خبر

«لوپتو» در مسیر «پسر دلفینی»

انیمیشن سینمایی «لوپتو» به‌عنوان نخستین محصول سینمایی مرکز انیمیشن سوره ساخته شده با تکنیک سه‌بعدی در حال حاضر در رتبه اول فروش روزانه و رتبه پنجم فروش هفتگی است و توانسته است پس از گذشت تنها سه روز از آغاز اکران با استقبال بالغ بر ۱۰هزار نفر در سینماها مواجه شود. استقبال از فیلم کودک و به‌خصوص انیمیشن‌ها این روزها در حالی در سینمای ایران رخ می‌دهد که به نظر می‌رسد مخاطبان علاقه‌مندند تا آثار جدید انیمیشن‌سازان داخلی را در کنار کودکان خود تجربه کنند. پس از استقبال از انیمیشن سینمایی «پسر دلفینی» در گیشه شهریور و مهرماه که با استقبال خوب مخاطبان به فروش ۱۶میلیاردی رسید، اکنون شروع اکران انیمیشن سینمایی لوپتو امیدواری‌ها به تداوم رونق گیشه کودک را در سینما بالا برده است.

انیمیشن لوپتو که پیش از این قرار بود در نوروز ۱۳۹۹ اکران شود، به دلیل شیوع بیماری کرونا با یک وقفه طولانی روبه‌رو شد و اکنون پس از گذشت نزدیک به دو سال، اکران آن توسط پخش بهمن سبز آغاز شده است. لوپتو که توسط گروهی از جوانان هنرمند کرمانی در استودیوی فراسوی ابعاد تولید شده است، با هدف شادی‌آفرینی برای کودکان و خانواده‌های ایرانی و با شعار «شادی ساختنی است» همزمان با فرارسیدن روز دانش‌آموز اکران خود را در سینماهای سراسر کشور آغاز کرد. /مهر

زاویه دید

شادی ساختنی است

زهرا منصوری
گروه فرهنگ و هنر

انیمیشن «لوپتو» در حال حاضر در رتبه اول فروش روزانه و رتبه پنجم فروش هفتگی است و توانسته است، پس از گذشت تنها سه روز از آغاز اکران با استقبال بالغ بر ۱۰هزار نفر در سینماها مواجه شود.

انیمیشن سینمایی «پسر دلفینی» هم همچنان پدیده اکران سینماها کشور است و در رتبه دوم فروش هفتگی در کشور و رتبه سوم فروش روزانه قرار دارد.

همین استقبال مخاطبان از این فیلم و البته چراغ سبز سینماداران به سایر آثار حوزه کودک و نوجوان سبب شد سازندگان فیلم‌های کودک برای اکران تمایل پیدا کنند؛ شرایطی که می‌رفت تا تابستان و پاییز امسال را به یکی از مطلوب‌ترین فصل‌ها برای فیلمسازان کودک بعد از فراگیری کرونا تبدیل کند. پس از موفقیت پسر دلفینی در گیشه صاحبان چند فیلم کودک سینمایی هم برای اکران بعد از انیمیشن اعلام آمادگی کردند و حالا انیمیشن سینمایی لوپتو به پرده سینماها آمده است، این فیلم اکنون در رتبه اول فروش روزانه و رتبه پنجم فروش هفتگی است و توانسته پس از گذشت تنها سه روز از آغاز اکران با استقبال بالغ بر ۱۰هزار نفر در سینماها مواجه شود.

استقبال از فیلم کودک و به‌خصوص انیمیشن‌ها این روزها در حالی در سینمای ایران رخ می‌دهد که به نظر می‌رسد مخاطبان علاقه‌مندند تا آثار جدید انیمیشن‌سازان داخلی را کنار کودکان خود تجربه کنند. پس از استقبال از انیمیشن سینمایی پسر دلفینی در گیشه شهریور و مهرماه که با استقبال خوب مخاطبان به فروش ۱۶میلیاردی رسید، اکنون شروع اکران انیمیشن سینمایی لوپتو امیدواری‌ها به تداوم رونق گیشه کودک را در سینما بالا برده است.

