



Անիմատորի գլխավոր հատկությունը
չուզու նե հետույքն է
Ֆ.Խիտրուկ



ԿՐԹՈՒԹՅՈՒՆԸ ՈՐՊԵՍ ՈՒՂԻՂ ՃԱՆԱԴԱՐԸ

«Անտարեսը»

► Ստեղծում է
ԿՐԹԱԿԱՆ ՈՒ ԳԻՏԱԿԱՆ

- գրքեր
- ձեռնարկներ
- դասագրքեր

► Ձգտում է ձևավորել
ԻՆՏԵԼԵԿՏՈՒԱԼ

- մթնոլորտ
- մրցակցություն
- հասարակություն

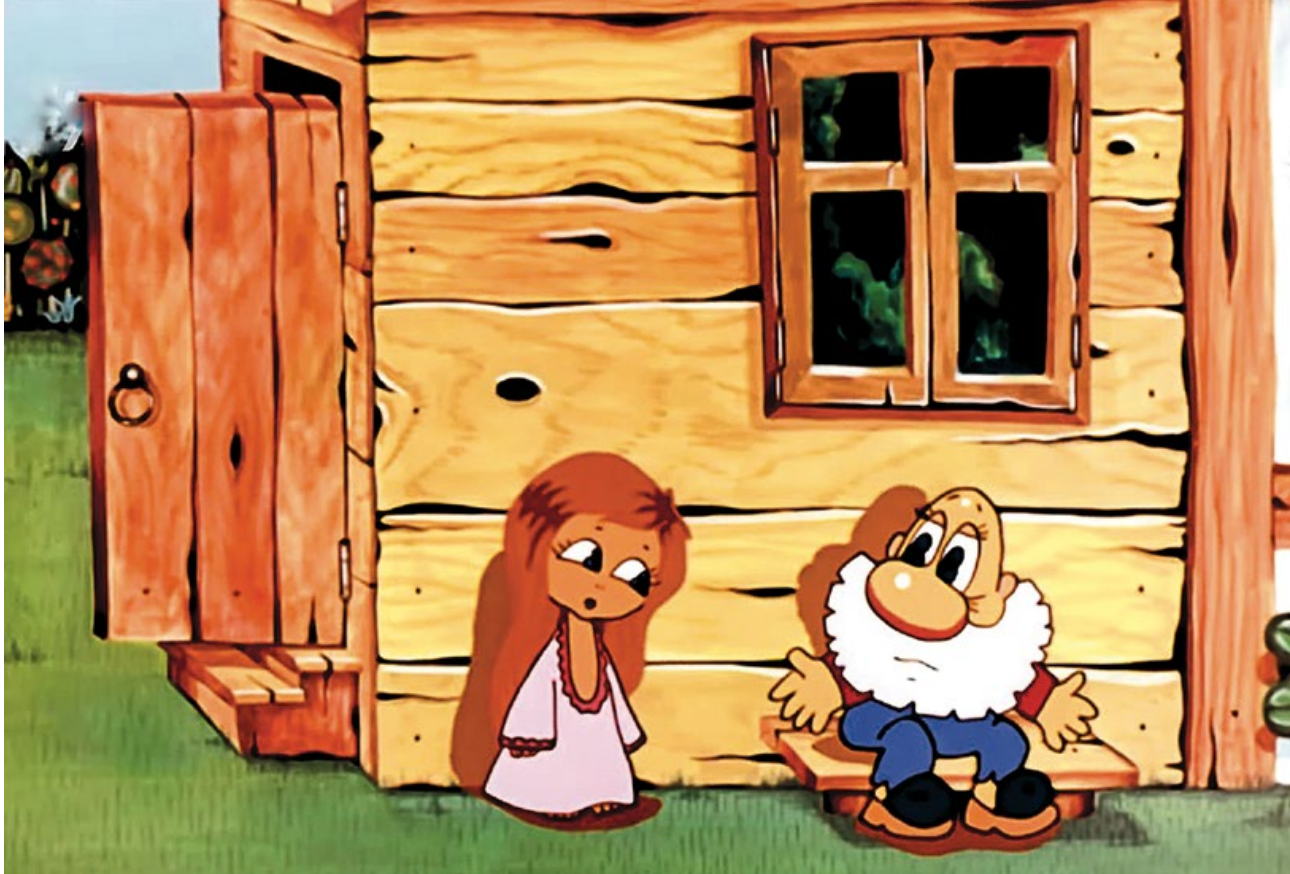
ԻՆՏԵԼԵԿՏՈՒԱԼ մթնոլորտը ձևավորվում է այն
մարդկանց միջոցով, որոնք կարևորում ու ձեռք են
բերում ԿՐԹԱԿԱՆ ՈՒ ԳԻՏԱԿԱՆ գրքեր:

Ձևավորի՛ր մթնոլորտ:

📍 Երևան 0009, Մաշտոցի 50ա/1

☎ Ջեռ.՝ +(374 10) 58 10 59, 56 15 26

✉ antares@antares.am / www.antares.am



«Ինչ-որ մի բան
սխալ է». կադր
«Գլխիս երեսը»
անիմացիոն ֆիլմից

Ես երկար մտածում էի, թե ինչպես կարելի է խոսել մեր կյանքում անիմացիոն կինոյի կարևորության մասին և թե ինչու են այդ գործով զբաղվող մարդիկ (այն էլ մեր օրերում, մեր պայմաններում) իսկական կախարդներ, բայց դրա փոխարեն որոշեցի կիսվել շատ վաղուց գրված պատմվածքի մի շատ խոսուն հատվածով:

Սովետական «Ռեկորդ» հեռուստացույցն ինչեր ասես չէր տեսել իր կյանքում: Նա բավական ծեր էր, այդ պատճառով հաճախ գույները շփոթում էր: Նրա ուշքը տեղը բերելու համար մենք գտել էինք մի լավ ձև՝ կարելի է ասել հին հայկական ավանդական պետք էր ուղղակի հավետով հարվածել խեղճի գլխին և գույները վերականգնվում էին: Դա իրականում այդքան էլ վատ չէր. մեր հարևաններից ոմանք հեռուստացույցով գույներ ընդհանրապես չէին տեսնում: Քույրիկս հարվածեց «Ռեկորդի» գլխին, քանի որ մենք ուզում էինք հանգիստ նայել աղջկա և պատից կախված նկարի մասին մուլտֆիլմը: Դրա համար մենք լքել էինք միակ տաքացվող «փոքր սենյակը» և վերմակներով ծածկված տեղավորվել էինք «մեծ սենյակում»՝ հեռուստացույցից էլ շատ տանջված բազմոցին (այդ ընթացքում մայրիկս վազվզում էր խոհանոցում՝ օգտվելով մեզ երբեմն-երբեմն այցելող էլեկտրականության բարիքներից):

Մեծ աչքերով աղջիկը հասավ նկարի մեջ ապրող ծերուկին, որը լաց էր լինում:

— Դու ո՞վ ես, — Ֆրունզիկի ձայնով հարցրեց ծերուկը:

— Ես: Աղջիկ, — պատասխանեց աղջիկը:

Եվ այդ պահին տեղի ունեցավ ինչ... այո, էլեկտրականությունն անջատեցին: Մայրիկս խոհանոցից սկսեց հայհոյել իշխանություններին, իսկ քույրիկս գլուխը կախ դուրս եկավ սենյակից: Այդ պահին սենյակ մտավ ավագ քույրս:

— Ի՞նչ եղավ, — հետաքրքրվեց նա:

— Մուլտիկի կեսից էլի լույսերը տարան, — լցված աչքերով պատասխանեց ես:

— Դե լավ, հազար անգամ տեսել ենք, — փորձեց մխիթարել նա:

Բայց ես վազեցի փոքր սենյակ, կծկվեցի մահճակալիս և սկսեցի լաց լինել: Քանի որ ինձ դեռ ոչ մի անգամ չէր հաջողվել նկարներում մինչև վերջ ուղեկցել Մեծ աչքերով աղջկան իր արկածների մեջ:

Հայրված Արտաշեսի Եղիսարյանի «Խոսիներ» պատմվածքից, 2006 թ.

Գլխավոր խմբագիր
Արտավազը Եղիազարյան

ՔԱՂԱՔԱՄԵԶ

04 Փառատոն
**Հայաստանը՝
Expo 2020 Dubai-ում**
Ինչպես Հայաստանը ներ-
կայացավ համաշխարհային
յուրահանդեսին:

06 Հոբելյան
**ARARAT Heritage
Celebration Night**
Ինչպես Մարտահա-
մերգային համալիրում
նշվեց հայկական
կոնյակագործության
135-ամյակը:

10 Դիզայն
**Majorel-ի
պատերից ներս**
Ինչու են Majorel-ում
կարևորում գրասենյակի
ոչ աշխատանքային
տարածքները:

12 Տոն
**Գիրք նվիրելու օրը Երևանի
կոնյակի գործարանում**
Նարեկայի, Սարգսյան, Դովլա-
թով. Երևանի կոնյակի գործա-
րանում գրիչեր էին նվիրում:

13 Կինո
**Մանդելշտամի,
Սառայի ու Գոռի
երեք հայկական օրը**
Կարեամեկտրամ կինո՝ Մանդելշ-
տամի հայաստանյան հերթերով:

ԱՆԻՄԱՑԻԱ

14 Սեփական փորձ
Անիմատորներն ու նրանց հերոսները
Հայկական անիմացիայի
ականավորները՝ մասնա-
գիտության ու սիրելի
կերպարների մասին:



22 Հեռնաբեմ
**Ցորմալ
մասնագիտություն**
Մի օր On/Off պրոդյուսյուն,
որտեղ ֆիրմերը նկարելու
համար օգտագործում են
վիրտուալ իրականությունը:

36 Իմ Երևան
**Դիլաքյան եղբայրներ.
«Անցյալով ապրել
պետք է»**
Հայկական ամենասիրված
մուլդիկի հեղինակների
յուրահայտ երևանը:

26 Արտահանում
Անիմացիոն խոպան
Ինչու են շատ հայկական
պրոդյուսերներ աշխատում
դուրի շուկայի վրա:

38 Փառատոն
**Անիմացիայի
հանրապետություն**
Ինչու Արեժ Քասունին հիմնա-
դրեց փարաօլիպիկական
անիմացիոն փառատոնը:

30 Ապագա
**Թումոյի ցատկող
գնդակները**
Ինչպես են Թումոյում բուժվում
հայկական անիմացիայի
ներկա ու ապագա կադրերը:

42 Կուռքեր
**Ռոբ. պատմություն
առանց ավարտի**
Հայկական անիմացիայի հսկայի՝
շար Կինոյական Լյանիչը:

34 Խոշոր պլան
**Դեպի ներս. Արմինե
Անդան՝ իր աշխարհում**
Ռեժիսոր, սցենարիստ, դերասան
Արմինե Անդան անիմացիայում
իր բացմաթիվ դերերի մասին:

48 Կադրերի բաժին
**Առաջին հայկական
մուլտիպլիկացիոն
ֆիլմը, 1938թ.**
Մի նկարապարզ դրվագ՝
Երևանի պատմությունից:



Շապիկ՝
Նաիրա Մուրադյան
ԵՐԵՎԱՆ #1(74) | 2022



Մոպագրվում է
ՀՀ ԿԳՄՍ
նախարարության
ազակցությամբ

Գլխավոր խմբագիր՝
**ԱՐՏԱՎԱՋԻ
ԵՂԻԱՍՅԱՆ**
Արտ-տնօրեն՝
ՆՈՆԱ ԻՍԱԶՄԵՅԱՆ
Թողարկող խմբագիր՝
**ԱՐՏԱՎԱՋԻ
ԱՐԳՄԱՅԱՆ**
Գրական խմբագիր՝
**ԱՐՔՄԵՆԻԿ
ՆԻԿՈՂՈՍՅԱՆ**
Սրբագրիչ՝
ՀԱՍՄԻԿ ՊԱՊԻԿՅԱՆ
Ֆոտոմշակում՝
ԱՐՄԵՆ ՀԱՅՐԱՊԵՏՅԱՆ
Էջադրում՝
**ԱՐՏԱՎԱՋԻ
ԱՐԳՄԱՅԱՆ**

Հեղինակներ՝
Մարգարիտ Միրզոյան,
Հասմիկ Բարխուդարյան,
Լենա Գևորգյան, Շուշանիկ
Փափագյան

**Լուսանկարներ և
պատկերագրողներ՝**
Առնոս Մարտիրոսյան,
Հարություն Մալխասյան,
Մարիամ Լոռեցյան, Հայգա
Կրադենյան, Երևանի
կոնյակի գործարան,
Թումո, ՌեԱնիմանիա
փառատոն, ՀՀ էկոնոմիկայի
նախարարություն,
GIZ EU-SMEDA

Տառատեսակ
Arek Armenian by Rosetta

**Թողարկման
խորհրդատուներ՝**
Նաիրա Մուրադյան,
Վրեժ Քասունի

**«Քաղաքի ամսագիր» ՍՊԸ
Տնօրեն՝**
Արտավազ Եղիազարյան

Հայաստանի
Հանրապետություն,
0014, Երևան,
Պարույր Սևակ 8
Էլ. փոստ՝
evnmag@gmail.com
Ungwag' evnmag.com

facebook.com/
YerevanCityMagazine

instagram.com/
evnmag

© 2011-2022 «ԵՐԵՎԱՆ»
Գովազդային նյութերի բովանդա-
կության համար խմբագրությունը
պատասխանատվություն չի կրում:
«ԵՐԵՎԱՆ» ապրանքային նշանի
իրավատեր է հանդիսանում
Արտավազ Եղիազարյանը:
Համարը տպագրության է հանձնվել՝
07.03.2022
 Տպագրված է Անտարես
տպագրատանը, 0009,
Երևան, Մաշտոցի 50ա/1
Տպաքանակ՝ 4000 օրինակ

Ամսագիրը ղեկավարվում է «Չանգվա-
ծային լրատվության մասին» և «Գովազ-
դի մասին» ՀՀ գործող օրենսդրությամբ:
Ամսագրի նյութերը վերատպվում են
միայն իրավասիրող գրավոր համա-
ձայնությամբ: «ԵՐԵՎԱՆ» ամսագրին
հղում կատարելը պարտադիր է:
«ԵՐԵՎԱՆ» ամսագրի ստեղծման
գաղափարը պատկանում է «Երևան
Փրոդաքշն» ՓԲԸ-ին:

ՎԻՇԱՊԱԲԱՐԻ ԳԱՂՏՆԻՔԸ



Նոր հայկական ֆենթեզի վեպ՝ մեր կողքին ապրող
վաղնջական առասպելական էակների մասին



Երևանի բոլոր գրախանութներում

գինը՝ 4990 դրամ

Հայաստանը Expo 2020 Dubai-ում

1851 թվականից ի վեր յուրաքանչյուր չորս կամ հինգ տարին մեկ աշխարհի պետություններն իրենց արտադրանքը և ձեռքբերումները ներկայացնում են Համաշխարհային ցուցահանդեսում: Անցյալ տարի հերթական թողարկումը բացվեց Դուբայում: ԵՐԵՎԱՆը պատմում է, թե ինչպես Expo 2020 Dubai-ում ներկայացավ Հայաստանը:



Expo 2020-ին սեփական տաղավարով ներկայացված է 192 պետություն, այդ թվում՝ Հայաստանը: «Հայաստանի մասնակցությունը նման մեծամասշտաբ ցուցահանդեսներին կարևոր է երկրի ճանաչելիության բարձրացման, նոր հասագործակցությունների հաստատման և դիվանագիտական հարաբերությունների ամրապնդման տեսանկյունից», - ընդգծել է Էկո-նոմիկայի նախարար Վահան Քերոբյանը: 2022-ի հունվարի 30-ին Նա մասնակցել է համաշխարհային ցուցահանդեսում Հայաստանի ազգային օրվա միջոցառումներին: Դրանք մեկնարկել են էքսպոյի կենտրոնական հրապարակում՝ Ալ Վաալ Պլազայում (այդպիսի հնարավորություն ստացել էին միայն հինգ երկրների՝ Նվազախմբեր): Մշակութային երեկոն բացել է Հայաստանի պետական սիմֆոնիկ նվագախումբը, որը ներկայացրել է «Խաչատուրյան ջազ» համերգային ծրագիրը: Առաջին չորս ամիսների ընթացքում Dubai Expo-ի մոտ 10 միլիոն այցելուներից Հայաստանի տաղավարում արդեն եղել են մոտ 300 հազարը: «Մենք ցանկացել ենք ցույց տալ մեր երկրի ու ժողովրդի հեռավոր անցյալն ու ներկան՝ սկսած հնագույն գինու հնձանից ու կաշվե կոշիկից, վերջացրած այսօրվա տեխնոլոգիական զարգացմամբ, և նշել, որ տեխնոլոգիան





← «Հայկական Էթնո զապ»,
Արարտ Թունգրոյազյան,
Դավիթ Սուֆիասյան

↓ Նախարար Քերոբյանը՝
Expo 2020 Dubai-ում



↑ Հայաստանի պետական սիմֆոնիկ նվագախումբ, «Մուսաբեյկովյան զապ» ծրագիր

→ «Բարեկամություն» համույթ, «Հայկ և Բել» բալետային ներկայացում



↑ Աշխարհի արարումից մինչև թվային աշխարհ, ըրաային ներկայացում

↓ Ալ Վաալ Պրադա կենտրոնական հրապարակը



միշտ եղել և զարգացել է մեր պատմության ընթացքում,- բացատրում է Նախարարը:- Ներկայացրել ենք գյուղատնտեսությունը և տուրիզմը, ինչպես նաև արդյունաբերության գերակա ուղղությունները քիմիան, մետալուրգիան, դեղագործությունը, սարքաշինությունը, թեթև արդյունաբերությունը»: Ընդ որում, այցելուները հնարավորություն են ունեցել նաև Augmented Reality (լրացվող իրականություն) տեխնոլոգիայի միջոցով տեսնելու հայկական մշակույթն ու պատմությունը ներկայացնող ցուցանմուշներից յուրաքանչյուրի ստեղծման և էվոլյուցիայի ընթացքը: Ընդհանրապես, Հայաստանը հատուկ ուշադրություն է դարձրել նաև SS ոլորտին, որի հաջողությունները վերջին տարիներին Հայաստանը լիարժեք մրցունակ են դարձրել աշխարհում:

Ըստ Նախարարի, այս ամենը տեղավորվում է «Էթնոթեք» գաղափարի մեջ, որով էլ մեր երկիրը ներկայանում է այս համաշխարհային ցուցահանդեսին: «Մենք ներկայացնում ենք և մեր անցյալը և այդ անցյալից եկող մեր ազգային խառնվածքը: Հայերն իրենց պատմության ընթացքում միշտ եղել են նորարար, ստեղծագործ, ու այսօր էլ Հայաստանը փորձում է հետաքրքիր լուծումներով և տեխնոլոգիաներով հանդես գալ. դրա վկան են տեխնոլոգիաների ոլորտում մեր հայկական ընկերությունների բազմաթիվ հաջողությունները»: Դուբայի համաշխարհային ցուցահանդեսը կգործի մինչև մարտի 31-ը, իսկ Հայաստանում արդեն պատրաստվում են հաջորդ համաշխարհային ցուցահանդեսի մասնակցությանը. այն կկայանա 2025-ին՝ ճապոնական Օսակայում:

ARARAT Heritage Celebration Night

*Ինչպես Մարտահամերգային համալիրի կրթ-
դահլիճում նշվեց հայկական կոնյակագործության
135-ամյակը, ինչու էր այդօրվա կարևոր ունենալ
հենց Խառակուսի դիսկո-բոլ և ինչու են Երևանի
կոնյակի գործարանում, հենվելով անցյալին ու
ժառանգությանը, նայում միայն դեպի ապագան:
Ոոսել ենք ARARAT Heritage Celebration Night միգր-
յառման կապիտալիզացիայի թիմի անդամների հետ:*



Երևանի կոնյակի գործարանի արտահանման զարգացման
դեկադար վարդգես Հովելյանը բացատրում է կազմի ընտրու-
թյունը. «Քանի որ ժամանակը սուղ էր, իսկ միջոցառումը
մեզ համար շատ կարևոր, որոշեցինք համագործակցել էն
մարդկանց հետ, ում վաղուց զիտեինք ու որոնք մեզ պես են
մտածում»: Այդպես, մարքեթինգի թիմի սկզբնական գաղա-
փարն իրականացնելու համար գործի անցավ Nitro ընկերու-
թյունը, իսկ ստեղծագործական տարրի համար պատաս-
խանատուն դարձավ լուսանկարիչ, արտ-տնօրեն Վահան
Ստեփանյանը: Երևանի կոնյակի գործարանի ստեղծագոր-
ծական թիմն ու նրանք շուրջ երկու ամիս աշխատեցին ևս
մի քանի տասնյակ այլ մասնագետների հետ, որպեսզի ստա-
նան ժառանգությունը մեծարող իդեալական երեկո:

Թիմ

135 տարին լուրջ թիվ է: Բավական է միայն հիշել, թե այդ
ընթացքում ինչերի միջով են անցել Հայաստանն ու հայ
ժողովուրդը: Մինչդեռ հայկական կոնյակն այդ ողջ ըն-
թացքում եղել է, զարգացել է, փոփոխվել է ժամանակների
հետ ու կարծես իր բուրմունքով համեմել է մեր բոլորիս
պատմությունը: Բայց ինչպես մեկ օրում պատմել, թե
ինչ է նշանակում հայկական կոնյակ, թե ինչպես է այսօր
ARARAT-ն անցնում սահմաններն ու վերածվում գլոբալ
բրենդի՝ ներկայացվելով չորս տասնյակից ավելի երկրնե-
րում, ահռելի պատմությունը համադրելով ժամանակակից
թեթևությունն ու մինիմալիզմին, ու դեռ մի բան էլ ցույց
տալ կոնյակի ստեղծման նրբություններից մի քանիսը:
Այդ ամենը մի երեկոյի ընթացքում:
Սկզբի համար անհրաժեշտ էր հավաքել ճիշտ թիմ:





→ Երևանի կոնյակի գործարանի գործադիր տնօրեն Սերգեյ Նուստալյանը



Վահանը չի թաքցնում, որ ARARAT-ն իր համար միշտ եղել է շատ ավելին, քան պարզապես բրենդ. «Սա էն երևույթներից է, որ անկախ նրանից՝ հետը կապ ունես, թե չէ, հպարտություն ես ապրում, ուրախ ես պարզապես, որ ինքը կա»:

Երևանի կոնյակի գործարանի հասարակայնության հետ կապերի ղեկավար Ջարուհի Սարիբեկյանը բացատրում է, որ ARARAT-ի 135 տարվա այս պատմությունն իրականում բոլորիս պատմությունն է: «Իր հերթին, բրենդի պատմությունը հյուսվում է ամեն մեկի անձնական պատմություններից»,– հավելում է Ջարուհին:

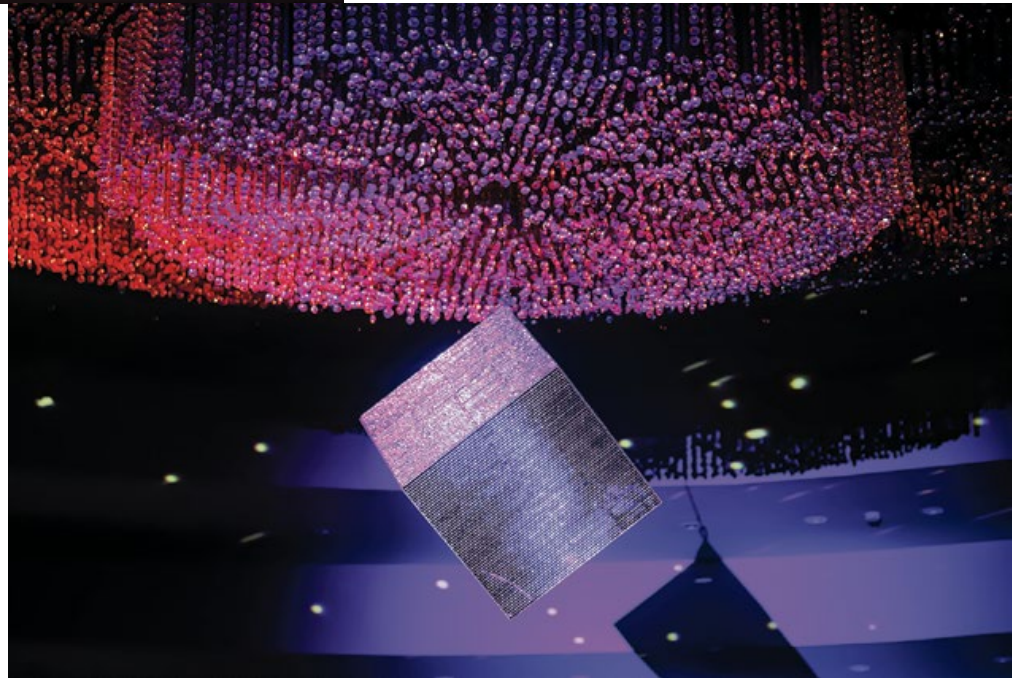
Մտարածք

Լավ թիմը լավ գործի կեսն է, բայց երբ պատրաստվում ես հյուրեր հրավիրել, նաև պետք է հյուրընկալ տարածք գտնես: Nitro ընկերության ղեկավար Կամո Արուստյանը պատմում է,



որ Մարգարհամերգային համալիրը բնավ առաջին միտքը չէր. «Երևի մի տասնյակ տարածք էինք արդեն նայել, երբ եկանք հասանք Համալիր: Առանց մեծ սպասումների մոտեցանք դռանը, բայց երբ կիսամութի մեջ տեսանք դահլիճի մուտքի վերևում գրված «Հայաստան» բառը, դա արդեն լավ նշան էր: Հետո մտանք ներս ու միանգամից զգացինք էն յուրահատուկ մթնոլորտն ու էներգիան, որը զգացել եմ ARARAT-ի բոլոր միջոցառումներին: Արդեն բուն միջոցառումը հաստատեց, որ ճիշտ որոշում էր»:

Խորհրդային տարիներին «Հայաստան» դահլիճն օգտագործվել է հիմնականում ոչ հանրային, դժնփակ հանդիպումների համար, այդ պատճառով էլ Համալիրի քիչ հայտնի անկյուններից է: Իսկ հետագայում մի քանի անգամ հյուրընկալել է տարատեսակ կոնֆերանսներ, որոնց ժամանակ մասնակիցները նստում էին հսկայական կլոր սեղանի շուրջ: Այնպես որ համալիրի ղեկավարությունը սկզբում չհասկացավ, թե ինչու է ARARAT-ի թիմն ուզում հեռացնել սեղանը, որն ամբողջ տարածքի գլխավոր բաղադրիչն էր: Մյուսների համար զարմանալի էր, որ դահլիճում ամբողջական նոր պատեր են շարում, իսկ վերելակների ներքին դիզայնը փոփոխվում է ու համալրվում հատուկ բարձրախոսներով, որոնցից հնչում են Սերժոյի գրած երկու հատուկ սեթերը. ընդամենը մեկ օրվա համար:



Երաժշտություն

Սերժոյի վերելակային սեթերը միայն սկիզբն էին: Արդեն դահլիճում հյուրերի համար հին վիճիվներ էր պատում Garage Vinyl Store-ի համահիմնադիր Վահագն Մ.-ն: Հետո նրան փոխարինեց Stereotypes էլեկտրոնային խումբը:

Վարդգեսը պատմում է, թե ինչպես խմբի համահիմնադիր Համլետը միանգամից ուրախությամբ համաձայնվեց մասնակցել երեկոյին. նորից մեծ դեր խաղաց ARARAT-ը: Նույնիսկ պայմանավորվեցին, որ հատուկ օրվա համար նոր սեթ կգրվի, բայց... Պարզվեց, որ հենց այդ օրերին վաղուց նախատեսված ճանփորդություն ունի հարսնացուի հետ: Բայց ինչ անել, կորցնել այդ պահը: Ի վերջո, Stereotypes-ը ժամանեց Երևան ու գծական սաունդ ապահովեց էլեկտրոնայինը միախառնելով կիթառի կենդանի ձայների հետ: Այդպես, երաժշտական ձևավորումը կրկին շեշտադրեց հնի ու նորի, ժառանգության ու ապագայի սերտ կապն ARARAT-ի ներքո:

Արդյունքներ

Երբ խոսքն արդեն հյուրերով լցված դահլիճի մասին է, Ջարուհին հավելում է չնայած որ միջոցառումը գրեթե չուներ «արարողակարգային ծրագիր», միննույն է հյուրերը գտնում էին իրենց հատուկ ձգող անկյունները (թեպետ, կլոր դահլիճում ուղիղ իմաստով դրանք չկային)։ «Արարատն ունի ձգողականության հատուկ մի ուժ, որի հիմքում, կարծում եմ, սերն է»։

Վահանի կարծիքով այդ արդյունքին հնարավոր եղավ հասնել Երևանի կոնյակի գործարանի ցուցաբերած վստահության շնորհիվ։ «Իմ փորձը ցույց է տալիս, որ նմանատիպ նախագծեր առաջարկելիս քո առաջին գաղափարին կամ միանգամից ասում են «չէ», կամ էլ «հա», բայց էնքան են ծանում, փոփոխում, հազար սենյակներով հաստատում, որ տակը համարյա բան չի մնում։ Իսկ ARARAT-ում չի եղել դեպք, որ Կամոյի կամ իմ որևէ առաջարկին ասեն «չէ»։ Եղ ազատությունը մի հրաշալի նվեր էր։ Օրինակ՝ առաջին անգամ, որ մտանք դահլիճ, նայեցի, ասեցի՝ դե բարը կլինի մեջտեղում, իսկ վերևում կախած կլինի քառակուսի դիսկո-բոլ։ Ու մեզ ընդառաջեցին»։

Վարդգեսը նշում է, որ միմյանց նկատմամբ վստահությունը կա ինչպես ընկերության ներսում, այնպես էլ դրսի գործընկերների հետ աշխատանքում։ «Վստահությունը երբեք ղեկավարատիվ չի կարող լինել։ Չես կարող պահանջել մեկից վստահել քեզ, այն ձևավորվում է համատեղ գաղափարների և աշխատանքի արդյունքում»։



↑ Երևանի կոնյակի գործարանի արարահանման լարգայնան ղեկավար Վարդգես Հովեյանը



↑ Nitro ընկերության ղեկավար Լամոն Արդյանը



↑ ARARAT Celebration Night-ի արդ-դիտքեն Վահան Սրեկանյանը

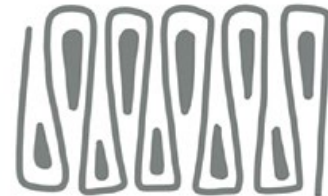


Ամոռանալի ARARAT-պահեր

Այս բազմամարդ ու բարդ գործողության մյուս կարևորագույն բաղադրիչը, ըստ Վահանի, անխտիր բոլոր մասնակիցների անհավանական «մաքրասիրությունն» էր կատարված գործի հանդեպ՝ ամեն միլիմետրի, ամեն նոտայի, ամեն կաթիլի։

Հիմա, երբ երեկոն արդեն 135-ամյա պատմության մի փոքր մասնիկն է, դա ավելի ցայտուն է երևում։ Կոնյակի գործարանի ժողովների դահլիճում գլխավոր գործող անձինք անվերջ հիշում են այն մանրությունները, որոնցից բաղկացած էին ARARAT Heritage Celebration Night-ի փայլն ու հմայքը. դիսկո-բոլի (ավելի ճիշտ՝ դիսկո-բոքսի) հետ կապված գլխացավանքը՝ ինչպես անել, որ ճիշտ արագությամբ պտտվի ու համաչափ լուսավորի, ինչպես էր Վահանը բանվորների հետ փակցնում բարի սեղանի ոսկեգույն մակերևույթը, ինչպես էին Համալիրի պատասխանատուներին համոզում հանել առաստաղից կախված ու ամբողջ պատկերը փչացնող ալեհավաքները, ինչպես էին հաջողել հյուրերին ներկայացնել ARARAT համայն տեսականու յուրահատուկ բուրային փունջը՝ հատուկ ստեղծված արտ-քանդակների միջոցով, քանի անգամ փոխվեց այն էկրանի դիրքը, որով պտտվում էր գործարանի գործունեությունը ներկայացնող հոլովակը, ինչպես հատուկ այդ երեկոյի համար ստեղծվեցին նոր կոկտեյլներ՝ ARARAT կոնյակների հիման վրա, և ինչպես ամեն ինչ հաջողվեց ավարտին հասցնել միջոցառման մեկնարկից ժամեր առաջ... «#araratmoments-ը պարզապես հեշթեգ չէ, այլ փաստի արձանագրում. շատերիս կյանքի լավագույն պահերն ուղեկցվում են ARARAT-ով,՝ ասում է Վարդգես Հովեյանը։- Էս մի երեկոն էլ իր հերթին դարձավ մի գեղեցիկ, հիշարժան պահ հյուրերի համար, կազմակերպիչների համար, Համալիրի համար, ARARAT-ի համար։

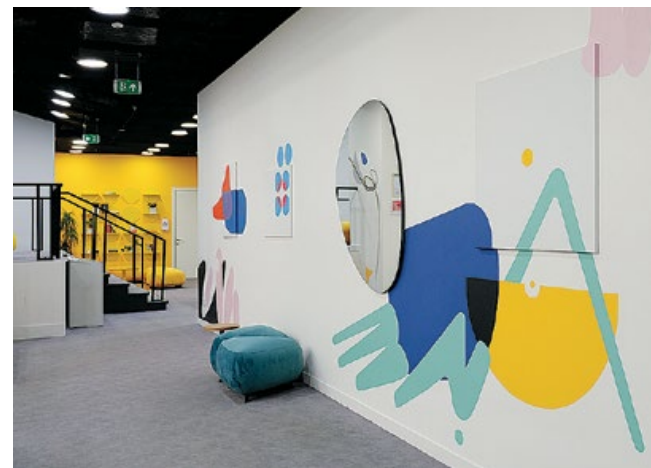
Ի վերջո, այդպիսի անթիվ պահերի գումարից էլ հյուսվում է 135 տարվա ժառանգությունը։



majorel-ի պատերից ներս

«Երևան» աժնագիրն այսօր Մեյքոթերի հայաստանյան գրասենյակում է, որի գունեղ պատերի ներքո զարգանում և իր աշխատանքային ուղին է կերպում եռանդուն թիմը:

Աշխարհի ավելի քան 30 երկրում գործող Մեյքոթերի մասնաճյուղերից մեկն արդեն մոտ երեք տարի է, ինչ Հայաստանում է: Մեյքոթերի երևանյան ընտանիքը տարեցտարի ընդլայնվում է, և այսօր արդեն շուրջ 400 աշխատակից իրականացնում է հաճախորդների սպասարկման ծառայություն միջազգային շուկայի հեղինակավոր բրենդների համար: «Մեր ընկերությունը մշտապես կարիերայի հնարավորություններ է ընձեռում գերմանական, ֆրանսական և մի շարք այլ լեզուների տիրապետող մասնագետների: Լինելով հաճախորդների աջակցման ոլորտում աշխարհի առաջատարներից մենք փորձում ենք նաև նշանակալի ներդրում ունենալ երկրի տնտեսության զարգացման մեջ», – ասում է տնօրեն Գարի Աղաբեկեանը: Կազմակերպությունում այս տարիների ընթացքում ձևավորվել է յուրահատուկ կորպորատիվ մշակույթ, որի առանցքում աշխատակիցների խրախուսման և ներգրավման Feel Good ծրագիրն է: Այն հնարավորություն է տալիս աշխատակիցներին մասնակից դառնալ թիմային ժամանցի և կյանք-աշխատանք բալանսն ապահովող միջոցառումների կազմակերպմանը: Ծրագիրը նաև տրամադրում է աշխատակիցների նախասիրությունների երկարաժամկետ խրախուսման և աջակցման փաթեթներ: Այս նախաձեռնություններն



← Majorel Armenia-ին վերադերս միացած գերմանական ժամանակակից

ամփոփված են ծրագրի հիմնասյուները կազմող ՄԱՐՄԻՆ-ՄԻՏԲ-ՀՈԳԻ եռանկյունում: Մայրաքաղաքի սրտում տեղակայված գրասենյակը ևս անմասն չի մնացել այս մշակույթից իր վերափոխված ինտերիեր դիզայնով և դրա ձևավորած միջավայրով:

«Գիտակցելով, թե որքան կարևոր է այն միջավայրը, որտեղ աշխատակիցներն անցկացնում են իրենց ժամանակի զգալի մասը, մենք որոշեցինք վերակերտել այն ըստ նրանց կարիքների», – նկատում է Մեյջորելի հաղորդակցության և գործատուի բրենդավորման պատասխանատու Շուշաննա Վրացյանը: Այս փոփոխությունը հնարավոր դարձավ «Թադե» ճարտարապետական արվեստանոցի հետ իրականացրած ինքնաստիպ նախագծի շնորհիվ, որում բազմամշակութային Մեյջորելը հանդիպեց հայկական առանձնահատկություններին: «Մեր կորպորատիվ սոցիալական պատասխանատվության կարևոր մաս է կայուն զարգացումը և բնական ռեսուրսների գիտակից օգտագործումը, ինչը նախագծի իրականացման ողջ ընթացքում մեզ համար առաջնահերթ է եղել», – ընդգծում է Շուշաննան: Մեյջորելի



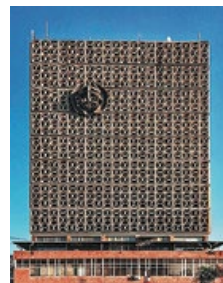
հետ համագործակցությունը ներդաշնակորեն կառուցվեց այս ընդհանուր արժեքների շուրջ, որոնք արտացոլվել են ինտերիերում՝ առողջության համար անվտանգ նյութերի օգտագործմամբ և առկա կահույքի վերամշակմամբ:

Ստեղծագործական թիմի առաջ խնդիր էր դրված ստեղծել աշխատակիցների հանգստի և շփման համար հարմարավետ միջավայր՝ ապահովելով Մեյջորելի բրենդավորման ներկայությունը գրասենյակում և ընդգծելով հայկական մշակույթի շունչը: Դիզայնի և հատակագծային լուծման հիմքում դրվել է Feel Good ծրագրի հիմնասյուները շոշափելի դարձնելու միտքը: Նախասրահում առանձնացվել է 3 գոտի, որոնցից յուրաքանչյուրը բնորոշում է մի հիմնասյուն և ստեղծում առանձնահատուկ միջավայր:

«Երբ առաջին անգամ գնացել էի Մեյջորել, նախասրահը դատարկ էր, անվտանգության աշխատակիցներից բացի մարդիկ գրեթե չկային, իսկ նախագիծն իրականություն դարձնելուց հետո միշտ աշխուժություն է տիրում: Ամեն այցի ժամանակ տեսնում եմ, թե աշխատակիցներն ինչպես են իրենց հարմարեց-

Ստեղծագործական թիմ

Լիլիթ Թադևոսյան՝ նախագծի հեղինակ
Սուսաննա Պողոսյան՝ ինտերիեր-դիզայներ
Սիրան Եղիկյան՝ դիզայներ-արտիստ, որմնանկարների հեղինակ



նում դիզայնը, տեղափոխություններ անում, ինտերիերն արդեն ապրում է իր կյանքով: Սա դիզայնի հաջողության լավագույն չափորոշիչն է», – կիսվում է «Թադե»-ի հիմնադիր Լիլիթ Թադևոսյանը:

Եվ այսպես, երևանյան էսթետիկան ժամանակակից լուծումներով տարածվել է գրասենյակում՝ ծավալուն որմնանկարների միջոցով, ինչը հաջողվեց դիզայներ-արտիստ Սիրան Եղիկյանի հետ համագործակցության շնորհիվ: Պատկերների համար ընտրվել են քաղաքի ճարտարապետությանը բնորոշ դրվագներ. նրբանկատ հայացքը կբացահայտի Կասկադի շատրվանները, «Ռուխ» կինոթատրոնի տանիքը, հրապարակի ցայտադրյալները և այլ հայտնի կամ թաքնված դետալներ:

Մեյջորելի մշակույթի առանցքում են հարգանքը, ստեղծարարությունը և գերազանցությունը՝ որպես հիմնարար արժեքներ, ինչն իր արտացոլանքը ստացավ նաև ինտերիերում: Դիմամիկ և տրանսֆորմացվող այս միջավայրում աշխատակիցները կարող են հանգստանալ, զրուցել, քննարկել ընթացիկ խնդիրներ և ձևավորել ավելի ամուր ու կայուն համայնք:



Գիրք նվիրելու օրը Երևանի կոնյակի գործարանում

**Արխարուրեյից ու Նարեկասյուց մինչև
Սարոյան ու Հրանտ Մաթևոսյան.
ինչպես Երևանի կոնյակի գործարանում
նշեցին Գիրք նվիրելու օրը:**

Այս տարի Երևանի կոնյակի գործարանը նշում է Հայաստանում կոնյակագործության հիմնադրման 135-ամյակը: Սա մեր բոլորի ժառանգությունն է: Իսկ գիրքը, իր հերթին, ժառանգության պահպանման ու փոխանցման գլխավոր խորհրդանիշներից մեկն է: Այդ պատճառով էլ Երևանի կոնյակի գործարանի գործադիր տնօրեն Սերգեյ Խաչատրյանի կարծիքով հենց այս տարի Գիրք նվիրելու օրը սովորականից ավելի մեծ նշանակություն ունի: «Կարծում եմ գիրքը՝ որպես գաղափար, ոչ միայն բացահայտում է նոր աշխարհներ և հաղորդակից դարձնում տարբեր արժեքների, այլև ժառանգություն ձևավորելու կարևորագույն երաշխիքն է», - նշում է Խաչատրյանը:

Ամեն ինչ սկսվեց դեռ նախօրեին՝ փետրվարի 18-ին: ARARAT Թանգարանում տեղի ունեցավ հատուկ միջոցառում, որի շրջանակում ընկերության աշխատողները խոսեցին սիրելի հեղինակների ու գրականության թողած ազդեցության մասին: Որից հետո, իհարկե, սկսվեց ամենահաճելի պահը՝ գիրք նվիրելը: Ավելի ստույգ՝ տնօրինության անակնկալը անձնակազմին:

«Newmag» հրատարակչության և «Ջանգալ» գրատան հետ համագործակցությամբ ապահովվեց գրքերի բացառիկ ընտրանի՝ անտիկ դարաշրջանից մինչև ժամանակակից հեղինակներ՝ Արիստոտելից մինչև Ռոբերտ Փեն Ուորեն, Գրիգոր Նարեկացուց մինչև Ուիլյամ Սարոյան



և այլն: Նախագծի հեղինակների մտահղացմամբ՝ այս ցանկում հատուկ տեղ են գտել նաև ժամանակակից հայ ստեղծագործողների աշխատանքները: Ընդհանրապես, ընտրությունն այնպիսին է եղել, որպեսզի գործարանի աշխատողները հետագայում իրար մեջ փոխանակեն ստացված նվերներն ու հնարավորինս ավելի շատ գործերի հետ հարաբերվեն. ամեն ժամանակաշրջանի ու ամեն մշակույթի ամեն մի գրող իր հետ մի տեսակի լույս է բերում, միշտ անկրկնելի մյուսների հետ:

«Գրքի և ընթերցանության հանրայնացման գործում յուրաքանչյուր քայլ նշանակալի է և տարբեր ոլորտների ներկայացուցիչների համախմբումը գրքի շուրջ հնարավորություն է տալիս իրականություն դարձնել այն, ինչ ժամանակին կարող էր անհնար թվալ», - ասում է «Ջանգալ» գրատան գործադիր տնօրեն Շահեն Մկրտչյանը, - սրա լավագույն օրինակներից է Երևանի կոնյակի գործարանի հետ մեր համագործակցությունը»:

Newmag-ի գլխավոր խմբագիր Գնել Մարքանդյանը նույնպես բարձր է գնահատում այն, որ գիրք նվիրելը դարձել է կորպորատիվ սոցիալական պատասխանատվության կարևոր բաղադրիչներից. «Այս մոտեցումը միանգամից մի քանի դրական ազդեցություն կարող է ունենալ. կիթանի և ընթերցանությունը, և հրատարակչական գործը: Հուսով ենք, ինչպես այլ ոլորտներում, Երևանի կոնյակի գործարանի օրինակը կարող է վարակիչ դառնալ»:

Երևանի կոնյակի գործարանը նախաձեռնությունն իրականացրել է «կայունություն և պատասխանատվություն» գաղափարի շուրջ: Դիտարկելով գրքի դասական ձևաչափը՝ իբրև նոր աշխարհներ բացահայտելու վայելք, որը հնարավոր է դարձել բնության պարզանքներից մեկի շնորհիվ, յուրաքանչյուր գրքի կցվել է հատուկ էջանիշ՝ որպես բնության հանդեպ պատասխանատու վերաբերմունքի հիշեցում:



📖 Արեգ Դավթյան
📍 Երևանի կոնյակի գործարան

Մանդելշտամի, Սառայի ու Գոռի երեխ հայկական օրը

Սառան Օսիպ Մանդելշտամի պոեզիայի մեծ երկրպագու է: Պոեզի «Ճանապարհորդություն դեպի Հայաստան» գրքից ոգեշնչված՝ Սառան որոշում է ուղևորվել Հայաստան: Ենթյա այսը ճակատագրական է դառնում Գոռի համար, ով ուղեկցում է Սառային ճանապարհորդության ընթացքում. այս պատմությունը շուտով կդառնա էկրանների: ԵՐԵՎԱՆԻ ՄԱՐԿԱՆՆԵՐԻՆ: ԵՐԵՎԱՆԻ ՄԱՐԿԱՆՆԵՐԻՆ: ԵՐԵՎԱՆԻ ՄԱՐԿԱՆՆԵՐԻՆ:

Հեռավոր նախաքովիոյան ժամանակներն էին 2017 թվականի մի գեղեցիկ օր: Գրող Գնել Հակոբյանն ու նկարիչ, ռեժիսոր Դավիթ Ներկարարյանը Մոսկվայում էին: Արդեն չեն հիշում, թե ինչպես դրան հասան, բայց Դավիթն ասաց. «Արի՛ ֆիլմ նկարենք, դու սցենարը կգրես, ես էլ կօգնեմ, բայց կարևորը՝ արի՛ սկսենք»:

Ու սկսեցին: Հաջորդ քայլը թեմա ընտրելն էր: Լիքը զրուցելուց ու տարբեր քննարկումներից

հետո Դավիթը հանկարծ հիշում է Մանդելշտամի Հայաստանին նվիրված բանաստեղծությունների հավաքածուն: Լինելով բանաստեղծի երկրպագու՝ Գնելը համաձայնվում է հենց դրա շուրջ ստեղծել սցենարը, սկսում են սեփական ճանապարհորդությունը Լիմոնի ոլորաններով: «Կարճամետրաժ ֆիլմն իր բարդություններն ունի, քառակուսու մեջ ես, սահմանները չես կարող կոտրել, շարժվելու շատ տեղ չկա ու ինֆորմացիան ավելի մատչելի ու հասանելի պիտի կարողանաս ներկայացնել», - պատմում է Դավիթ Ներկարարյանը: Արդյունքում հեղինակներն ընտրում են Մանդելշտամի այցելած մի քանի լուկացիա. «Սևանում, Շուշում էլ է եղել, բայց ամբողջը քարտեզագրելու ու ցուցադրելու կարիքն էլ չկար: Մեզ համար կարևոր էր փոխանցել մթնոլորտը»: Արդյունքում ֆիլմի գլխավոր հերոսուհին ենթյա այցով ժամանում է Հայաստան տեսնելու Մանդելշտամի անցած ուղին ու հանդիպում է Գոռին: Մանդելշտամի, Սառայի ու Գոռի մասին պատմությունը թղթին հանձնելուց հետո Գնելն ու Դավիթը դիմում են Ազգային կինոկենտրոն: Ու սկսում են դժվարությունները՝ իշխանավորություն, քովի, պատերազմ: Բայց ահա չորս տարի անց՝ 2021-ին, գլխավոր հերոսները՝ Սվետլանա Պերվուշինայի ու Վաչե Երիցյանի մարմնավորմամբ վերջապես հանդիպում են նկարահանման հրապարակում: Մալայա Բրոննայա թատրոնի դերասանուհի Սվետլանան, մինչ նկարահանումը, երբևէ չէր եղել Հայաստանում: Բայց պարզվել էր, որ հերիք չէ չափից շատ է սիրում երկիրը, հայերեն բառեր գիտի ու լիքը հայ ընկերներ ունի: Դերասանուհին Սանկտ Պետերբուրգից է, որտեղ ապրել է նաև Մանդելշտամը, իսկ Սվետլանան իր հերթին շատ է սիրում պոետի ստեղծագործությունները: «Սվետլանան իսկական նվեր էր մեզ համար՝ տաղանդի ու աշխատասիրության արտացոլում է: Իսկ Վաչեն կարծես պլաստիլին լինի՝ կերպարանավորվում է և ունի վերսալ է, կարողանում է որսալ պահն ու զգալ», - նշում է Դավիթը:



Սա Դավիթի առաջին ֆիլմն է. «Անբացատրելի զգացողություն է: Կինո ստեղծելը թիմային աշխատանք է, այդ ընթացքում բոլորս կարծես մի ընտանիք լինեինք: Ստեղծագործական վեճեր էլ լինում են, բայց դա էլ է հաճելի ու արդյունավետ: Որքան էլ որ հոգնած լինես, սպասում ես՝ երբ է լույսը բացվելու, որ նորից նկարահանման հրապարակ գնաս», - հիշում է Դավիթն ու հավելում, որ երկար ժամանակ մեծ ցանկություն ուներ օպերատոր Վահագն Տեր-Հակոբյանի հետ աշխատելու, ում հետ կրկին Մոսկվայում է ծանոթացել: «Ուզում ենք, որ ֆիլմի միջոցով նրանք, ովքեր չգիտեն Մանդելշտամին բացահայտեն իրենց համար մեծ պոետին ու տեսնեն, թե ինչպես է եկել Հայաստան ու սիրահարվել երկրին: Սա իմ գերագույն նպատակներից է», - նշում է ռեժիսորը: Սա նաև վստահ է, որ ֆիլմից դժգոհ չէր մնա նաև ինքը՝ պոետը: Ֆիլմն այժմ փառատոնային կյանքով է ապրում, դրանից հետո արդեն կցուցադրվի նաև մեծ էկրաններին:



ԵՐՇԵՄՏ ՄՈՒՐԿԴՅԱՆ



ՀԱՅԿ ՍԿԶԿԳԶԵՅ



ԱՆԻՄԱՏՈՐՆԵՐՆ ՈՒ ՆՐԱՆՅ ՀԵՐՈՍՆԵՐԸ

SAHAKYANTS
ANIMATION
STUDIO

ԵՐԵՎԱՆԻ հանդիպել է փառքեր
սերունդների 4 հայ անիմատորների ու
նրանց հետ խոսել անիմացիոն կինոյի,
հերոսների և ռեժիսորական ժառանգության:

ԴԱՎԻԹ

ԱՌԶԱԿՅԱՆ

Կյանքիս տարբեր փուլերում տարբեր ֆիլմեր են տպավորել
և իրենց ազդեցությունն ունեցել ինձ վրա: Շատ մեծ դեր խա-
ղաց նաև բիթլզյան Yellow Submarine-ն իր էսթետիկայով
և աբստրակտ անիմացիայի մոտեցմամբ: Փինք Ֆլոյդի The
Wall-ի անիմացիոն կտորներն էին ցնցող: Արդեն ավելի հա-
սուն տարիքում ինձ տարել էր Միլանի «Ուրվականներից
քշվածները»: Իհարկե, այս ցանկում առանձին տեղ են
զբաղեցնում հայրիկի աշխատանքները: Ամենատպալու-
րիչը երևի թե «Խոսող ձուկն» էր, որի ստեղծման ընթացքը
ես փաստացի տեսնում էի:

Անիմացիան ազատություն է: Խոսքը ստեղծագործական
ազատության մասին է, երբ ցանկացած երևակայածդ աշ-
խարհը կարող ես կյանքի կոչել, եթե ունես նկարելու ունա-
կություն, երևակայություն և ասելիք: Անիմացիան այն եզա-
կի գործիքներից է, որը հնարավորություն է տալիս առանց
որևէ դերասանի կամ կոմպոզիտորի մասնակցության ստեղ-
ծել քո աշխարհն ու կատարելագործել այն:

Առաջին անիմացիոն ֆիլմն էկրանին տեսնելիս հիմնական
զգացողությունը որ ապրեցի, հիասթափությունն էր, քանի
որ տեսա, թե որքան սխալներ կան ֆիլմում:

Ամենաբարդը գաղափարի զենեքացումն ու հնարավորինս
գրագետ ու լավ սցենար ունենալն է: Դա ես համարում եմ
ամենամեծ խնդիրը: Մնացած խնդիրները հաղթահարելի
են, եթե կա լավ գաղափար: Իհարկե, դրանից հետո ամենա-
բարդը ֆինանսական հարցն է: Անիմացիան ողջ աշխարհում
մեծ ռեսուրսներ պահանջող ոլորտ է: Ժամանակին կար
պետական աջակցություն, որն օգնում էր կարճամետրաժ
ֆիլմեր ստեղծել և այդ ընթացքում զարգանալ ու սովորեց-
նել երիտասարդ նկարիչներին, ներգրավել խումբ, ինչը մենք
հիմա անում ենք մեր ուժերով:

Այժմ ստուդիայում ստեղծագործական գործընթաց է: Աշխա-
տում ենք երեք տարբեր թեմաների վրա, զենեքացնում ենք
մտքեր, ստեղծում սցենար: Այդ ընթացքում ստիպված ենք
տարբեր պատվերներ վերցնել արտերկրից: Ստեղծում ենք
կոնցեպտներ, պրոմո սերիաներ, որոնք հետագայում հուսով
ենք լույս կտեսնեն: Այնպես որ, հիմա այսպես ասած անի-
մացիոն խոսքն ունի: Իսկ մյուս գաղտնիքները դեռ չեն
բացահայտի:





Լիլիթ Ալթունյան

Ես աշխարհներ եմ ստեղծում և՛ ֆիլմերում, և՛ պատկերազարդ գրքերում: Անիմացիա անել երազել եմ դեռ փոքրուց: Նկարած պատկերներին կենդանություն տալը մի կախարդանք ունի իր մեջ, որն ինձ վաղուց էր գերում: Հերոսները ծնվում են իմ ներսում, ինձնից պահանջվում է միայն նրանց բաց թողնել, որ ապրեն իրենց կյանքով: Նախագծերս իրենք են գտնում իրենց արտահայտման ձևերն ու նյութը: Նրանք գալիս են, երբ ասելիք է կուտակվում:

Մութ ու ցուրտ տարիների սերնդի համար Դիսնեյի մուլտֆիլմերի ցուցադրումը հրաշքի պես մի բան էր, որ էլեկտրականություն միացնելու հատուկ ժամերին էին միայն դիտում: Կաշում էի հեռուստացույցից և իմ առջև բացվում էր կախարդական մի աշխարհ: Ավելի հասուն տարիքում հաճախ փառատոների էի այցելում և բազմաթիվ անիմացիոն ֆիլմեր էի դիտում մեկը մյուսի հետևից: Կարող եմ ասել, որ դրանք ինձ վրա մեծ ազդեցություն են թողել և կերտել են անիմացիայի նկատմամբ իմ ընկալումը:

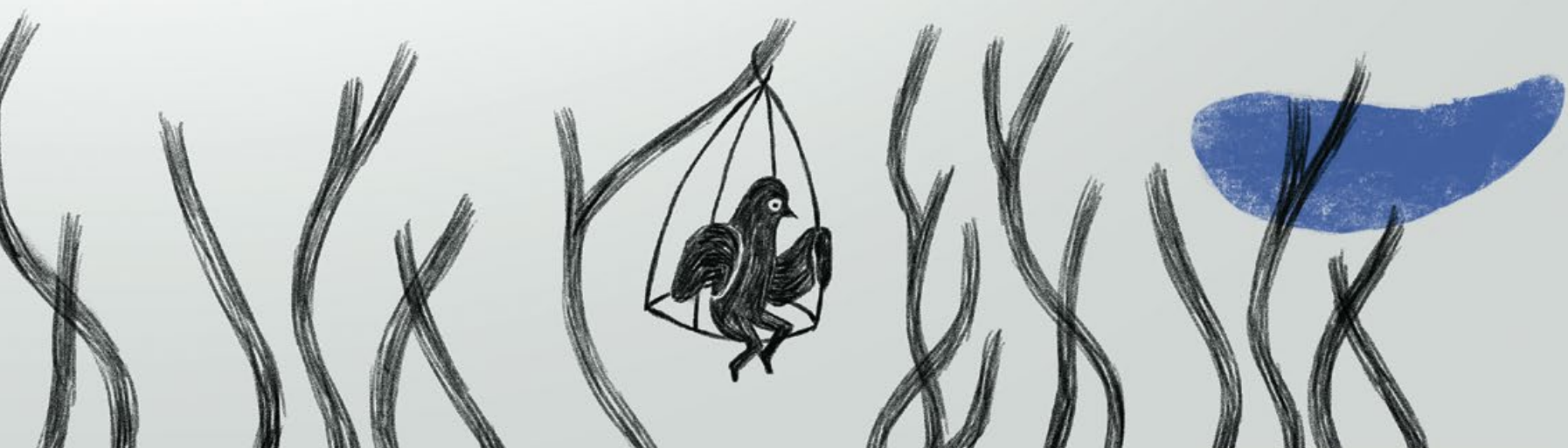
Այս ոլորտում մասնագիտական կրթությունս ստացել եմ Ֆրանսիայում: Սովորելուս ընթացքում դիպումային աշխատանքս արել էի անիմացիոն ֆիլմ: Ամբողջովին մենակ էի արել: Շատ բան սովորեցի այդ ժամանակ, սակայն մտածեցի, որ չունեմ բավարար համբերություն անիմացիա անելու և դժվար նորից վերադառնամ դրան: Սակայն, ինչպես համոզվեցի, անիմացիան ինձ բաց չի թողնում, ու այս անգամ նորից փորձեցի:

Իմ դեբյուտային անիմացիոն ֆիլմը մի հետաքրքիր պատմություն է ժպիտի ճանապարհորդության մասին: «Երբ ես տխուր եմ» ֆիլմն բավական արստրակտ է, և հերոսը մարդ չէ, այլ ժպիտն է, որը ճանապարհորդում է տխրության աշխարհում՝ կերպարանափոխվելով հոյզերի և մտքերի ազդեցության տակ: Վերջում մի կարևոր իրադարձություն, որը

ես չեմ ուզում բացահայտել այն մարդկանց համար, ովքեր ֆիլմը դեռ չեն դիտել, ժպիտին հետ է վերադարձնում:

Ֆիլմի նախնական պատկերներն առաջացան մի զիշեր, երբ ես տխուր էի ու սկսեցի նկարել կերպարներ, որոնք լաց էին լինում իմ փոխարեն: Հետո, որպես ֆիլմի նախագիծ, այն ներկայացրեցի «ՌեԱնիմանիայի» փիլիմզի աշխատարան, որտեղ էլ ընտրվեց որպես լավագույն նախագիծ, որը հաջորդ տարի արդեն Անեսիի փառատոնում փիլ արեցի: Արդյունքում ստացա ֆրանսիական «Ֆոլիմաժ» ստուդիայի հետ համատեղ արտադրության մրցանակը: Ֆիլմը հիմնված է իմ բանաստեղծության վրա: Սցենարի համահեղինակն ու ֆիլմի պրոդյուսերն է Արմինե Անդան: Երաժշտության համար դիմեցի Միքայել Ոսկանյանին, ում հետ շատ գեղեցիկ համագործակցություն ստացվեց: Անիմացիոն մասն արեցի «Ֆոլիմաժում»: Ֆիլմը բոլոր տարիքի հանդիսատեսի համար է: Ջարմանալի էր, քանի որ կարծում էի, թե չեմ կարողանա աշխատել թիմի հետ, միշտ նախընտրել եմ մենակ աշխատել: Բայց ստացվեց հակառակը: Ֆիլմի ռեժիսորի փորձառությունս ինձ շատ դուր եկավ:

Այս ֆիլմով ես ցանկանում եմ հանդիսատեսին ընկղմել իմ տխրության աշխարհը, և նրանց այնտեղից դուրս հանել վերափոխված (տրանսֆորմացված): Տխրությունից որպես հույզ շատերս ենք խուսափում կամ այն անտեսում ենք: Ուզեցի կարևորել տխրությունը և ցույց տալ, թե այն որքան պոետիկ և բազմաշերտ կարող է լինել: Երբ ֆիլմի վերջնական տարբերակը պատրաստ էր, հիշում եմ, թե որքան զգացմունքային էր այն ինձ համար: Արցունքներս հազիվ էի զսպում: Այժմ ֆիլմը դեռ ճանապարհորդում է մի տասնյակից ավելի փառատոններում և ստանում մրցանակներ ու հանդիսատեսի ծափահարություններ: Հայաստանյան պրեմիերային անհամբեր սպասում եմ:





NARARA

Դա Եւ Ի Բա Լա Բա Գ-յա



Հիմա չեմ հիշում, թե կոնկրետ որ պահից որոշեցի դառնալ մուլտիպլիկատոր, բայց դեռևս մանկությունից հատուկ սեր ունեի էսքիզների նկատմամբ, մանավանդ որևէ կերպարի, երբ փորձում էի իրեն տարբեր կողմերից նկարել։ Արդեն երրորդ կուրսում էի, երբ հայտնվել էի Հայֆիլմում ու զիտեի, որ այստեղ էր իմ տեղը, դրա համար էլ թողեցի Թերլեմեզյանն ու անցա աշխատանքի Հայֆիլմում։ Հիշում եմ ինձ թղթապանակը ձեռքիս՝ շատ էսքիզներով։ Այստեղ առաջին աշխատանքս, ինչպես բոլոր նոր սկսնակներինը, ներկողի աշխատանքն էր։ Շատ էի սիրում, ձեռքս սովորում էր համարակալած ներկերով և հազարավոր վրձիններով աշխատելուն։ Մոտավորապես կես տարի տևեց այս աշխատանքը։ Հետո Ռոբի կնոջից՝ Յուլյայից ստացա առաջարկ՝ լինելու մի ֆիլմում բեմադրող-նկարիչը։ Համաձայնեցի. իմ առաջին փորձն էր։ Եղ ժամանակ Սահակյանցն անընդհատ ջղայնանում էր, ես էլ շատ երիտասարդ էի՝ լսում էի։ Եսպես ես դարձա ամենաերիտասարդ բեմադրող-նկարիչը Խորհրդային Միությունում։

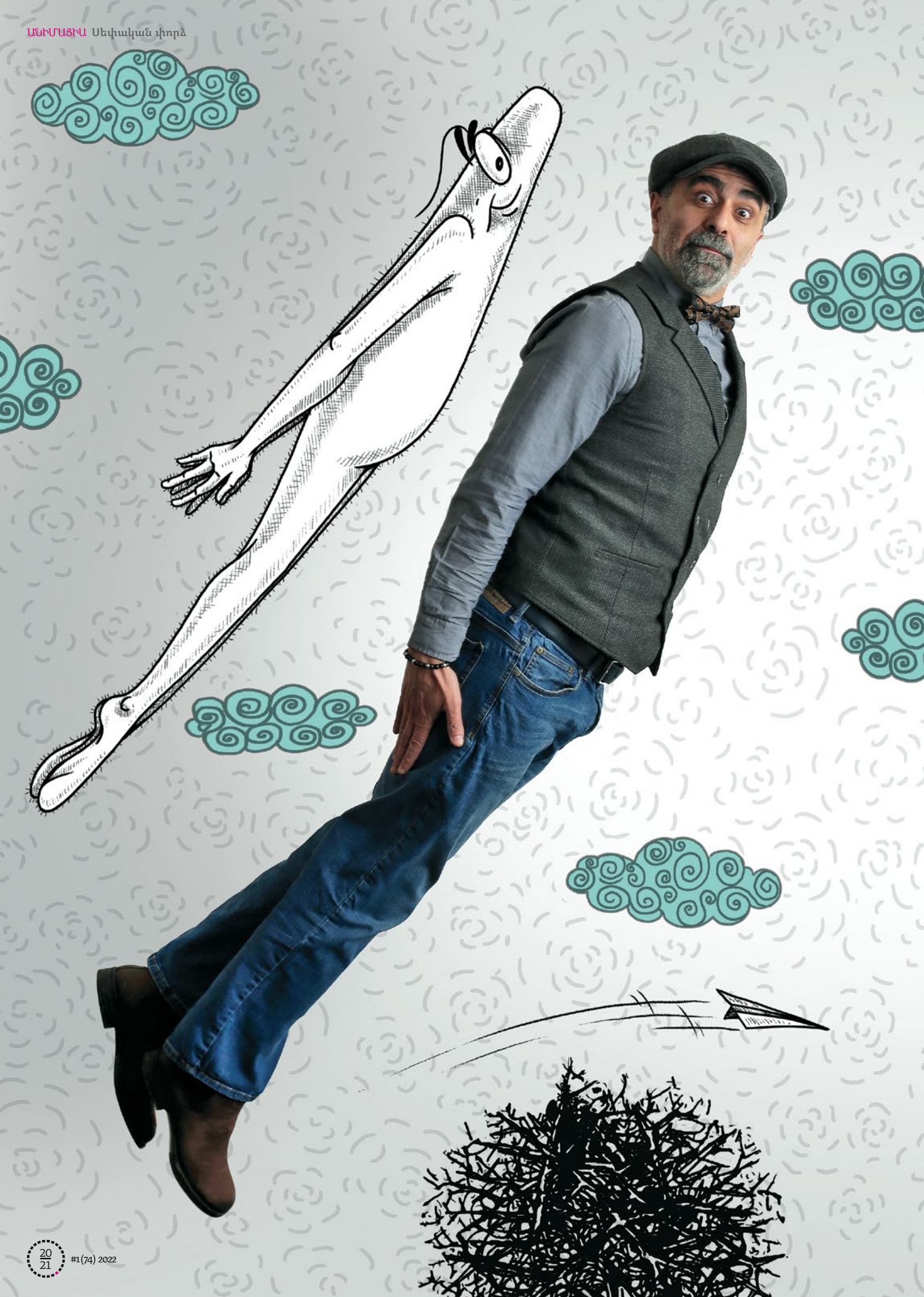
Ֆիլմն ու մուլտիպլիկացիան իմ ողջ կյանքն է։ Ես արթնանում եմ, սուրճ խմում և նկարում եմ։ Այս երկուսը վաղուց իմ առօրյան են։ Հա, ես աշխարհներ եմ ստեղծում։ Բայց միշտ էլ ասել եմ, որ աշխարհներ ստեղծում են բոլորը, իմն ուղղակի երևում է։ Բոլոր ֆիլմերն առանձին աշխարհներ են՝ նոր ոճում։ Ես ավելի շատ գերադասում եմ ինձ փորձարկել ֆիլմի տարբեր ոճերում, դրա պատճառով էլ ֆիլմերս չեն կրկնվում։ Մուլտիպլիկացիայում լեզուն ազատ է՝ խորանալու սահմաններ չկան։ Ինձ ամենաշատը դա է գրավում։ Ես կարող եմ անընդհատ խորանալ և խորանալու տեղ գտնել։

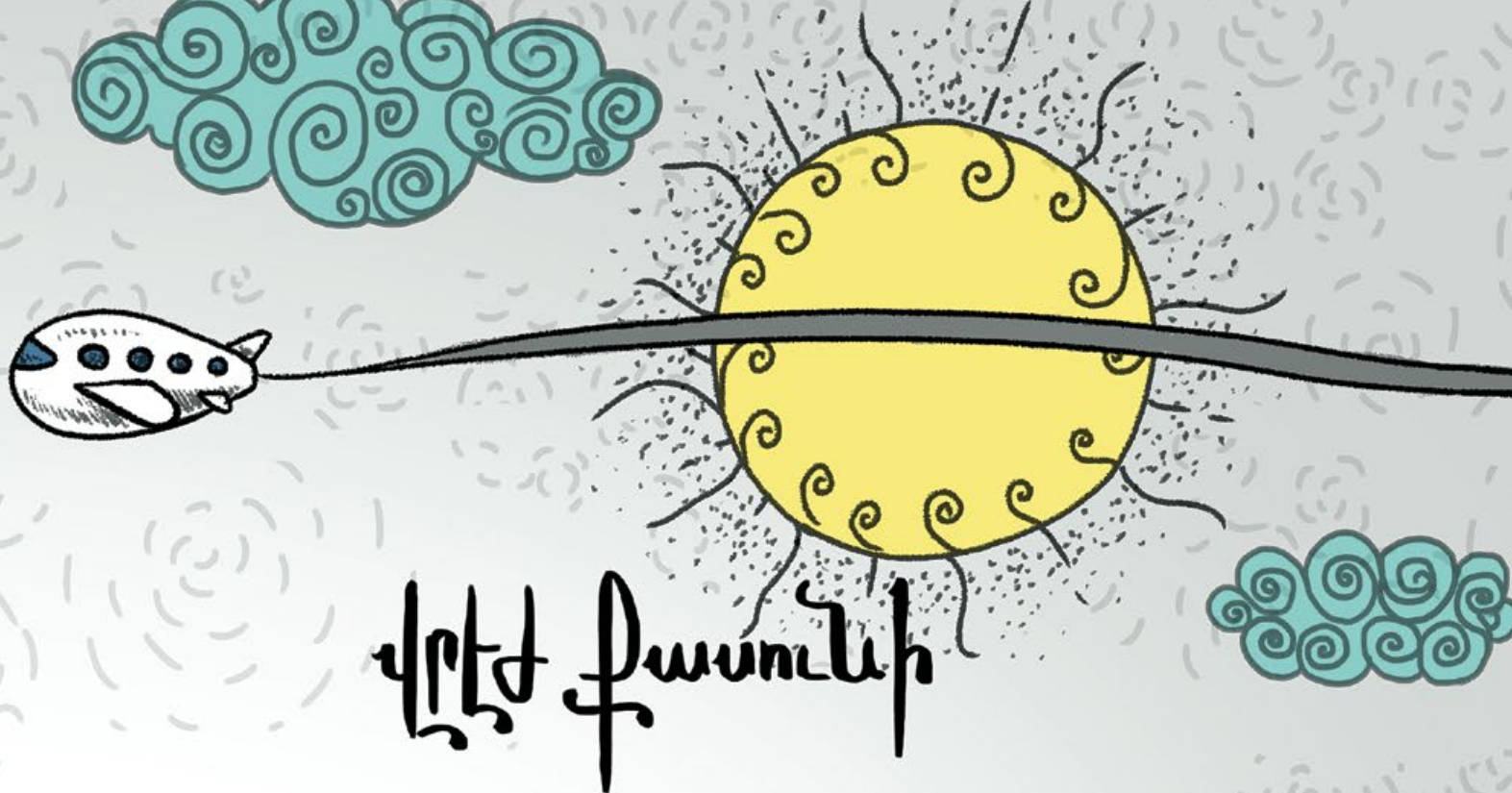
Ես շատ ուշադիր եմ շրջապատիս՝ Երևանի նկատմամբ։ Տարօրինակ կարոտի զգացում եմ ունենում ու դուրս եմ գալիս զբոսանքի Երևանյան փողոցներով։ Իմ ֆիլմերը հայրենասիրության կամ նման այլ զգացումների մասին չեն, բայց Երևանը կա։ Մանկությանս, երիտասարդությանս Երևանը երևում է որոշ ֆիլմերում։ Օրինակ՝ Ֆիրդուսն իմն էր ու «Ֆիրդուս» անիմացիոն ֆիլմն էլ կյանքիս առաջին հինգ տարիների պատումն է։

Հերոսներս ոճ կարողանում, ընթացքում մետամորֆոզների են ենթարկվում։ Չեմ կարծում, որ «Թևափրի» Գողոնն ու տղան՝ Տուպը, սոված են մնում։ Չնայած Գողոյի թևերն այլևս չկան, կրկեսում փող կաշխատեն։ Անիմացիոն այս ֆիլմը ստեղծվել է դեռևս 6 տարի առաջ. հերոսներին հերթով նկարում էի առանց որևէ հատուկ գաղափարի։ Հետո այն հեքիաթ դարձավ՝ ավելի շատ հերոսներով։ Մարիամ Պետրոսյանն օգնեց գրելու հեքիաթը, որովհետև զիտեի, որ մինչև վերջ չէի տանելու պատումը։

Երբ անընդհատ ստեղծագործական ընթացքի մեջ ես, չես էլ հասցնում նկատել, թե ինչպես ավարտեցիր մի ֆիլմն ու անցար մյուսին։ Միշտ այդպես է լինում ինձ հետ՝ հանձնեցիր հանդիսատեսին՝ վերջ. հարկավոր է աշխատել հաջորդ ֆիլմի վրա։ Մինչ հանդիսատեսը կքննարկի քո ֆիլմը, պատրաստ կլինի հաջորդ պատումը, որի հիմքում կրկին մարդն է ու ապրումի լեզուն։ Կարծում եմ՝ սրանք ամենակարևոր նախապայմաններն են ֆիլմի ստեղծման համար։ Իհարկե, Հայաստանում անիմացիոն ֆիլմ ստեղծելն իր բարդություններն ունի, սակայն երբ պահը գալիս է, ֆիլմն իր մարմինն է առնում և գտնում ներկայանալու միջոցը։







Վե՛ժ քասունի

Երկու անհմացիոն ֆիլմ կա, որ մեծապես ազդել են ինձ վրա, փոխել կյանքս ու մոտեցումներս անհմացիայի հանդեպ: Մեկը «Պերսեպոլիսն» է, մյուսը՝ «Իլյուզիոնիստը»: «Պերսեպոլիսը» կարողացավ անհմացիան ներկայացնել ոչ որպես մանկական մուլտֆիլմ, կարողացավ փոխել մոտեցումն ու անհմացիայում ստեղծել իրական փաստավավերագրական ֆիլմ, որը նաև կապում էր կոմիքսն ու ֆիլմը: «Իլյուզիոնիստն» ինձ վրա շատ մեծ էմոցիոնալ ազդեցություն է ունեցել: Ողջ ֆիլմում չի հնչում ոչ մի բառ, սակայն բավական են միայն գլխավոր «դերակատարի» շարժումներն ու էմոցիաների արտահայտումը դեմքին:

Եթե մեկ բառով նկարագրեն անհմացիան, ապա կասեմ՝ վերակենդանացում: Երբ առաջին անգամ իմ ստեղծած կերպարը տեսա շարժման մեջ, զգացի այդ վերակենդանացումը և հուզվեցի: Մենք ոչ թե պարզապես շարժում, այլ կյանք ենք տալիս պատկերին: Լավ կյանք կտաս, թե վատ, քեզնից է կախված: Ինչպես նա կհարաբերվի իր կողքին գտնվող մյուս կերպարների ու էկրանից այս կողմում իրեն դիտողների հետ, կրկին քեզնից է կախված:

Ավելի լավ ու գեղեցիկ աշխատանքներ են ստեղծել ուրիշների ֆիլմերի համար, քան իմ հեղինակային ֆիլմերի: Իմ ֆիլմերը դեռ անավարտ են: Երբեմն իմ մասին ասում են՝ «դե, ինքը ռեժիսոր չէ», իսկ ես ոչ էլ ձգտում եմ դրան, ես նկարիչ եմ, որն անհմացիա է անում: Եթե մի օր ֆիլմ նկարեմ ու ինձ անվանեն ռեժիսոր, հոգ չէ, միևնույն է, ես նկարիչ եմ:

Շուտով կստեղծվի «Լորամատ» կարճամետրաժ ֆիլմը՝ վերջին պատերազմական դեպքերի հիման վրա, որին զուգա-

հեռ անում եմ կոմիքս գիրք: Այսինքն այն, ինչը մարդկանց ժամանակին ասում էի, որ իրենք անեն, հիմա ինքս եմ անում: Այժմ նաև զուգահեռ աշխատում եմ հեռուստասերիալի վրա, որն իր ֆորմատի մեջ լինելու է առաջինը Հայաստանում: Պիրտային փուլում եմ, եթե հաջողի, արդեն պիտի սկսենք ֆինանսավորում փնտրել:

Մի քանի հիմնական բան կա, որ Հայաստանում անհմացիայի ոլորտում պետք է արվի: Նախ, մեզ պետք են անհմացիոն ստուդիաներ, որոնք կկրթեն, կստեղծեն նոր անհմատորներ ու կընդլայնվեն այդ նոր սերնդի անհմատորների շնորհիվ: Հետո՝ կարևոր է կրթության ինստիտուցիոնալ մոտեցումը: Կարևոր է, որ ապագա անհմատորը սովորի ոչ միայն ռեժիսուրա, անհմացիա, նկարչություն, այլև դերասանի և խոսքի վարպետություն, որպեսզի կարողանա իր ստեղծած կերպարին կյանք տալ: Մյուս ամենակարևոր ռեֆորմներից մեկը պիտք է լինի պետական կամ ոչ պետական աջակցությամբ անհմացիոն բազմամերիանոց ֆիլմերի զարգացումն ու ստեղծումը: Այդ ֆիլմերը պետք է ցուցադրվեն հեռուստատեսությամբ, ըստ այդմ՝ կլինեն հովանավորներ: Պետք է բիզնես նպատակներ դնել, զարգացնել ոլորտը նաև այդ ուղղությամբ, ինչը հնարավորություն կտա առնվազն պահպանել ստուդիաներն ու լիամետրաժ ֆիլմեր նկարահանել զոնե ժամանակ առ ժամանակ: Անհմացիայի ոլորտը զարգացնելու միակ ձևը սա է, այլապես կորսվենք տեղում: Ոչ մեկը կամ չի ուզում սա տեսնել, կամ չի ուզում անել: Հույս ունեմ՝ առաջիկայում ռեֆորմներ կլինեն:



Նորմալ մասնագիտություն

Ինչո՞ւ Հայաստանում անիմացիոն սպորտիստ քայել, ինչպե՞ս համադրել դասական ժուրնալիզմը նորագույն տեխնոլոգիաների հետ և ի՞նչ նկարել. պարզել ենք On/Off անիմացիոն սպորտիստի հիմնադիրներից ու անիմատորներից:

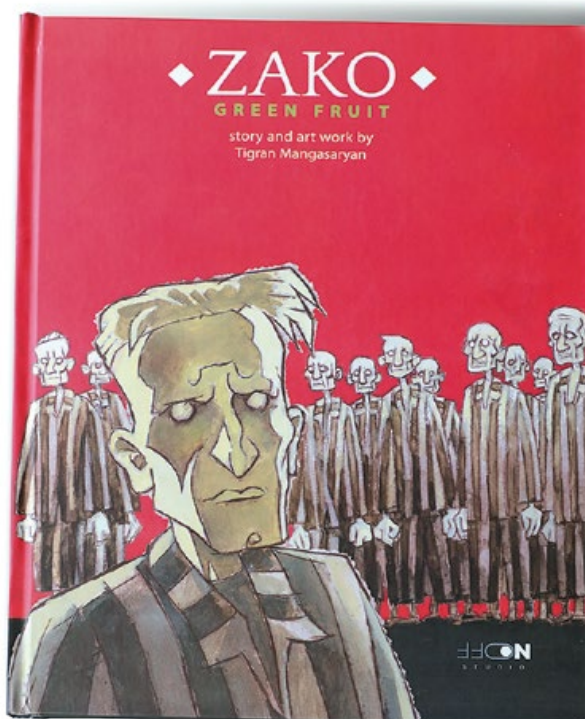


Գնունու շուկայի հեղուկ

Ես անտառում եմ: Ծառերը շարժվում են: Թե՛ ես եմ վազում դրանց միջով... Կողքիս շնչակտուր վազում է բանտարկյալի գծավոր զգեստով մի տղամարդ և թվում է, որ շուտով երկուսով անտառից դուրս կցատկենք: Բայց կողքից լսվող «Դե՛, ո՞նց էր» միանգամայն անհոգ ձայնով արտաբերված խոսքերը հուշում են, որ տեսածս ընդամենը վիրտուալ իրականության ակնոցի պարունակությունն է, իսկ ես գտնվում եմ On/Off անիմացիոն ստուդիայում, որի պատահաններից երևում ու լսվում է Գնունու շուկան: Այստեղ այլ իրականություններ ստեղծելը սովորական առօրյա աշխատանք է: Ստուդիա մտնելուն պես մեզ դիմավորում է On/Off-ի հիմնադիր Տիգրան Առաքելյանը: Միասին նստում ենք պատահաններով շրջապատված լուսավոր հանգստի գոտում և սկսում զրույցը: Տիգրանի խոսքով՝ ֆիլմի վրա աշխատանքը սկսվում է ստուդիայի հենց այս հատվածից: Ամբողջ թիմով քննարկում են սցենարը, իսկ հետո արդյունքները տեղափոխվում են story board-ի վրա. նույնիսկ առանձին մասնագետ ունեն, ով զբաղվում է հենց այուժեի պատկերումով: Հետո ևս մեկ անգամ քննարկում են ստեղծված ընդհանուր պատմությունը, որը տախտակի վրա պատկերված է տասնյակ կադրերի միջոցով, կետ առ կետ անցնում են բոլորի վրայով: Սկսում են դրա հիման վրա մոնտաժային աշխատանքները, որպեսզի պատկերացնեն, թե ինչ տևողություն



↑ Վիրտուալ
իրականության մեջ
անիմացիոն սպորտիստ



↑ Միգրան Մանգասարյանի «Զաֆո» գրաֆիկական վեպը

է ունենալու անիմացիան և ինչ ոճի մեջ է իրականացվելու: Այնուհետև բոլորը՝ անիմատորներն ու իլյուստրատորները, անցնում են իրենց գործին:

«Յուրաքանչյուր ֆիլմի դեպքում մոտեցումները տարբեր են՝ կարող են կիրառել հին ու բարի անիմացիայի մեթոդները,– ասում է Տիգրանը,– կամ օգտագործել նորագույն տեխնոլոգիաներ»: Այս պահին ստուդիայում մշակվող ֆիլմերի ցանկում են երկու իրարից ծայրահեղ տարբեր կարճամետրաժ ֆիլմեր: Մեկը կոչվում է Back to Rock և նկարվում է VR ակնոցների կիրառումով, իսկ մյուսի՝ Grandpa King-ի ստեղծման մեջ օգտագործվում է դասական անիմացիոն և նկարչական մոտեցումները:

Չափազանց նոր տեխնոլոգիաներ

Նոր տեխնոլոգիաների կիրառումով այստեղ շատ են հպարտանում: Թեև ուղղակի VR ակնոց դնելով հնարավոր է հայտնվել այլ իրականության մեջ, բայց այնտեղ նոր կերպարներ և շրջակա միջավայր ստեղծելու համար պետք է մասնագիտացված ծրագիր, որով էլ աշխատում են անիմատորները: Այս տեխնոլոգիան հիմա զարգացման փուլում է և դեռ երկար ճանապարհ ունի անցնելու մինչև ակտիվ կիրառության մեջ մտնելը, բայց ռեժիսոր Գոռ Եզոյանի խոսքով՝ VR-ով աշխատելու դեպքում նկարչական էսթետիկան այլ է: Այդ էֆեկտը կարելի է տեսնել ստուդիայի խոշորագույն

նախագծերից մեկում՝ «Ջաքո» անիմացիոն գեղարվեստական ֆիլմում:

«Ջաքոն» հիմնված է Տիգրան Մանգասարյանի համանուն գրաֆիկական վեպի վրա, որն էլ իր հերթին հեղինակի հոր՝ նկարիչ Սարգիս Մանգասարյանի իրական պատմությունն է: Սարգիսը՝ Ջաքոն, բանտարկյալի հագուստով այն մարդն է, որին հանդիպեցի անտառում, երբ VR-ի մեջ էի: Այս պատմությունը երիտասարդ նկարչի մասին է, որը նախ անցնում է Երկրորդ համաշխարհայինի մատակցով, ապա գերի ընկնում նացիստներին, իսկ հետո օգտագործվում արդեն կոմունիստների կողմից: Ֆիլմի թիզերը՝ 2 ռոպեանոց պատառիկը, արդեն իսկ տպավորիչ է: Տիգրանն ասում է՝ «Ջաքոն» մեծ վիզուալ նյութ է, որն արդեն իսկ թելադրում է որոշակի էսթետիկա: Անիմատորները կարող էին ուղղակի վերցնել, կտրտել ու շարժման մեջ դնել կոմիքսի կերպարներին կամ մի նոր մոտեցում կիրառել, բայց ընտրեցին երկրորդ տարբերակը: VR-ն իր բնույթով նկարչական է, բայց միևնույն ժամանակ՝ տարածական: Վերանում է հեղինակի և թղթի միջև եղած պատմեղջը, դու նույնպես դառնում ես այդ ֆիլմի հերոսը՝ հայտնվելով այլ կերպարների հետ մեկ հարթության մեջ, ինչը զգայական առումով բավական հետաքրքիր փորձառություն է:

«Նոր տեխնոլոգիաների խնդիրն այն է, որ չես կարող որևէ զիրք գտնել, որտեղ քայլ առ քայլ կբացատրվի, թե ինչ պետք է անես, սկսում ես փորփրել, փորձարկումներ անել», - ասում է Տիգրանը: Այսօր ստուդիայի բոլոր նախագծերի միջոցով փորձում են լավագույն տարբերակները դուրս հանել, որպեսզի հետո դրանք կիրառեն, օրինակ՝ «Ջաքոյի» ստեղծման մեջ: «Դասական անիմացիայի դեպքում կա մի մակերես, և իրադարձությունները դրա հետևում են տեղի ունենում, իսկ դու դրսից պարզապես կառավարում ես ընթացքը, - ասում է Գոռ Եզոյանը, - VR-ով նկարելու դեպքում ինքդ դառնում ես այդ ֆիլմի պերսոնաժ»:

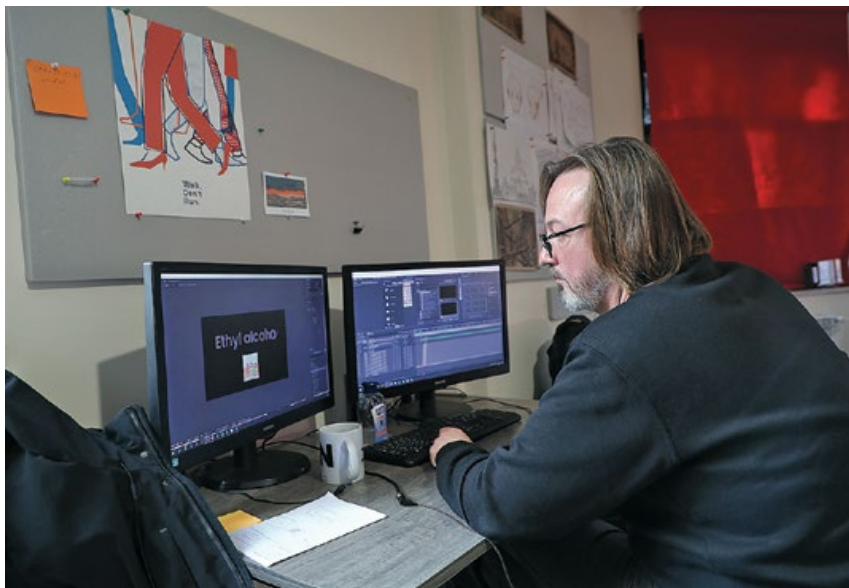
Օնիյ Օֆ

Ստուդիան պաշտոնապես գործում է 2018 թվականից, բայց Տիգրանն ու պրոդյուսեր Սյուզաննա Խաչատրյանը միասին աշխատել են դեռ 2010 թվականից: Սյուզաննան գրում էր նախագծերը, պահում կապը պատվիրատուների հետ, իսկ Տիգրանը զբաղվում էր բուն անիմացիայով: Մի պահից էլ հասկացան, որ պետք է ընդլայնվել, գործել ավելի համակարգված, ստեղծել սեփականը:

↓ On/Off ստուդիայի
ռեժիսոր-անիմատոր
Գոռ Եզոյան



↑ On/Off անիմացիոն ստուդիայի թիմի անդամները



Ժամանակի ընթացքում թիմը մեծացավ, փոփոխությունների ենթարկվեց ու արդեն 2018-ին գրանցվեց որպես ստուդիա: Սկզբում նկարահանում էին երաժշտական հոլովակներ (հաստատ տեսած կլիպեք Լավ էլիի «Արևիմ» ու Դավիթ Միրոյանի «Հով արեք» հոլովակները), իսկ հետո անցան ֆիլմերին:

Հետաքրքիր է, որ ստուդիայի ստեղծած նախագծերից ոչ մեկն իրար նման չէ, ձեռագրերն ամբողջությամբ այլ են: «Մենք սիրում ենք փորձարկումներ անել, հենց դրանում է ամբողջ իմաստը, - պատմում է Տիգրանը, - չենք սահմանափակվում մի մոտեցմամբ, անընդհատ փորձում ենք մեր կյանքը համ բարդացնել, համ հետաքրքրացնել»:

Թիմում կան թե հին դպրոցի կողմնակիցներ, թե նոր տեխնոլոգիաների սիրահարներ: Վահրամ Բաղդասարյանը, որը զբաղվում է անիմացիայով դեռ 90-ականների սկզբից, չի սիրում VR-ով աշխատել: «VR-ը շատ ծավալային է, իսկ ես սիրում եմ նկարել հարթության մեջ չկտրվելով իրականությունից», - ասում է նա: Վահրամը հիմա աշխատում է Grandpa King կարճամետրաժի վրա, որի յուրաքանչյուր

կադր՝ ֆոն, կերպար, դեմքի արտահայտություն և էմոցիա, նկարված են ձեռքով: Ու թեև դու նույն հարթության մեջ չես, բայց զգում ես, թե ինչպես է քամին սվալով ներս մտնում պատուհանի կոտրված ապակու միջով, տեսնում ես՝ ինչ ուրախ է փոքրիկ շնիկը և ականջի ծայրով լսում ես պապիկի ամեն մի հոգոցը թեյ խմելիս:

Անիմացիան իբրև խաղ

On/Off-ի թիմը, մինչև նախքան է, ասում է, որ անկախ նորամուծություններից ամեն ինչի սկիզբը հենց դասական անիմացիան է, և դրա համար Վահրամը շատ հաճախ խորհուրդներ է տալիս VR-ում կերպարի շարժումների, բնավորության և մի շարք այլ հարցերով:

Ստուդիայում կիրառվում են բազմաթիվ այլ մոտեցումներ, օրինակ՝ rotoscoping-ը, երբ նկարում ես իրական կադրի վրայից, կամ cut out-ը, երբ շարժում են ընդհանուր պատկերը: Տիգրանն ասում է. «Մեզ համար ամեն նախագիծ խաղի նման է, միշտ նոր մոտեցումներ ենք փնտրում և նոր բաներ սովորելով հնարավորությունները ևս շատանում են»:

Այսօր On/Off-ում դասական անիմացիայի դասընթացներ են իրականացվում, որոնք վարում է Վահրամը: Նպատակն



← On/Off անիմացիոն ստուդիայի պրոդյուսեր Սյուրաննա Ռաչատրյանը

→ ?????? ?????? ??????
 ?????? ?????? ??????
 ?????? ?????? ??????



↑ On/Off ստուդիայի հիմնադիր Միգրան Առախելյանը սյույյ է փայլա հատվածներ «Զախո» գրաֆիկական վեպից



իրենց փորձն ու գիտելիքները փոխանցելն է, և, իհարկե, ունենալ նոր մարդկանց, ում հետ կարելի է ապագայում աշխատել:

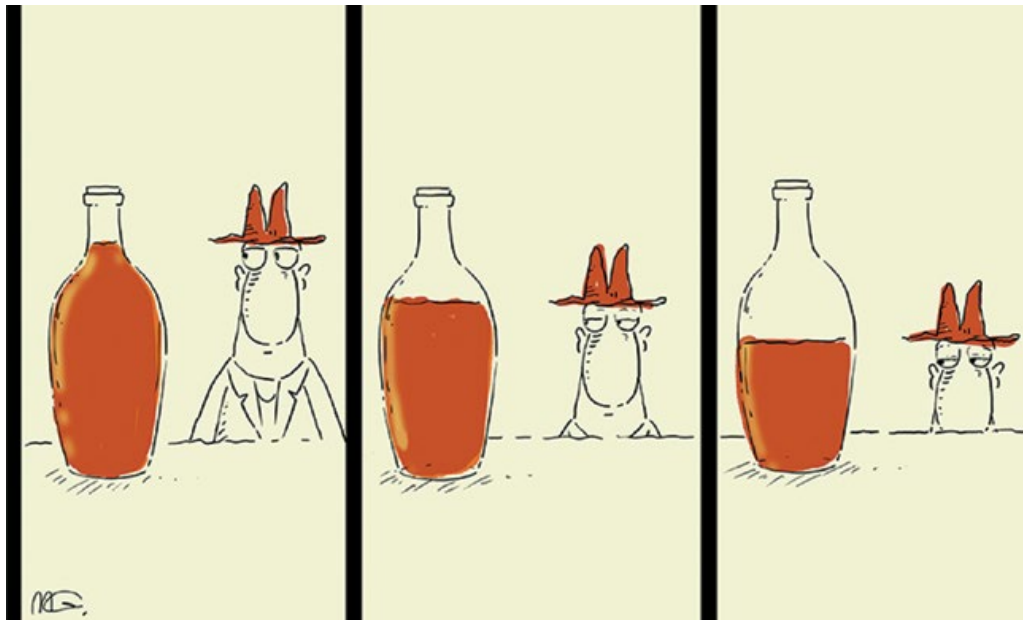
Գլուխը պահելու գործ

Ստուդիայի ընդհանուր ստեղծարար հոսքը կառավարում է պրոդյուսեր Սյուրաննան: Նրա խոսքով՝ այսօր նման ստուդիաների համար բարդ է զբաղվել միայն սեփական կրեատիվ նախագծերով, և ֆինանսական կայունությունն ապահովելու համար հաճախ կոմերցիոն այլ նախագծեր էլ են իրականացնում: «Ժամանակին զիջերները լուսացնում էինք ստուդիայում, հիմա փորձում ենք բալանսավորել, որոշակի ժամեր սահմանել, որպեսզի առօրյա կյանքը չտուժի,– ասում է պրոդյուսերը,– բայց երբ դեղլայնները հասնում են զազաթնակետին, կարող է ստիպված լինենք բոլորով հանգստյան օրերն էլ անցկացնել ստուդիայում»: Եթե կա այդպիսի զբաղվածություն, ուրեմն կա նաև անիմացիայի պահանջարկ:

«Ժամանակին մայրիկս ասում էր՝ նորմալ մասնագիտություն ընտրիր, որ կարողանաս զլուխդ պահել, անիմացիան ի՞նչ է,– հիշում Տիգրանը,– իսկ հետո մի օր, երբ բանակում էի, զանգեց ու ասեց՝ այ տղա, դու որտեղից էիր հասկացել, որ հենց անիմացիայով է պետք զբաղվել, հիմա որտեղ նայում եմ՝ ամենուր անիմացիա է»:

Անիմացիոն խոպան

Ինչպես Երևանում նստած ծառայակցել Սոյուզմուլտֆիլմ կամ HBO-ի անիմացիոն նախագծերին և ինչո՞վ է այդ հեռավար խոպանն ավելի գրավիչ, ինչ հեղինակային ֆիլմ պատրաստելը. պատմում է Banzay Productions ստուդիայի հիմնադիր, մի խանի փասնյակ փարվա փորձ ունեցող անիմատոր Միրթադ Գալսպյանը:



↑ Միրթադ Գալսպյանի ծաղրանկարներից

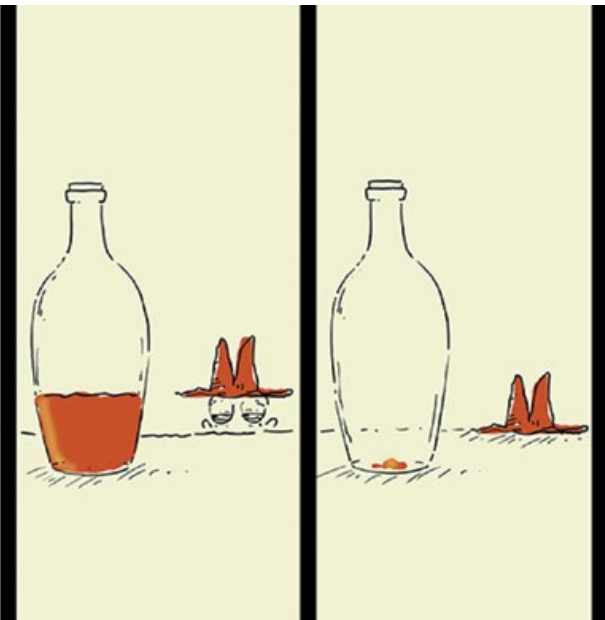
← Ասորի «Պրակա աբխան և Լուկոյունը» անիմացիոն ֆիլմից, Ուկրաինա

Հավերժ ֆրիլանսերը

Դպրոցական էի, Պուշկինի դպրոցում էի սովորում: Մի օր ընկերոջս հայրը՝ «Սոան գուշնի» նկարիչ-բեմադրող Ստեփան Անդրանիկյանը, ով նաև ռեժիսոր-անիմատոր էր, կանչեց ինձ իր մոտ՝ «Հայֆիլմ» մուլտստուդիա: Հիշում եմ, ստուդիան այն ժամանակ դեռ Տերյան փողոցում էր: Գնացի, ասաց՝ փորձի: Արդյունքում ինձ միանգամից վերցրեցին, ու ես 17 տարեկանից պատիվ եմ ունեցել աշխատելու հանճարեղ ռեժիսոր Ռոբերտ Սահակյանցի («Որսորդները», «Կիկոս», «Քաջ Նազարը», «Հնարամիտ գյուղացին», «Խոտող ձուկը», «Բարեկենդանը», «Կապույտ ծովում, սպիտակ փրփուրի մեջ» և այլ ֆիլմերի վրա մինչև 1993 թվականը: Ֆրիլանսեր հասկացությունն այն ժամանակ չկար, բայց ինչ-որ առումով մենք հենց ֆրիլանս էինք աշխատում, քանի որ չունեինք ֆիքսված



↑ «Հայֆիլմ», 1990-ականներ, ռեժիսոր Արմեն Անդրանիկյանի հետ աշխատանքի պահին



↑ Տրիքանսերների աշխատասենյակում

← Banzay Production անիմացիոն ապու-դիայի անձնակազմը՝ ռեժիսոր և քննորեն Անդրիան Սախալ-պուկի և գլխավոր անիմատոր Վադիմի Նիկիտինի գլխավորությամբ

աշխատավարձ: Ստանում էինք այնքան, որ- քան աշխատում էինք: Մենք էլ մեր գործը շատ էինք սիրում, գիշերներով մնում ու աշխատում էինք, դե, հետևաբար, շատ էլ վաստակում էինք: Ֆիլմի 10 ռուպեն նկարում էինք 4-5 ամ- սում, ինչը սովետական բոլոր ստուդիաների համար անհավանական արագություն էր: Մուժ ու ցուրտ տարիներին, երբ անհնար էր աշխատել, մենք՝ այսինքն Ռոբերտ Սահակյան- ցի խումբը, պետք է ֆիլմ նկարեինք Բրիտա- նիայի համար: Դա էլ ինչ-որ առումով ֆրիլանս աշխատանք էր: Փաստորեն, դեռ էն ժամանակ էլ դրսի վրա աշխատել ենք: 1993-ին մեկնեցի ԱՄՆ և համագործակցեցի տեղի բավական հայտնի ստուդիաների, օրինակ՝ MTV-ի ու Nickelodeon-ի հետ: Կրկին ֆրիլանսեր էի: Մի օր էլ Ուկրաինայի համար «Սեբաստիան» անունով նախագծի պատվեր ստացա իմ եր-

կու գործընկերների՝ «Կապիտան Վրոնգել» և «Գանձերի կղզին» լեգենդար ֆիլմերի նկա- րիչներ Անդրիան Սախալուուկի և Վլադիմիր Նիկիտինի հետ միասին: Աշխատանքն ավար- տելուն պես Ռուսաստանի հայ ներդրողնե- րի կողմից Հայաստանում մի մեծ ստուդիա հիմնելու և 3D նախագծերի վրա աշխատելու առաջարկ ստացանք: Եկանք Երևան ու արդեն մոտ 7 տարի այստեղ ենք: Կոլեգաներս էլ մեկ- նելու միտք չունեն, իրենց ընտանիքների հետ եկել են ու հաստատվել այստեղ: Նախորդ նա- խագիծը փակվեց, բայց մենք Երևանից մեկ- նելու փոխարեն հիմնեցինք մեր ստուդիան՝ Banzay Production-ը: Ստուդիայում տևական ժամանակ անցկացրեցինք դասընթացներ ու լավագույններին աշխատանքի հրավիրեցինք հենց մեզ մոտ: Հիմա թիմն ավելի մեծ է ու լի տաղանդավոր երիտասարդներով:

Միայն ժենի չենի

Տպավորություն է, թե միայն Հայաստանի անի- մատորներին են դիմում դրսից, սակայն դա այդպես չէ, որք աշխարհն է այդպես աշխատում: Այդպես հարմար է: Որքան էլ ստուդիան ընդար- ձակվի, միևնույն է, դիմում են աշխարհի տար- բեր անկյուններում գտնվող իրենց կոլեգանե- րին, փնտրում աշխատողներ իրենց երկրի սահ- մաններից դուրս: Իհարկե, Հայաստանում մի քիչ ավելի էժան է ու նաև որակով, բայց նույն- քան որակյալ ֆրիլանս անիմատորներ շատ կան, օրինակ՝ Չինաստանում, Ինդոնեզիայում, Հնդկաստանում: Աշխարհում ընդունված է ստուդիայից դուրս այլ անիմատորների դիմել, քանի որ յուրաքանչյուր նոր ֆիլմ թելադրում է նոր ոճ և տեխնիկա:

Անիմացիայի աշխարհը շատ փոքր է: Բոլորս իրար գիտենք: Հենց դա է պատճառը, որ կամ

մեզ են գտնում կամ մենք ենք գտնում ֆրիլանսերներին, նախագծեր ու ստուդիաներ համագործակցության համար: Միմյանց գիտենք անուններով, ստուդիաներով, սոցցանցերով ու նախագծերով: Մենք բոլորս գիտենք, թե ով ինչ է անում, ինչ ֆիլմ է նկարում ու հաճախ իրար առաջարկում ենք օգնել: Այնպես որ, եթե ստուդիայում գործ չկա, ապա միշտ գործ կա այլ երկրում:

Իհարկե, լավ կլիներ, որ ինչպես նախկինում՝ Հայաստանում լինել «Հայֆիլմի» մուլտստուդիան ու բոլորս հավաքվեինք այդտեղ: Դա պարզապես իդեալական կլիներ: Դիմել չէինք դառնա, բայց կունենայինք մեծ ստուդիա, անիմացիայի մշակույթ: Դե դա պետական խնդիրներով է պայմանավորված: Մեծ ռե-



