

آغاز ثبت نام اکران های

مردمی «لوپتو»

در مناطق بدون سینما

شروع اکران های مردمی انیمیشن سینمایی «لوپتو» از یازدهم آبان همزمان با سینماهای سراسر کشور شروع شد و طبق آخرین اخبار، ثبت نام اکران های مردمی آن از طریق سایت اکران مردمی به نشانی ekranmardomi.ir آغاز شده است.
علاقه مندان با توجه به اهمیت موضوع حمایت از تولید ملی و به ویژه برای کودکان که درونمایه اصلی فیلم است، می توانند برای اکران لوپتو در شهرهای بدون سینما از طریق سایت و

مل سازنده «لوپتو» عنوان شد:

ت سینمای ایران

این خصوصی حمایت کند.
شهرداری ها یا در اختیار قراردادن تبلیغات محلی و بیلبورد های شهری می توانند به فیلم کمک کنند.

هرکسی که بتواند در رساندن صدای اکران لوپتو به ما کمک کند، ما خوشحال و از او ممنون می شویم.

آیا اصحیت جدی با آموزش و پرورش برای اکران های ویژه دانش آموزان داشتید؟

بله، حتی اکران های دانش آموزی خود را در استان هایی مثل گلستان و کرمانشاه شروع کرده ایم.
طی صحبت های خوبی که با آموزش و پرورش داشتیم، پروانه حمایت فیلم از سوی این وزارتخانه صادر شده که خودش اتفاق خیلی خوبی است.
از نظر اداری و بحث حمایتی، فعالیت های خوبی داشتیم اما چون این فیلم در همه کشور اکران می شود، همکاری های آموزش و پرورش در همه استان ها برای اکران های گسترده دانش آموزی لازم است تا همه بچه های ایران بتوانند این فیلم را ببینند. ما انیمیشن لوپتو را برای همه بچه های ایران ساخته ایم.

آر در تولید و شناسنامه فیلم، اسم شرکت فراسوی ابعاد دیده می شود. کمی درباره این شرکت توضیح می دهید؟

انیمیشن لوپتو محصول مرکز انیمیشن حوزه هنری و تولید شده در شرکت فراسوی ابعاد است؛ این یک استودیوی انیمیشن دانش بنیان است که در کرمان فعالیت می کند و من به عنوان مدیرعامل در آن فعالیت

می کنم. شرکت فراسوی ابعاد در اواسط دهه ۸۰ با رویای ساخت فیلم سینمایی انیمیشن برای بچه های کشورمان تاسیس و راه اندازی شد. در طول این سال ها چندین بار تلاش کردیم ساخت آثار سینمایی را شروع کنیم اما به دلیل مسائل و مشکلات مختلف که مهمترین آنها بحث مالی بود، این هدف محقق نشد تا این که سال ۹۵ این اتفاق افتاد و تولید لوپتو را شروع کردیم.

آر چند نفر در شرکت فراسوی ابعاد مشغول به فعالیت هستند؟
در پروژه لوپتو تقریبا ۵۰ نفر با ما همکاری داشتند و تمام تلاش مان را کردیم تا از همه ظرفیت های تولید انیمیشن در کرمان بهره ببریم.

آر همه افراد بومی هستند؟
بله، همه تیم تولید کرمانی هستند و فقط در بخش های صداگذاری، موسیقی و دوبله از دوستان تهران استفاده کردیم، آن هم به این دلیل که استودیوهای حرفه ای در پایتخت قرار دارند.
بخش های پیش تولید و تولید لوپتو به طور کامل در کرمان و در شرکت فراسوی ابعاد انجام شد. تلاش مان این است که در آینده هم به همین منوال آثار سینمایی را تولید کنیم.