فروش بیش از ۳۰۰ میلیونی در اکران افتتاحیه این انیمیشن در حالی است که سینماهای ایران، هفته‌هاست در رکود حاصل از نمایش نادان فیلم‌های تازه و نداشتن تبلیغات مجازی، محیطی و تلویزیونی جدی رنج می‌برند، نشان از امیدواری به گیشه کودک و ظرفیت‌های بالای سینمای انیمیشن ما دارد که می‌تواند روح تازه‌ای در سینماها بدمد.

انیمیشن لوپتو که پیش از این قرار بود در نوروز سال ۱۳۹۹ اکران شود، به دلیل شیوع بیماری کرونا با یک وقفه طولانی روبه‌رو شد و اکنون پس از گذشت نزدیک به دو سال، اکران آن توسط پخش بهمن سبز آغاز شده است.

لوپتو -که توسط گروهی از جوانان هنرمند کرمانی در استودیوی فراسوی ابعاد تولید شده است- با هدف شادی‌آفرینی برای کودکان و خانواده‌های ایرانی و با شعار «شادی ساختنی است» همزمان با فرارسیدن روز دانش‌آموز اکران خود را در سینماهای سراسر کشور آغاز کرد.

لوپتو، یک انیمیشن سینمایی موزیکال با فضایی شاد و مهیج است و در خلاصه داستان آن آمده است: «پدر علی در کارگاه لوپتو با یاد دادن ساخت اسباب‌بازی به بیمارانش، آنها را درمان می‌کند. کارگاه اسباب‌بازی‌های خلاقانه لوپتو که بین کودکان ایرانی محبوبیت زیادی دارد با خرابکاری یک ناشناس تعطیل می‌شود. علی تلاش می‌کند پدرش را که ناامید شده است از این مخمصه نجات دهد...».

در گفت‌وگوی «جام جم» با عوا

انیمیشن؛ راه نجا

علی رستگار
گروه فرهنگ و هنر

«لوپتو» اولین محصول مرکز انیمیشن سوره است که به‌تازگی با شعار «شادی ساختنی است» اکران خود را در سینماهای کشور آغاز کرده و سازندگان آن امیدوارند مخاطبان کودک و نوجوان همراه خانواده‌های‌شان به تماشای آن بنشینند.

لوپتو از چند نظر حائز توجه و اهمیت است؛ اول نام اثر است که اشاره به عروسک دست‌ساز ایرانی در گویش کرمانی دارد و موضوع مهم توجه به تولید محصولات سرگرم‌کننده داخلی را پیش می‌کشد، دوم به‌دلیل ایده و فضای خود قصه که موضوع تولید اسباب‌بازی را مطرح می‌کند و از این نظر خط و ربط کاملی میان ساختار و محتوای آن به چشم می‌خورد و سوم تولید تقریبا کامل فیلم در شهری به‌جز تهران یعنی کرمان است که انگیزه‌ای را در فیلمسازان نقاط دیگر کشور ایجاد می‌کند. در گفت‌وگوهایی با عباس عسکری، کارگردان و محمدحسین صادقی، تهیه‌کننده لوپتو، درباره نکته‌های مختلف این انیمیشن سینمایی صحبت کردیم.

آقای عسکری، از عنوان «لوپتو» شروع کنیم که هم واژه جذابی است و هم به‌راحتی در ذهن می‌ماند. چه شد که از عنوان اولیه «من و فرشته» به لوپتو رسیدید؟

زمستان سال ۹۴ نوشتن فیلمنامه را با عنوان «من و فرشته» شروع کردیم. در بانک فیلمنامه هم کار با همین اسم ثبت شد. البته از همان زمان قصد داشتیم اسم فیلم را عوض کنیم. وقتی به تولید رسیدیم، از میان چند گزینه درنهایت کلمه لوپتو را انتخاب کردیم. دوست داشتیم برند آن اسباب‌بازی که در فیلم تولید می‌شود، اسمی کرمانی داشته باشد. لوپتو به معنی اسباب‌بازی و عروسک دست‌ساز است. لوپتو دگرگون شده کلمه لعبتک است که در گویش کرمانی تبدیل به لعبتو و لوپتو شد.

اگر تولید این اسباب‌بازی‌های داخل فیلم در واقعیت و به‌عنوان محصولات جانبی اتفاق بیفتد، لوپتوی کرمان بیشتر به بچه‌های ایران معرفی می‌شود.

