

ANIMATSION FILMLARDA VIZUAL METAFORANING BADIY-IFODAVIY VOSITALARI (SERGEY ALIBEKOV FILMLARI MISOLIDA)



Raimova Mohina Nuriddin qizi

PhD tayanch doktorant, 2-kurs Tasviriy va amaliy bezak san'ati-
17.00.04 Kamoliddin behzod nomidagi milliy rassomlik va
dizayn instituti

<https://doi.org/10.5281/zenodo.23059333>

Annotatsiya. Maqolada o'zbek animatsiyasi namoyandasi, rassom va rejissor Sergey Alibekov ijodi vizual metafora uslubi nuqtai nazaridan tahlil qilinadi. Muallifning uch xil texnologiyada yaratilgan filmlari "Mayin yomg'ir yog'adi" (1984), "Ip" (1989) va "Exogramma" (2003) qiyosiy o'rganiladi. Tadqiqot natijasida animatsion texnologiya tanlovi metaforaning turini bevosita belgilashi, ya'ni material badiiy ifoda vositasi bo'libgina qolmay, ma'no manbai sifatida ham namoyon bo'lishi asoslanadi.

Kalit so'zlar: animatsiya, vizual metafora, badiiy-ifodaviy vosita, faktura, rang dramaturgiyasi, perekladka, chizma film, plastilin animatsiyasi.

Аннотация. В статье творчество художника и режиссёра Сергея Алибекова рассматривается сквозь призму теории визуальной метафоры. На материале трёх фильмов, выполненных в различных технологиях, определяются четыре её основных типа. Обосновывается положение о том, что выбор анимационной технологии непосредственно определяет тип метафоры: материал выступает не только средством выражения, но и источником смысла.

Ключевые слова: анимация, визуальная метафора, художественно-выразительное средство, фактура, цветовая драматургия, перекладка, рисованный фильм, пластилиновая анимация.

Abstract. The article examines the work of the Uzbek artist and animation director Sergey Alibekov through the lens of visual metaphor theory. Drawing on three films made in different techniques, defines its four principal types. The study argues that the choice of animation technology directly determines the type of metaphor: the material functions not merely as a means of expression but as a source of meaning.

Keywords: animation, visual metaphor, means of artistic expression, texture, colour dramaturgy, cut-out animation, drawn animation, clay animation.

Kirish

Animatsiya san'atining tabiati shundayki, unda tasvir hech qachon voqelikning bevosita aksi bo'lmaydi. Har bir kadr qo'l mehnati yordamida yaratiladi, demak har biri muallifning ongli tanlovi natijasidir. Aynan shu xususiyat jarayonni metaforik tafakkur uchun eng qulay muhitga aylantiradi. Badiiy kinoda metafora ko'pincha alohida uslubiy usul, hatto istisno sifatida qaraladi, animatsiyada esa bu tasvirlash normasi. Bu yerda predmet o'z shaklini o'zgartiradi, rang ma'no tashiydi, tanlangan material esa mazmun manbaiga aylanadi. Ushbu maqolada Sergey Alibekov

ijodi misolida animatsiyada metaforik xususiyatlarning tasvirga ta'siri ko'rib chiqiladi. Ijodkor Sergey Alibekov animatsiyaga rangtasvir va haykaltaroshlik yo'nalishidan qadam tashlagan, u Qirg'iziston davlat rassomlik bilim yurtida haykaltaroshlik bo'yicha, so'ngra Toshkent teatr va rassomlik institutida (1977–1979) ta'lim olgan. Oliygo'hnini tamomlagach «O'zbekfilm»dagi faoliyati davomida u turli texnologiyalarda animatsion filmlar ishlagan, perekladka va chizma texnologiyadan tortib plastilin animatsiyasigacha. Bu filmlar tadqiqot predmeti sifatida muallifning turli texnologiyalarda metaforik tafakkurni qanday nomoyon bo'lishini kuzatish imkonini beradi. Tadqiqotning maqsadi Sergey Alibekov filmlarida vizual metafora yaratuvchi badiiy-ifodaviy vositalar tizimini aniqlash va qo'llanilgan animatsion texnologiya bilan bog'liqligini asoslash.