آر قبل از این فیلم سینمایی، کارهای دیگری در زمینه انیمیشن ساخته بودید؟

بله، ما پروژه های مختلفی را تولید کردیم که بیشتر آثار تلویزیونی بودند. یکی از معروف ترین پروژه های ما یک سریال انیمیشنی به نام «سربازان خفن بین المللی» بود که چند بار از تلویزیون پخش شده است. کار دیگری به نام «گزینه های روی میز» داشتیم که یک انیمیشن کوتاه بود و زیاد از تلویزیون پخش شد.
انیمیشن کوتاه «پیشه» هم از دیگر کارهای ما بود. سال گذشته هم یک سریال انیمیشن به نام «جزیره قلدرها» تولید کردیم که قرار است از شبکه نهال پخش شود.
به جز این فعالیت ها، در تولید آثار سینمایی و غیرسینمایی استودیوها و کارهای دیگر هم مشارکت داشتیم، ازجمله دوستان شرکت فراسوی ابعاد در تولید انیمیشن های سینمایی «شاهزاده روم» و «پسر دلفینی» هم حضور و همکاری داشتند.

آر یکی از بحث های همیشگی، تمرکز فعالیت های سینمایی در پایتخت است و فعالان سینما برای فعالیت حرفه ای، حتما باید در تهران حضور داشته باشند اما نمونه ای مثل لوپتو نشان داد که می توان در کرمان و دیگر نقاط ایران و سایر نبروهای متخصص و مستعد بومی، یک فیلم سینمایی آن هم از نوع انیمیشن ساخت.

دو نکته وجود دارد.
نکته اول این که انیمیشن های سینمایی را استودیوها و کمپانی های انیمیشن تولید می کنند. در تولید آثار انیمیشن حتی در دنیا هم نام کمپانی ها و استودیوها مطرح است. مثلا می گویم انیمیشن های استودیوی پیکسار، انیمیشن های استودیوی دریم ورکس، انیمیشن های شرکت والت دیزنی و
در ایران هم به همین شکل است و این استودیوهای مختلف هستند که انیمیشن ها را تولید می کنند.

وجود استودیوهای خوب و پائیدار در سراسر کشور می تواند

تلفن ۰۲۱۴۲۷۹۵۰۵۰ ثبت نام کنند و با امکانات در اختیار خود، آن را در مکان هایی مانند مسجد، دانشگاه، حوزه علمیه، فرهنگسراها به ویژه مدارس به نمایش بگذارند.

بدیهی است که بچه ها می توانند از کارتون ها چیزهای زیادی یاد بگیرند. کنجکاوی و هیجانی که از تماشای شخصیت های کارتون بی وجود می آید، باعث می شود بچه ها چیزهای جدیدی اطراف خودشان ببینند و از این جهت تماشای

نویدبخش تولید آثار خوب سینمایی و تلویزیونی در جای جای ایران باشد.
به عنوان مثال، اطلاع دارم که به جز کرمان در استان خراسان و برخی دیگر از استان ها هم آثار سینمایی تولید می شود. این یک اتفاق خوب است و استودیو هایی که در سراسر کشور به طور مستمر و پایدار در تولید انیمیشن فعالیت می کنند، می توانند آثار خوبی در این زمینه بسازند.
نکته دوم، حضور نیروی انسانی متخصص و متعهد در سراسر کشور است و ما جوانان زیادی داریم که از طریق آموزش هایی که در اینترنت وجود دارد، توانستند به لحاظ فنی توانمندی های شان را بالا ببرند. همکاری این نیروهای جوان و مستعد با استودیوهای مختلف انیمیشن، این اتفاق را رقم زده که در جاهایی خارج از تهران هم بتوانیم انیمیشن های خوبی تولید کنیم. البته باید به این مسأله هم اشاره کرد، برخی امکاناتی که در حوزه تولید انیمیشن در تهران هست در هیچ جای ایران وجود ندارد. متأسفانه شبیه رندرقارم ها، امکانات سخت افزاری و حتی فضاهای تولیدی را که در تهران وجود دارد در نقاط دیگر کشور مشاهده نمی کنیم اما با همه این مشکلات و مسائل، نیروهای فعال انیمیشن در استان های دیگر خیلی تلاش قابل ستایشی انجام می دهند و آثار خوبی تولید می کنند. امیدوارم به این اتفاق در هنر-صنعت انیمیشن به صورت یک نمونه تمرکززدایی نگاه شود و ما شاهد تولید آثار خوب انیمیشن در جای جای ایران باشیم.