همین‌طور است و می‌تواند ماندگار شود. این اتفاقی است که برای خیلی از انیمیشن‌های موفق دنیا افتاده و سال‌هاست که محصولات جانبی و اسباب‌بازی و عروسک‌های آنها به فروش می‌رسد و طرفداران زیادی دارد. امیدواریم این اتفاق برای لوپتو هم رخ دهد. کلا ما در جلسات ایده‌پردازی، نگاهی به این موضوع و ماندگاری نام آثار هم داریم.

فیلمنامه را به‌طور مشترک با فرشاد امین‌زاده نوشتید؟

بله، البته تیم طرح و فیلمنامه ما چهار نفره بود، آقایان صادقی تهیه‌کننده، فرهاد و فرشاد امین‌زاده و بنده. بعد از این‌که قصه شکل گرفت، من و فرشاد چهار ماه وقت گذاشتیم و فیلمنامه را تکمیل کردیم.

نکته جالب این‌که اسم خانوادگی همسر کاراکتر سعید کمالی و مادر علی در لوپتو، امین‌زاده بود!

(می‌خندد) چه دقتی دارید! البته فکر کنم در قصه اشاره مستقیم به اسم خانوادگی او نمی‌شود و فقط این اسم را روی کاغذ می‌بینیم.

این سؤال مربوط به فیلمنامه را از این جهت پرسیدم که معمولا در سینمای ایران، اصرار به نوشتن فیلمنامه به‌صورت انفرادی وجود دارد و گاهی خود کارگردان‌ها حاضر نیستند فیلمنامه را همراه شخص دیگری بنویسند. از این نظر کارگروهی شما در نوشتن فیلمنامه ارزشمند است.

پروسه ساخت انیمیشن خیلی طولانی است و نمی‌توان کار را با یک گروه کوچک پیش برد. از سال ۸۴ که وارد کار انیمیشن شدم، متوجه شدم نسبت به کار رئال، نیاز به کارگروه بیشتری دارد. بدون تعارف بگویم در کار داستان و نوشتن فیلمنامه هم مطمئنم که نمی‌توانم به تنهایی هیچ فیلمنامه بلندی بنویسم. اما وقتی به‌صورت گروهی می‌نشینیم و یک ایده را بررسی می‌کنیم، اتفاقات خوبی در فیلمنامه می‌افتد. ما الان هم به‌طور هفتگی، کار گروهی فیلمنامه داریم و چند قصه را به مرحله سیناپس می‌رسانیم تا بتوانیم از بین آنها بهترین را برای نوشتن انتخاب کنیم. نوع نوشتن فیلمنامه هم عمدتا به‌صورت بخش‌بخش نیست. اول اسکلت قصه برای‌مان مهم است و به‌صورت گروهی دور هم می‌نشینیم، حرف می‌زنیم، خودمان را جای مخاطب می‌گذاریم و هرکسی آزادانه صحبت می‌کند. اگر ایده‌ای که می‌دهم، بقیه گروه را هم درگیر کند و آن را بپسندند، خود به خود تایید می‌شود و تا کامل شدن قصه پیش می‌رود. در لوپتو ما ابتدا قصه را تکمیل کردیم و بعد سراغ ریزه‌کاری‌ها، شرح صحنه‌ها و دیالوگ‌ها رفتیم. این کارها را بنده، آقای امین‌زاده و آقای مجتبی خیری (سرپرست متحرک‌سازی) انجام دادیم.

نمک بعضی از صحنه‌ها مثلا در بخش‌های بیمارستان روانی بیشتر است که به نظر می‌رسد بیشتر در زمینه دوبله و با هنر صداپیشگان این اتفاق افتاده. همین‌طور است؟ ضمن این‌که به نظرم صحنه‌ها و دیالوگ‌های بامزه در فیلم یکدست نیست.

