

**ТРАДИЦИИ И НОВАТОРСТВО В УЗБЕКСКИХ
АНИМАЦИОННЫХ ФИЛЬМАХ**

Утаев Аслиддин Султанмуратович,
заведующий кафедрой «Драматического театра и киноискусства»
Государственного института искусства и культуры Узбекистана

Кучкарова Муниса Абдукаххоровна
Студентка 2 курса факультета искусств Гримм

Аннотация:

Тема данной статьи связана с традицией и новаторством в узбекском анимационном кино, важно максимально оценить место анимации в цивилизационных процессах, этапы развития узбекского анимационного искусства, научные творческие исследования и их перспективы в научный путь. Сегодня несколько проблем можно решить, анализируя процесс создания анимационных фильмов. Несомненно, эта актуальная исследовательская работа будет полезна будущим художникам и кинематографистам.

Ключевые слова: Анимация, Компьютер, Графика, Кино, Телевидение, Праксиноскоп, Видео, Диск, Фильм, Аниме, Кукла, After Effect, Anime Studio Pro, Toon Boom, 2D, 3D,

**ЎЗБЕК АНИМАЦИОН ФИЛЬМЛАРИДА АНЪАНА ВА
НОВАТОРЛИК**

Аслиддин Султонмуратович Утаев,
Ўзбекистон давлат санъат ва маданият институти
“Драматик театр ва кино санъати”
кафедраси мудири
Кучкарова Муниса Абдукаххоровна
2-курс Грим санъати йўналиши талабаси

Аннотация:

Мазкур мақола мавзуси ўзбек анимацион фильмларида анъана ва новаторлик билан боғлиқ бўлиб, цивилизацион жараёнларида анимациянинг ўрнини имкон қадар баҳолашга, ўзбек анимация

санъатининг ривожланиш босқичлари, ундаги илмий ижодий изланишлар ва унинг истиқболларини илмий тарзда таҳлил қилиниши билан аҳамиятлидир. Бугунги кунда анимацион фильмларни яратиш жараёнини таҳлил этиш орқали бир қанча муаммолар бартараф этилиши мумкин. Шубҳасиз, бу долзарб мавзудаги тадқиқот иши бўлажак санъаткорлар ва кино ижодкорлари учун хизмат қилади.

Калит сўзлар: Анимация, компьютер, графика, кино, телевидения, прахиноскоп, видео, диск, плёнка, аниме, қўғирчоқ, After Effect, Anime Studio Pro, Toon Boom, 2D, 3D,

TRADITIONS AND INNOVATION IN UZBEK ANIMATED FILMS

Utaev Asliddin Sultanmuratovich,

head of department

"Dramatic theater and cinema"

State Institute

art and culture of Uzbekistan

Kuchkarova Munisa Abdukakhhorovna

2nd year student of the Grimm Faculty of Arts

Annotation

The topic of this article is related to tradition and innovation in Uzbek animated films, it is important to assess the place of animation in civilization processes as much as possible, to analyze the stages of development of Uzbek animation art, scientific creative research and its prospects in a scientific manner. Today, several problems can be solved by analyzing the process of creating animated films. Undoubtedly, this topical research paper will be useful for future artists and filmmakers.

Keywords: Animation, Computer graphics, cinema, television, praxinoscope, video, CD, film, anime, doll, After Effect, Anime Studio Pro, Toon Boom , 2D, 3D,

Не смотря на историю развития какого либо государства, не анализируйте попытки какого кольца найти свою достойную урну в мире, не рассуждайте в фокусе процессов, связанных с демонстрацией ориентации, гордость какой нации в мире не дискриминирует других - несмотря на то,

что у них своё мнение, что зрелые работы узбекских кинематографистов участвуют и получают признание на престижных фестивалях и выставках по всему миру, также является признаком того, что индустрия подверглась новым исследованиям. Эти достижения являются результатом профессионального мастерства создателей и умения модернизировать киноиндустрию и досконально освоить возможности новых технологий.

Ведь известно, что в эпоху цифровых технических возможностей система художественного выражения кино постоянно обновляется и обогащается. В связи с этим использование средств компьютерной графики, анимации оказывает влияние на национальный художественный язык, семантику и метафорическую систему, а они, в свою очередь, представляют собой интеграцию данной области в художественные процессы современного мирового кино.

Анимационные фильмы пользуются популярностью у юных зрителей благодаря интересной прорисовке персонажей, задору и красочному внешнему виду. По мнению великого режиссера С. Эйзенштейна, одна из важнейших задач искусства анимации (мультипликации) — возрождение понимания человека, процессов, происходящих в мире, явлений природы через явление анимизма. Создание таких фильмов — чрезвычайно сложный процесс. Известный теоретик кино И. Вайсфельд отмечает, что искусство анимации имеет больше аспектов, чем кино. Он подчеркивает, что это помогает зрителю понять случайные аспекты физического движения, важность аллегорических и символических построений, а также важность абстрактных и объединяющих идей.