آر فارغ از بحث زیرساخت و سخت افزار و نرم افزار، بحث بودجه انیمیشن سینمایی هم مطرح است که هزینه اش کمتر از فیلم های سینمایی برچرجه نیست. به جز این بحث تبعیض در اکران هم وجود دارد و در سازوکار نمایش فیلم در ایران، چندان بهایی به انیمیشن ها داده نمی شود و بیشتر سالن ها در اختیار فیلم های سینمایی برهیا هو قرار می گیرد. مصداقش همین انیمیشن شما لوپتو است که ۱۶۲ سالن در اختیار دارد در حالی که فیلم هایی با ۴۰۰ یا ۵۰۰ سالن هم داریم. با توجه به این اما و اگرها و چالش ها، بودجه فعلی یک انیمیشن سینمایی در ایران چقدر است و آن فیلم چقدر باید با این شکل از اکران، بفروشد تا به سوددهی برسد؟

ابتدا مطلبی درباره بحث توزیع، اکران، چرخه سینماداری و نمایش در ایران عرض کنم تا بعد درباره آن مباحث دیگر هم توضیح دهم.
معتمد انیمیشن به عنوان مهم ترین بخش سینمای کودک و نوجوان ایران در حال شکل گیری و حضور جدی در چرخه اکران است. انیمیشن می تواند یکی از راه های نجات سینمای ایران باشد، چون با تولید و اکران انیمیشن سینمایی مخاطبان جدیدی وارد چرخه نمایش فیلم می شوند.

یعنی سینمایی داریم که در طول سال تعدادی فیلم که عمداً هم اجتماعی هستند، تولید و پخش می کند و مخاطبان خاص و سینما روی حرفه ای خود را دارد. متأسفانه حضور خانواده ها، کودکان و نوجوانان را در سینمای ایران از اواسط دهه ۸۰ و در دهه ۹۰ دست دادیم. در حالی که اینها یک جمعیت زیاد بالقوه برای تماشای آثار سینمایی هستند و اکران فیلم های انیمیشن می تواند دوباره این مخاطبان را با سینما آشتی دهد.

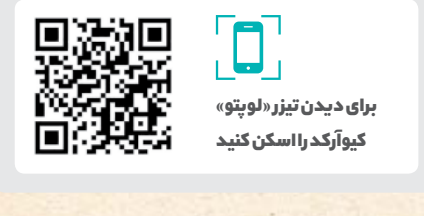
صحبتم با سینما داران، بخش کننده های فیلم و دست اندرکاران چرخه توزیع فیلم در ایران این است که اصلا انیمیشن را به عنوان رقیب بخش دیگری از سینما نبینند، بلکه انیمیشن را یک موتور محرکه بدانند که می تواند چرخه توزیع فیلم را در ایران تقویت و آن را تبدیل به یک سینمای پرمخاطب کند. درباره هزینه های تولید انیمیشن هم باید به افزایش ارقام ساخت فیلم اشاره کرد. به خصوص در طول این سه، چهار سال گذشته با توجه به جهش شدید قیمت ارز، هزینه ها

لوپتو به تمام بچه های این سرزمین پیشنهاد می شود. این انیمیشن سینمایی در بخش فیلم های بلند سینمای ایران در سی و سومین جشنواره فیلم کودکان و نوجوانان نیز حضور داشت و داستان آن با اشاره به حمایت از تولید ملی، یک موضوع کلی دارد. جالب است این را هم بدانید که در گویش کرمانی لوپتو به اسباب بازی ها و عروسک های دست ساز گفته می شود که در گذشته مادرها برای فرزندان خود درست می کردند./ هنرآنلاین

نمای نزدیک

رهای از مخمصه

پدر علی در کارگاه لوپتو با یاد دادن ساخت اسباب بازی به بیمارانش، آنها را درمان می کند. کارگاه اسباب بازی های خلا قانه لوپتو که بین کودکان ایرانی محبوبیت زیادی دارد با خرابکاری یک ناشناس تعطیل می شود. علی تلاش می کند پدرش را که ناامید شده است از این مخمصه نجات دهد. این خلاصه قصه انیمیشن سینمایی «لوپتو» به کارگردانی عباس عسکری، تهیه کنندگی محمدحسین صادقی و مدیریت دوبلاژ سعید شیخ زاده است. اگر دوست دارید از ادامه ماجرا سردرآورید، سری به سینماهای نمایش دهنده لوپتو بزنید.