Kinoda metaforik tafakkur muammosining nazariy asoslari S.Eyzenshteyn¹ ishlarida qo'yilgan. Uning montaj nazariyasidagi ikki kadrning to'qnashuvidan uchinchi kadrda bevosita mavjud bo'lmagan ma'no tug'ilishi haqidagi qoida keyingi barcha kinometafora tadqiqotlari uchun tayanch bo'lib xizmat qildi. Y.Lotman² kinoni semiotik tizim sifatida o'rganib, ekrandagi predmet bir vaqtning o'zida ham o'zi, ham belgi bo'lishi mumkinligini ko'rsatdi, bu qoida animatsiya uchun ham muhim, chunki predmet muallif tomonidan yaratiladi. Animatsiya nazariyasida S.Asenin³, I.Ivanov-Vano⁴, F.Xitruk⁵ va Y.Norshteyn⁶ ishlari alohida o'rin tutadi. S.Asenin animatsion obrazning umumlashtiruvchi tabiati haqida yozib, bu san'atning kuchi konkretlikda emas, tipiklashtirishda ekanligini ta'kidlaydi. F.Xitruk animatsion harakatning o'zi ma'no tashishi mumkinligini, plastika orqali xarakter va munosabat ifodalanishini asoslaydi. G'arb animatsiyasida P.Uellsning asari animatsion ifoda vositalarini tizimlashtirishga urinishlardan biri sifatida qimmatlidir. Metaforaning umumiy nazariyasi bo'yicha J.Lakoff va M.Jonsonning kontseptual metafora nazariyasi muhim: ularning fikricha, metafora nutq bezagi emas, tafakkur mexanizmidir. Bu qoidani animatsiyaga tatbiq etsak, film muallifi metafora orqali “chiroyli aytmaydi”, balki boshqa yo'l bilan aytib bo'lmaydigan narsani tasvirlaydi.

Sergey Alibekovning filmlari tahliliga keladigan bo'lsak, “Mayin yomg'ir yog'adi” (1984): mexaniklashgan dunyo metaforasi, film Rey Bredberi hikoyasi asosida Nozim To'laxo'jayev tomonidan “O'zbekfilm” studiyasida yaratilgan; ssenariy muallifi ham rejissorning o'zi, tasviriy yechim muallifi Sergey Alibekov. S.Alibekov bu asarda rassom-postanovkachi sifatida ishtirok etgan, biroq aynan tasviriy yechim filmning metaforik qatlamini belgilagani uchun u tadqiqot doirasiga kiritildi. Rejissorning e'tirof etishicha, “filmning muvaffaqiyati aynan rejissor, rassom S.Alibekov va bastakor Feliks Yanov-Yanovskiy o'rtasidagi ijodiy hamkorlikning samarasidir”⁷.

Filmda voqea Yangi yil arafasidan 2026-yil 31-dekabrda 2027-yil 1-yanvarga ko'chirilgan, osmondan yomg'ir emas, “qor” yog'adi, Bredberidagi oddiy yog'och uy o'rnini beton bunker egallaydi. Bu o'zgartirishlarning har biri metafora yaratishga xizmat qilgan. Osmondan tushayotgan oq zarralar umid ramzi. Yangi yil esa yangilanish ramzi bo'lgani holda, hech qanday boshlanish mumkin bo'lmagan dunyoda nishonlanadi, bayram va halokatning

¹ Эйзенштейн С.М. Избранные произведения: в 6 т. – М.: Искусство, 1964–1971.

² Лотман Ю.М. Семиотика кино и проблемы киноэстетики. – Таллин: Ээсти Раамат, 1973.

³ Асенин С.В. Волшебники экрана: Эстетические проблемы современной мультипликации. — М.: Искусство, 1974.

⁴ Иванов-Вано И.П. Рисованный фильм. М.: Госкиноиздат, 1950.

⁵ Хитрук Ф.С. Профессия аниматор: в 2 т. М.: Гаятри, 2007.

⁶ Норштейн Ю.Б. Снег на траве. М.: ВГИК, 2008.