↑ Աստղի անիմատոր Աննա Բիկովայի «Վիշապների խաղը» անիմացիոն գովազդային հոբիսկիյ

↓ Աստղի «Աստվածների մոխիր» անիմացիոն ինֆորմիչ, ԱՄՆ



սուրսներ են հարկավոր և, ցավոք, անկախացումից հետո չվերականգնվեց ոչ խաղարկային կինոն, ոչ էլ անիմացիան: Հայտնվեցին միայն վատ սերիալները: Այժմ Հայաստանում մոտ 30 ստուդիա կա, բոլորն էլ դրսի վրա են աշխատում, քանի որ այստեղ պետական պատվեր չկա, չկա սցենարիստ, կոմիքսներից էլ ենք հեռու: Շատ տխուր վիճակ է այդ առումով:

Սցենարիստ չկա

Ստուդիայում սեփական ֆիլմ նկարելու ցանկություն չկա: Ինչու, որովհետև չենք էլ կարող սցենարիստ չկա, իսկ մենք սցենարիստ չենք, մենք նկարիչ ենք: Հիմա մի տեսակ ամբողջ աշխարհում է լավ սցենարների պակաս նկատվում: Ավելի շատ ռիմեյքեր են անում, քան նորը ստեղծում: Բայց մեզ մոտ, իհարկե, այդ առումով շատ վատ վիճակ է: Կարծում եմ՝ պետք է խթանել կրթությունը, հայտարարել մրցույթներ, անել ամեն բան, որ երիտասարդ-

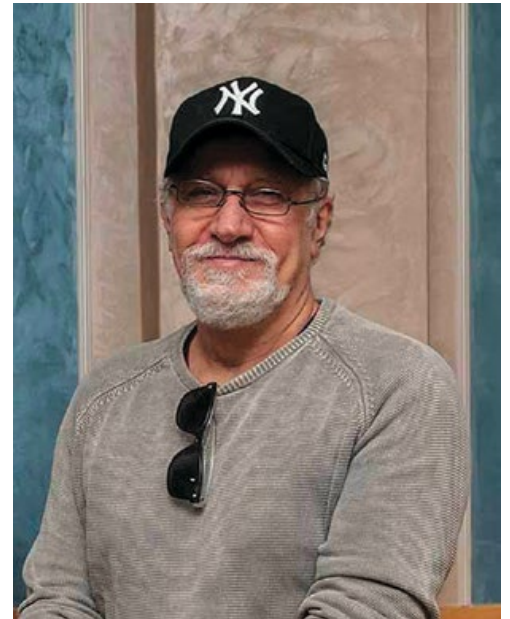
ները սցենարներ գրեն: Թարմության ու նոր մտքերի կարիք կա այս ոլորտում: Մյուս կողմից՝ ֆինանսապես ծանր է ֆիլմ նկարելը: Պետք են հովանավորներ, պրոդյուսերներ, մարդիկ, ովքեր կգբաղվեն ֆիլմի PR-ով և այլն: Ընդամենը 10 ռուպե ֆիլմի համար ես պետք է կարողանամ ապահովել իմ ստուդիայի անիմատորներին մեկ տարվա աշխատավարձով: Իսկ դա իհարկե հեշտ չէ Հայաստանում: Դրա համար էլ մնացել ենք մենք մերոնցով՝ անիմատորներով ու աշխատում ենք դրսի ստուդիաների համար, ովքեր ունեն և՛ սցենարիստ, և՛ ֆինանսավորում: Մենք միայն նկարիչներ ենք, ինչ-որ առումով՝ արտադրողներ և մեր անունը նույնիսկ երբեմն չի էլ հայտնվում ֆիլմի տիտրերում:

Բայց դրա փոխարեն կան և հպարտանալու առիթներ: Օրինակ՝ Banzay Production-ի աշխատանքներից են ռուսական նոր «Պրոստոկվաշինո» սերիալներից շատերը, «Վանդակավոր զբերա» սերիալը նախադպրոցական տարիքի



← Անիմացիոն հորիզոն Նարմոր խաչի համար, ԱՄՆ

→ Պրոդյուսեր, անիմատոր Մորթադ Գալսայանը



← Անիմացիոն գովազդ Toon Boom Harmony-ի համար, Ամստերդամ



↑ Մորթադ Գալսայանի ծաղրանկարներից

← Նադր «Պրակա աբխան և Լուկուրուն» անիմացիոն ֆիլմից, Ուկրաինա

երեխաների համար, «Երեք կատու» սերիալը, որի տիկնիկները վաճառվում են ողջ Ռուսաստանում և շատ այլ նախագծեր: Հիմնականում Սոյուզմուլտֆիլմի համար ենք աշխատում. ստուդիան մեծ է, պրոյեկտները շատ, մեզ էլ լավ ճանաչում են, օգնում ենք իրենց: Այժմ աշխատում ենք նաև Warner Brothers-ի HBO ալիքի համար, ավելի լուրջ էլ ու՛ր: Եվ այո, անհամեստություն չի լինի, եթե ասեն, որ մեզ մոտ իսկապես պրոֆեսիոնալ անիմատորներ են հավաքված: Նստած այստեղ՝ Երևանում, աշխատում են Warner Brothers-ի համար: Այժմ նաև Կանադայի համար մի լիամետրաժ ֆիլմի վրա ենք աշխատում: Մանրամասները կոնֆիդենցիալ են, չեմ ասի: Դա է զարմանալի, որ Հայաստանում ենք, բայց Հայաստանի համար ոչինչ չենք կարող անել: Հուսով եմ, այստեղ ոլորտը կզարգանա և անիմատորները ստիպված չեն լինի աշխատանք փնտրել դրսում: Դե, առայժմ չի ստացվում:

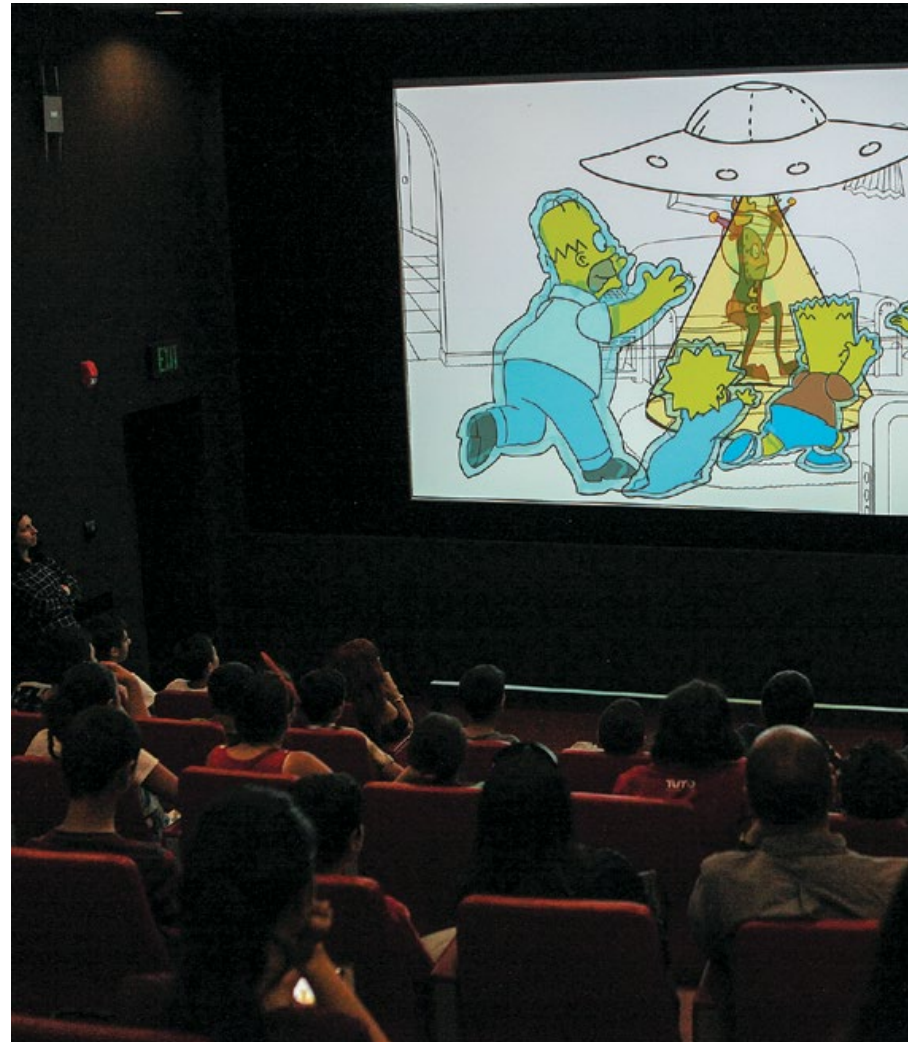
Մենք մի նայե՛ք, լուրջ դեմքեր են՛ք

Այլ երկրներից պատվերներ հիմնականում հնարավոր է լինում վերցնել տեղեկների միջոցով: Հայտարարվում է տեղեր, մենք էլ անվճար տեստ ենք անում, ուղարկում իրենց ու հավանության դեպքում աշխատում իրենց հետ: Եթե պետք է լինում, մենք էլ այստեղ ֆրիլանսերների ենք ներգրավում և ի դեպ՝ ոչ միայն Հայաստանից, այլև օրինակ՝ Կիևից, Դոնեցկից, Խարկովից կամ Պետերբուրգից: Բավական հարմար է, հաղորդակցվում ենք առցանց: Իրականում բարդ ու դժվար բան է տեղերը: Մեծ ջանք ես գործադրում, իսկ դիմողները շատ են ողջ աշխարհից: Այդտեղ արդեն միայն պրոֆեսիոնալիզմն է, որ կարող է օգնել: Եվ չնայած բավական բարդ աշխատանքին անիմատորները գոհ են, աշխատանքը բարդ է, հաճախ՝ տաժանակիր՝ հաշվի առնելով, որ միայն մեկ կարգի համար 24 նկար է պետք նկարել: Աշխատանքը երբեմն հոգնեցնող է, երբեմն էլ նույնիսկ նյարդային:

Ու երբեք մի աչքով մի նայեք, բոլոր անիմատորներն էլ լուրջ մարդիկ են, ինչպես և ես, նույնիսկ մորուքավորները, ու հա, մի քիչ էլ ջղային են, դե՛ անիմացիան ամուր նյարդեր է պահանջում: Թեթև է հնչում «մուլտ նկարել», բայց դա այդքան թեթև գործ չէ: Ու չնայած այդ ամենին՝ ողջ աշխարհում կա այս մասնագիտության պահանջարկը և հրաշալի է, որ այսօր այստեղ՝ Երևանում, իր սենյակում նստած է մի անիմատոր, ով նկարում է HBO-ի համար: Հայաստանում ստուդիաները տարեցտարի շատանում են և դա լավ է: Շատերն ինքնուրույն են սովորում անիմացիա, որ աշխատանք գտնեն, քանի որ շատերին արդեն սկսել է դուր գալ անիմատորի մասնագիտությունը. հեշտ է աշխատել տնից, փողը լավն է, մեկ-մեկ շատ լավն է: Հայաստանում նկարիչները տաղանդավոր են, շատ լավ ձեռք ու աչք ունեն, բայց ոչ բոլորը կարող են անիմատոր դառնալ, քանի որ անիմացիան բոլորովին այլ մշակույթ է, բոլորովին այլ կենսակերպ:

Թումոյի ցատկող գնդակները

Ինչպես Թումոն մի խանի
տարուժ դարձավ հայկական
անիմացիայի նոր կադրերի
սրտեղծման գլխավոր կենտրոնը,
փորձի փոխանակման
համար Երևան բերեց Pixar-ի
պրոդյուսերին ու The Simpsons-ի
անիմատորին, իսկ հետո
օգնեց իր շրջանավարտներին
ստուդիաներ բացել:



Շարժման ժեզ

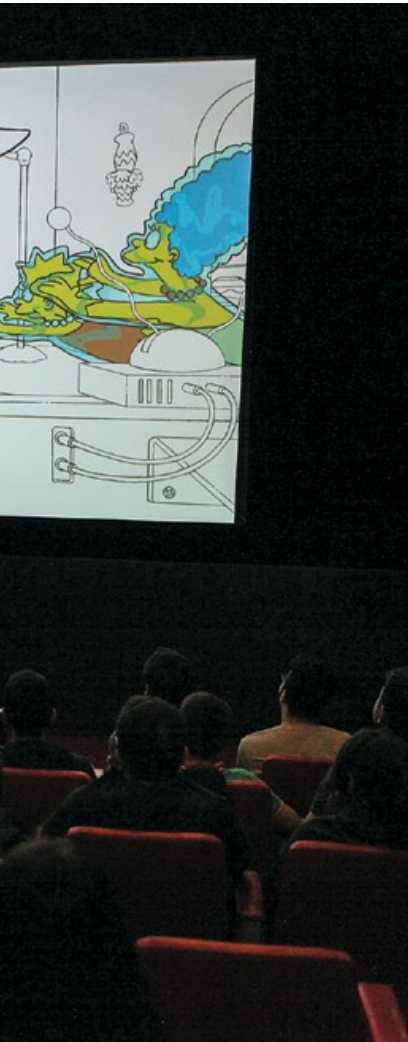
Թումոն միշտ շարժման մեջ է: Թվում է՝ չկա շենքի մի անկյուն, որտեղ դատարկ է: Երբ ներս ես մտնում այգու կողմից, առաջին հայացքից կարող է թվալ, թե խառը իրավիճակ է, բայց մի քանի վայրկյան ուշադիր նայելով՝ հասկանում ես, որ բոլորը զբաղված են որևէ հստակ գործով: Ուսանողների մի մասն առաջին հարկի համակարգիչների առաջ զբաղվում է ինքնուսուցման վարժանքներով, մյուսներն ապակեպատ կանաչ սենյակներում ուշադիր լսում են դասընթացավարին և աշխատում իրենց նախագծերի վրա: Թումոյի այլ հարկերում՝ բոլոր սենյակներում ևս աշխատանքային վիճակ է: Շենքը կառուցված է այնպես, որ ուսանողները տեսնում են, թե ինչպես է աշխատում Թումոյի ստեղծարար թիմը, իսկ վերջիններս էլ իրենց սենյակներից ականատես են լինում կանգ չառնող պատանիների հոսքին Թումոյի ներսում և ուսանողների ամենօրյա արդյունքներին:

Բայց այս անգամ մեզ հետաքրքրում է անիմացիոն բաղադրիչը, որը Թումոյում ուսուցանվող կարևոր ուղղություններից է հաստատության հիմնադրման առաջին օրվանից: Դրանում մեծ դեր է խաղում այն, որ Թումոյի կառավարման խորհրդի անդամ է Pixar անիմացիոն ստուդիայի պրոդյուսեր Քեթրին Սարաֆյանը:

Թումոյի պուր

Թումոյում տիրող անդադար ստեղծագործ աշխատանքի արդյունքում պարբերաբար ձևավորվում են փոքր և մեծ թիմեր, ստեղծվում են համագործակցություններ այլ կազմակերպությունների հետ: Նման նախագիծ էր «Քուչա» անիմացիոն մինի սերիալը, որը ստեղծվել է Թումոյի առաջին ստարտափի՝ Yelling studio-ի կողմից: Քուչան, որն իրականացվել է Հայաստանում ԱՄՆ դեսպանատան աջակցությամբ, հիմնականում հեղինակների հավաքական մանկության մասին է՝ հիմնված նրանց և այլ մարդկանց հիշողությունների վրա:

Սկզբում երիտասարդ անիմատորները շրջել են Երևանով և մարզերով, լուսանկարներ արել, որպեսզի հետո հենց այդ լուսանկարների վրա



← The Simpsons-ի layout արտիստու անիմատոր Ելենա Գեորգյանի աշխատանքի ժամանակ

→ ԹՈՒՄՈ դասընթացավար Միգրան Մինասը



→ Դրվագ Disney-ի Arjun անիմացիոն ֆիլմի ռեժիսոր, հնդկական անիմացիայի լեգենդ Արնաբ Չաուրուրիի աշխատանքային

↓ Ասորի «Բուշա» անիմացիոն միևի սերիալից



ստեղծեն անիմացիոն պատկերապատումը: Ուսումնասիրել են նաև հայկական յուրօրինակ վրձերը: Այդ ընթացքում խոսել են տարբեր մարդկանց հետ, որոնց մանկությունը նույն ժամանակահատվածում է անցել: Մի պահից էլ որոշեցին ինտեգրել այդ տարիների փորձառությունն այսօրվա պատկերի մեջ: Yelling-ի թիմից Տիգրանը Թումոյի ուսանող չի եղել և առաջին առնչությունը Թումոյի հետ հենց «Բուշայի» շրջանակում էր: «Մեր հիմնական նպատակն էր ստանալ անիմացիա, որը կցանկանայինք տեսնել որպես Հայաստանում ապրող երեխա,» պատմում է Տիգրանը,– մի բան, որն այսօր տեսնելով, երեխաները կասեին՝ օօօօ»:

Գնդակներ և ընկնող դաշնամուրներ

Տիգրանն այսօր Թումոյի դասընթացավար է: Նրան բռնացրինք իր դասընթացից կես ժամ առաջ և միասին իջանք մատիտների հետևից: Երբ վերադարձանք, Տիգրանը միացրեց LTJ Bukem-ի Demon's Theme գործը, իսկ այդ ընթացքում ուսանողները սկսեցին մտնել ու տեղավորվել համակարգիչների առաջ: Այսօր նրա՝ առաջին մակարդակի խմբի նախափերջին դասն էր:

Թումոյի անիմացիոն դասընթացների առաջին մակարդակում ուսանողները սկսում են կատարել ցատկող գնդակի վարժությունը: «Այդ պարզ վարժանքով կարելի է ներկայացնել անիմացիայի բոլոր 12 սկզբունքները»,– ասում է Տիգրանը՝ սենյակ մտնող ուսանողներից վերցնելով նրանց անցաքարտերը:

Յուրաքանչյուրի գնդակը կարող է լինել տարբեր, ունենալ նախապատմություն և դիմագծեր: Դասընթացի այդ ցիկլի ավարտին գնդակը պետք է շարժման մեջ լինի: Այս ամենի արդյունքում պատանին ոչ միայն սովորում է անիմացիա ստեղծել, այլև ծանոթանում է ֆիզիկայի օրենքներին, սկսում է պատկերացնել, թե ինչպես է շարժման մեջ փոփոխվում առարկայի տեսքը և այլն: Երկրորդ փուլում ուսանողների առջև դրված խնդիրներն ավելի են բարդանում, ծանոթանում են անիմացիայում ընդունված տարբեր մոտեցումներին, կերպարներ զարգացնում և ստիպում, որ այդ կերպարն իրենց ուզած գործողությունն անի: Այստեղ ամենակարևորն այն է, որ ստեղծած պատմությունը սկիզբ և հանգուցալուծում ունենա: Օրինակ՝ մարդուկը վազի և մի պահ նրա գլխին դաշնամուր ընկնի:



↑ ԹՈՒՄՈՒ-ի անիմացիայի դասընթացները

Արդեն երրորդ փուլի ավարտին պատանիներին ստեղծագործական ազատություն է տրվում: Նրանց սովորեցնում են պատմություն ներկայացնելու մեթոդները, սթորիբորդինգ, անիմացիայի վերածելուց մինչև մաքրագրում ու գունավորում: Վերջնարդյունքը պետք է լինի կարճամետրաժ անիմացիոն ֆիլմ:

Դժոխք, Քավարան, Դրախտ

Գոհար Սարգսյանը Թումո է հաճախում շուրջ վեց տարի: Նրա խոսքով՝ ավելի շատ նկարում է, քան խոսում և որոշել է հենց անիմացիայի ուղղությամբ էլ շարունակել իր ճանապարհը: Այնպես որ՝ Թումո ի սկզբանե եկել էր հենց անիմացիայի և ֆիլմերի ստեղծումով զբաղվելու նպատակով: Նրան հանդիպեցինք հենց կենտրոնի արվեստանոցներից մեկում:

Գոհարն այս պատերում ծնված մեկ այլ նախագծի ստեղծագործական թիմից է: Անցյալ տարի Դանթե Ալիգիերիի մահվան 700-ամյակի առիթով Թումոն առաջարկ ստացավ նրան վերաբերող վիզուալ արվեստի գործ ստեղծել: Կոմիքս արտիստ Շամիրան Խաչատրյանի հետ միասին Թումոյի ուսանողներն անիմացրեցին «Աստվածային կատակերգություն» պոեմի բոլոր երեք մասերը՝ Դժոխքը, Քավարանն ու Դրախտը՝ ստեղծելով դրանց առաջին հայերեն քարտեզները:

Աշխատանքները տևեցին շուրջ երկու ամիս: Առաջին շաբաթներին ուսանողներն ուսումնասիրում էին ստեղծագործությունը, միասին քննարկում, մասնակցում դասախոսություններին: Հետո արդեն ամեն մարդ անցավ իր աշխատանքին, ուսումնասիրելով կերպարներին՝ սկսեցին նկարել: «Ամենահետաքրքիրը դժոխքի հատվածի պատկերումն



← The Simpsons-ի layout արտիստ ու անիմատոր Ելենա Գեորգիանի աշխատարանի ընթացիկում



← Լիլ Արթինյանը, ով Netflix-ի դեռ չհրապարակված անիմացիոն նախագծի արտիստն է: Նախկինում նա աշխատել է Atomic Cartoons և Cartoon Network ստուդիաներում, աշխատում է Թումոյի պարանիմների հետ



← Disney-ի Arjun անիմացիոն ֆիլմի ռեժիսոր, հնդկական անիմացիայի լեգենդ Արնաբ Չաուրուրիի աշխատարանը

→ Թումոյիների պարտասպան՝ «Աստվածային կապակեղծություն» անիմացիոն նախագիծը



→ Թումոյի շրջանավարտ Հակոբ Մուրադյան, ով այժմ աշխատում է հանրահայտ MPC Film ստուդիայում, եկել էր Թումոյի պարտանի ուսանողների հետ աշխատելու:

Էր,- հիշում է Գոհարը,- հիմնական գործող անձիք Դանթեն, Վիրգիլիոսն ու Բեատրիչեն էին, որոնց կերպարները ստեղծում էինք՝ ուսումնասիրելով հին նկարները»:

Դանթեի նախագծի ավարտից հետո թիմից մի քանի ուսանողներով որոշեցին միասին շարունակել աշխատանքը և ստուդիա հիմնել: Նորաբաց Syndicats-ն այժմ աշխատում է Ապոկալիպսիսի ձիավորների մասին կոմիքսի վրա. ըստ սյուժեի՝ Սատանան գործից հանել է ձիավորներին և նրանք ստիպված տեղափոխվել են Կոնդ:

Արկածների ժամանակը

Դասընթացներից զատ Թումոյում պարբերաբար անցկացվում են տարբեր աշխատարաններ, որոնց շրջանակում ուսանողների հետ

աշխատում են ոլորտի մասնագետներ թե՛ տեղացի, թե՛ արտասահմանից: Աշխատարանների շրջանակներում հայտնի անիմատորներն ամեն օր աշխատում են ուսանողների հետ՝ դառնալով մի թիմ: Մինչ համավարակը տարեկան կտրվածքով Թումոյում իրականացվում էր շուրջ 150 աշխատարան, որոնց ընթացքում, օրինակ՝ Sponge Bob Square Pants-ի և Adventure Time-ի կադրավորման տնօրեն Նեյթ Քեշի հետ Թումոյի ուսանողներն աշխատել են իրենց սիրած մուլտֆիլմերի հեղինակներից մեկի հետ: Յուրաքանչյուր ուսանող մտածել է պատմություն, դրա հիման վրա նկարել է Adventure Time-ի նոր էպիզոդ ու իրականացրել է էպիզոդի հնչյունավորումը:

Իսկ լեգենդար The Simpsons-ի լեյաութ-արտիստ ու անիմատոր Ելենա Գեոդակյանի հետ մասնակիցներից յուրաքանչյուրը երկու շաբաթվա ընթացքում ստեղծել է սեփական couch gag-ի (սերիալի այցեբարտը դարձած բացման հոլովակը, որտեղ դեղնամաշկ ընտանիքը տեղավորվում է հյուրասենյակի բազմոցի՝ couch-ի վրա) տարբերակը, ինչպես նաև «սիմֆոնիայի» է ինքն իրեն:

Disney-ի Arjun անիմացիոն ֆիլմի ռեժիսոր, հնդկական անիմացիայի լեգենդ Արնաբ Չաուրուրիի կողմից Թումո երևանում և Բեյրութում անցկացված աշխատարանների շրջանակում ուսանողները ստեղծել են ամբողջական անիմացիոն ֆիլմեր՝ իրենց օրիգինալ գաղափարները հասցնելով վերջնական արդյունքի: Աշխատարաններից մեկի հյուրը եղել է Լիզ Արթինյանը, որը ներկայումս Netflix-ի դեռ չհրապարակված անիմացիոն նախագծի արտ տնօրենն է և ժամանակին աշխատել է Atomic Cartoons ու Cartoon Network ստուդիաներում:

Այսքանից հետո, թերևս, զարմանալի չէ, որ Թումո մտնող պատանիները կարող են նվիրվել անիմացիայի կախարդական աշխարհին: Ոմանք հետո այլ ուղիներ կընտրեն, իսկ մյուսներն այս աղմկոտ միջանցքներից դուրս կգան որպես հայկական անիմացիայի նոր հսկաներ: Սպասում ենք:



Դեպի ներս. Արժինե Անդան՝ իր աշխարհում

Անիմացիոն կինոյի ժեզ խորանալու համար բնավ պարպադիր չէ լինել նկարիչ-անիմատոր. Արժինե Անդան, օրինակ, գալով խաղարկային կինոյի աշխարհից, անիմացիայում հասցրել է ներգրավված լինել իբրև սցենարիստ, ռեժիսոր, պրոդյուսեր և դերասան: Անիմացիային այդչափ փարբեր կողմերից առնչվելու ծափն էլ ԵՐԵՎԱՆԻ խոսել է նրա հետ:

→ GIZ EU-SMEDA



Արմինե Անդայի հետ հանդիպում եմ երևանյան նեղ փողոցներից մեկի սրճարանում, որտեղ ինքն էր և իր աշխարհների միջև ապրումը, որը կոչվում է ֆիլմ: Իրեն հիշում է ամենասկզբում, մանկության տարիներից, երբ հեռուստացույցի էկրանից մի օր մեկը բարձրաձայն կանչեց՝ «Իվասիկ տեղեկ»: Ուկրաինական հեքիաթի մոտիվներով սովետական այս մուլտֆիլմն Անդային գրավում է գույնով, ձայնով և շարժումով: Այստեղից էլ սկսվում է իր պատմությունը, երբ գտնում է իր կապը գույնի, ձայնի և խոսքի հետ. «Հիշում եմ ինձ այդ մուլտֆիլմի գույնի և ձայնի մեջտեղում: Դեռ մանկուց որոշել էի արվեստի հետ կապի մեջ լինել: Սկզբից հատակ որոշել էի դերասանուհի լինել, բայց հասուն տարիքում կապս ֆիլմի հետ ձգվեց հազար ու մի ամուր թելերով և կերտվեց Արմինե Անդան»,– հիշում է նա:

Տարածության մեջ, որը սահմանում էր ֆիլմի երևակայությունն ու իր իրականությունը, տեղավորվում է Արցախյան առաջին պատերազմը: Սկսվում է Անդայի պատմության երկրորդ գլուխը. նա սկսում է գրել, այն էլ հեքիաթ: Աշխարհը, որը փափուկ և ծանոթ էր իր համար, տեղավորվում է «Անկիմյուրի բնակիչները» հեքիաթի տողատակերում և ստեղծվում է իսկական հրաշապատում՝ պատերազմի ապրման մեջտեղում:

«Ստեղծագործելու միջոցով ես ստեղծում եմ կամուրջ գիտակցության և ենթագիտակցության միջև: Երբ կամուրջն արդեն ամուր է, կարևոր չէ հեքիաթ ես գրում, թե ֆիլմ ստեղծում»:

↓ «Թոշոդ Կերևաների երգը», 2022



ծում՝ հերոսը կապվում է քեզ հետ այնքանով, որ անկախաձուլ է ու տեսնում ես նրան շարժման, գույնի, ձայնի, հույզերի ու մտքերի միջև, և ստեղծվում է հրաշապատումը: Ես հավատում եմ այս ճանապարհին»:

Ստեղծագործությունը պարզում է Արժինե Անդայի ծափն

Ձգտումը՝ ստեղծելու իդեալական աշխարհներ, ստիպում է կառուցել մեկը մյուսից տարբեր տարածություններ, որտեղ Անդան ինքն իր հետ է՝ առանց կամայականությունների: Լինելով սցենարիստ, ռեժիսոր, դերասան՝ Արմինեն շեշտում է, որ առանձնահատուկ կապված է մուլտիպլիկացիային և հեքիաթին: Խնդրում եմ սահմանել, թե ի վերջո ինչ է անիմացիան:

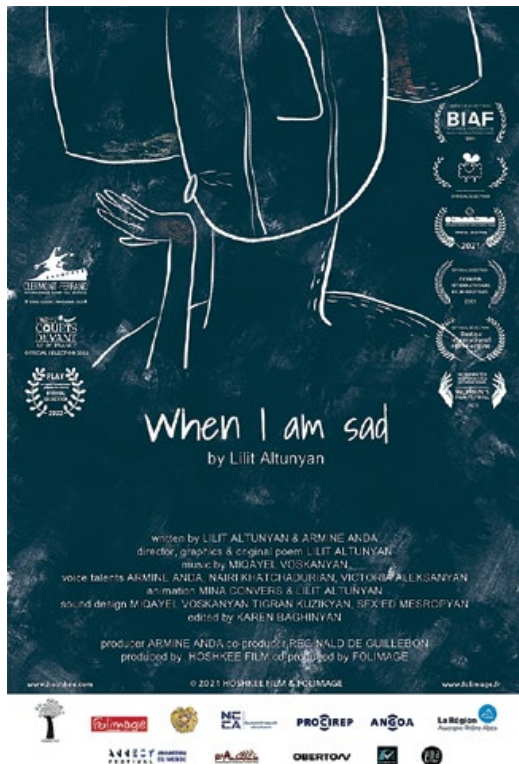
Արմինեն վստահ է, որ այն խոսում է թաքնված լեզվով՝ ստիպում հավատալ շարժմանն ու պատկերի կախարհանքին: Ստեղծագործական կյանքում իր առաջին անիմացիան՝ արդեն հեռավոր 2007-ին իր հեքիաթի հիման վրա լույս տեսած «Բոժոն», որտեղ ինքը սցենարի համահեղինակն էր ու պրոդյուսերը, իսկ ռեժիսորը՝ Միքայել Վաթինյանը, խոսում է այն թաքնված լեզվով, որը բացահայտում է ներսի ու դրսի աշխարհների բախումը: Ֆիլմը երկու տասնյակից ավելի փառատոնի մասնակցեց ու մրցանակներ ստացավ: Այսօր ասես Բոժոն չի լքել իրեն. մենակությանը սովոր արջուկի կերպարը դեռ ապրում է Արմինեի մեջ և անընդհատ կոտրում է մենակության շղթան, ամեն հնարավոր ձևով բացվում է պատուհանը և ներս է գալիս թոշունը՝ կիսելու մենակությունը: Ստեղծվող պատմություններն ու հերոսներն էլ են այդ թոշուններից: Իր ձեռագրին համապատասխան՝ «Բոժոն» տխրության ապրումի մասին է, այն ճանապարհորդության, որն անցնում է լրիվ մենակության մեջ ապրող արջուկը, երբ քամին պատահաբար իրեն դուրս է նետում պատուհանից. «Երբ Միքայելն ինձ առաջարկեց գրել պատմություն ակվարիումի մեջ ապրող արջուկի մասին, համաձայնեցի ու լրիվ պատահականությամբ անիմացիայի նկատմամբ ձգողականությունը ստացավ ձև և ծնվեց Բոժոն»,– պատմում է Անդան:

Առաջին անիմացիոն փորձից հետո ներքը նայելու և դադարի ժամանակն էր: Այս փուլի մասին խոսելիս Արմինեն վերցնում է կարճ դադարներ՝ նկարագրելու, թե ինչպիսի ընթացք էր ներսի տարածությունը լայնացնելը: Միլաձակիի

անհմացիաները նոր հող են պատրաստում՝ երևակայությունն ու իրականությունը մեկը դարձնելու: Շուտով ստացվում է այնպես, որ միանգամից երկու նախագիծ, ինչպես ինքն է բնորոշում, երկնքից ընկնում են իր գլխին: Դրանցից առաջինը Լիլիթ Ալթունյանի «Երբ ես տխուր եմ»-ն էր, որն ինքը ստանձնեց որպես համասցենարիստ ու պրոդյուսեր: Ֆիլմը պրեմիերա ունեցավ 2021-ի հոկտեմբերին ռումինական Անիմեսթում փառատոնում, ապա ցուցադրվեց ևս 12 միջազգային փառատոնում:

Մյուսը, որը երկնքից ընկավ խնձորի պես, Ռոման Բալայանի «Ծերունին և աղջիկը» խաղարկային կարճամետրաժ ֆիլմի սցենարն էր, որն ի վերջո վերածվեց «Թոշող տերևների երգը» անիմացիոն ֆիլմի և որի ռեժիսորն ու պրոդյուսերն է Արմինեն: «Թոշող տերևների երգը» եկրաններին կհայտնվի մոտ ամիսներին: Այս ֆիլմում Արմինեն նաև հնչյունավորում է գլխավոր հերոսուհուն՝ միացնելով բոլոր մասնագիտությունները մի անիմացիոն ֆիլմում՝ հեքիաթասաց, ռեժիսոր, սցենարիստ, պրոդյուսեր, դերասան: Ասում է, որ Ռոման Բալայանի վստահությունը մեծ նվեր դարձավ իր համար:

Այս ֆիլմերն Արմինեին կրկին տվեցին ստեղծագործելու ազատ լեզուն. «Ես շատ էի հավանել այս երկու նախագծերը: «Երբ ես տխուր եմ»-ը ստացվեց հայ-ֆրանսիական, իսկ «Թոշող տերևների երգը» հայ-իրանական համագործակցություն: Հայաստանում առաջին համատեղ անիմացիոն ֆիլմերը: Գաղափարների իրագործման ճանապարհին անսպասելի համագործակցություն սկսվեց անսպասելի երաժիշտ և կոմպոզիտոր Միքայել Ոսկանյանի հետ, ով գրեց այս երկու ֆիլմերի երաժշտությունը»:



↗ «Թոշող տերևների երգը», 2022

← «Երբ ես տխուր եմ», 2021

Չնայած ոճական ակնհայտ տարբերությունների ու ժամանակային մեծ ընդմիջմանը՝ Արմինեն ասում է, որ Լիլիթի հերոսն իրեն ի սկզբանե մի քիչ հիշեցրել է Բոժոյին. ինչպես տխուր արջուկը, էնպես էլ ժպիտը մեկնում է ճանապարհորդության, որը լի է զգացմունքներով: «Ես կարծում եմ, որ այդ ճանաչման ճանապարհով անցնելիս հերոսներն ունեն կախարդական ուլունքի կարիք, որն իրենց կփոխանցի մեկը կամ իրենք կգտնեն: Այստեղ է անիմացիայի (ու հեքիաթի) կարևորությունը. այն ստեղծում է կախարդական ուլունքներ, որոնք կարող են շարվել միմյանց կողքին և լուսավորել որևէ մեկի ճանապարհը, հատկապես երեխաների»: «Թոշող տերևների երգի» մասին դեռ բոլոր գաղտնիքները չի բացում, միայն վստահեցնում է, որ կախարդական ուլունքներից հանդիսատեսը հաստատ կստանա:

Վերապրել ու աշխարհի հետ կիսվել

Մենք կրկին վերադառնում ենք կետին, որտեղ կերտվում է իր ձյունոտ սարերով ու փափուկ պատերով աշխարհը՝ անլույս ցերեկների, պատերազմի ապրումների և վախի մեջտեղում: Եվ չնայած նրան, որ ստեղծած անիմացիայում ավելի հաճախ, ի տարբերություն իր գրքերի, տխրության թելն է և դրա հետ հարաբերությունը, ինքն առաջներում երբեք ներսից չի զգացել, թե ինչ է տխրությունը: Հիմա, երբ պատրաստվում է մի քանի ստեղծագործություն նվիրել ծնողներին, տխրությունը նորովի է ապրում, որն ամեն օր լցնում է դեպի ներս նայելով: Այդ հայացքի միջով են արդեն ծնվում հաջորդ գրքերն ու իր առաջին հեքիաթի՝ «Անկիմյուրի» սցենարներն ու պատկերները: Ստեղծելն ապրելու, վերապրելու և աշխարհի հետ կիսվելու իր ձևն է:

Ջրույցն ավարտելուց հետո անմիջապես աշխատելու է, որովհետև կերպարներն ու մտքերն իր գլխում են արդեն: Ներսում մի երեխա է, ով հավատում է հրաշքին. ինքն ուղղակի միջոց է գտնելու հրաշքի իրագործման ճանապարհը: Ստեղծագործելու ներշնչանքը դեպի մանկություն հայացքն է բույրերի, գույների ու պատկերների միջև: Երբ ֆիլմ է ստեղծում, անընդհատ մանկության մեջ է. պիտի երեխա դառնաս, որ երեխայի լեզվով խոսես:

Իր հերոսները երագողներ են, ինքն էլ. իր մեջ բոլոր կերպարներն ապրում են կիպ իրենց երազանքներին: Իսկ իր երազանքը: Ասում է: Հետո լուրն ենք: Խնդրում է հոդվածում չպատմել. մի օր դուրս կթռչի ֆիլմի հետ:





Դիլաքյան եղբայրներ. «Անցյալով ապրել պետք չէ»

«Գործնական երապ» ժուրնաֆիլմի հեղինակներ, այժմ նյույորքաբնակ
Գագիկ և Հովիկ Դիլաքյանների հեպ պրոսնել են՝ եղբայրների հին տան
ժուրակայեռու ու պրուպել երևանյան հիշողությունների, Դերասանների
շենքի, իրենց տանը Մհեր Մկրտչյանի ու Պորեն Աբրահամյանի հեպ
հավաքվելու, 10 կուպեկանոց կինոյի տոմսի և այլնի ծասին:

Հովիկ. Մեր կյանքում ամեն ինչ սկսել է այժմյան Հյուսիսային պողոտայի հարակից՝ նախկին Կամոյի փողոցից, որը հետո կոչվեց Լալայանց: Տարածքը հայտնի էր որպես կինո «Պիոների» փողոց: Կինո շատ էինք դիտում՝ մի սեանսից մյուսն էինք գնում: 10 կուպեկ արժեր կինոյի տոմսը: Տոմսավաճառն էլ մեր հարևանն էր՝ Ծյոծ Անյան: Մեկ-մեկ անտոմս թողնում էր նույն սեանսին մտնենք:

Գագիկ. Մենք էլ դե կինո «Պիոների» տղերքն էինք: Այն ժամանակ քաղաքը կինոթատրոններով էին ճանաչում՝ կինո «Մոսկվա», կինո «Մալի», կինո «Երևան», կինո «Հայրենիք» և այլն: Ու ամեն տարածքի տղերքի հետ կոիվների մեջ էինք, հանդիպման վայրն էլ՝ Օպերան:

Հովիկ. Կովբոյական ֆիլմ էին բերել՝ «Հրաշալի յոթնյակը»: Այդ ֆիլմից հետո բոլորս սկսեցինք կովբոյի քայլվածքն ընթրինակել: Վտանգավոր էր ինչ ոճ կար քաղաքում, պիտի դու էլ այդպիսին լինեիր: «Բիթլզենք» նորաձև դարձան, դրան ի պատասխան՝ քուչի «խառոշի» տղերքը մկրատով կտրում էին բիթլզային սանրվածք ունեցողների մազերը:

Գագիկ. Հա, հիփի լինելը հեշտ չէր էս քաղաքում:

Հովիկ. Մերը Դերասանների շենքն էր: Հրաշա ներսիսյանը, Վարդան Աճեմյանը, Մհեր Մկրտչյանը, Սորեն Աբրահամյանը, Արմեն Խոստիկյանը հաճախ էին մեր տանը հավաքվում:

Գագիկ. Մեր բնակարանը համեմատաբար մեծ էր, հայրս էլ սենյակներից մի պատը հանել էր ու երկու սենյակի երկարությամբ սեղան տեղադրել: Մայիսի 9, մարտի 8 ու մյուս տոները միշտ մեր տանն էինք նշում: Համով բաներ էինք ունենում, քեֆներն էլ հենց լավանում էր, դերասաններով սկսում էին Խոստիկյանը կատակում էր, Ֆրունզիկը՝ երգում, Սորենը՝ կիթառ նվագում:

Հովիկ. Մաման էլ դաշնամուր էր նվագում:

Գագիկ. Հետո հերթը մեզ էր հասնում՝ արտասանում էինք: Կյանքն ուրիշ էր՝ քաղաքում մոտ 80 մեքենա կար, բոլորս իրար գիտեինք:

Գագիկ. Բակում շատ էինք լինում: Տարածքում ֆուտբոլի դաշտ կար, բացի այդ՝ աղջիկները «կլլա», «ստոպ» էին խաղում, տղաներով էլ օրինակ՝ չլիկ դաստա, հոյ, դաիշ լախտի կամ բանկափլաֆ. Ժեշտի բանկաներն իրար վրա էինք շարում ու հեռվից պիտի քարերով խփեինք ու զցեինք: Գնդակ ճղելն ընդունված էր: Հենց խաղալուց զնդակով դերասան Մուրադ Կոստանյանի պատուհանի ապակին կոտրում էինք՝ զնդակը ճղում էր:

Հովիկ. Գնդակ էլ չկար, քչերն ունեին: 90 կուպեկ արժեր՝ հավաքում էինք բակի տղերքով, գնում էինք «Դետսկի միո» ունիվերմագից առնում:

Հովիկ. Կասկաղում երբ 10 հարկանի շենքերը կառուցվեցին, ապշած էինք մնացել:

Գագիկ. Սարյանի փոստի շենքի դիմացը Չկալովի դպրոցն էր՝ այնտեղ ենք սովորել: Կոնդի երեխեքն այնտեղ էին գալիս:

Հովիկ. Մանկուց ամերիկյան երաժշտություն էինք լսում: Մի ընկեր ունեինք՝ Կոկոսը, Ռեյ Չարլզի վիմիկներն ուներ, ու բոլորն ուզում էին

իր հետ ընկերանալ: Իսկ մուլտիպլիկացիայի առումով Դիանեյյան մուլտֆիլմներն են մեզ վրա մեծ ազդեցություն ունեցել: Երկուսս էլ Ամերիկայով գերված էինք, զգում էինք, թե ինչ է տեղի ունենում մեր սերնդակիցների մոտ աշխարհում, իսկ մենք տեղում կանգնած էինք: Հիմա հեշտ է, օրինակ, որքան հետաքրքիր վայրեր կան գնալու:

Գագիկ. Մեր ժամանակ միայն «Արաք» սրճարանն էր՝ դա էր մեր միակ «ակումբը»: Էն էլ միայն զինի ու սարդելկա էին տալիս:

Հովիկ. Մյուս կողմից էլ պայծառ մարդկանցով էինք շրջապատված: Մարդիկ իրար հարգում էին, սեր կար: Ամեն մասնագիտություն հարգված էր՝ լինի կոշկարար, դերասան, նկարիչ, թե տաքսիստ: Հետաքրքիր կերպարներ կային, երբ քաղաքում քայլում էիր՝ միանգամից հասկանում էիր՝ երաժիշտ է, նկարիչ է, հաշվապահ է, գյուղացի է, Դրամատիկի տղերքն են:

Գագիկ. Կինո «Մոսկվայի» կողքի «Կուպեյեչկա» սրճարանում նկարիչներն էին հավաքվում, հետո հայտնվեց «Պոպլովոկը», «Կոգիրյոկը»: Ի դեպ՝ կինոստուդիան առաջ մեր տան կողքն էր:

Հովիկ. Հետո սկսեցինք աշխատել կինոստուդիայի մուլտիպլիկացիայի բաժնում: Տարին չորս ֆիլմ էին նկարում ու հերթականություն կար՝ հիմա Պողոպոմոգովն է, հետո՝ Ռաֆիկը Բաբայան, Ռոբը Սահակյանց և այլն: Այդպես եկավ մեր հերթը: Որոշումների մեջ էինք, անդադար մտածում էինք՝ ինչ կա պատի այն կողմը: Այդպես ծնվեց «Գունված երազը»: Հավատացեք, հեշտ չէր այդպիսի սցենարն առաջ տանել...

Գագիկ. Նույնիսկ հնարավոր չէր, բայց ինքն իրեն առաջ գնաց:

Հովիկ. Որոշեցինք, որ մեր մուլտֆիլմում ազգություն ու սահմաններ չկան: Չեզոք աշխարհ որոշեցինք ստեղծել՝ ունիվերսալ թեմայով:

Գագիկ. Մուլտֆիլմը նկարելուց որոշ ժամանակ անց՝ 1978-ին, Հովիկը մեկնեց ԱՄՆ: Մոտ 10 տարի անց ես էլ մեկնեցի իր մոտ:

Հովիկ. Երբ վերադառնում ենք՝ հենց այն պահը, որ նստում ենք տաքսի ու վարորդն ասում է՝ «Բարև, ախպեր ջան», միանգամից ջերմացնում է: Նյու Յորքում էլ սպաս ենք սարքում, դրմա ենք ուտում: Հուզվում գետի ափին թթի ծառ ենք գտել, մեզ էլ դեռ ասում են՝ չուտե՛ք, վտանգավոր է:

Գագիկ. Բոլորս էլ մարդ ենք՝ մի քիչ հարգանք ու սեր է հարկավոր, դրա կարիքն այստեղ՝ Երևանում, շատ է զգացվում: Ուզում են, որ այստեղ մարդիկ պարզապես ապրեն ու հարգեն միմյանց՝ անկախ մաշկի գույնից կամ հավաստից:

Գագիկ. Երևանը, մասնավորապես կենտրոնը, մեր ախպերն է, ընկերն ու հարազատն է: Բայց քաղաքը միայն շենքերով չի, մարդկանցով է:

Հովիկ. Որքան էլ որ խնդիրները շատ են, եթե չլիներ այն Երևանը, մենք չէինք լինի այնպիսին, ինչպիսին որ կանք:

Գագիկ. Անցյալով ապրել պետք չէ: Հիմք ընդունելով անցյալը՝ պետք է առաջ գնալ: Պետք է այսօրվա օրով ապրել:

Հովիկ. Պետք է հասկանալ՝ ինչ է տեղի ունենում աշխարհում ու մասնակից լինել դրան որպես ազգ:

Անիմացիայի հանրապետություն

Ինչպե՞ս մեծ ցանկությունից, բախում հանդիպումներից, որոնումներից ու ներդրված զանգերից ծնվեց Կարաճաշրգանի առաջին փառատոնը՝ նվիրված անիմացիոն կինոյին: ԵՐԵՎԱՆԻ Հայաստանում այսպիսի պրոֆիլային փառատոն կազմակերպելու դժվարությունների և իմաստի մասին պրուպեդ է ՌեԱնիմանիայի հիմնադիր, երգիծանկարիչ, նկարիչ և անիմատոր Վրեժ Քասունու հեղ:



2009 թվականի հոկտեմբերի առաջին շաբաթվա ընթացքում «Մոսկվա» կինոթատրոնի երկու մեծ էկրաններին ցուցադրվեց մի քանի տասնյակ անիմացիոն ֆիլմ՝ տարբեր լեզուներով, տարբեր երկրներից, անիմացիոն տարբեր տեխնիկաներով ու հիմնականում՝ ոչ մանկական: Այդպես, հանկարծ երևանից բացվեց անիմացիոն կինոյի աշխարհի դուռը: ՌեԱնիմանիա փառատոնի առաջին թողարկումն էր:

Պեպի էր մի բան անել

Սկզբում այն պարզապես գաղափար էր, որ ծնվել էր պարզ անհրաժեշտությունից: Չկար նման հարթակ, պետք էր: Պետք էր համախմբել ոլորտի մասնագետներին մի ծածկի տակ, պետք էր փոխել մոտեցումներ ոչ միայն հենց իրենց՝ անիմատորների ու ռեժիսորների, այլ

նաև հանդիսատեսի շրջանում: Պետք էր վերջապես խոսել այն մասին, որ անիմացիան «մուլտիկ» չէ և միայն երեխաների համար չէ: Անշուշտ, կար «Ոսկե ծիրան» փառատոնը, կային և այլ փոքրամասշտաբ նախաձեռնություններ, բայց դա այն չէր, ինչ պետք էր:

Վրեժ Քասունին, որ վեց տարի առաջ էր հայրենադարձվել Սիրիայից և իր առաջին քայլերն էր անում անիմացիայի ոլորտում, զգում էր հայրենիքում թեմատիկ փառատոն ունենալու անհրաժեշտությունը, սակայն ինքնուրույն կազմակերպել չէր ցանկանում: Ստում է՝ «Ես նկարիչ եմ՝ ոչ մենեջեր, ոչ մարքետոլոգ ու ոչ էլ PR պատասխանատու»: Ճակատագրի բերումով համատեղեց բոլորը:

Յախ հասկացավ, որ ողջ Հարավային Կովկասում նման փառատոնի անհրաժեշտություն

↑ Խոմպոզիտոր Միգրան Մանսուրյանին «Անիմացիոն արվեստում նշանակալի ներդրման համար» մրցանակը հանձնելու, 2018

կա և խնդիրը Հայաստանի սահմաններից դուրս է: Հետո նաև հստակ էր մի բան. ոլորտը զարգացնելու համար կարևոր էր ունենալ հարթակ, որտեղ հնարավոր կլիներ սեփական արտադրանքը տեսնել միջազգային համատեքստում, հասկանալ, թե արդյոք այն, ինչ անում ես, լավն է, իսկ միգուցե շատ ավելի լավն է:

Խոսքումներ

Սկսվեց մի նոր փուլ. գնալ, տեսնել, ծանոթանալ ու փորձել համոզել ստեղծել անիմացիայի փառատոն: Նախ՝ հանդիպում Ռոբերտ Սահակյանցի հետ, ով արդյունքում համաձայնեց Վրեժին վերցնել որպես իր վերջին ուսանող, ապա՝ «Ոսկե Ճիրանի» տնօրեն Հարություն Խաչատրյանի հետ, ով խոստացավ աջակցել, եթե Վրեժն ինքը նախաձեռնի փառատոնը, հետո նաև այց Ազգային կինոկենտրոն, որտեղ ևս խոստացան աջակցել:

«Ողջ կյանքում երազել էի անիմատոր լինելու մասին: Դիմել էի նայել ու Խորհրդային Հայաստանի անիմացիային էլ նայում էի նույն աչքերով, ինչ Դիմելին: Միրիայից Հայաստան գալով՝ բախվեցի այլ իրականության հետ: Ոլորտը հազիվ էր հենվում մի քանի նվիրյալների ուսերին: Հասկացա, որ լուրջ խնդիր ունենք, դա նույնիսկ մի քիչ վիրավորական էր, չէի ուզում հավատալ, որ անիմացիայի ոլորտում մենք ոչինչ ենք այլևս», - ցավով է պատմում Վրեժը:

2007 թվական, Կաննի կինոփառատոն. Վրեժը բոլորին պատմում է դեռ անգամ անուն չունեցող փառատոնի մասին ու հաճելիորեն զարմանում արձագանքներից: Բոլորը միաբերան նշում են, որ տարածաշրջանը նման փառատոնի կարիք ունի, և որ այն կարող է կամուրջ հանդիսանալ Հարավային Կովկասի և Արևմուտքի միջև: Ոլորտն ուսումնասիրելուց հետո պարզ էր մի բան՝ այդ ձևաչափի փառատոն չունի նույնիսկ ողջ արաբական աշխարհը: Արդյունքում նույնիսկ հրավեր եղավ փառատոնը Դուբայում կազմակերպելու և, անշուշտ, առաջարկը մերժվեց: Փառատոնը պետք է լիներ Հայաստանում:

Ի վերջո, 2009-ին տեղի ունեցավ առաջին ՌեԱնիմանիան: Ինչպես Վրեժն էր ծրագրել՝ կարծես Անեսիի փառատոնի (անիմացիոն կինոյի կարևորագույն իրադարձությունն



↑ Խոսքումներ Սյրեխան Շախարյանը՝ «Անիմացիոն արվեստում նշանակալի ներդրման համար» մրցանակով, 2018

ԲՈԼՈՐԸ ՄԻԱԲԵՐԱՆ ՆՇՈՒՄ ԵՆ, ՈՐ ՏԱՐԱԾԱՇՐՋԱՆԸ ՆՄԱՆ ՓԱՌԱՏՈՆԻ ԿԱՐԻՔ ՈՒՆԻ, ԵՎ ՈՐ ԱՅՆ ԿԱՐՈՂ Է ԿԱՄՈՒՐՋ ՀԱՆԴԻՍԱՆԱԼ ՀԱՐԱՎԱՅԻՆ ԿՈՎԿԱՍԻ ԵՎ ԱՐԵՎՄՈՒՏՔԻ ՄԻՋԵՎ



աշխարհում) բուսիկ տարբերակը լինել՝ սերտ համագործակցությամբ:

Իսկ բազմաշերտ անվանումը շատ դիպուկ փոխանցում էր միջոցառման առաքելությունը. կրճատ ReA-ն կարելի է բացել և՛ Republic of Armenia (Հայաստանի Հանրապետություն), և՛ Republic of Animation (անիմացիայի հանրապետություն), իսկ reanimation-ը ոչ այլ ինչ է, քան «վերակենդանացում»: Ոլորտն իսկապես վերակենդանացավ:

Մեծական Ժուլյիկներ

Առաջին ՌեԱնիմանիան ապացուցեց, որ անիմացիան Հայաստանում ունի հանդիսատես: Անշուշտ, կար ընկալումների խնդիր և, անշուշտ, հասարակությանն այդ ոլորտում կրթելու անհրաժեշտություն կար, սակայն կային նաև ձգտում ու հետաքրքրվածություն:

→ Հայկական անիմացիայի 80-ամյակին նվիրված խնամարկում. Միլիթադ Գալստյան, Դավիթ Սահակյան, Գայանե Մարտիրոսյան, Նաիրա Մուրադյան, 2018

«Հիշում եմ, թե ինչպես ցուցադրություններից մեկի ժամանակ մի տատիկ իր թոռնիկի հետ դուրս եկավ շատ վրդովված: Պարզվեց՝ ֆիլմում դաժան տեսարաններ կային և այն իրականում երեխաների համար չէր նախատեսված: Սխալը մերն էր, անվորձ էինք ու «18+» նշումը չէինք կատարել, մուտքի մոտ էլ չէինք հետևել, թե ովքեր են ներս մտնում: Բայց դա նաև ցուցիչ էր այն բանի, որ անիմացիայի ընկալումը մեր հանդիսատեսի մոտ փոխելու խնդիր ունենք: Անիմացիան «մուլտիկ» չէ միայն»,– ասում է Վրեժը: Բարեբախտաբար, վերջին տարիներին այդ առումով դրական տեղաշարժ է նկատվում:

Վարպետաց դասեր՝ իրական վարպետներից

Փառատոնի հիմնադրի հպարտության մյուս առիթը փառատոնի ազդեցությունն է մաս-

↓ ԱՄՆ օսկարակիր անիմատոր,
ռեժիսոր Բիլ Փլիմֆիթոնը, 2016



ՌԵԱՆԻՄԱՆԻԱՅՈՒՄ
ՊԱՐՏԱԴԻՐ ԷԻՆ
ՎԱՐՊԵՏԱՑ ԴԱՍԵՐԸ,
ՈՐՈՆՑ ԱՄԵՆ ՏԱՐԻ
ԱՌՆՎԱԶՆ 500 ՄԱՐԴ
ԷՐ ՄԱՍՆԱԿՑՈՒՄ:
ԱՅՍՊԻՍՈՎ՝ ՌԵԱՆԻ-
ՄԱՆԻԱՆ ԿՐԹԵԼ
Է ԱՆԻՄԱՏՈՐՆԵՐԻ
ՄԻ ՔԱՆԻ ՍԵՐՈՒՆԴ



նազիտական հանրության վրա. առաջին իսկ թողարկումից Ռեանիմացիայի պարտադիր բաղկացուցիչներից էին վարպետաց դասերը, որոնց ամեն տարի առնվազն 500 մարդ էր մասնակցում: Այսպիսով՝ Ռեանիմացիան կրթել է անիմատորների մի քանի սերունդ: Եվ դա այն ժամանակ, երբ Հայաստանում հատուկ են տեղեր կային, որտեղ կարելի էր անիմատորական կրթություն ստանալ: Մեծ ջանքերի, Վրեժի անձնական կապերի ու հնարամտության շնորհիվ հնարավոր եղավ ամեն տարի հրավիրել 10-15 վարպետի աշխարհի տարբեր երկրներից. Հնդկաստան, Անգլիա, Գերմանիա, Ֆրանսիա, ԱՄՆ, Վրաստան, Իրան և այլն: Փառատոնն այսպիսով իսկապես միջազգային էր՝ անկախ մրցութային ծրագրից: Այն կարևորում էր վարպետների գործն անկախ նրանից, թե արդյոք նրանք տվյալ տարի նկարահանել են նոր ֆիլմ, թե ոչ: «Նույնիսկ 2020-ին՝ համավարակի շրջանում, մենք առցանց վարպետաց դասեր արեցինք

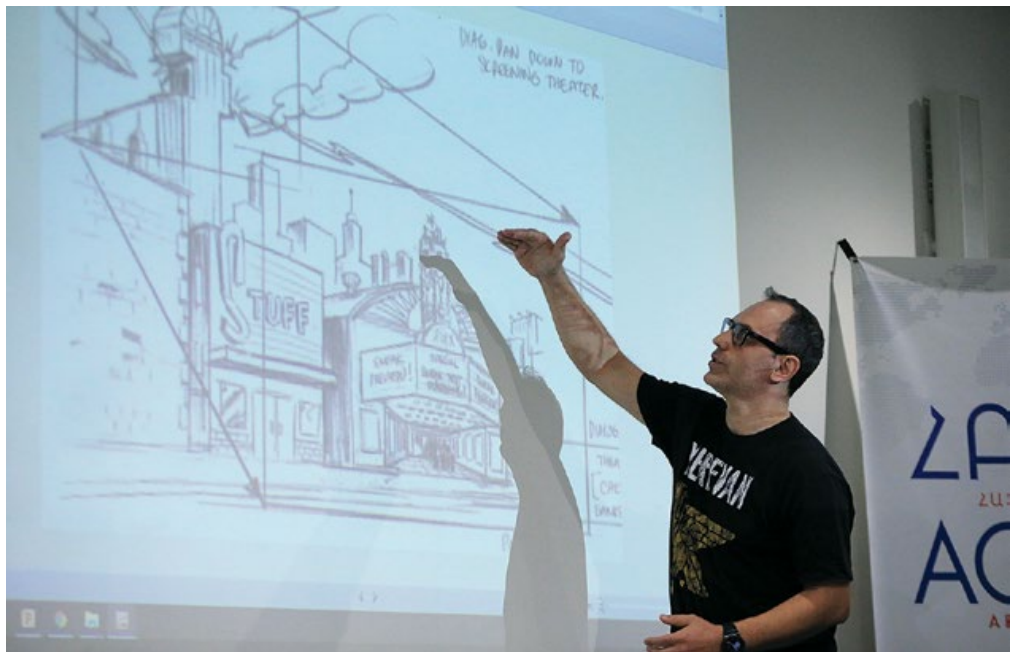
↑ Drink and Draw՝
պարկերապարման
աշխարհային, 2015

ու մարդիկ դիտեցին դրանք,– ուրախությամբ է նշում Վրեժը:– Հուսանք, որ 2022-ին կկարողանանք շարունակել: Կան բազմաթիվ տաղանդավոր երիտասարդներ, որոնց հիշում եմ դեռևս մեր վարպետաց դասերից և որոնք այսօր ունեն սեփական ստուդիան և իրենցն են ստեղծում, քիզնես նպատակներ են դնում իրենց առաջ ու լուծում: Դա իրապես հպարտանալու առիթ է ինձ համար:

Հպարտ ու անհամեստ

ՌեԱնիմանիան տպավորիչ էր նաև միջազգային հյուրերի թվով: Շատերի համար գուցե անհայտ, սակայն անհմացիայի ոլորտում մեծ ներդրում ունեցող մարդիկ աշխարհի տարբեր երկրներից ամեն աշուն Երևանում էին: Անեսիի փառատոնի նախկին տնօրեն և ՌեԱնիմանիայի լավ բարեկամներ Տիցիանա Լոշին ու պրոդյուսեր Մաքս Հաուերը վերջին տարիներին ոչ միայն պարտադիր հյուրեր էին, այլև մանրամասն ուսումնասիրում էին փառատոնն ու վերջում հաշվետվությամբ մատնանշում փառատոնի լավ ու թերի կողմերը: Վրեժը հպարտանում է նաև մի շարք հանրահայտ անհմատորների ՌեԱնիմանիայի հարկի տակ հյուրընկալելով: Այս տարիներին Հայաստան են ժամանել Նինա Փալին, Միշել Օսելոն, Բիլ Փլիմֆիթոնը, Հյու Վելչմանն ու Սյուզի Վիլսոնը:

Զնայած իր փոքր մասշտաբներին ու քիչ ֆինանսական միջոցներին՝ Ռեանիմանիան բավական մեծ քայլեր է կատարել նաև որպես միջազգային հարթակ ֆիլմերի ցուցադրության մեջ առաջամարտիկ լինելու գործում: Այսպես, օրինակ՝ 2010-ին Սիլվեն Շոմեի «Իլյուզիոնիստը» թողարկվեց ճիշտ այն պահին, երբ Անեսին ու Կանն արդեն ավարտվել էին, իսկ ՌեԱնիմանիան դեռ չէր մեկնարկել: ՌեԱնիմանիայի թիմի ու անձամբ Վրեժի ջանքերի շնորհիվ Ֆիլմը ֆրանսիական պրեմիերայից հետո առաջին անգամ ցուցադրվեց հենց Հայաստանում՝ ՌեԱնիմանիայի ջրջանակում: Իհարկե, պահանջվեցին ոչ միայն մեծ ջանքեր ու համառություն, այլև գումարներ, ինչի արդյունքում, առաջ ընկնելով մոսկովյան



↑ Dreamworks Animation-ի պրոդյուսեր Հենրի Հովհաննիսյանի վարպետաց դասը, 2018

↓ Պրոդյուսեր Ժան-Պոլ Լոմանի ելույթը՝ ֆրանսիական անիմացիայի մասին, 2018



պրեմիերայից, ձեռք բերվեց ֆիլմը ցուցադրելու իրավունքը: Իսկ Նիք Փարքի «A Matter of Loaf and Death» ֆիլմն իր առաջին մրցանակը ստացել է Ռեանիմանիայում, ապա՝ Անեսիի փառատոնում:

Անիմացիոն փառապոն. ունենալ, թե չունենալ

Վերջին անգամ ՌեԱնիմանիան անցկացվել է 2019 թվականին: Համավարակային ու հետպատերազմյան վիճակը թույլ չի տալիս վստահասել, թե ինչպես կդասավորվի փառատոնի ապագան:

«Կարծում եմ, որ շատ փառատոներ պետք չեն Հայաստանի նման փոքր երկրին: Պետք է միավորվել, ռեսուրսներն ու ջանքը կենտրոնացնել ու աշխատել միասին,– անկեղծանում է Վրեժը,– եթե զան մարդիկ ու ասեն՝ Վրեժ ջան, դու լավ չես կազմակերպում, մենք ուզում ենք ավելի լավն անել, ես կասեմ՝ նորը մի արեք, եկեք իմը վերցրեք ու ավելի լավ

արեք: Նպատակներն ու հիմքերը պահպանելով, բայց նոր մոտեցումներով միգուցե երիտասարդ սերունդն ավելի լավը դարձնի փառատոնը»: ՌեԱնիմանիայի հիմնադիրը վստահ է, որ հատկապես այս ժամանակներում փառատոները ևս պետք է ճկուն լինեն, պետք է արտացոլեն ժամանակի շունչը, իսկ դրանց հետևում կանգնած մարդիկ պետք է ռեալ գնահատեն իրենց հնարավորությունները:

Իր, նախ եւ առաջ նկարիչ լինելու փաստը վերահաստատելով՝ վերջին երկու տարիներին ավելի շատ սեփական անիմացիոն նախագծերի վրա վերջապես կենտրոնացած Քասունին այսպես է ամփոփում ՌեԱնիմանիայի առաքելությունը. «Մեզ համար կարևոր էր ստեղծել մասնագիտական տեսանկյունից լուրջ հարթակ, որտեղ ոչ միայն կմասնակցեին հայկական արտադրության ֆիլմեր, այլև հայ մասնագետները կլինեն գնահատող ժյուրիի կազմում, որտեղ իրենց խոսքը կլինի արժեքավոր: Կարծում եմ հաջողել ենք»,– խոստովանում է Վրեժը:

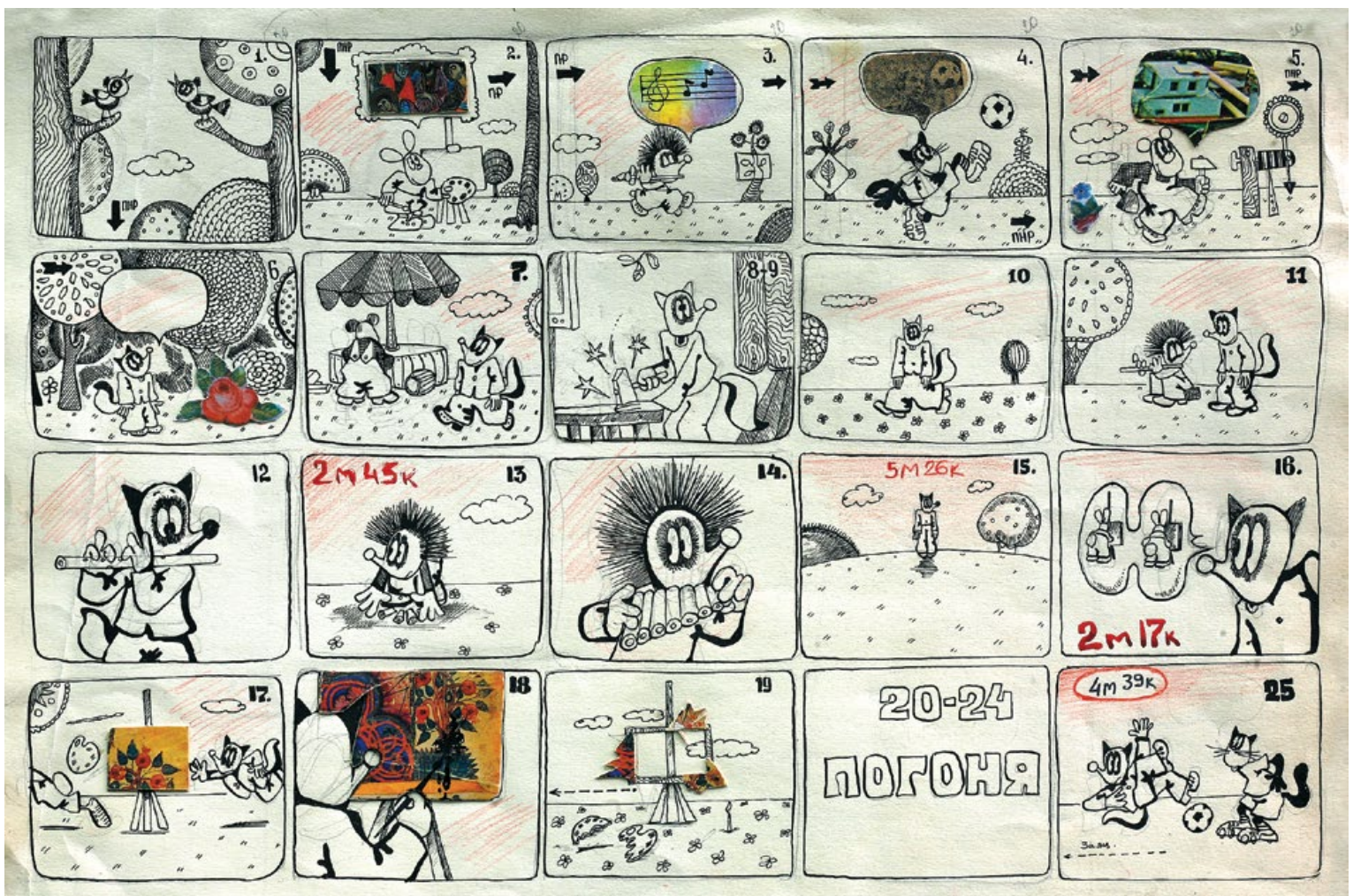


Ռոբ.



պատմություն առանց ավարտի

Ռոբերտ Սահակյանը հրաշալի էր պարծնություններ պարծում: Այդ պարծնությունները նման էին իր ֆիլմերին («Մուլտ» բառն արած էր). նույնիսկ ֆանտաստիկ, վառ և սյուրռեալիստական: Այդպես էլ հային հերոսներ ու չարագործներ, սյուրռեալիստական շրջադարձեր, արքայադուհի հասնող հուժուր և ուսուցողական ավարտ: Շատ ավելի բարդ է պարծել հենց իր ծախսին: Սահակյանը պարծնություն է, որն ունի սկիզբ և չունի ավարտ, ինչպես խանապարհները, որոնք ձգվում են հորիզոնից անդին:



Հենրիխի գույք

1975 թվական, Հայաստանի Պետկինոյի ներկայացուցիչ Պետրոս Հայրյանն իր գործընկերների հետ հենց նոր դիտել է երիտասարդ ռեժիսոր Ռոբերտ Սահակյանի «Աղվեսագիրք» մուլտֆիլմը: Վարդան Այգեկցու և Մխիթար Գրչի միջնադարյան առակները նկարիչ Հովհաննես Դիլաքյանի խելացնոր սյուրռեալիստական մատուցմամբ, համարված Դավիթ Ազարյանի ռոբերաժշտությամբ և էվլինա



Մակարյանի, Ա. Աբրահամյանի ու Ս. Սեյրանյանի վոկալով: Պետք է որոշել կհայտնվի արդյոք ֆիլմը վարձույթում, թե ոչ: Տեսածից ապշած Հայրյանը շրջվեց դեպի ներկաներն ու հարցրեց. «Որևէ մեկը հասկացավ, թե հենց նոր ինչ կատարվեց Եկրանին»: «Հայֆիլմի» տնօրեն Կարեն Քալանթարն ազնվորեն պատասխանեց. «Երկու անգամ եմ նայել ու ոչինչ չեմ հասկացել, բայց հարցրել եմ հենց իրենցից՝ տղաներից, ասել եմ հանձարեղ է»: Փոքր-ինչ մտածելուց հետո Հայրյանը հայտնեց դատավճիռը. «Ես մի ժամանակ չէի ցանկանում ընդունել «Մոսն գույնը», հետո պարզվեց, որ դա

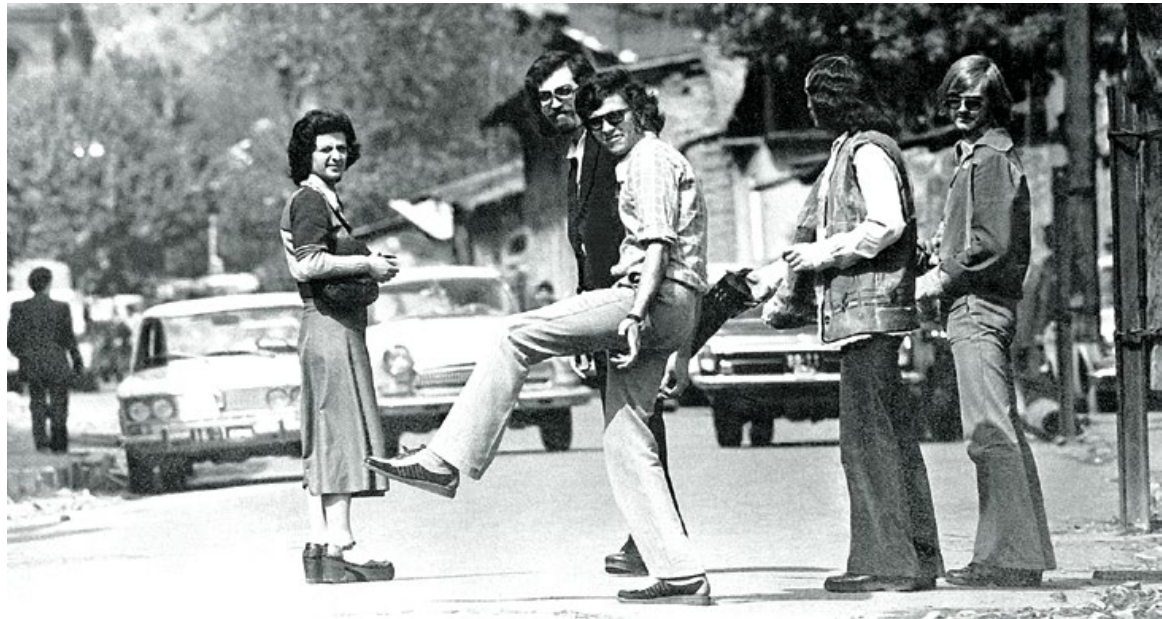
Փարաջանով է: Եթե հիմա չընդունեմ սա, հետո կպարզվի, որ էլի սխալվել եմ և ողջ կյանքովս կխայտառակվեմ»:

Միջնադարյան առակների հիման վրա ֆիլմ նկարահանելու միտքը Սահակյանի մոտ ծնվել է առաջին հեղինակային նախագիծն իրականացնելու ժամանակ: Երիտասարդ ռեժիսորն արդեն պատրաստվում էր սկսել «Աղվեսագիրքի» ստեղծման աշխատանքները, երբ որոշ չարական մարդիկ մի ամբողջ արշավ սկսեցին նրա դեմ ու խլեցին սցենարը: Բայց շուտով բոլոր թեկնածուները հրաժարվեցին սցենարից, քանի որ պարզապես չէին հասկանում, թե դա ինչպես

Է հնարավոր իրականացնել: Խմբագրությունը ստիպված էր կրկին դիմել Սահակյանցին: Ռոբն ու իր համահեղինակները նկարիչ Հովիկ Դիլաքյանն ու կոմպոզիտոր Դավիթ Ազարյանը, ապագայի հանդեպ առանձնապես մեծ հույսեր չունենալով, որոշեցին տպավորիչ կերպով հրաժեշտ տալ ու մի լավ շրիկացնել դուռն իրենց հետևից՝ անիմացիայում ստեղծելով ոչ ավել, ոչ պակաս իրական ռոք-օպերա: Ստեղծեցին մի այնպիսի սյուռ ու հերոսներին այնպիսի մետամորֆոզների ենթարկեցին, որ առակի հերոսներից մեկի կրծքին դաջված Ջիմի Հենդրիքսի երգող զրուվար միանգամայն բնական էր դիտվում: Մի խոսքով, Պետկինոյի ղեկավարության տարակուսանքը հնարավոր էր հասկանալ: Այնուամենայնիվ, «Աղվեսագիրքն» ընդունվեց: Եվ, չնայած որ ֆիլմը լայն վարձույթի այդպես էլ չհասավ, Սահակյանցը դարձավ խորհրդային մուլտիպլիկացիայի ամենատառանցքային դեմքերից մեկը, իսկ բուն ֆիլմը, որին հետագայում նմանակեցին բազմաթիվ խորհրդային մուլտիպլիկատորներ՝ սահակյանցական ոճի առաջին մարմնավորումը եղավ: «Աղվեսագիրք» թողարկումից մի քանի տարի անց Ալեքսանդր Տատարսկին կամի, որ իր լեգենդար «Պլաստիլինե ագռավը» ոչ այլ ինչ է, քան «Ռոբի ստեղծագործության պլագիատ»:

Իրական հիպի

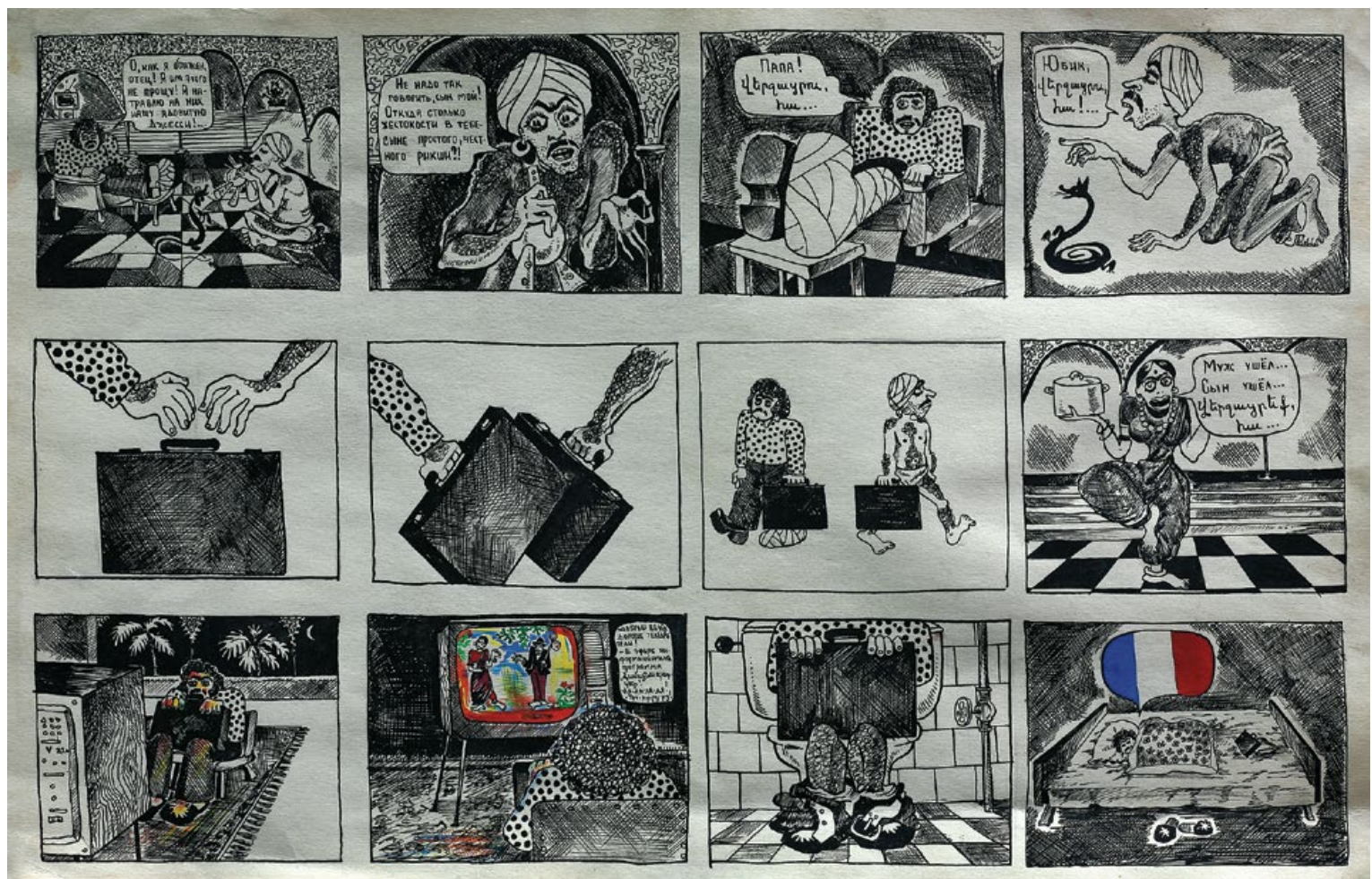
Այս իրողությունների շնորհիվ հայկական մուլտիպլիկացիան գտավ իր ամենավառ ներկայացուցչին, իսկ Սահակյանցը՝ աշխատանք, և կիրք ողջ կյանքի համար: 1960-ականների վերջին Վալենտին Պոդպոմոգովը զբաղվում էր «Հայֆիլմի»՝ 1937-ին Լև Անտոնովի կողմից հիմնադրված մուլտիպլիկացիոն ստուդիայի վերականգնման աշխատանքներով: Պատանի Ռոբի մայրը, որ թերթում էր կարդացել այդ գործի համար երիտասարդ նկարիչների հավաքագրման մասին հայտարարությունը՝ խնդրել էր որդուն փորձել ուժերը: Մայրը վաղուց էր



↑ Ռոբն ու մուլտիսյուսը



→ «Ռոստրոները».
Կադրավորում





նկատել որդու նկարչական տաղանդն ու առհասարակ ստեղծագործական ջիղը, չնայած որ ինքը՝ Ռոբեր, իրեն արվեստում չէր պատկերացնում: Սուսնգ առանձնապես հակառակվելու, պարզապես ասածն անելու համար Ռոբեր գնաց ստուդիա: Երբ իրեն հանձնարարեցին տանը ձի նկարել ու վերադառնալ երկու օրից, Ռոբեր պատասխանեց. «Ավելի լավ է հիմա նկարեն, թե չէ չեք հավատա, որ ես եմ նկարել»:

Ռոբեր նկարեց վազող ձիով տարբեր դիրքերում այնպես, ինչպես դա ընդունված է անիմացիայում: Այդտեղ էլ հնչեց ավելի ուշ հայտնի դարձած արտահայտությունը. «Այս հիպիից մեծ մուլտիպլիկատոր դուրս կգա»:

Սահակյանցն իսկապես այսպես կոչված՝ «խորհրդային հիպիներից» էր: Այսինքն երկար մազեր ու մորուք ուներ, լուրն էր գրեթե արգելված ոռք երաժշտություն: Բայց միաժամանակ դեմ էր արևմտյան հիպիների կենսակերպին, որոնք թմրանյութեր էին օգտագործում և ամեն կերպ խրախուսում էին ազատ սերը: Ռոբեր ժամանակին էր տուն վերադառնում, տնից չէր փախչում դեպի տարբեր կասկածելի ակումբներ, աշխատում էր ու իրական հիպի համարում հենց իրեն և ոչ թե «ծաղիկների երեխաներին»:

Ինչ վերաբերում է մուլտիպլիկացիային, ապա ստուդիայի ղեկավարության հավանությանն արժանանալով՝ Սահակյանցը պրակտիկայի անցավ Մոսկվայում, վերադարձավ Երևան ու դարձավ «Հայֆիլմի» մուլտիպլիկատոր: Շուտով դեբյուտի հնարավորություն ստեղծվեց: Պետք էր նկարահանել «Լիլիթ» ֆիլմը՝ հայկական միջնադարյան մանրանկարչության և Տիգրան Մանուկյանի երաժշտության հիման վրա: Նախորդ ռեժիսորը հինգ ամսում այդպես էլ ոչինչ չարեց ու հեռացվեց: Նախագիծը վստահվեց Ռոբին, ով հաջողությամբ կատարեց հանձնարարությունը: Ի դեպ «Լիլիթը» դարձավ Ռոբի և իր կնոջ Լյուսիլայի առաջին

համատեղ աշխատանքը: Լյուսյան, ինչպես նրան անվանում էր Ռոբեր, մուլտստուդիա եկավ Ռոբի հետքերով ու նրա հետ մեքե մեքե աշխատեց մի քանի տասնամյակ: «Լիլիթին» հաջորդեցին «Արվեստագիրքն» ու հեղինակի էլ ավելի զարգացած ձեռագրով՝ «Անբան աղվեսը» մուլտֆիլմը: Խորհրդային մուլտաշխարհի հերթական ցնցումը եղավ «Ռոստրոները» սյուրռեալիստական երաժշտական պատում՝ Խաչատուր Աբովյանի ստեղծագործությունների հիման վրա: Աբովյանի էկրանավորումը նույնքան ցնցող տպավորություն թողեց. Ֆյոդոր Խիտրուկն այն «թուր» անվանեց: Բայց այս ֆիլմը ևս լայն վարձույթի չհասավ:

Ինսյեկտնայ հեղինակությունը

Ժամանակի ընթացքում ձևավորվեց մուլտիպլիկատորների մի ամուր թիւմ. Ռոբերտ Սահակյանց, Յուրա Մուրադյան (առավել հայտնի որպես Յուբիկ), Ստեփան Գալստյան, Վովա Մայիլյան, Իգոր Պատրիկ, Ալիսա Կուրդյան: «Հայֆիլմում» դա սպիտակ ագռավների թիւմն էր, նրանք այլ տեսք ունեին, իրենց պահում էին ոչ այնպես ինչպես բոլորը և նկարահանում էին ոչ բոլորին հասկանալի ֆիլմեր: «Անբան աղվեսում» նրանք նույնիսկ հաջողացրին իրենց անունները գրել պլաստիլինի տուփի վրա: Ինքը՝ Սահակյանցն էլ գրեթե յուրաքանչյուր ֆիլմի հեռնախորքում իր ստորագրությունն էր թողնում. մեկ տան պատին, մեկ թերթի կտորին, մեկ էլ մի ուրիշ տեղ անփութիկ կերպով հայտնվում էր «Ռոբ» գրությունը: Ռոբի գլխավորած հիպիների խումբը հատկապես հարգանքի արժանացավ, երբ կոլեց ստուդիայի գրեթե բոլոր աշխատակիցների հետ: Դրանով Ռոբեր շատ էր հպարտանում ու վառ գույներով ամեն անգամ չիմացողներին պատմում էր, թե ինչպես «Յուբիկը մեկի մոտ թին տվեց» և թե ինչպես ինքն էլ «մեկի քիթը



ջարդեց»:

Ի դեպ՝ Ռոբն իրոք անհավանական ուժ ուներ: Ստուդիայում մի մեծ ծանրաձող կար, որով ժամանակ առ ժամանակ մարզվում էր: Նաև սիրում էր լուսանկարվել իր միանգամից մի քանի ընկերներին շալակը դրած: Առհասարակ սիրում էր բռնեցքներն օգտագործել այնտեղ, որտեղ կարիք կար: Կարևոր չէր, թե ում հետ, եթե պետք էր արդարություն հաստատել կամ ինչ-որ մեկին դաս տալ: Նա հպարտանում էր, որ կարծրատիպային ակնոցավոր ինտելիգենտ չէր:

Դա դեռահասական մաքսիմալիզմի արտահայտումներից մեկն էր, որը Սահակյանցը պահանջեց որոշ կյանքում: Նա ընդհանրապես մի քիչ երեխա էր.



կարող էր երեխաներին դարձնել զորքերի և զորքերի անդամներ, աստիճանաբար դառնալ, կամ գրվել մտքներ մետաղա հասցանքի մեջ ու լավ ակնուստիկայից օգտվելով՝ բարձրաձայն օպերային արիաներ կատարել:

Փչայրած Նապարը

Դժվարությունները միշտ ուղեկցում էին Ռոբին նույնիսկ «Աղվեսագրքի» հաղթարշավից հետո: Մի անգամ, ահալոր ծիծաղելի «Կիկոսի» դիտումից հետո Հայաստանի Պետկինոյի քարտուղար Ռաֆայել Սամսոնովն իր մոտ կանգնեց Ռոբին ու ասաց, թե նա ոչ մի գրամ հումորի զգացում չունի ու հանգստանալու կարիք ունի: Դա փաստացի ռեժիսորական աշխատանքի արգելք էր, բայց անմիջապես հետո հանկարծ մի լուր եկավ. Պետհեռուստատարիոն մյուս խորհրդային հանրապետությունների թվում Հայաստանին առաջարկում էր նկարահանել մուլտիպլիկացիոն ֆիլմեր: ԽՍՀՄ երկրների ազգային հեթիաթների շարքի համար: Հայկական հեթիաթների հիման վրա ստեղծված հաջորդ հինգ մուլտֆիլմերը հենց այդ շարքի շրջանակում էին:

Առաջինը թողարկվեց «Քաջ Նապարը»: Հիմա էլ Ռոբին մեղադրում էին թուամանյանի հանձարեղ ստեղծագործությունը փչացնելու մեջ:



Եվ չէր օգնում նույնիսկ թուամանյանի կենսագրությանը հատորյակը, որտեղ խոսվում էր, թե հենց իրեն՝ թուամանյանին էլ ժամանակին հալածել են «փչացրած ազգային հեթիաթի» համար և որը

↓ Մուլտիպլիկացիոն նախնական կուրսի անհայտ մեկը

Սահակյանը պարբերաբար մեջբերում էր չարականների հետ իր զրույցներում: Մի քանի տարի անց կգա այն պահը, երբ Ռոբը կվճռի հեռանալ «Հայֆիլմից» ու շարունակել իր գործունեությունը սեփական ստուդիայում:

Անտրոնական հարձակվող

Թիմային ոգու բարձրացման համար մուլտիպլիկատորների խումբը պարբերաբար մասնակցում էր ֆուտբոլային մրցաշարերի՝ Միություն այլ երկրների կոլեգաների թիմերի հետ: Դա արվում էր այսպես. հերթական ֆիլմի թողարկումից հետո ռեժիսորական աշխատավարձով հավաքվում էր մի ամբողջական թիմ իր երկրպագուներով ու մեկնում հակառակորդի հետ մարտի: Կիևի մուլտիպլիկատոր Դավիթ Չերկասկին հանրահայտ «Կապիտան Վրոնգելի արկածները» մուլտֆիլմի հեղինակը, հիշում է իր հանդիպումը Սահակյանի հետ «Աղվեսագրքի» պրեմիերայից հետո: «Միասին դուրս եկանք Կիևում քայլելու, և Ռոբը սկսեց ոտքով տշտշել ինչ-որ ժեշտի կտոր: Դե, ես էլ առաջարկեցի՝ թե ֆուտբոլիստ ես, թիմ հավաքի, խաղանք: Եվ Ռոբն ամենայն լրջությամբ մի ամբողջ թիմ բերեց Երևանից: Հասկանում եմ՝ մենք դուրս էինք եկել գնդակ գլորելու, իսկ էդ տղերքը եկան անվանական շապիկներով, կարծես իրական պրոֆեսիոնալներ լինեին: Մի խոսքով, կարգին նվաստացրեցին մեզ»:

Թիմի կենտրոնական հարձակվողն ու գլխավոր ստրատեգը, իհարկե, Ռոբն էր: Տարիներ անց, երբ կյանքից հեռացավ նրա մտերիմ ընկեր ու գաղափարակից Յուրիկ Մուրադյանը, Սահակյանը նրա գերեզմանին ֆուտբոլային թիմի տարբերանշանով ծաղկեպսակ դրեց:

ԶՆՈՒՄԱ գիշերվա երազը

Միության փլուզումից հետո շրջափակման տարիներին Սահակյանի գործընկերներից շատերն անգործ մնացին: Բայց միթե էլեկտրականության բացակայությունն ու մնացածը կարող էին խանգարել Ռոբին աշխատել: Նա



↑ Սահակյանի ու Ռոբի

գտնում էր հովանավորներ, պատվերներ էր վերցնում ու ողջ թիմին ապահովում աշխատանքով: Հետաքրքիր դեպք եղավ Շեքսպիրի ստեղծագործությունների հիման վրա BBC-ի վեց անիմացիոն ֆիլմերից բաղկացած արձանափի նախագծի հետ կապված: Ռոբին առաջարկեցին էկրանավորել «Միջամատային գիշերվա երազը»: Երեսուն ռուպեանոց ֆիլմի աշխատանքներին անցնելու նրա առաջին նախապայմանը ոչ թե



մենակ, այլ ողջ թիմով Մոսկվա մեկնելն էր, անգամ եթե ստիպված լինեիր վճարել սեփական գրպանից: Չնայած BBC-ի բոլոր մերժումներին նա հայտարարում էր, որ չի պատրաստվում միայնակ տաք-տաք նստել, մինչ իր գործընկերները քաղցած են: Արդյունքում՝ գրեթե կես տարի 15-20 հոգանոց թիմն աշխատեց աշխատանքային բարվոք պայմաններում՝ Մոսկվայում: Նրանց, ում հնարավոր չէր ավ տանել, Ռոբը պարբերաբար գումար էր ուղարկում: Ավելին՝ Ռոբը հասավ նրան, որ իր ողջ թիմը ներկա գտնվեց ավանախի շնորհանդեսին նվիրված միջոցառմանը, որին հրավիրված էին միայն ռեժիսորները:

Արդյունքից գոհ էին բոլորը. Սահակյանցին պատվով գիր հանձնեցին արքայազն Չարլզի կողմից, իսկ Երևան վերադառնալու հաջորդ

→ Սահակյանցն ընտանիքի և օգնական Արևիկ Ռշտունու հետ



↓ «Դասը» ֆիլմի կերպարները

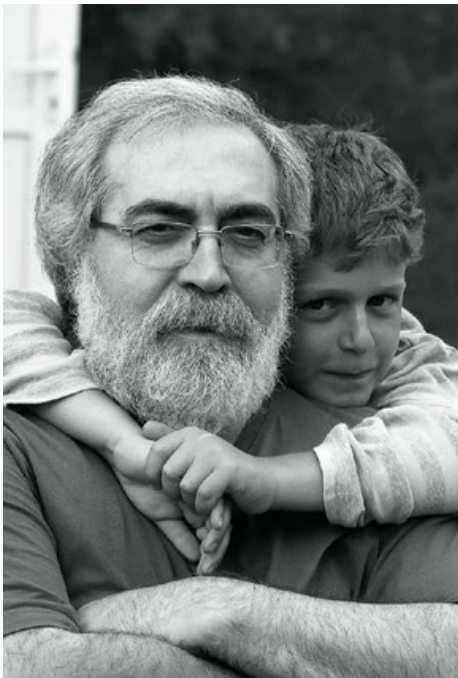


օրը նա ոտքով հասավ քաղաքի մյուս ծայրը՝ նավթ առնելու: Ի դեպ, 1990-ականների մութ ու ցուրտ տարիների ողջ ընթացքում Սահակյանների տանն այդպես էլ ոչ մի անգամ չհայտնվեց այդ ժամանակվա երևանյան տների ամենագորշ ատրիբուտը՝ վառարանը: Ուղղակի, սկզբունքից ելնելով: Իսկ առաջին «ֆուջիկան» Սահակյանցներին նվիրել էր Ռու-

բեն Հախվերդյանը, ում համար Ռոբը մուլտֆիլմ էր նկարել «Նախագահական ընտրություններ» երգի հիման վրա. իր ստեղծագործության մեջ թերևս ամենակոշտ ֆիլմը, որն այդ շրջանի քառսի արտացոլումն էր:

Հանձնարը

Ռոբն իր արժեքը լավ գիտեր: Երբ Հայաստան ժամանեց Վիլյամ Սարոյանը, նրա մշակութային ծրագրի մեջ մտնում էր այց «Հայֆիլմ»: Կինոստուդիայում հատուկ հյուրի համար ինչ-որ ֆիլմ ցուցադրեցին: Որոշ ժամանակ անց ձանձրացած Սարոյանը որոշեց անկատ դուրս գալ կինոդիտումից: Ինչ-որ բանով գրողին զբաղեցնելու համար որոշեցին նրան ցույց տալ «Աղվեսագիրքը»: Ֆիլմն ավարտվեց, ու հավաքվածներն ապշած նայեցին Սարոյանին, ով վեր թռավ տեղից ու բացականչեց. «Ինչո՞ւ միանգամից սա չցուցադրեցիք»: Ներկաներից մեկն արագ վազեց մուլտստուդիա՝ Սահակյանցին կատարվածի մասին պատմելու: Նա էլ առանց գործից շեղվելու լսեց ու շատ հանգիստ ասաց. «Ուրեմն նորմալ մարդ է»: Ռոբն առհասարակ կարող էր առանց կեղծ համեստության ինքն իրեն հանձնար անվանել: Բայց դա ոչնչով չէր խանգարում նրան ողջ կյանքում հիանալ գործընկերների աշխատանքով: Եվ իհարկե, ինքն էլ կուռքեր ուներ:



← Թոմասը՝ Ռոբերտ Սահակյանց կրտսերի հետ

Ինչպես ինքը մի օր ասաց՝ «Յուրի Սորշտեյնն աստվածացնում էր Խիտրուկին, ինչպես Օրլենի կույսը դոֆինին»: Բայց դա չխանգարեց Սահակյանցին համամիութենական փառատոներից մեկի ժամանակ, որի ժյուրիի անդամ էր, ելույթ ունենալ իր գործընկերների Ֆյոդոր Խիտրուկին հոբելյանի առթիվ գլխավոր մրցանակ շնորհելու որոշման դեմ: Սահակյանցը պնդեց, որ ժյուրին պետք է ուշադրության արժանացնի այն ժամանակ դեռ քիչ հայտնի էստոնացի անիմատոր Պրիտ Պյարնին և հասավ իր ուզածին:

Աշխարհից չկորված

Սահակյանցի 1980-ականների վերջի և 1990-ականների սկզբի անիմացիոն ժապավենները խնդրահարույց էին և կոշտ, շատերը՝ քաղաքականացված: Նա ասում էր այն, ինչ մտածում էր, հաճախ էլ այն, ինչ շատերի մտքին էր: Իր ֆիլմերը համարում էր «նկարված մտքեր». «Ի տարբերություն գրողի՝ ես կարող եմ իմ մտքերս ամրապնդել պատկերներով»: Նման մտքերից էր ութ րոպե տևողությամբ «Կոճակ» ժապավենապամֆլետը՝ թողարկված 1989-ին՝ Ղարաբաղյան շարժման թեժ ժամանակներում: «Ղարաբաղ» կոմիտեի անդամները բանտում էին, իսկ Երևանում կանգնած էին խորհրդային զորքեր: Չնայած վտանգներին Սահակյանցն ամեն դեպքում որոշեց ցուցադրել ֆիլմը: Պրեմիերան տեղի ունեցավ Կինոյի տանը: Ավելի ուշ նա հիշում էր. «Սեանսից հետո հավաքվածները ծափահարում էին 10-15 րոպե՝ հընթացս վիրավորանքներ հասցնելով կատարչությանը: Այդ ազգային ալիքը ես չէի փոխարինի աշխարհի ոչ մի փառատոնի ծափահարությունների հետ»:

Նրան, ավելի ճիշտ նրա մուլտերին, ականջ էին դնում շատերը: Մեկ սահակյանցական մուլտը կարող էր որոշիչ լինել նախագահական մրցավազքում. «Ես ազդեցիկ եմ նրանում, ինչու՞մ վստահ եմ»,– սիրում էր ասել Ռոբը: Նա պարզապես չէր հավատում արվեստագետի՝ այս աշխարհից կտրված լինելուն:

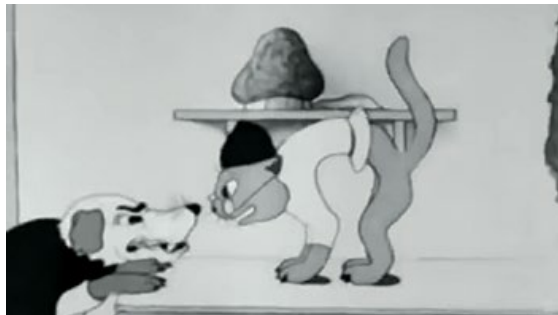
Նա զնաց հանկարծակի, շատ հասարակ ու առօրեական: Եվ աշխարհը միանգամից փոխվեց: Հեռացավ գազաթը, փլվեց լեռը: Հաշվի առնելով նրա մարմնեղությունը՝ համարյա ուղիղ իմաստով: Փոշին դեռ չի նստել ու դեռ անհայտ է, թե ինչ կլինի այնտեղ հորիզոնում նրանից հետո: Մնացել է միայն տաղտուկ դատարկություն և ենթագիտակցության խորքերից դուրս եկող ցանկություն՝ կյանքի ետնախորքում կրկին տեսնել կարճ ու բովանդակալից «Ռոբ» գրությունը:

Առաջին հայկական մուլտիպլիկացիոն ֆիլմը, 1938թ.

Խորհրդային մուլտիպլիկացիայի առաջամարտիկներից մեկը՝ Լև Ատամանովը, հատկապես մեծ համբավ է ձեռք բերել 1950-ականների իր ֆիլմերով: «Ոսկե անտիլոպան» ու «Սառցե թագուհին», օրինակ, ժամանակին ոգեշնչել են Հայաստանի Միլանակին:

Իր կարիերայի առաջին տարիներին Ատամանովը եղել է Հայաստանում ու հիմնադրել տեղական մուլտիպլիկացիոն կինոն: 1934-ին նրա ղեկավարությամբ Հայկինոյի տարածքում կառուցվել է մուլտֆիլմերի առանձին արտադրամաս, իսկ 1938-ին լույս է տեսել նրա սև-սպիտակ «Շունն ու կատուն»: Մեկ այլ լեգենդար անիմատոր Ալեքսանդր Պոտուշկոյի հետ համատեղ գրված սցենարում թումանյանական պլուժեն մի փոքր ճյուղավորվել է, նախաբանում երևում է, թե ինչպես է Քեռի Քուշին կորցնում գլխարկը, իսկ Ուստա Փխոյի հետ կոնֆլիկտն առաջանում է Այծ Դիվանբաշու պատճառով, որը տանում է կատվի գործած նոր գդակը: Ֆիլմն էկրան բարձրացավ 1939-ին՝ դպրոցական արձակուրդների ժամանակ՝ առաջին անգամ ցուցադրվելով Երևանի «Պիոներ» կինոթատրոնում: Ապա հերթը հասավ նաև միութենական կինոթատրոններին: Հայկական կինոյի հիմնադիր Համո Բեկնազարյանն այսպես է խոսել ֆիլմի մասին. «Այստեղ արդեն Դիվանբաշուները չեն, որ այնքան ծանոթ են թե՛ ըստ իսկականի և թե՛ ավանդ, ըստ բազմաթիվ ընդօրինակումների: Այս շունն իր յուրաքանչյուր շարժումով և յուրաքանչյուր քայլով հաստատում է իրեն որպես թումանյանին նյութ ծառայած հայկական ֆոլկլորի կերպար»:

Ատամանովը երևանում նկարահանեց ևս երկու անիմացիոն կինոնկար՝ «Տերտերն ու այծը» (1939) և «Կախարդական գորգը» (1948)՝ առաջին հայկական գունավոր մուլտֆիլմը, որից հետո վերադարձել է Մոսկվա: Արդեն այնտեղ՝ «Սոյուզմուլտֆիլմում», Ատամանովը նորից վերադարձել է թումանյանական հեքիաթին ու նույն սցենարով, բայց շատ ավելի մեծ ռեսուրսներով նկարահանել է ռուսալեզու, գունավոր «Շունն ու կատուն»: Նույն տարիներին Ատամանովը ևս երկու հայկական մոտիվներով ֆիլմ էր պատրաստում՝ «Հայրենի հովտի երգերը» և «Ոսկե քյամանջան», որոնք, սակայն, այդպես էլ մնացին սցենարական փուլում: Եվս մեկ անգամ «Շունն ու կատուն» էկրանավորվել է 1975 թվականին. «Հայֆիլմի» վերաբացված մուլտիպլիկացիոն բաժնում Արմեն Միրաքյանը նկարահանել է հեքիաթի տիկնիկային տարբերակը:



«Շունն ու կատուն», Երևան, 1938թ.



«Շունն ու կատուն», Մոսկվա, 1955թ.



← Արամանովի երկու վարքերականերում գործող Այծ Դիվանբաշին

↓ «Շունն ու կատուն», Երևան, 1975թ.





evnmag.com

Կարդայե՛ք առջա՛նը