همه کارهای انیمیشن بعد از ورود به مرحله دوبله، سروشکل دیگری پیدا می‌کنند و توانایی دوبلورهای ما به قدری زیاد است که شخصیت می‌سازند و تکیه‌کلام ایجاد می‌کنند. قطعا بخشی از نمک کار، به خاطر هنر دوبلورها بود. شانس خوب ما در این کار، حضور آقای سعید شیخ‌زاده به‌عنوان مدیر دوبلاژ فیلم و حضور پیشکسوتانی مثل مرحوم حسین عرفانی، اکبر منانی، تورج نصر، جواد پزشکیان و ... بود. مخصوصا آقای عرفانی نقش شخصیت محبوب، رئیس صنف اسباب‌بازی را به زیبایی صحبت کردند و قدرت زیادی در ایجاد تکیه‌کلام داشتند. این‌که شاید نمک و کمدی برخی صحنه‌ها همپای باقی لحظات نباشد را باید به حساب زمان محدود تولید گذاشت. الان که فیلم را می‌بینم، متوجه نقص‌های فیلمنامه‌ای آن می‌شوم. بااین‌حال همان زمان نوشتن فیلمنامه، سعی می‌کردیم بهترین دیالوگ را بنویسیم و بهترین طنز را ایجاد کنیم و ماحصل همین شد که می‌بینید.

به نظر هرچه فیلم جلوتر می‌رود جذاب‌تر می‌شود و به‌ویژه سکانس‌های پایانی و ماجراجویانه‌اش مخاطبان را با خود همراه می‌کند اما حدود ۱۵ تا ۲۰ دقیقه اول چندان جذاب نیست و فکر می‌کنیم بیشتر شاهد یک انیمیشن برای بزرگسالان هستیم.

یکی از چالش‌های بزرگ ما سکانس افتتاحیه بود. بعد از سکانس فرشته، ما سه سکانس کاملا متفاوت نوشتیم که سرانجام به همان چیزی رسیدیم که در فیلم می‌بینید. شاید مشکل به ابعاد زیاد قصه برمی‌گردد، از یک طرف محبوب را داشتیم، از یک طرف آسایشگاه بیماران بود که کارکرد خاصی داشت، موضوع ارتباط کودک و فرشته هم مطرح بود و ... . بنابراین ما ناچار به توضیح‌دادن بودیم. با این اوصاف، من دقیقا به شروع طولانی و کمی خسته‌کننده برای فیلم معترف هستم. ما مجبور بودیم کمی معرفی شخصیت‌ها را طولانی کنیم تا قصه جا بیفتد و مخاطب با داستان و کاراکترها همراه شود.

کارکرد شخصیت فرشته هم کم به نظر می‌رسد و محدود به همان حضورهای امیدبخش می‌شود و شاید به خاطرشان و مقام عرفانی‌اش، چندان او را درگیر ماجراجویی و کمک به قهرمانان قصه نمی‌کنید.

بابت کاراکتر فرشته، کمی ترس و ملاحظه داشتیم، چون موضوعی حساس و دینی است. نمی‌خواستیم که با قصه‌گویی، بحث اشتباهی را مطرح و چیز نادرستی را در ذهن بچه‌ها ثبت کنیم. همین مسأله، کمی کاراکتر فرشته را منفعل کرد. از این جنبه با نظر شما موافق هستم.

تاکید روی بحث آموزشی و تربیتی در آثار انیمیشن خیلی هم خوب است، به شرطی که با ظرافت و با تاکید بر وجه سرگرم‌کننده و در بسته‌بندی جذابی به بچه‌ها عرضه شود.

دقیقا. ما هم در لوپتو سعی کردیم قبل از هرچیز جذابیت را درنظر بگیریم. اصولا همیشه آزادانه خود ایده را بررسی می‌کنیم تا ببینیم چقدر برای مخاطبان جذابیت دارد.

ایده که خیلی خوب است و موضوع تولید اسباب‌بازی سنخیت کاملی با ساحت و ساختار انیمیشن دارد و انگار دو روی یک سکه برای سرگرمی بچه‌ها هستند. پیرو این ایده، بحث‌هایی چون امید و تولید ملی را هم خوب در قصه می‌گنجانید و با سروشکل جذابی به مخاطب عرضه می‌کنید.

ایده مرکزی ما ملاقات پسربچه و فرشته بود و قصه حول و حوش این قضیه گسترش پیدا کرد. از طرف دیگر نیاز داشتیم یک چالش و یک حادثه محرک برای کاراکتر اصلی پیش بیاید و او شروع به فعالیت در آن زمینه کند. این موضوع نیاز به بستر داشت که ما بعد از طرح چند چیز، به ایده‌هایی چون کارگاه اسباب‌بازی و محورها و بحث‌هایی چون امید، پشتکار و تولید ملی رسیدیم.