در بخش سخت افزار، هزینه های جانبی تولید و حتی دستمزد نیروی انسانی بسیار بالا رفت. فکر می کنم الان تولید یک فیلم انیمیشن خوب سینمایی که بخواید قابل رقابت باشد و مخاطبان را جذب کند، حدود ۱۵ میلیارد تومان بودجه نیاز دارد. ماهمین انیمیشن لوپتو را سال ۹۵ با رقمی کمتر از پنج میلیارد تومان تولید کردیم و اگر الان و در سال ۱۴۰۱ خواهیم چنین انیمیشنی بسازیم، حدود ۱۵ تا ۱۵ میلیارد تومان بودجه نیاز دارد. اگر بخوایم بحث بازگشت سرمایه و سود یک انیمیشن سینمایی را در سینما در نظر بگیریم، باید سه برابر فروش داشته باشد و ۴۵ میلیارد تومان در گیشه بفروشد اما نکته این است که آثار سینمایی انیمیشن این ظرفیت و امکان را دارند که در بازارهای بین المللی و در کشورهای دیگر هم به نمایش درآیند و به فروش برسند. تنها در آن صورت است که سازندگان این آثار می توانند به بازگشت سرمایه امیدوار باشند. اگر تولید انیمیشن سینمایی به درستی انجام شود، اتفاقاً می تواند سودآور باشد.

آر آیا انیمیشن هایی مثل لوپتو را قابل نمایش و رقابت در عرصه جهانی می دانید؟

وقتی از حضور انیمیشن های سینمایی ایران در دنیا صحبت می کنیم، بحث رقابت نیست و هنوز به هیچ عنوان نمی توانیم در بحث های امکانات، بودجه و تجربه تولید، با آثار تراژاول و چندصد میلیون دلاری انیمیشن آمریکا رقابت کنیم. منظور این است که باید جای مان را در جهان پیدا کنیم و آثار انیمیشنی خود را در شبکه های تلویزیونی، پلتفرم های پخش آثار کودک و نوجوان و سینمای کشورهای منطقه به نمایش بگذاریم. به ویژه این اکران در کشورهای همسایه و مسلمان که به لحاظ فرهنگی و زبانی اشتراکاتی با ایران دارند، باید در اولویت قرار گیرد. به عنوان مثال ترکیه، کشوری است که گاهی آثار سینمای ایران در آن اکران شده و حتی برای اکران لوپتو هم با آنها صحبت شده است. بحث اینجاست که لزوماً در این مرحله قرار نیست ما با آثار درجه یک انیمیشن دنیا رقابت کنیم، بلکه باید ابتدا جایگاه خود را بشناسیم و بعد آنجایی که می توانیم به بازار ورود کنیم.

برش

تولید اسباب بازی با برند لوپتو

بچه هایی که به تماشای انیمیشن ها می نشینند، دوست دارند بعد از تماشا و برقراری ارتباط با فیلم، همچنان شخصیت های داستان را پیرامون و حتی در اختیار خود داشته باشند. تولید محصولات جانبی، عروسک ها و اسباب بازی های انیمیشن های موفق و محبوب، با هدف پاسخگویی به این نیاز مخاطبان کودک و نوجوان صورت می گیرد. وقتی از صادقی می پرسیم که آیا شاهد تولید و عرضه محصولات جانبی لوپتو هم خواهیم بود یا نه، می گوید: وقتی داشتیم فیلمنامه لوپتو را طراحی می کردیم به این موضوع دقت داشتیم که بتوانیم اسباب بازی ها و محصولات جانبی آن را هم تولید و عرضه کنیم. البته فعالیت در این حوزه کار سختی است و خودش نیاز به سرمایه گذاری دیگر و همچنین توجه تولیدکنندگان و فروشندهگان بازار اسباب بازی دارد. اصلاً انتخاب اسم لوپتو (در گویش کرمانی به معنای عروسک دست ساز) تا کیدی روی تولید اسباب بازی های ساخت داخل و عرضه آن به بازار است. امیدواریم در آینده بتوانیم شاهد تولید اسباب بازی هایی با برند و با نامواره لوپتو باشیم. تلاش هایی کرده ایم و صحبت هایی صورت گرفته و امیدوارم این اتفاق بیفتد.