В последние годы кинематографисты стали уделять больше внимания современным тенденциям, инновационным новинкам, творческим подходам, и примечательно, что это основано на изучении передовых тенденций мирового кинематографа. Известно, что внедрение средств компьютерной графики и анимации в художественные процессы кино служит расширению сферы визуального выражения, усилению художественной образности, ориентации на метафорическую интерпретацию.

В современном отечественном кинематографе анимация занимает большое место, роль и широкомасштабное влияние. С одной стороны, это отражается в огромной палитре анимационных фильмов, предназначенных для взрослых и детей, а с другой стороны, проявляется в использовании технологии графической анимации как средства визуальной

выразительности в художественном кино. Система творческих исследований в обеих областях достойна внимания, и эти вопросы требуют всестороннего аналитического исследования.

Система анимационных фильмов, создаваемых в «Мультбирлаше» при киностудии «Узбекфильм», сегодня претерпевает новые изменения. Стоит отметить, что изменения происходят на основе сочетания анимационных техник с современными технологиями и акмеологического подхода к творческим процессам. Известно, что будущее развитие кинематографа завтрашнего дня, как и всей области культуры, находится в тесной зависимости от умения правильно формировать художественный вкус у сегодняшних детей. Влияние анимационных фильмов чрезвычайно важно в воспитании вкуса, уровня, мировоззрения ребенка с раннего возраста. Особенно важно в нынешнюю эпоху глобализации обогащать мир воображения с помощью анимации, прививать высокую духовность, унаследованную от наших великих предков, любить Родину, гордиться своим народом и нацией. Сегодня, когда информационные границы исчезли, любой фильм или мультфильм можно посмотреть в Интернете, что, в свою очередь, значительно расширило вкус и уровень детей раннего возраста. Поэтому доставить им чувство удовольствия, эмоций, радости и удовлетворения, не меньшее, чем то, которое они получают от зарубежных мультфильмов, ставит перед аниматорами большие задачи. Современное кинопроизводство очень ответственно относится к этим аспектам. Сейчас чрезвычайно важно широко использовать примеры фольклора при создании анимационных фильмов, отразить образ наших предков в ярких красках, в кругу таких качеств, как патриотизм, храбрость, мужество.

Поэтому на сегодняшний день важное значение имеет научное исследование художественных процессов, происходящих в современном узбекском кинематографе, в ходе которого изучается, оценивается опыт создания анимационных фильмов, подход к технологиям графической анимации, ее основы, существующие традиции и новые тенденции, и анализируются возникшие проблемы. Появляется возможность. Научное исследование этих вопросов дает толчок к сделанию определенных теоретических выводов о традициях и инновациях в современном кинематографе, поиску решений проблем и, в свою очередь, показывает актуальность выбранной темы.

Начиная с тысячелетия до нашей эры человечество отражает реальность в картинках и сценах. Первые попытки изображения движения посредством

живописи представлены в виде восьминогого кабана, найденного в Египте около 2000 г. до н. э., а также в пещерах Северной Испании. Позднее благодаря различным приёмам и технологиям, созданным мировыми учеными, родилось новое синтетическое искусство – кинематография. Сегодня выражение движения осуществляется средствами анимации. Использование кино, телевидения и компьютерной графики для обеспечения восприятия движения путем искусственного просмотра последовательности изображений или кадров с определенной частотой называется анимацией.

Актуальность области «анимация» сегодня не оставляет сомнений. Около века назад появились первые мультфильмы, и все были поражены. Появление современных анимационных технологий стало основным элементом мультимедийных проектов и презентаций, и их все больше распространяется в Интернете. Анимация также широко используется на телевидении. Например, многие телекомпании используют компьютерную анимацию для создания своих трейлеров. При создании видеопродукции используются профессиональные видеоэлементы, компьютерная графика и стили анимации.

В отличие от видео, в котором используется непрерывное движение, анимация состоит из серии несвязанных между собой изображений. Синоним «анимация» — «умножение» очень распространен. Анимация и мультипликация — два определения вида искусства. Более знакомый термин «мульти» происходит от латинского слова «мульти», что означает множество изображений. Чтобы «оживить» персонажа, необходимо повторять картинки в необходимом количестве: от 10 до 30 нарисованных кадров в секунду. Однако стоит отметить, что в мире «анимация» (в переводе с латыни «анима» — душа) означает оживление. Современные технические и художественные возможности анимации невозможно описать иначе, потому что мастера анимации отдают свою любовь созданию и анимации своих персонажей.

Как и любое изобразительное искусство, анимация имеет свою историю. Принцип инертности восприятия, основанный на анимации, впервые был продемонстрирован в 1828 году французским учёным П. М. Роже. В качестве демонстрационного объекта был взят диск, на одной стороне которого было изображение птицы, а на другой — клетка. При вращении диска у зрителя создается иллюзия, что птица находится в клетке.

Международный день анимации, отмечаемый ежегодно 28 октября, был

учрежден французским отделением Международной ассоциации анимационного кино (ASIFA) в 2002 году в честь 110-летия первой публичной демонстрации анимационных технологий.