فکر می‌کنید چقدر در تحقق شعار فیلم «شادی ساختنی است» موفق عمل کردید؟

قصد و هدف‌مان طرح موضوعاتی چون امید، ایمان و پشتکار بود. انتخاب این شعار هم به‌عهده تیم تبلیغات بود و گروه سازنده در آن دخیل نبود اما من هم با آن موافق هستم و شعار خوبی است و به ایده کلی فیلم هم نزدیک است.

در کل انیمیشن هم ماشین‌هایی با پلاک ۴۵ می‌بینیم که تاکیدی بر زیست‌بوم قصه شهر کرمان است.

(می‌خندد) بله، البته به‌جز این سعی کردیم در بحث معماری هم نشانه‌هایی از کرمان و هویت ایرانی و اسلامی کشور را ببینیم و بیشتر از کرمان خواستیم شهری از ایران را به تصویر بکشیم و مهم‌تر این‌که بچه‌ها بتوانند آن را درک کنند.

فیلمی برای همه بچه‌های ایران

آقای صادقی به عنوان تهیه کننده، از دلایل تاخیر در اکران لوپتو بگویید. چند سال از ساخت فیلم می‌گذرد؟

ما تولید انیمیشن لوپتو را سال ۹۵ شروع کردیم و فیلم بعد از ۳۰ ماه تولید، زمستان ۹۸ آماده اکران بود. برنامه‌ریزی کرده بودیم تا فیلم را نوروز ۹۹ اکران کنیم اما متاسفانه با شیوع کرونا و تعطیلی سینماها در همان انتهای سال ۹۸ اکران لوپتو هم دو سال به تعویق افتاد. بعد از بحث کرونا هم یکی دو بار تلاش کردیم فیلم را اکران کنیم که بازهم به تعویق افتاد اما نهایتا اکران فیلم از یازدهم آبان امسال شروع شد.

با وجود تعویق طولانی در اکران، حالا با مشکل تبلیغات فیلم در اکران هم مواجهید و با اوضاع پیچیده فضای مجازی، یکی از ظرفیت‌های مهم تبلیغ فیلم را هم از دست دادید.

بله، دقیقا. دوستان ما در مرکز هنرهای تصویری سوره در تلاش هستند فیلم را هرچه بهتر و بیشتر به مخاطبان معرفی کنند اما نکته اینجاست که بالاخره با توجه به اتفاقاتی که رخ داد و فیلترینگی که روی شبکه‌های اجتماعی وجود دارد، یکی از ظرفیت‌های تبلیغاتی فیلم از دست ما خارج شده است. بنابراین ما تمام تلاش‌مان را می‌کنیم که از ظرفیت تلویزیون، شبکه پویا، گفت‌وگو با رسانه‌ها به‌ویژه رسانه‌های مکتوب و گفت‌وگو با برنامه‌های تلویزیونی، این فیلم را به مخاطبان کودک‌ونوجوان معرفی کنیم. چون در وهله اول، مخاطبان این فیلم کودکان و خانواده‌ها هستند، باید تلاش کنیم از طرق مختلف به آنها اطلاع‌رسانی کنیم. به نظر می‌آید پلتفرم شاد که همه دانش‌آموزان کشور در آن عضو هستند، می‌تواند در این زمینه خیلی به ما کمک کند. آموزش‌وپرورش می‌تواند کمک خوبی برای بهتر دیده‌شدن این انیمیشن انجام دهد. وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی می‌تواند در

درنگ

تکمیل چرخه اقتصادی انیمیشن

عباس عسکری با کارگردانی انیمیشن «لوپتو» نامش را در میان کارگردانانی که قدمی برای پیشرفت این هنر-صنعت در سینمای ایران برداشتند، ثبت کرد.

وقتی از او درباره وضعیت فعلی انیمیشن سینمایی ایران می‌پرسیم، جواب می‌دهد: تمام تلاش‌مان این است که چرخه اقتصادی انیمیشن تکمیل شود و مستقل باشیم و برای تولید انیمیشن نیاز به هیچ ارگان دیگری برای حمایت نداشته باشیم. خیلی دوست داریم که انیمیشن‌های خوبی برای بچه‌ها و خانواده‌ها بسازیم و بتوانیم سهمی در پیشرفت انیمیشن در ایران داشته باشیم. به‌طور کلی از آغاز انقلاب اسلامی کارهای کودک و نوجوان خیلی موفق بودند و در سال‌های اخیر در زمینه انیمیشن به‌ویژه انیمیشن سینمایی هم شاهد موفقیت‌های زیادی بودیم.

