va immersiyani shakllantirishda hal qiluvchi ahamiyatga ega (Lombard & Steuer, 1992). Bu tamoyillar animatsiyada ham to'liq qo'llaniladi, ayniqsa atmosfera (ambient) tovush dizayni sahna muhitini va uning ichki realizmini yaratishda **muhim vositadir.**

### **Animatsiyada ovoz dizaynining asosiy elementlari.**

Animatsiyada ovoz dizayni bir nechta asosiy elementlardan tashkil topadi, ularning har biri yakuniy eshitish tajribasiga o'ziga xos hissa qo'shadi.

### **Dialog va ovoz aktyorligi.**

Dialog – bu ovoz orqali hikoya qilishning eng to'g'ridan-to'g'ri shakli bo'lib, unda ma'lumot etkaziladi, qahramon xarakteri ochiladi va syujet rivojlanadi. Animatsiyada ovoz aktyorligi alohida ahamiyatga ega, chunki aktyorlar faqat

chizilgan yoki raqamli modellashtirilgan obrazlarga hayot bag'ishlaydi. Ularning talaffuzi, intonatsiya o'zgarishlari va pauza berish uslubi qahramonlarni ishonarli va hissiy jihatdan boy tasvirlashda muhimdir. Dialogning aniq va ta'sirchan eshutilishi uchun yozib olish, montaj va ovoz aralashtirish (mixing) jarayonlari juda puxta amalga oshiriladi.

### **Tovush effektlari (SFX).**

Tovush effektlari – animatsion olamni to'ldiruvchi akustik teksturalardir. Ular kundalik hayot tovushlaridan (idishlarning jaranglashi, mexanizmlar shovqini) tortib, fantastik effektlargacha (sehrli kuchning “shuvillashi”, afsonaviy maxluqning o'kirishi) bo'lishi mumkin. Animatsiyada SFX asosan post-prodakshn bosqichida yaratiladi va yuqori ijodkorlik hamda texnik mahorat talab etadi. Foley artistlar studiyada turli buyumlar yordamida kundalik tovushlarni qayta yaratadilar, tovush dizaynerlari esa mavjud yozuvlarni sintezlab yoki tahrirlab, o'ziga xos effektlar ishlab chiqadilar. Effektlarning aniqligi va sifat darajasi animatsion dunyoni ishonarli va jozibador qilishda asosiy omillardandir.

### **Musiqiy partituralar va saundtreklar.**

Musika ko'plab animatsion asarlarning hissiy tayanchidir. U muhim lahzalarni ta'kidlashi, taranglik yaratishi, quvonchni oshirishi yoki qayg'u uyg'otishi mumkin. Animatsiya kompozitorlari rejissyor va tovush dizaynerlari bilan yaqindan hamkorlikda ishlaydi, shunda musiqa vizual va tovush effektlari bilan uyg'unlashadi. Saundtrek tarkibiga oldindan mavjud qo'shiqlar ham kiritilishi mumkin, ular muhit, voqea joyi yoki qahramon xarakterini ochib berishga yordam beradi. Tadqiqotlar musiqaning vizual tasvir bilan o'zaro bog'liqligi tomoshabin idroki va hissiy reaksiyasini shakllantirishda muhim rol o'ynashini ta'kidlaydi (Buhler va boshq., 2010).

### **Audio va vizual uyg'unlikni ta'minlash texnikalari.**

Tayming va sinxronizatsiya.

Aniq audio-vizual sinxronizatsiya animatsiyada samarali ovoz dizaynining asosi hisoblanadi. Qahramonning qadam tovushidan tortib portlash effektigacha, har bir tovush vizual voqea bilan aniq mos kelishi kerak. Bu detallar animatsiyani



yanada realistik va ta'sirchan qiladi. Sinxronizatsiya buzilganda, bu tomoshabinning immersiyasini (to'liq kirish hissini) buzishi mumkin. Shu sababli tovush dizaynerlari ko'pincha har bir kadr ustida alohida ishlaydi.

### **Qatlamlash va aralashtirish (layering & mixing)**

Animatsion sahnalar ko'pincha juda ko'p vizual elementlarga ega bo'ladi, shuning uchun ovoz manzarasi ham murakkab va qatlamli bo'lishi kerak. Tovush dizaynerlari dialog, effekt va musiqani ehtiyotkorlik bilan birlashtiradi, ularning darajasi va chastotasini sozlab, muvozanatli va dinamik tovush manzarasi yaratadi. Qatlamlash tovushga chuqurlik va murakkablik beradi, aralashtirish esa barcha elementlarning bir-birini bostirmasdan aniq eshutilishini ta'minlaydi [6, 53-b].

### **Tomoshabin e'tiborini boshqarishda audio vositalarining o'rni.**

Ovoz tomoshabin diqqatini kerakli yo'nalishga qaratishda kuchli vosita bo'la oladi. Kutilmagan, baland tovush ekrandagi muayyan elementga e'tiborni jalb qilishi mumkin, mayin, lekin maqsadli ovoz ishoralari esa kelajakda ro'y beradigan voqealarga ishora berishi mumkin. Tovush dizaynerlari audio elementlarni strategik ravishda qo'llab, tomoshabinning nigohini yo'naltiradi va syujetdagi muhim lahzalarni ta'kidlaydi. Masalan, uzoqlashayotgan mashina tovushining asta-sekin pasayishi qahramonning yolg'izligini kuchaytirishi mumkin, yaqinlashayotgan oyoq tovushlarining balandlashishi esa taranglikni oshiradi. Tinglash psixologiyasi bo'yicha tadqiqotlar (Bregman, 1990) miyamiz muhim ovozlarga ustuvorlik berish va e'tiborni jamlash qobiliyatiga ega ekanligini ko'rsatadi, bu tamoyilni tovush dizaynerlari mohirlik bilan qo'llaydilar.

Xulosa qilib aytganda, animatsiyada ovoz dizayni – bu nafaqat vizual tasvirni to'ldiruvchi texnik vosita, balki badiiy ifoda va dramatik ta'sirning ajralmas tarkibiy qismi hisoblanadi. "Multizvuk" texnologiyasi va "izomorfizm" prinsipi asosida yaratilgan audio-vizual uyg'unlik tomoshabinning hissiy idrokini chuqurlashtiradi, obrazlarni yanada tabiiy va ishonarli qiladi. Ovoz va tasvir o'rtasidagi ritmik, semantik hamda estetik bog'liqlik animatsion asarning umumiy kayfiyatini shakllantiradi va uning badiiy qiymatini oshiradi. Shunday qilib, ovoz dizaynini

puxta ishlab chiqish zamonaviy animatsiyada obrazlar ifodasi, dramatik dinamika va estetik ta'sirchanlikni ta'minlovchi muhim omil sifatida namoyon bo'ladi.

### *Adabiyotlar ro'yxati*

1. Дуёжкин В. Снежные дорожки [Animatsion film]. Soyuzmultfilm studiyasi, 1963.
2. McLaren N. Le Merle [Short animated film]. National Film Board of Canada, 1958.
3. Hoffmann R. Animation Sound Design: The Art of Adding Sound to Animation. *Animation Journal*, 19(2), 2011. – pp-45-62.
4. Chion M. *Audio-Vision: Sound on Screen*. – New York: Columbia University Press, 1994.
5. Altman R. *Sound Theory, Sound Practice*. – New York: Routledge, 1992.
6. Holman T. *Sound for Film and Television*. – Oxford: Focal Press, 2010.