В этот важный день – 28 октября 1892 года – в Париже художник и изобретатель Эмиль Рейно пригласил зрителей на новое, невиданное зрелище – «оптический театр». Талантливый изобретатель впервые представил свой прибор праксиноскоп, отображающий движущиеся картинки. После этого эта дата ознаменовала зарождение современных мультфильмов и начало эры анимационных фильмов.

Во многих странах праздничные мероприятия начинаются за несколько дней до запланированной даты. В преддверии Международного дня анимации профессионалы и любители анимационного кино со всего мира представляют свои кинопрограммы на различных фестивалях. На сегодняшний день подобные сеансы мультфильмов проходят одновременно в 104 странах мира!

Подобные фестивали призваны интегрировать традиционную анимацию в мировой кинематографии, предоставляя при этом прекрасную возможность для обмена творческим опытом, поиска новых идей, методов и технологий. Первый практический метод создания анимации был основан на создании Т.Эдисоном фотоаппарата и проектора.

В 1906 году С. Блэктон создал короткометражный фильм «Забавные выражения счастливых лиц». Автор рисует на доске, фотографирует и стирает, рисует, фотографирует и стирает....

Американский режиссер-аниматор У. Дисней (1901-1966) и основанная им студия занимают ни с чем не сравнимое место в мире анимации. В 1923 году он показал мультфильм «Алиса в стране чудес». В 1928 году на основе персонажа «Микки Маус» в музыкальном мультфильме «Капитан Вилли» позже был создан персонаж «Дональд Дак». За свою работу создатели студии Дисней получили 12 премий «Оскар».

В 1913 году в Японии начались первые эксперименты по созданию анимационных фильмов. В 1917 году был разработан мультипликационный фильм продолжительностью до 5 минут. Каждый из этих фильмов — работа художников, и путем объединения опыта европейских и американских мультипликаторов рождается анимация в японском стиле под названием «аниме». В 1917 году впервые было показано классическое аниме по мотивам японских и китайских сказок, выполненное в традиционном японском стиле. Талантливыми

аниматорами считаются Симокава Декотен, Коти Дзюнити, Китайно Сейтаро, Ямамото Санаэ, Мурата Ясудзи и Офудзи Нобору, творившие в эти периоды. Первая анимационная студия в Японии была основана в 1932 году, а первый звуковой анимационный фильм был снят в 1933 году. В 1943 году по решению правительства был снят первый полнометражный анимационный фильм «Момоторо, орлан». Японская анимация 60-х и 70-х годов связана с именем Тудзуки Осаму. Он завоевал публику впечатляющими аниме-фильмами. Между тем, в 1970-е годы аниме стало самым популярным платным коммерческим искусством в Японии. В те годы были разработаны и показаны на экранах телевизоров разных стран, в том числе и России, аниме-телесериалы: «Ведьма Салли», «Кот в сапогах», «Корабль-призрак», «Приключения пчёлки Майи», «Конан - Парень из будущего» и другие.

«Анимацию» можно выделить как вид художественного творчества, относящийся к категории аудиовизуального искусства, отличительной особенностью которого является «анимация», придающая «душу» искусственно созданному изображению с помощью различных технических средств.

В анимации очень важно, в каком материале воплощена художественная идея и какой метод использует автор для реализации своего замысла. Движение любого материала, используемого в фильме, определяет особенности драматического развития во времени и пространстве. Со времени существования искусства анимации на первом месте стоял поиск различных технических средств и эстетическое развитие.

По способам создания движущихся изображений анимацию разделяют на следующие основные виды: графическую анимацию; объемные – кукла, пластилин; крестик – плоские куклы, вырезки; Доступна массовая техника, рисованная анимация, картины по стеклу, компьютерная графика, а также виды нетрадиционной анимации (игольчатый экран, теневая анимация и т. д.).

Созданный Дж. Мелесом метод создания спецэффектов впоследствии стал основой для создания современных анимационных фильмов, в том числе Голливудских спецэффектов. Такие гении, как Э. Кол, В. Старевич, В. Дисней, благодаря постоянным исследованиям и неустанному труду, накопили опыт и создали традиционный классический стиль анимации персонажей в мультипликационном искусстве. При создании самой интересной и распространенной классической анимации каждый кадр

рисуются на отдельной прозрачной пленке (или бумаге). Эти кадры затем собираются в специальном программном обеспечении для редактирования. Такая анимация высоко ценится за её яркий, плавный и пространственный результат. Оскароносные фильмы, такие как «Микки Маус», «Цветы и деревья», «Белоснежка и семь гномов», «Папай», снятые в 1928-1941 годах студиями «The Walt Disney Company» и «Союзмультфильм», примерами такой анимации могут быть анимационные фильмы «Жара в Африке», «Лимпопо», «Бармалей», «Мойдодыр», «Дядя Степа».

Также имеется анимация с рисунком на бутылке. Рамки в ней нарисованы масляной краской, и каждая имеет особую ценность. Ярким проявлением этого направления является российский художник Александр Петров.