امیدوارم در ادامه با افزایش ایده‌های خوب و ساخت تعداد بیشتری از انیمیشن‌های سینمایی و فروش خوب آثار، قدم‌های بزرگ‌تری در این زمینه برداریم.

قاب

شاهزاده روم ستاره‌ای که درخشید

«شاهزاده روم» انیمیشنی جذاب و دیدنی، به نویسندگی و کارگردانی هادی محمدیان و تهیه‌کنندگی حامد جعفری است که در ۱۳ آبان ۱۳۹۴ به اکران عمومی درآمد و موفق شد با استقبال ۱/۵میلیونی مخاطبان و فروش ۵ میلیارد تومانی در گیشه سینماها به سومین فیلم پرفروش سال ۹۴ تبدیل شود. این انیمیشن برای نخستین بار در سی‌وسومین دوره جشنواره فیلم فجر به نمایش درآمد و توانست لوح تقدیر ویژه این دوره از جشنواره را از علیرضا رضاداد، دبیر جشنواره دریافت کند.

اکران

شکست فیلم «طلاخون» در گیشه

فیلم سینمایی «طلاخون» به کارگردانی ابراهیم شیبانی از اول تیر ماه ۱۴۰۱ اکران خود در سینماهای کشور را آغاز کرده و پس از نزدیک به پنج ماه اکران تنها موفق به فروشی معادل یک میلیارد و ۱۳۰ میلیون تومان شده است.

فروش یک میلیارد تومانی طلاخون در حالی رقم خورده است که این فیلم از حضور بازیگران شناخته شده‌ای همچون شهاب حسینی بهره‌مند است. البته در کنار حسینی؛ حسام منظور چهره تازه سینما و تلویزیون نیز در این فیلم حضور دارد. منظور با درخشش در سریال بانوی عمارت توانست جایی در میان اهالی سینما برای خود باز کند. انتظار می‌رفت که ترکیب حسام منظور و شهاب حسینی بتواند برای بسیاری از علاقه‌مندان به سینما جذابیت‌های فراوانی داشته باشد اما این‌گونه نشد.

همچنین فیلم سینمایی طلاخون در سی‌ونهمین جشنواره فیلم فجر نیز حضور داشت. این فیلم پنجمین ساخته سینمایی ابراهیم شیبانی محسوب می‌شود. شیبانی پیش از این فیلم آثاری همچون هیچ کجا هیچکس، گزارش یک اعدام، صحنه جرم ورود ممنوع و پازل را در عرصه سینما کارگردانی کرده است. شروع فعالیت سینمایی او در مقام دستیاری کارگردان از سال ۱۳۷۶ با فیلم درخت گلابی آغاز شد. /میزان

سینمای جوان

درخشش «پروا» در جشنواره‌های خارجی

فیلم کوتاه «پروا» به کارگردانی فرنوش عرفانی‌منش در سی‌وچهارمین جشنواره جهانی فیلم جیرونا در اسپانیا و جشنواره‌ای در لندن شرکت می‌کند.

جشنواره جیرونا یکی از قدیمی‌ترین جشنواره‌های اسپانیاست که هر ساله با هدف کشف استعدادهای جدید فیلمسازی و تعامل بین هنرمندان فعالیت می‌کند همچنین جشنواره فیلم «Earl's Court Film Festival» رویدادی بین‌المللی است که هر ساله با هدف حمایت از فیلمسازان مستقل و آثاری که بیانی خلاقانه برای ارائه محتوا خود داشته‌اند در انگلستان برگزار می‌شود. «ECIFF» سعی بر آن داشته با ایجاد بستری مناسب و چشم‌اندازی مرتفع، پذیرای آثار کوتاه، در تمامی ژانرها از سراسر جهان باشد. از عوامل این فیلم می‌توان به: تهیه‌کننده و کارگردان: فرنوش عرفانی‌منش، نویسندگان: فرنوش عرفانی‌منش و مهدی فرج‌نژاد، مجری طرح و مدیر تولید: امیر فرهادی فیلمبردار: محمدرضا گلپور و صدابردار: علی غیاثوند اشاره کرد. /هنرآنلاین