ANIMAFILM
JURNALI

01/2026

ÖN SÖZ

On ildir ki, bu sahədəyəm. Bu gün Azərbaycan animasiyasının İntibah dövrünü yaşaması zəhmətimizin bəhrəsidir və mən buna çox sevinirəm. Dövlət bu sahəyə böyük qayğı göstərir, hər il daha da çox və bir-birindən maraqlı layihələrin üzə çıxması bu qayğının bəhrələridir. Bu filmlər haqqında jurnalımızda oxuyacaqsınız.

Nəhayət ki, ölkəmizdə animasiya serialları çəkilməyə başlayıb. Məhz seriallar Azərbaycan animasiyasında İntibahın mərkəzindədir və məhz bu səbəbdən "ANİMAFİLM" jurnalının ilk sayına mövzu kimi serialları seçmişəm. Ən yeni animasiya seriallarımız haqqında bu jurnalda oxuya biləcəksiniz.

13-17 may tarixlərində isə **9-cu ANİMAFİLM Beynəlxalq Animasiya Festivalı** keçiriləcək və onun mövzusu "DƏNİZDİR". Dənizi çox sevirəm, 12 ildən sonra xaricdən Azərbaycana qayıtmağımın bəlkə elə əsas səbəbi dəniz olub. Uşaq vaxtı yay tətillərimi dənizdə, atamın işində keçirirdim. Atam dalğıcdır. O mənə dənizi sevməyi öyrədib, onun gözəlliyini göstərib. Ona görə də **"İsi və Piti"** animasiya serialının birinci seriyasını atama həsr etdim. **"İsi və Piti"** serialına və digər onlarla film və seriala tamaşa etmək, "Stop-motion" ustad dərslərində iştirak etmək, pitçinq müsabiqələrini izləmək, xarici və yerli animasiya peşəkarları ilə görüşmək üçün mütləq **9-cu ANİMAFİLM Beynəlxalq Animasiya Festivalına** gəlin!

Animasiya o qədər gözəl sənətdir ki! Ümid edirəm ki, jurnal sizdə bu sənətə və ümumiyyətlə incəsənətə daha böyük maraq və sevgi oyadacaq.

Rəşid Ağamalıyev
Rejissor, prodüser
Azərbaycan Animasiya Assosiasiyasının sədri
ANİMAFİLM Beynəlxalq Animasiya Festivalının direktoru

Cafer Erol
1807
ISTANBUL · LONDON

Cafer Erol – 1807-ci ildən gələn ənənəvi türk şirniyyatları və zərif qəhvə mədəniyyətinin ünvanıdır. Hər detalında tarix, keyfiyyət və incə zövq hiss olunur.

Şirniyyatlar | Ənənəvi dadlar | Ekskluziv hədiyyələr

+9945 1807 1807

Zərifə Əliyeva 53A

MÜNDƏRİCAT

- Ön söz 3
- "İsi və Piti" komandası ilə müsahibə 6
- Yeni Azərbaycan animasiya serialları 12
- Yeni Azərbaycan animasiya filmləri 18
- Süni intellekt və incəsənət: animasiya və kinoda yeni dövr 26
- ARKA-nın dəstəyini alan animasiya filmləri 32
- 9-cu ANİMAFİLM Beynəlxalq Animasiya Festivalı 34
- 8-ci ANİMAFİLM-dən yaddaqalan anlar (Foto-reportaj) 52
- "İsi və Piti" serialının premyerası (Foto-reportaj) 58
- Animasiya ssenarisi. Altı prinsipə diqqət et! 60
- Qısa hekayə və illüstrasiya müsabiqəsinin qalibləri 62
- Növbəti buraxılışda müsahibələri oxuyun 66
- "İsi və Piti" komiks 67

İsi və Piti

KOMANDASI İLƏ MÜSAHİBƏ

Həmsöhbətlər: **Leyla Novruzova, Nəzrin Axundova, Naina Vilçinskaya, Nuray Əliyeva**
Moderator: **Mirbağır İsmayılov**

ANİMAFİLM: Jurnalımızın xüsusi qonaqları içimizi isidən və balacalarımız üçün böyük sevgiylə ərsəyə gətirilən bir layihənin — "İsi və Piti" animasiya serialının yaradıcı komandasıdır.

Bilirsiniz ki, ölkəmizdə uşaqlar üçün bu cür keyfiyyətli, doğma və öyrədici animasiyaların yaranması hamımızı çox sevindirir. Bu rəngarəng dünyanın əsas memarı, öz uşaqlığından ilhamlanaraq layihənin ideyasını və ssenarisini yaradan rejissor Rəşid Ağamalıyevdir. Bu gün qarşımızda həmin ideyaya can verən, personajları vizual olaraq formalaşdıran və onları hərəkətə gətirən o möhtəşəm komanda əyləşib.

Gəlin, layihənin baş animatoru Leyla Novruzova, quruluşçu-rəssamımız Nəzrin Axundova və işin mətbəxində böyük həvəslə çalışan istedadlı rigger-animatorlarımız Naina Vilçinskaya və Nuray Əliyeva ilə söhbətimizə başlayaq. Görək bu rəngarəng nağılın, İsi və Pitinin səmimi sərgüzəştlərinin arxasında hansı maraqlı hekayələr gizlənir. Öncə onların hər biri ilə yaxından tanış olaq.