Одним из наиболее объемных и сложных видов анимации является кукольная анимация. Он имеет различные формы, которые изначально демонстрировались на театральных сценах. По сведениям Геродота, Ксенофонта, Аристотеля, Горация, Аврелия и других, появление кукольного театра относится к V-VI векам. Кукольный театр проводился в таких ритуалах, как обожествление природы. На Востоке существовали все формы кукольного театра. В Узбекистане в прошлом сложился кукольный театр, действуют его виды «Чадыр хаёл», «Чадыр Джамал», «Фонус хаёл». Отсюда широкое распространение получил театр теней («Fonus miam»). Также «Фонус фям» приведен в эпосе Навои «Айратулабор», а по другим сведениям «Фонус хаёл» получил широкое развитие в XIV-XVI веках. Куклы изготавливаются из кожи или дерева, а одежда шьется или маркируется цветом. Куклы крепятся на носовые платки. Двигая марионеток и дергая за верёвочки, прикрепленные к их суставам, они ожили. Спектакли показываются в помещении вечером и ночью. Их перемещают за тонкую белую занавеску, очень близко к ней (5-7 см). За куклами зажигалось несколько фонарей, наполненных свечами или льняным маслом. В результате куклы отражались на экране. Фэнтезийные шоу «Фанус» изображали сюжеты героических эпосов и часто демонстрировались во дворцах.

На сегодняшний день кукольная анимация – это поэтапный процесс, а подготовка куклы к анимации – сложный процесс. Также, чтобы показать выражение лица кукол, изготавливаются отдельные копии лица. К краям одежды прикреплены дополнительные сменные клеевые проволоки, чтобы одежда выглядела реалистично при перемещении куклы. Поэтому

требуются умелые руки, делающие куклы, обладающие навыками художника, скульптора, швеи, парикмахера.

Для создания кукольной анимации используется объемная схема сцены. Сцена и кукла фотографируются, после каждого кадра в сцену вносятся изменения. Например, если кукле нужно пройти, она сначала немного сгибается и поочередно двигает одной ногой и рукой. Полученные кадры соединяются последовательно в специальных программах и появляется движение куклы.

Нравится нам это или нет, но старые анимации будут заменены новыми. Это тоже компьютерная графика. Поскольку компьютерная анимация основана на графических изображениях, ее можно разделить на два типа:

- Растерные (анимация в презентациях, Gif-анимация);
- Векторные (Flash-анимация).

Покадровая анимация также известна как флэш-анимация. Существует ряд экспериментально апробированных компьютерных программ для создания 2D-анимации. Например: After Effect, Anime Studio Pro, Toon Boom Studio и множество других платных и бесплатных программ. Сейчас практически все студии занимаются компьютерной 2D-анимацией. Сегодня мы видим этот тип анимации в приложениях телевизионных шоу, в Интернете, в компьютерных играх.

Технология 3D-графики позволяет аниматору видеть изображение под любым углом, персонажи могут двигаться по экрану почти как настоящие люди; вместо плоского изображения создается трехмерный мир. Компьютер позволяет рисовать в любом стиле, сложившемся на протяжении многовековой истории анимации. И, наконец, рисование на компьютере позволяет использовать более яркие, насыщенные цвета. С 1990-х годов свое место в искусстве кино заняли компьютерные анимационные фильмы.

Поскольку искусство анимационного кино имеет более чем столетнюю историю, хотя первый в мире мультипликативный фильм был создан с использованием технологии рисования, кукольная техника пришла в Узбекистан во второй половине XX века. Условно историю узбекской анимации можно разделить на два периода, это период бывшего союза (традиционного мультипликации) и анимация периода независимости.

Учитывая роль кинематографа в улучшении духовной жизни общества, в целях выработки приоритетов развития этой отрасли на основе гармонии национальных ценностей, в 1964 году было создано совместное

предприятие при «Узбекфильме». Д.Салимов создал первый мультипликационный фильм под названием «Квадрат 6х6». Это была горячая тема – важность химикатов в борьбе с вредителями хлопка. Герои – куклы, их помогли сделать специалисты Республиканского театра кукол. Из-за отсутствия в стране специалистов в этой области работа над картой была затруднена. Поэтому создателям пришлось буквально учиться создавать ленту. Чтобы познать секреты этого искусства, Ю.Петров представляет почти 200-страничное руководство по созданию анимационного фильма от студии «Союзмультфильм». Результат был высоко оценён и побудил к созданию кукольного анимационного фильма «Волшебный ящик», который Д. Салимов был проникнут национальным духом.

Позже дело прогрессировало день ото дня, и стали заметны его результаты. Например, в 1969 году был создан первый анимационный фильм «Храбрый воробей» с приглашенным из Москвы режиссером и художником В. Арсентьевым (режиссеры: А. Кабулов, Л. Бобоханов; режиссер и художник В. Арсентьев; опера: Н. Герасимов).). На картине главный герой – маленький воробей, который помогает найти и спасти юношу, похищенного слугами Достопочтенного. Узбекские и исландские кинематографисты изучили законы этой экспериментальной кинотехнологии, в результате чего с использованием этой технологии было снято множество фильмов, таких как «Мишка на прогулке», «Лиса и птица», «Тайна Какку», «Братья пальцев».

В 1970 году совместно с режиссёром К. Камаловой и художником Ю. Петровым был снят короткий кукольный мультфильм «Девочка и звезда». Этот кукольный фильм о маленькой девочке, которая подружилась со звездой, и они взлетели в небо и увидели чудо.

