

## FOLKLOR NAMUNALARINING ANIMATSION FILMLARINI YARATISHDAGI O'RNI

**Eshmurzayev Yusuf Meylikulovich**

*"Folklor va etnografiya" kafedrası o'qituvchisi*

**Ergasheva Zilola Saydulloyevna**

*"Jahon tillari va adabiyoti" kafedrası o'qituvchisi*

*O'zbekiston davlat san'at va madaniyat instituti*

**Anotatsiya:** *Ushbu maqolada xalq og'zaki ijodi namunalarining animatsion filmlarini yaratishdagi turlari va o'ziga xos xususiyatlari haqida so'z boradi. Xalq og'zaki ijodining janrlaridan bo'lgan dostonlar, ertaklar, miflar, qo'shiqlar, asotirlar hamda rivoyatlar, ajdodlarimizning shonli o'tmishi, ertangi kunga ishonchi aks etgan filmlar yosh tomoshabinlarga ta'siri aks etgan. Zero, xalq og'zaki ijodida xalqning olam haqidagi tushunchasi, didi, ijtimoiy, tarixiy, siyosiy, falsafiy va badiiy estetika mujassamlashgan bo'lib, yosh avlod tarbiyasidagi o'rni haqida so'z yuritilgan.*

**Kalitso'zlar:** *folklor, animatsiya, film, tomoshabin, ssenariy, yozuvchi, dostonlar, noyob urf-odatlar, folklor janrlari, maqollar.*

## РОЛЬ ФОЛЬКЛОРНЫХ ОБРАЗЦОВ В СОЗДАНИИ МУЛЬТИЧЕСКИХ ФИЛЬМОВ

**Юсуф Мейликулович Эшмурзаев**

*Преподаватель кафедры «Фольклор и этнография»*

**Эргашева Зилола Сайдуллоевна**

*Преподаватель кафедры «Мировые языки и литература»*

*Государственный институт искусства и культуры Узбекистана*

**Аннотация:** *В данной статье говорится о видах и особенностях образцов народного творчества в создании анимационных фильмов. Былины, сказки, мифы, песни, легенды и повествования из жанров фольклора, фильмы, отражающие славное прошлое наших предков и веру в будущее, оказывают воздействие на юных зрителей. Ведь в фольклоре воплощаются мировоззрение народа, вкус, социальная, историческая, политическая, философская и художественная эстетика, обсуждается место в воспитании молодого поколения.*

**Ключевые слова:** *фольклор, анимация, кино, зрители, сценарий, писатель, былины, уникальные традиции, фольклорные жанры, пословицы.*

## THE ROLE OF FOLKLORE SAMPLES IN THE CREATION OF ANIMATED FILMS

**Yusuf Meylikulovich Eshmurzayev**

*Teacher of the "Folklore and Ethnography" department*

**Ergasheva Zilola Saidulloevna**

*Senior lecturer of the "World Languages and Literature" department*

*State Institute of Art and Culture of Uzbekistan*

**Annotation:** *This article talks about the types and characteristics of folk art samples in the creation of animated films. Epics, fairy tales, myths, songs, legends and stories from folklore genres, films reflecting the glorious past of our ancestors and faith in the future have an impact on young viewers. After all, folklore embodies the people's worldview, taste, social, historical, political, philosophical and artistic aesthetics, and discusses its place in the education of the younger generation.*

**Key words:** *folklore, animation, cinema, spectators, script, writer, epics, unique traditions, folklore genres, proverbs.*

Tomoshabin ongida milliy urf-odatlar, an'analarimizni singdirishda har tomonlama ma'naviy barkamol qilib fikrlash qobiliyatini shakllantirish, tabiatni asrabavaylash, unga mehr uyg'otishda animatsiya san'atining ahamiyati kattadir. Negaki tomoshabin ayniqsa bolalar animatsion film ko'rganlarida, qahramonlarning harakati, ahloqiga taqlid qilish hususiyatiga ega. Zamonaviy milliy qahramonlar yaratish orqali esa tomoshabin qalbida ezgulik, odamlarga yaxshilik qilishga intilish tuyg'usini tarbiyalash mumkin. Multfilmlar oddiy ovunchoq vazifasini o'tamasligi lozim. Xar bir yaratiladigan san'at asarlari kabi multfilmlar chuqur mazmunga ega bo'lishi zarur. Bunda mumtoz adabiyotlarga murojaat etish ayni muddaodir. Negaki, dunyo mamlakatlari avvalambor o'zbek animatsiyasi deganda urf-odatlar, turmush tarzimiz, tariximiz, orzu-umidlarimizni ko'rishni istaydi. Harakatni chizmalar orqali ifodalashga bo'lgan dastlabki urinishlar eramizdan oldingi 2000-yillarda Misrda, shuningdek, Shimoliy Ispaniyaning g'orlarida topilgan sakkiz oyoqli to'ng'iz ko'rinishida ifodalangan. Ikki yarim ming yil oldin Yevropaning janubiy qismidagi g'orlarda ov jarayonidagi hayvonlarning ajoyib suratlari topilgan. Suratlarni ketma-ketlikda ko'rsatish orqali rassom nafaqat personajni harakatlantira oldi balki ularni fikrlashga ichki xolatini ko'rsatishga erishdi. Insoniyat voqelikni suratlar va sahna ko'rinishlarida aks ettirib keldi. Hajmli (qo'g'irchoq) animatsiyasi murakkab turlaridan hisoblanib, u dastlab teatr sahnalarida namoyish etilgan va uning turli ko'rinishlari mavjud. Qo'g'irchoq teatri paydo bo'lishi Gerodot, Ksenofont, Aristotel, Goratsiy, Avreliy va boshqalarning malumotlari bo'yicha V-VI asrlarga borib taqaladi. Qo'g'irchoq teatri tabiatni ilohiylashtirish kabi marosimlarda namoyish etilgan. Sharqda qo'g'irchoq teatrining barcha shakllari mavjud bo'lgan. O'zbekistonda qo'g'irchoq teatri o'tmishda taraqqiy etgan bo'lib, uning "Chodir xayol", "Chodir jamol", "Fonus xayol" turlari faoliyat ko'rsatib kelgan. Shundan soya teatri ("Fonus xayol") keng tarqalgan. Shuningdek, "Fonus xayol" Navoiyning "Hayrat ul-abror" dostonida berilgan va boshqa ma'lumotlarga qaraganda, "Fonus xayol" XIV-XVI asrlarda keng