سینما

C I N E M A

یکشنبه ۱۵ آبان ۱۴۰۱ ■ شماره ۶۳۴۸

رویداد

قهرمان پروری تم اصلی انیمیشن ها



چهارمین رویداد پرتاب انیمیشن ایران (رویزی) با حضور مدیران سینمایی حوزه هنری و ۱۲ گروه مقاضی در محل حوزه هنری برگزار شد. همچنین در این رویداد محمد حمیدی مقدم مدیرعامل مرکزگسترش سینمای مستندوتجربی، محمدرحیم لبوانی مدیرعامل مرکز انیمیشن صبا و سیدمهدی جوادی مدیرعامل بنیاد سینمایی فارابی حضور داشتند.

در ابتدای مراسم امیررضا مافی، رئیس مرکز انیمیشن حوزه هنری گفت: این رویداد چهارمین دوره رویزی است که برگزار می شود، دوستان می دانند که رویدادهای بیچ در همه جای دنیا برگزار می شد و روایی اولین اتفاقی است که به صورت بیچ در ایران رخ می دهد. البته تصمیم گرفتیم و پیشنهاد دادیم به جای واژه پیچینگ از واژه پرتاب استفاده شود. در این دوره ۷۸ گروه ثبت نام کردند که ۲۲ تیم در دوره راهبری شرکت کردند، ۲۶ طرح ارائه شد و امروز قرار است که از این تعداد ۱۲ طرح ایده های خود را پرتاب کنند. نباید فراموش کرد که برای گسترش روایهای فرزندان خود باید انیمیشن را گسترش دهیم. در ادامه این رویداد حمیدرضا جعفریان، رئیس سازمان سینمایی سوره گفت: انیمیشن برای سازمان سینمایی سوره کارکرد ویژه ای دارد و می تواند یکی از محورهای اصلی حوزه هنری در راستای توجه به کودک و نوجوان باشد و فکر می کنیم انیمیشن مهم ترین ابزار برای گفت وگو با کودکان است. نباید فراموش کرد که از شرق و غرب با تهاجم تولیدات فرهنگی مواجه هستیم که باید برای مقابله با آن کاری کرد. رویداد رویزی می تواند در زمینه به کارگیری شرکت ها و گروه های تولید انیمیشن در کل کشور باشد و می توان رویزی را بهترین ابزار برای این کار دانست. سازمان سینمایی حوزه هنری طی سال های اخیر سرمایه گذاری قابل توجهی در حوزه تولید انیمیشن سینمایی داشته و در تلاش هستیم تا با همراه کردن مراکز مختلف مانند صداوسیما، تولید سریال های انیمیشن را در کشور فعال کنیم تا مخاطب کودک و نوجوان همیشه مواجه شود با تولیدات بدیهی و آثاری که مناسب با فرهنگ و مذهب ایران است.

در این رویداد گروه های مختلف آماده ارائه طرح های خود شدند. بر همین اساس یوسف شیری و سیدعلی موسوی به پرتاب طرح سریال انیمیشن «تاریخ شلانی» از زنجان پرداختند. پرتاب طرح بعدی اثر سینمایی توسط علی مظفری از تهران بود که طرح سینمایی «پنج سنگ» را ارائه کرد. در ادامه یک طرح سریال انیمیشن با نام «سارگون» توسط محمد جوادنیا از تهران ارائه شد. پرتاب طرح بعدی پروژه ای با نام «شازده» بود که مصطفی قربانی از استان زنجان آن را ارائه کرد. طرح سریال ۱۶ قسمتی با نام «خواب دزد» توسط منصوره مصطفی زاده و معجد عزیزی از تهران ارائه شد.

پرتاب طرح بعدی درباره پروژه «خاطرات جبرائیل» بود که توسط داوود عادلی از تهران ارائه شد. در ادامه طرح انیمیشن سریال «چوبولوها» توسط علی علیچان زاده از استان قم ارائه شد. طرح بعدی انیمیشن سینمایی «غریبه ای در جنگل» بود که توسط علیرضا سجادی از قم پرتاب شد. «یادآباد» طرح دیگری بود که توسط سیدمحمد امامی از تهران پرتاب شد. دهمین طرح ارائه شده از اردبیل با نام «بیرلیک» توسط مهدی خروشی بود. طرح بعدی از استان اصفهان توسط داوود خرم ناز با نام «دالی» که یک سریال انیمیشن است، ارائه شد. آخرین طرحی که در این دوره از روایی پرتاب شد از استان گیلان با نام «چکا و میرزا» بود که توسط حسام رضانی ارائه شد. یکی از نکات جالب طرح های ارائه شده در این دوره از روایی توجه به قهرمان سازی و قهرمان پروری در انیمیشن ها بوده و قهرمان بیشتر طرح های ارائه شده دختران کوچک بودند.