В 1972-1977 годах в сотрудничестве со сценаристами, режиссерами, художниками и композиторами такими как Ю. Петров, Ю. Базаров, З. Ройзман, А. Фейнберг, Р. Вильданов, "Мишка на прогулке", "Кто колдун", "Не говорите что мы маленькие", «Оставь после себя след», «Волшебный лук», «Синий слон», «Ходжа Насриддин», «Уничтожение Гармсея» и создал множество фантастических мультфильмов, внёсших значительный вклад в формирование узбекского языка. анимационное искусство.

Во второй половине 1970-х годов приход М. Махмудова в этот художественный центр вызвал резкий поворот в теме, стиле и технологиях узбекской мультипликации. Среди технологий узбекского

мультиплексного кино он ввел технологию перекладки, имеющую интересные и уникальные правила.

В 1978 году Мультбирлашма была преобразована в студию «Кукольные и картинные фильмы». Вскоре мультфильм режиссёра Н. Толаходжаева по рассказу Р. Брэдбери «Милый дождь» завоевал главный приз Лейпцигского международного кинофестиваля – «Золотой голубь» и «Серебряную медаль» кинофестиваля в Бильбао в Испании. представил свое искусство миру. Фильм представляет собой первый мультфильм, созданный для взрослой аудитории, а сюжет раскрывается несколькими персонажами. Фильм предсказывает будущее и в форме философии повествует об опасности ядерной войны на Земле. Актер рассказал, что их пригласил на прием принц Чарльз, приехавший в то время из Лондона. Когда переводчик представил художника принцу, он высказал ему теплые мысли о мультфильме и сказал: «Я купил ваш мультфильм, чтобы его показывали по лондонскому телевидению в течение 2 лет».

В 1980-е годы профсоюз попал в очень сложную ситуацию. Из-за отсутствия материалов (необходимых красок и оборудования), использованных в фильме, работа в студии затруднена. В ходе беседы с М.Махмудовым создатель рассказал: "В то время я искал выход из ситуации, а потом увидел по телевизору мультфильм "Приключения капитана Врунгеля" украинского режиссера Д.Черкасского, и сразу же отправился на Киевскую «Научно-популярную киностудию». Ознакомился с процессом создания фильма на мультистудии. «М. Махмудов освоил секреты этой технологии, и в результате в нашем кантри, «Ходжа Насриддин» в жанре комедии (ст. А. Бородин; реж. М. Махмудов; художники М. Махмудов, художники-мультипликаторы А. Педан, Л. Усачев, Н. Рабинович, опер. В. Никитин, комп. Р. Вильданов 1982) удалось создать первую пленочную перекладку. Тот факт, что персонажи фильма созданы в миниатюрном стиле, еще больше обогатил живописный облик картины. Основанный на характерных для искусства Аскии диалогах, фильм, опирающийся на традиции миниатюр, репрезентирующих восточную классическую поэзию, помог выразить идеи режиссера. При создании этого литературного произведения необходимо было наличие игровых событий и сильной динамики, чтобы привлечь интересную, молодую аудиторию.

Кейинги йилларда ўзбек анимация санъати довруғини оламга таратган “Булбул” (режиссёр ва рассом М.Махмудов, 1999) фильми ҳам

экранлаштирилди. Унга XIX асрда яшаб, ижод этган даниялик ёзувчи Г.Х. Андерсеннинг шу номли эртаги асос бўлган. М.Маҳмудов ушбу эртақ асосида сценарий ёзиб, унга баъзи бир ўзгартиришлар киритди. Яъни Хитой императорининг саройида бўлиб ўтган воқеа – фильмда Марказий Осиёга кўчирилиб, унга ёрқин характерли персонажлар киритилади. Юмор билан суғорилган кўшиқ эса фильмдаги марказий эпизодларга жозиба бағишлаган. Маҳмудов 1992-йил, ўн тўққизинчи асрнинг иккинчи ярмида яшаб ижод қилган англиялик ёзувчи Оскар Уайльднинг «Бахтли шахзода» номли ҳикояси асосида (перекладка) мультипликацион фильмини яратди. Фильм икки қисмдан иборат бўлиб, унда инсонийлик ҳис-туйғулари етакчи бўлиб, персонажларнинг ҳаяжони, ўй-кечинмалари ва руҳияти кучли талқин этилган. Кейинчалик ўзбек анимация санъати довуғини оламга таратган маҳорат эгаси М.Маҳмудов «Булбул» мультфильмини яратган. Унга даниялик ёзувчи Ханс Кристиан Андерсеннинг шу номли эртаги асос қилиб олинган. Автор пишет сценарий по мотивам этой сказки и меняет некоторые ее сюжеты. Этот фильм был удостоен номинации «Самый добрый фильм» международного фестиваля детских анимационных фильмов, проходившего в Москве в 1999 году, и был удостоен главного приза «Золотая рыбка». Мы являемся свидетелями создания ряда фильмов с использованием этой технологии. Это «Золотой лист», «Пири Устоз Зертаклари», «Лошадь», «Колодец», «Концерт», «Ангел», «Приключения Симбада», «Черный дворец», «Птица», «Сусамбиль» и другие.