taraqqiy etgan. Qo'g'irchoqlar charm yoki taxtadan yassi qilib ishlangan, kiyimchalar tikilgan yoki rang bilan bo'yalgan. Qo'g'irchoqlar dastcho'plarga o'rnatilgan. Qo'g'irchoqlarni harakatlantirish va ularning bo'g'inlariga bog'langan iplarini tortish orqali ular jonlangan. Tomoshalar kechqurun va tunda bino ichida ko'rsatilgan. Ular yupqa oq parda ortida, yaqin masofada (5-7 sm) harakatlantirilgan. Qo'g'irchoqlarning ortidan sha'm o'rnatilgan yoki zig'ir yog'i quyilgan bir necha fonuslar yoritib turgan. Natijada qo'g'irchoqlarning aksi pardaga tushgan. Fonus hayol tomoshalarida qahramonlik dostonlarining syujetlari aks ettirilgan va u ko'pincha saroylarda ko'rsatilgan. Gavrilov M.F. "Kukolnii teatr Uzbekistana" kitobidan qo'g'irchoq eskizlari. Ilk ovozsiz hajmli (qo'g'irchoq) animatsion filmi rus rejissyori va operatori V.Starevich tomonidan 1909-yilda suratga olingan. XX asrning ikkinchi yarmida ushbu texnologiyani yurtimizda yaratilgan ba'zi badiiy filmlarda kuzatishimiz mumkin. Masalan, kinorejissyor Sh.Abbosovning "Mahallada duv-duv gap" badiiy filmidagi to'y sahnasida animatsiyaning stop-kadr texnologiyasidan foydalanilgan. Albatta, o'sha davrda bunday uslubdan foydalanish film muvaffaqiyatiga ijobiy tasir qildi. «Mahallada duv-duv gap» badiiy filmi.

Animatsion elementlari mavjud bo'lgan badiiy filmlar o'ziga xos qonuniyat va estetik xususiyatlarga ega. Bu ham bo'lsa suratga olingan "jonli" tasvir va "jonsiz" belgilar, real dunyoda mavjud bo'lmagan narsalar bilan uyg'unlashtirishidir. Milliy kino sanatining jamiyat manaviy hayotini yuksaltirishdagi o'rnini hisobga olgan holda, bu sohani milliy qadriyatlar uyg'unligi asosida taraqqiy ettirishning ustuvor yo'nalishlarini ishlab chiqish borasida 1964-yilda "O'zbekfilm" qoshidagi multbirlashma tashkil topib, birinchi multfilm ustida ish 1965-yilda rassom, ssenarist Y.Petrov va rejissyor D.Salimov "6x6 kvadratida" nomli ilk multiplikatsion film yaratdilar. U dolzarb mavzu bo'lgan – paxta zararkunandalariga qarshi kurashda kimyoviy moddalarning ahamiyatiga bag'ishlangan.

Qahramonlar – qo'g'irchoqlar, ularni yasashda Respublika qo'g'irchoq teatri mutaxassislari qo'g'irchoq yasovchilar F.Tomoshevskiy, K.Shomuslimov, N.Ayupov, qo'g'irchoqboz B.Stupakov, yana boshqa rassom konstruktor, dekoratsiya ustalari birgalikda ish olib borishgan. Mamlakatda soha bo'yicha mutaxassislar kam bo'lganligi sababli, kartina ustida ish murakkab kechgan. Shu bois ijodkorlar tasmani qanday yaratishni so'zma-so'z o'rganishlari zarur bo'lgan. Y.Petrov mazkur san'at sirlarini o'rganish maqsadida "Soyuzmultfilm" studiyasidan animatsion film yaratishga doir qariyb 200 sahifali yo'riqnoma keltiradi. Natija esa yuksak baholanib, D.Salimov milliy ruh bilan sug'orilgan "Sehrli sandiq" qo'g'irchoqli animatsion filmi yaratilishiga turtki bo'ldi. Demak, animatsion film asosi adabiy ssenariydan iborat bo'lib, turli janrlardan foydalangan holda yoziladi. Masalan, ertak, afsona, satira, rivoyat, folklor, komediya, halq ijodiyoti asarlari, ilmiy fantastika va boshqalar. Bu janrlar yordamida, bolaligimizdan tanish bo'lgan yoqimli tasurotlarni uyg'otishga erishiladi. Har qanday adabiy asar orqali, qahramon, tarihiy voqea, milliy urf odatlar, turli mamlakat va halqlarning madaniy ildizlari bilan tanishish mumkin. Shu bilan birgalikda multfilmlar