قاب



گرد و خاک

«پسر دلفینی» در گیشه

انیمیشن سینمایی «پسر دلفینی» همچنان پدیده اکران سینماهای کشور است. این انیمیشن برای اولین بار در سینماهای روسیه به نمایش درآمد و توانست رقم قابل توجه یک میلیون و ۷۳۰ هزار دلار فروش را به ثبت برساند. پس از آن پسر دلفینی در ایران به نمایش درآمد و تاکنون توانسته فروشی بالغ بر ۱۶ میلیارد تومان را رقم بزند. امروز و با آن که چیزی نزدیک به ۱۰ هفته از اکران پسر دلفینی می گذرد اما هنوز در رتبه دوم فروش هفتگی در کشور و رتبه سوم فروش روزانه قرار دارد.

سینمای مستند

قصه دختران در «خونه مامان شکوه»



مستند «خونه مامان شکوه» به کارگردانی مهدی بخشی مقدم و تهیه کنندگی مهدی شامحمدی روایتی از یک کمپ ترک اعتیاد و قصه دختران آن است. مهدی بخشی مقدم، کارگردان مستند، خونه مامان شکوه درباره این مستند گفت: این فیلم درباره یک کمپ ترک اعتیاد در تهران است که نام صاحب آن یعنی مامان شکوه روی آن گذاشته شده و محلی برای ترک اعتیاد دختران جوان و نوجوان است. بخشی مقدم درباره علت ساخت این مستند ۷۶ دقیقه ای با موضوع ترک اعتیاد، عنوان کرد: در ابتدا از سوی ستاد مبارزه با مواد مخدر سفارشی برای ساخت یک اثر مستند در این حوزه با مهدی شامحمدی مطرح شد و طی صحبت ها و جست وجوهایی که در این زمینه آغاز کردیم با خونه مامان شکوه آشنا شدیم. زمانی که پس از پیگیری های بسیار با قصه ها و ماجراهای خونه مامان شکوه مواجه شدیم، تصمیم به ساخت مستندی درباره این خانه ترک اعتیاد گرفتیم. تحقیق و پژوهش درباره این مستند تقریباً شش ماه زمان نیاز داشت و پس از آن روند ساخت فیلم یک سال زمان برد، الان نیز برای حضور در جشنواره سینماحقیقت به مرکزگسترش تحویل داده شده است./ ایسنا

پیشکوسوت

چراکم کار شده ام؟

صفا آقاچانی از بازیگران پیشکوسوت سینما و تلویزیون است که این روزها بسیار کم کار شده است.

او در جدیدترین گفت وگویی که انجام داده پیرامون کم کار بودن خود در عرصه بازیگری می گوید: طبیعتاً پیشنهادات در بازیگری کم شده است که من هم کم کار هستم اما وقتی



پیشنهادهای کمی ارائه می شود و بسیاری از آنها هم از لحاظ فیلمنامه ضعیف هستند کار برای بازیگر سخت تر می شود.

آقاچانی در همین رابطه خاطرنشان کرد: این روزها بسیاری از پیشنهادات به این صورت است که می خواهند من با دستمزد ۱۰ سال قبل بازی کنم، من هیچگاه این شرایط را نمی پذیرم و ترجیح می دهم گاهی کار نکنم، از سویی هیچگاه بازیگری نبودم که در هر کاری بازی کنم و اکنون هم شرایط تغییر نکرده، باید کیفیت اثر و سپس دستمزد معقولی وجود داشته باشد تا آن را بپذیریم. این روزها البته مشغول بازی در سریال «مستوران» به کارگردانی سیدجمال سیدحاتمی و مسعود اب پرور هستم و به احتمال فراوان تا پایان تابستان مشغول این پروژه خواهم بود./ میزان