К моменту независимости наша великая история, унаследованная от наших великих предков, легендарных эпических героев народного творчества и деятелей наших великих предков, стала воплощаться на мультипликационном экране. Национальный герой, национальный характер и образы созданы по мотивам эпосов нашего великого мыслителя Навои «Хамса», «Бахром и Дилором» (1996), «Фархад и Ширин» (2010), «Эпос о Джалолиддине» (1999), Алпомиш» (1999), «Томарис» (2002), «Спитамен» (2010), «Легенда о Широке» (2011).

Мультфильм Д. Власова «Поттер» участвовал примерно в десяти международных кинофестивалях по всему миру. В 2005 году получил награду «Золотая монета» на Международном кинофестивале в Тегеране, награду «За верность традициям анимации» на Международном кинофестивале Украины «Крок», премию «Лучший национальный фильм»

в Хиросиме. Д. Власов был удостоен высоких премий на нескольких международных анимационных фестивалях за фильм «Белая курица».

Анимационный фильм «Два соседа и дыня» одного из талантливых молодых режиссёров Азиза Мухамедова также был заслуженно удостоен в номинации «Лучший комический персонаж» на международных кинофестивалях «Shaken Star» и «Анимаёвка», проходящих в Алматы. в 2009. Другой фильм этого молодого режиссера – «Умелый ученик» также был удостоен номинации «Лучший иностранный фильм» на международном кинофестивале «Отцы и дети», проходившем в Орле в 2016 году.

Впервые в истории отечественного кинематографа в 2014 году Производственное объединение мультипликационных фильмов при киностудии «Узбекфильм» приступило к производству полнометражного (1,5 часа) мультипликационного фильма «Гороховый борец» по заказу киностудии «Узбекфильм». Узбеккино» Национального агентства.

Сначала были разработаны и объявлены в прессе и интернет-изданиях условия творческого конкурса на литературный сценарий полнометражного мультфильма. В конкурсе приняли участие многие создатели и авторы. Представленные ими работы рассматривались на основании установленных критериев. По решению художественного совета агентства победителем был признан литературный сценарий «Нохат Полван», написанный на основе узбекских народных сказок известным творцом Исмаилом Шомуродовым.

Руководитель группы М.Махмудов, работник культуры, прошедший службу в Узбекистане, рассказал, что к этой работе была привлечена группа мультипликаторов во главе с такими известными режиссерами, как Н.Толаходжаев и Д.Власов. Примечательно, что в этом творческом проекте также было задействовано много талантливых молодых аниматоров и художников. В целях повышения их знаний и навыков в области анимации в ассоциации также были организованы специальные обучающие курсы.

В этом богатом легким юмором произведении прославлялись такие благородные идеи, имеющие воспитательное значение для детей, как честность, трудолюбие, правдивость, помощь другим через чудесные события, пережитые знаменитыми героями наших национальных сказок.

Но большинство мультфильмов, созданных мультитворцами нашей страны, являются частью авторских фильмов, и все они остаются вне

внимания зрителей, особенно детей. Наши дети все больше интересуются зарубежными мультфильмами и играми, пропагандирующими жестокое и жестокое насилие.

В нашей стране элементы анимационного искусства мы можем наблюдать в некоторых художественных фильмах, созданных в 1960-е годы. Например, техника стоп-кадровой анимации была использована в сцене свадьбы в художественном фильме режиссера Ш. Аббасова «Махаллада дув-дув гап». Конечно, использование столь нового для того времени стиля сказалось на успехе фильма. Этот эпизод усилил воздействие фильма.

Художественные фильмы с анимационными элементами имеют свои легальные и эстетические характеристики. Это сочетание сфотографированных «живых» изображений и «неодушевленных» персонажей с вещами, которых нет в реальном мире. На сегодняшний день при использовании подобных эффектов повышение выразительности кадра достигается за счет неограниченных возможностей компьютерной анимации. В искусстве кино компьютерная анимация выступает как новая форма художественного сознания и эффективно используется для освещения реальной и фактурной реальности.

Кинематография играет важную роль в формировании духовного мира и эстетического вкуса человека. Нельзя забывать, что искусство анимации занимает достойное место в воспитании зрелого поколения, особенно по своей впечатляемости. Анимация — очень ценная область по сравнению с другими видами искусства. Доходы частных студий, работающих в нашей стране, в основном направлены на рекламу, клипы и заказы. Чтобы в будущем создавать успешные фильмы, привлечение продюсеров в сферу, изучение кадрового вопроса и пробуждение конкуренции среди них — это необходимость времени.

Важно с раннего возраста формировать у детей чувство самопожертвования ради судьбы нации и страны. Для этого необходимо шире использовать формы приобщения наших детей к миру вещей с детства, характерные для наших национальных традиций. Необходимо оградить наших детей от чуждых нашему национальному образу жизни игрушек, мультфильмов и фильмов, а во время показа таких сериалов на экране телевизора занять их другими делами. Игры, игрушки, книжки с картинками, мультфильмы по мотивам национальных сказок, отражающие благородные стремления человечества, полезны для правильного формирования мировоззренческих взглядов у детей с раннего возраста.