⁷ Intervyudan: <https://stanradar.com/news/full/31183-fantastika-po-uzbekska-kak-rej-bredberi-okazalsja-v-tashkente.html>

yonma-yon qo'yilishi eng kuchli metaforik kontrastni hosil qiladi. Shkafdagi gazniqobli radiatsiyaga qarshi kostyumlar ham shu qatorda: ular oila fojiani oldindan bilgani va unga tayyorgarlik ko'rgani haqida hech bir so'zsiz xabar beradi. Detal darajasida bir necha yorqin metafora ishlaydi. Kul uyumlari- insonlardan qolgan yagona iz, bu tipik metonimiya⁸, chunki personajlar ekranda umuman ko'rinmaydi, ular faqat o'z qoldig'i orqali mavjud. Halokat birinchi kadrdayoq sodir bo'lib bo'lgan, shuning uchun film voqeani emas, uning izini tasvirlaydi. Devordan chiquvchi mexanik xoch- dinning mexanizmga aylanishi; robot uni o'z xartumi bilan sanchib yo'q qilgani e'tiqodning tugashi sifatida anglaniladi. Oq qush - hayot va tabiat timsoli, robotning mexanik olamiga yot element, robot undan parol talab qilishi va javob ololmagach jazavaga tushishi mexanik tizimning tirik narsani tanish qobiliyatiga ega emasligini ko'rsatadi. Grammofon kuyi va Sara Tisdeyl she'ri - insoniyatdan keyin faqat san'at omon qolishi haqidagi g'oyaning moddiy ifodasi.

Dramaturgik darajada rang tizimi hal qiluvchi rol o'ynaydi. Film boshdan-oxir sovuq, to'q gammada ishlangan; yorqin ranglar butun film davomida faqat bir joyda - ekran derazadagi sun'iy manzarada paydo bo'ladi. Bu aniq o'ylangan yechim: filmdagi yagona go'zallik va issiqlik soxta tasvir. Shu tariqa rang dramaturgiyasining o'zi metaforaga aylangan - haqiqiy tabiat yo'q qilingan, undan faqat simulyatsiya⁹ qolgan. Finalda qushning aynan shu ekranga urilishi metaforani yakunlaydi, tirik mavjudot yo'qolgan dunyoga qaytishga urinadi, ammo uning o'rnida faqat tasvir bor.

Konseptual darajada bosh metafora - o'z egasidan keyin ham marosimni davom ettirayotgan mexanizm. Robot nonushta tayyorlaydi, oila a'zolarini ismima-ism chaqiradi, yarim tunda madhiya ostida bayramni yolg'iz nishonlaydi. Bu o'z mazmunini yo'qotgan, ammo shakl sifatida saqlanib qolgan sivilizatsiya metaforasidir. Robotning o'z ko'zlarini ko'r qilib, so'ng o'ziga urilib portlashi esa shu shaklning ham nihoyat qulashini anglatadi. Texnologiya tanlovi alohida e'tiborga loyiq. Film aralash texnologiyada- chizilgan fonlar bilan birga perekladka va kukunli texnika qo'llangan holda ishlangan. Perekladkada personaj alohida kesilgan qismlardan iborat bo'lib, bo'g'inlar orqali harakatlanadi, bu harakat tabiatan tirik plastikani to'liq takrorlay olmaydi. An'anaviy animatsiyada bu texnikaning cheklovi hisoblanadi, biroq bosh personaji robot bo'lgan filmda aynan shu cheklov ustunlikka aylangan, texnika personajning mexanikligiga aynan mos kelgan. Kukunli texnika esa sochiluvchan material bilan ishlashni nazarda tutadi - ya'ni ekrandagi kul tasviri kulsimon material bilan yaratiladi. Bu fakturaviy metaforaning eng sof ko'rinishi: material aynan tasvirlanayotgan narsaning o'zi bo'ladi.

Rassomning mualliflik ishlaridan biri «Ip» (1989) animatsion filmidir. Film S. Alibekov va S. Muratxo'jayevaning hamkorlikdagi ishi bo'lib chizma texnologiyada ishlangan. Filmda dialog umuman yo'q - hikoya faqat tasvir va musiqa orqali qurilgan. Film an'anaviy syujetga ega emas: unda bir insonning butun umri haqida hikoya qilinadi, voqealar esa xronologik emas, assotsiativ tarzda tizilgan. Kirish kadrlarida hovli, shamolda buzilayotgan havo, so'ngra hovli orqali uyga kirish tasvirlangan; uy interyeri o'z davrining milliy muhitini ochib bergan. Bu - metafora emas, metafora uchun tayyorlangan real zamin, va aynan shu realistik asos keyingi ramziy obrazlarning ishonarli bo'lishini ta'minlagan.

Detal darajasidagi metaforalardan film tasvirida ko'p foydalanilgan, masalan: ko'zadan to'lib chiqqan suv tomchisi - umrning so'nggi lahzalari; bu yerda metafora predmet orqali emas,

⁸ Metonimiya - nomning haqiqiy bog'liqlik asosida ko'chishi. Yunoncha «meta» (o'zgarish) va «onyma» (nom) so'zlaridan, ya'ni "qayta nomlash".