yordamida tomoshabinga ta'lim-tarbiya, vatanparvarlik, insoniylik fazilatini singdirish muhim ahamiyatga ega.

Tadqiqodchilar adabiy nuqtai nazardan zamonaviy animatsiyani yaratishda bir necha tendensiyalarni sanab o'tadilar: • Poetik jihatdan ifodalilikni oshirish uchun bir necha janrlarning aralashmasidan foydalanish; • Ekranlashtirilayotgan asarni ta'sir kuchini oshirish uchun metafora, giperbolizatsiya, ramzlar kabi turli adabiy vositalardan foydalanish; • Klassik asarlardan foydalanish. Bunda rejissyor shaxsiy pozitsiyasi, imkoniyatlari, dunyoqarashi, tarixiy materiallarni tushunish va baholash orqali o'tmish hayot mojarosini allegorik talqin qilish imkoniga erishadi. Klassik asarlar hazinasida jamlangan qahramonlar interpretatsiyasi orqali yangi obrazlar yaratish soha vakillari tomonidan, jahon amaliyotida ham keng qo'llanilmoqda. Adabiy asarlarni o'qiganda asardagi voqealar, qahramonlar obrazi o'quvchining tasavvur olamida bevosita gavdalanadi. Mazkur holatda ijodkor har bir sodir bo'layotgan voqeahodisani o'z salohiyatidan kelib chiqqan holda tavsiflaydi va shartli shaklni chizadi, tasviriy vositalar bilan bezaydi. Ana shunda adabiy asar animatsion tasvirlarga boy ekani yaqqol seziladi. Shunga ko'ra, animatsion film adabiyotdan unib chiqqan nihol desak mubolag'a bo'lmaydi. Yani bevosita matn ko'rinishidan tasvirga ko'chgan butun bir olam – so'zning vizual talqini sifatida e'tirof etiladi. Tabiiyki, ssenariy tarkibidagi har bir epizod adabiy asardan kelib chiqqan va uning tasvirda aks ettirish xususiyatlari inobatga olingan xolda yaratiladi. Adabiy asar animatsion filmlardagi turli ranglar va harakatlar o'yinlarini xilma-xilligini ta'minlovchi asosiy unsurlardan biridir. Ammo adabiy ssenariylar har doim ham animatsiya janriga mos kelavermaydi. Chunki yaratilayotgan film shunchaki kompyuterda ishlangan bir ko'rinishi bo'lib qolish kerak emas. Negaki animatsiya moliyaviy jihatdan juda qimmat baholanadigan san'at turi bo'ganligi sababli, ssenariylarni ekranlashtirishdan oldin prodyuser, rejissyor, kerak bo'lsa butun jamoa yaxshilab o'ylab ko'rishlari kerak. Negaki aktyorlar qoilmaqom ijro qilib berishlari mumkin bo'lgan sahnani kompyuter modellariga almashtirishning hojati yo'q. Hulosa qilganda, ilk animatsion filmlar stop-kadr texnikasida ijodkorlar ertak janriga murojaat qilganlar. Muvaffaqiyatli film yaratishda uchun badiiy adabiyot muhim rol o'ynaydi. Negaki cheksiz fantaziya olamini talab etadigan animatsiya janri ssenariysi badiiy film ssenariylarida bo'lgani kabi qoidalarga muvofiq yozilmaydi. Bu janrda ijod qilishning mushkul tarafi shundaki, unda ijodkordan ssenaristlik bilimlaridan tashqari animatsiya sohasidagi mavjud prinsplarni tushunish, vizual ifoda usullarini kinodan farqlay olish qobiliyati talab etiladi. Yozuvchi kuzatuvchan, o'ta e'tiborli bo'lishdan tashqari vaqtni his qilishi kerak.

#### **ADABIYOTLAR:**

1. Jo'rayev M. Folklorshunoslik asoslari. – T., 2009 yil.
2. Metin Ekiçi. Türk dünyasında Köroğlu. – Ankara: Akçağ, 2004;
3. Mirzayev T. Doston. O'zbek folklorining epik janrlari. - T.: Fan, 1981.

4. Musaqulov A. O'zbek xalq lirikasi. – Toshkent: Fan, 1995. –168 b.
5. Fuzuli Bayat. Köroğlu destani. Istanbul: Ötüken, 2009;
6. Introduction to Folklore. London, 2008. Page7