Например, с помощью серии сказок, таких как «Зумрад ва Киммат», «Ёрилташ», «Приключения Ходжи Насриддина», можно побудить детей делать добро, развить чувство ненависти ко злу, вселить уверенность в празднование праздника, справедливость. Каждое произведение, созданное для детей, должно служить обогащению духовного мира юных душ, приобщению их к высшим качествам, таким как добро и человечность. Вот почему мы всегда должны обращать внимание на то, какие мультфильмы слышат и смотрят наши дети.

Сказки – литературный жанр, который быстро осваивается детьми, только начинающими вступать в жизнь, образы ярко интерпретируются, четко определяется граница между добром и злом. Чем понятнее сказки, тем сильнее они действуют на детей. В сегодняшнее сложное и опасное время как никогда важно предупреждать людей о существующих опасностях, привлекать внимание нашей страны и широкой общественности к вопросам образования детей, призывать наше будущее поколение быть духовно здоровыми и хорошо округленным. В сегодняшний информационный век необходимо уделять внимание увеличению производства национальной продукции, защите от различных карикатур, поступающих из-за границы, и на этой основе воспитывать молодое поколение морально совершенным.

Создание анимационных фильмов в узбекском кино связано с этапами общественного строя, культурной жизни и развития. В развитии узбекского кино новой эпохи большое значение имеют уникальная творческая деятельность и высокие художественно-идеологические взгляды талантливых мультипликаторов, таких как Дамир Салимов, Юрий Петров, Камара Камалова, Манзур Махмудов, Нозим Толаходжаев, Дмитрий Власов, Азиз Мухаммедов. Судьба нации, человеческие судьбы, счастье и мечты, умелое изображение душевных страданий в кинокадрах, обеспечение игры актеров на профессиональном уровне, тенденции создания неповторимых стилей составляют основу узбекских анимационных фильмов.

Корни искусства анимации идут из области изобразительного искусства, театра, скульптуры, пантомимы и формируются в процессе синтеза многих видов искусства. Поэтому герои и сюжеты мультфильмов становятся реальными и захватывающими. Художественный образ в мультфильме многогранен и очень сложен, но в то же время он подкупает зрителя своей простотой и понятностью.

Эксперименты с кинофильмами проводились в течение многих лет, и в 1828 году на бумажном диске были нарисованы простейшие формы анимации, а к 1892 году зрители наслаждались анимацией «оптического театра».

Искусство анимации породило новые таланты и новые направления, адаптируясь к обычаям и традициям разных народов. На этапе внедрения анимационного искусства в нашей стране мультфильмы, созданные узбекскими художниками в 1960-1970-е годы, по-прежнему завоевывают любовь наших детей, прививают им добро, правильность, общечеловеческие качества.

В заключение отметим, что этапы создания искусства анимации имеют более чем вековую историю, и за этот период в процессе синтеза с другими областями оно приобрело новый облик и неповторимые визуальные стили. Искусство анимации сформировалось в кинематографе давно и завоевало свое место и поклонников.

ИСПОЛЬЗОВАННАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. Dr. Tadjibayeva O.K.; Melikuziev I.M.; Khusanov Sh.T., Issues of the using the Special Effects as means of Visual expression in the Cinema art. European Journal of Molecular & Clinical Medicine, 7, 2, 2020, 2204-2215.
2. Ikbal Melikuziev. (2020). Cinematographer's ability in the creation of graphic image in uzbek historical films. International Journal of Advanced Science and Technology, 29(05), 1554-1567. Retrieved from <http://serisc.org/journals/index.php/IJAST/article/view/10078>
3. Ikboljon, M., & Tirkashaliyevich, K. S. (2019). Creative researches of young cameramen on the creation of graphic image in modern uzbek feature films. International Journal of Engineering and Advanced Technology, 9(1), 5230-5236. doi:10.35940/ijeat.A2948.109119
4. Ikboljon Melikuziev. (2016). Duties of a Cinematographer in Creating a Film. Journal of Literature and Art Studies, 6(7). <https://doi.org/10.17265/2159-5836/2016.07.013>
5. Melikuziev, I. (2020). Cinematographer's ability in the creation of graphic image in Uzbek historical films. International Journal of Advanced Science and Technology, 29(5), 1554–1567.
6. S Khusanov, B Bazarbayev, K Xidirova (2020) Lacking professional personnels as the major issue in the" karakalpakfilm" cinema studio - International Journal of Psychosocial Rehabilitation.