⁹ Simulyatsiya - haqiqiy narsaning o'rnini bosuvchi taqlid, nusxa. Lotincha *simulatio* - "o'zini o'xshatib ko'rsatish"

predmetning harakati va ritmi orqali qurilgan. Anor - oila, bir butunlik, gilos - yoshlik, muhabbat ramzi, beshik - yangi avlod, hayotning davom etishi. Film so'ngidagi oyoq kiyimlar- metonimik obraz: ular o'zlarini kiygan odamlar o'rniga turadi va ko'plab umrlarning guvohiga aylanadi. Charxpalak - hayot aylanishining bevosita ifodasi; uning film yakunida qulashi, ya'ni aylanishning to'xtashi- umr yakuni sifatida tasvirlangan. Film sovuq ranglarda boshlanadi, umr tasviri issiq gammada beriladi, finalda yana sovuq ranglarga qaytiladi. Bu kayfiyat almashinuvi emas, kompozitsion metafora: sovuq rang- o'lim, issiq ranglar hayot. Filmida issiq gamma ko'proq o'rin egallagan, shu tariqa rang orqali umrning mazmunli va baxtli kechgani haqidagi tasvirlangan. Aynan shu yerda texnologiya tanlovining ma'nosi ochilgan.

Konseptual darajada bosh metafora filmning nomi bilan bog'liq, filmning ikkinchi nomi "Uzviylik" bo'lib, anor, gilos, beshik, oyoq kiyimlar - barchasi bitta ipga tizilgan tugunlar; ip esa avlodlar bog'liqligi, uzilmaydigan davomiylik. Film pessimistik yakun bilan tugamaydi, hayot farzandlar orqali davom etadi, ya'ni ip uzilgan joyda yangisi boshlanadi degan ma'no berib ketgan. Filmning umumiy dinamikasi sokin, musiqada motam ohanglari ustunlik qiladi. Dialogning yo'qligi bu yerda badiiy tanlov bo'lib: so'z bo'lmagach, tomoshabin voqeani kuzatishdan emas, xotira kechinmasidan o'tishga majbur bo'ladi.

Rassomni yana bir boshqa texnologiyada ishlagan ishi namunasi bu "Exogramma" (2003), film S.Alibekovning to'liq mualliflik ishi: u ham ssenariy muallifi, ham rejissor, ham rassom bo'lgan. Bastakor - Dmitriy Yanov-Yanovskiy. Asar plastilin texnologiyasida yaratilgan bo'lib, xalqaro «Krok» animatsion kinofestivalida tasviriy yechimi uchun mukofotga sazovor bo'lgan. "Exogramma"da syujet an'anaviy ma'noda umuman yo'q. Muallifning o'zi e'tirof etganidek, "filmni tayyorlanmagan tomoshabin tushunishi qiyin, chunki unda hodisalar mantiqiy emas, balki assotsiativ va ramziy tarzda almashinadi"¹⁰. Bu filmni sof metaforik asar deb keltirish mumkin: unda metafora boshqa vositalar qatorida emas, yagona qurilish printsipi sifatida ishlaydi. Filmning markaziy g'oyasi - Sobiq Ittifoq parchalanishining fojiasi. Ammo bu mavzu birorta ham to'g'ridan-to'g'ri tasvirsiz, faqat abstrakt obrazlar, o'zgaruvchan shakllar va metaforalar tili bilan berilgan. Konseptual darajadagi bosh metafora - kompozitsion halqa. Film boshida inson chaqaloq pozasida tasvirlanadi, ammo bu umrini yashab bo'lgan qari inson; film oxirida esa aynan shu poza ona qornidagi chaqaloq holati sifatida ko'rsatiladi. Bu yechim butun filmning mazmunini o'zgartiradi: ma'lum bo'ladiki, ekrandagi barcha voqealar tashqi olamda emas, insonning ichki dunyosida kechgan. Xonqizining shu insonning ongiga kirib borishi orqali voqealar boshlanishi ham mazkur talqinni mustahkamlaydi - tomoshabin ong ichiga kiradi. Nomning o'zi ham metafora: "exogramma" - o'tmishning aks-sadosi, yo'qolgan dunyoning izi, xotira va parchalanishning tovush to'lqinidek tarqalishi. Bir so'zda filmning barcha ma'nolari jamlangan. Plastik metafora bu filmida eng yuqori darajada namoyon bo'lgan. Shakllar bir-biriga silliq oqib o'tadi; obrazlar real dunyodan olingan bo'lsa-da, tush yoki xotiradagidek beqaror va o'zgaruvchan. Bu yerda muhim nazariy nuqta bor: shaklning o'zgarishi mazmunning o'zi bo'lib qoladi. Xotira ham, parchalanish ham holat emas, jarayondir. Ularni statik tasvirda ko'rsatib bo'lmaydi - faqat o'zgarish jarayonida ko'rsatish mumkin. Plastilin animatsiyasi esa uzluksiz o'zgarishni tabiiy amalga oshiradigan texnologiyadir, bu yerda o'tishlar silliq, nafis va uzluksiz chiqadi. Muallif uslubining o'ziga xosligi - sharqona bezakdorlikning syurrealizm bilan uyg'unlashuvi - bu filmida to'liq namoyon bo'lgan. Texnik jihatdan asar o'zbek animatsiyasida plastilin texnologiyasining nodir va murakkab namunasi hisoblanadi. Muallifning aytishicha,

¹⁰ Sergey Alibekovning intervyusidan: <https://uz.sputniknews.ru/20180530/Khudozhnik-Sergey-Alibekov-ya-risuyu-obrazy-filmov-8344391.html>

“plastilinning hajmiyligi tufayli ko‘pchilik filmni uch o‘lchovli kompyuter grafikasi deb o‘ylagan”¹¹, aslida esa u butunlay qo‘lda ishlangan an’anaviy plastilin animatsiyasidir.

XULOSA

Uch filmning qiyosiy tahlili asosida xulosa shuki: Sergey Alibekov filmlarida texnologiyani aniq oldindan tanlaydi, masalan aralash texnologiyada ishlagan filmida asosiy badiiy yechim bu perekladka texnologiyasining fakturaviy jihatlariga urg‘u berish orqali ochilgan, chizma filmida esa ranglar bilan metaforik tafakkur ochib berilgan, plastilin texnologiyasida, asosiy ustun tomoni uning plastikligiga urg‘u berilgan holda, filmning mazmuni ochib berilgan, ya’ni holat emas jarayon, plastika, ritm asosiga qurilgan.

Shu bilan birga, filmida predmetlardan ramziy va metonimik metafora sifatida foydalangan, lekin bu texnologiyaga bog‘liq emas. Masalan: uchala filmida ham uchraydigan: xoch va kul, anor va beshik, xonqizi kabi metaforalar, ularning ma’nosi material emas, madaniy an’anadir. Xulosa shuki: texnologiya metaforaning shaklini belgilaydi, madaniy kontekst esa uning mazmunini. Animatsion texnologiyalarning an’anaviy tasnifi ularni ishlab chiqarish usuli bo‘yicha ajratadi. Ushbu tadqiqot esa ularni ma’no yaratish imkoniyati bo‘yicha ham farqlash mumkinligini ko‘rsatadi, har bir texnologiya o‘ziga xos metafora turiga moyillik namoyon etadi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR

1. Эйзенштейн С.М. Избранные произведения: в 6 т. М.: Искусство, 1964–1971.
2. Лотман Ю.М. Семиотика кино и проблемы киноэстетики. Таллин: Ээсти Раамат, 1973.
3. Асенин С.В. Волшебники экрана: Эстетические проблемы современной мультипликации. М.: Искусство, 1974.
4. Иванов-Вано И.П. Рисованный фильм. М.: Госкиноиздат, 1950.
5. Хитрук Ф.С. Профессия аниматор: в 2 т. М.: Гаятри, 2007.
6. Норштейн Ю.Б. Снег на траве. М.: ВГИК, 2008.
7. Кривуля Н.Г. Лабиринты анимации. М.: Грааль, 2002.
8. Lakoff G., Johnson M. Metaphors We Live By. Chicago: University of Chicago Press, 1980.
9. Wells P. Understanding Animation. London, New York: Routledge, 1998.
10. Bradbury R. There Will Come Soft Rains. The Martian Chronicles. New York: Doubleday, 1950.

¹¹ Sergey Alibekovning intervyusidan: <https://uz.sputniknews.ru/20180530/Khudozhnik-Sergey-Alibekov-ya-risuyu-obrazy-filmov-8344391.html>