7. Хидирова, К. (2022). РАЗВИТИЕ ПОЭТИЧЕСКОГО СТИЛЯ В УЗБЕКСКИХ КИНЕМАТОГРАФИИ. Eurasian Journal of Social Sciences, Philosophy and Culture, 2(13), 20–23. извлечено от <https://in-academy.uz/index.php/ejsspc/article/view/6842>
8. Таджибаева О. К. Народные эпосы в театральном искусстве Центральной Азии //Филология и лингвистика в современном обществе. – 2014. – С. 17-20.
9. Tadjibaeva, O. K. . (2021). Epic Heritage - The Gold Treasure. The American Journal of Interdisciplinary Innovations and Research, 3(06), 131–140. <https://doi.org/10.37547/tajiir/Volume03Issue06-18>.
10. Mirsaidova, D. . (2022). ZAMONAVIY OVOZ ISHLAB CHIQRISHNING ASOSIY YO'NALISHLARI. Eurasian Journal of Law, Finance and Applied Sciences, 2(5), 33–36. извлечено от <https://www.in-academy.uz/index.php/EJLFAS/article/view/3063>.
11. Shokirova, G. (2022). PROBLEMS OF SKILLS OF YOUNG FILMMAKERS IN UZBEK CINEMATOGRAPHY. Eurasian Journal of Social Sciences, Philosophy and Culture, 2(13), 201-207.
12. Agzamov, Doniyor. "TEXNIKA VA SAN'AT UYG 'UNLIGIDA OVOZ REJISSORLIGINING AHAMIYATI." Eurasian Journal of Academic Research 3.1 (2023): 109-112.
13. Adilov, A. (2022). THE IMPORTANCE OF SHOOTING STYLES WHEN CREATING A FEATURE FILM. Eurasian Journal of Social Sciences, Philosophy and Culture, 2(13), 208-213.
14. Talabbaev, R. E. (2020). Problems And Errors Of Video Editing Beginners. The American Journal of Interdisciplinary Innovations and Research, 2(10), 80-83.
15. Talabbaev, R. E. (2020). THE IMPORTANCE OF SOUND RECORDING AND PROCESSING USING MODERN COMPUTER TECHNOLOGY IN CINEMA. In WORLD SCIENCE: PROBLEMS AND INNOVATIONS (pp. 194-196).
16. Ergashalievich, T. R. (2022). PLACE OF UZBEK ANIMATED FILMS IN THE WORLD OF ANIMATED FILMS. Galaxy International Interdisciplinary Research Journal, 10(6), 1250-1252.
17. Ergashalievich, T. R. (2022). The importance of investigation the experience of world cinema industry specialists in the development of Uzbek cinematography. ACADEMICIA: An International Multidisciplinary Research Journal, 12(5), 1022-1025.

18. Meliqo'ziev, I. . (2023). TARIXIY FILMLARDA SYUJET RIVOJI VA KOMPOZISIYA. Eurasian Journal of Social Sciences, Philosophy and Culture, 3(2),126–133. <https://in-academy.uz/index.php/ejsspc/article/view/10042>.
18. Копадзе , А. (2023). МЕТАМОРФОЗЫ ИСТОРИИ МИРОВОГО ДУБЛЯЖНОГО ИСКУССТВА. Eurasian Journal of Social Sciences, Philosophy and Culture, 3(2), 116–125. <https://in-academy.uz/index.php/ejsspc/article/view/10041>.
19. Khidirova, K. (2023). VISUAL AND EXPRESSIVE MEANS OF CINEMATOGRAPHY. Eurasian Journal of Social Sciences, Philosophy and Culture, 3(2), 134–141. <https://in-academy.uz/index.php/ejsspc/article/view/10052>.
20. HATAM FAYZIEV -A BRIGHT REPRESENTATIVE OF THE UZBEK CINEMATOGRAPHY SCHOOL Iqbal Mamasodikovich Melikuziev Uzbek State Institute of Arts and culture, "Voicedirecting and operatic skills" head of the department, doctor of philosophy in art Sciences (PhD), professor, e-mail: iqbol.1981.nozxon@gmail.com <https://doi.org/10.5281/zenodo.7509691>.
21. ShCh Amanmuradov /STUDYING THE SUBJECT "TECHNOLOGY AND PRACTICE OF SOUND DESIGN" AT THE STATE INSTITUTE OF ARTS AND CULTURE OF UZBEKISTAN //Art: Actual Problems of Theory and Practice, 2021.
22. ShCh Amanmuradov / PECULIARITIES OF THE SOUND-VIEW MONTAGE OF THE FILM "THE MAN LEAVES THE BIRDS// Oriental Art and Culture, 2022.
23. N Sadikova/ EXPLORING INNOVATIVE METHODS AND THE CHALLENGE OF MODULAR LEARNING IN SOUND DESIGN TEACHING// Eurasian Journal of Social Sciences, Philosophy and, 2022.
24. O.R Rakhimjanov / The Role And Importance of Using the Experience of Foreign Modern Cinematographers in the Development of Uzbek Cinematography// Open Access Repository, 2022.
25. O.R Raximjanov/ ZAMONAVIY OVOZ REJISSYORLIGINING ASOSIY TAMOYILLARI// Oriental Art and Culture, 2022.
26. А.Утаев/ПОЛЬ СЦЕНАРНОГО МАСТЕРСТВА В АНИМАЦИИ//Eurasian Journal of Academic Research, 2022.
27. AS Utaev/ANIMATSIYA REJISSURASI: AKTYORLIK MAHORATINING O 'RNI//Oriental Art and Culture, 2022.