Leyla: Mənim adım Leyla Novruzovadır. Mən "İsi və Piti" layihəsində aparıcı animatoram. Animasiya ilə məşğul oluram, layihənin idarə olunmasını həyata keçirirəm və animatorlarla işləyirəm. Komanda ilə birlikdə serial üçün animasiyanın özünü yaradırıq. Əslində, mən "ANİMAFİLM"in layihələrində əvvəllər də işləmişəm, animator-rəngləyici kimi fəaliyyət göstərmişəm. Ali təhsilimi bitirdikdən sonra layihədə həm aparıcı animator kimi, həm də layihənin əvvəlindən sonuna qədər çalışan animator kimi mənim ilk təcrübəmdir.

Nəzrin: Mənim adım Nəzrin Axundovadır. Mən bu layihədə quruluşçu rəssamam. Personajların dizaynlarını yaradıram, serialı ümumi üslubla işləyirəm, fonları çəkirəm. Serialın dizayn və vizuallıqla bağlı hər işini yerinə yetirirəm. Bundan əvvəl mən animasiya layihələrində fon rəssamı kimi işləmişəm. "Bum-Bum", "Narqız" layihələrində də çalışmışam. Bilmirəm, dördüncü seriya haqqında danışmaq olar?

Naina: Hələlik olar.

Nuray: Xeyr, olmaz.

Leyla: Yox, de, de.

Nəzrin: Hazırda biz üçüncü seriyanı hazırlayırıq. Amma mən artıq dördüncü seriyanın ssenarisini yazmışam (red. Matthew Lyon ilə birlikdə). İnşallah, dördüncü seriyanın rejissoru da mən olacağam.

ANİMAFİLM: Bu, sizin ilk rejissorluq təcrübəniz olacaq?

Nəzrin: Bəli, ilk rejissorluq təcrübəmdir.

ANİMAFİLM: Ssenari müəllifi kimi də?

Nəzrin: Bəli.

Leyla: Uğurlar!

ANİMAFİLM: Uğurlar!

Naina: Mənim adım Naina Vilçinskayadır. "ANİMAFİLM"lə əməkdaşlığım, səhv etmirəmsə, hələ 2024-cü ildə, məhz "Narqız" layihəsində başladı. Sonra "Bum-Bum" layihəsi oldu və indi biz "İsi və Piti" serialı üzərində işləyirik. Bu layihədə mən rigger kimi işləyirəm, yəni bu animasiya filmi üçün "rig"ləri (gəlincik-skelet quruluşunu) mən yaratmışam. Həmçinin animator kimi çalışıram. Hələ də mənə riglər yaratmaq, yoxsa animasiya işləməyin daha çox xoş gəldiyini deyə bilmirəm, amma yaxşı alınır, əla alınır.

Nuray: Mənim adım Nuray Əliyevadır. "ANİMAFİLM" studiyasında ötən ilin avqust ayından işləyirəm. "Bum-Bum" layihəsində işləmişəm, indi isə "İsi və Piti" layihəsində mən rigger-animator kimi çalışıram, rekvizitləri (prop) çəkirəm, həmçinin animatorlar üçün səhnələr qururam ki, onlar həmin səhnələri animasiya etsinlər.

ANİMAFİLM: İndi isə "İsi və Piti" komandası kimi yox, sadəcə kənardan izləyən biri kimi düşünün... Təsəvvür edin ki, siz komandada deyilsiniz və birinci, ikinci seriyaları ilk dəfə adi tamaşaçı, ilk izləyici kimi izləmisiniz. "İsi və Piti" haqqında nə düşünürsünüz?

Nuray: "İsi və Piti" çox maraqlı animasiya serialıdır. Hesab edirəm ki, uşaqlar üçün çox öyrədicidir, çünki uşaqlar hər seriyada yeni peşələr öyrənirlər. Bu, çox maraqlıdır. Həmçinin hər seriyanın öz hekayəsi var və baş qəhrəmanların hər hekayəsi, hər macərası, belə deyək, özlüyündə çox maraqlıdır.

ANİMAFİLM: Tamaşaçı kimi baxanda ilk olaraq nəyə diqqət yetirdiniz? Sizi ən çox nə cəlb etdi?

Naina: "İsi və Piti" serialının stilistik görünüşü çox xoşuma gəlir. Kitab illüstrasiyası üslubundadır. Amma yəqin ki, mənim üçün ən əsası oradakı gözəl ailədir. Yəni personajlar arasındakı münasibətlər etibar və nəvaziş üzərində qurulub. Valideynlər maraqla dolu İsiyə hər şeyi səbrlə izah edirlər. Düşünürəm ki, bu, animasiya serialını izləyəcək böyüməkdə olan nəslə çox yaxşı təsir edəcək; onlar ailə üzvləri arasında belə mehriban münasibətləri görəcəklər. Düşünürəm ki, bu, möhtəşəmdir.

ANİMAFİLM: Yəni sən daha çox mövzuya diqqət yetirdin, eləmi?

Naina: Bəli, personajlar arasında münasibətlərin məhz necə qurulmasına, onların bir-biri ilə necə danışmasına diqqət yetirirəm.

Leyla: Əslində, özünün işlədiyin bir serialı tamaşaçı kimi qiymətləndirmək kifayət qədər çətindir. Amma məni ən çox cəlb edən yenilikdir. Çünki Azərbaycanda bundan əvvəl uşaqlar üçün belə seriallar olmamışdı. Bizdə uşaqlar üçün, xüsusən də məktəbəqədər və məktəb yaşlı uşaqlar üçün kontent olduqca azdır. Lap böyüklər üçün də olur, amma uşaq animasiya filmləri, seriallarımız çox az idi. Məncə, "İsi və Piti" nə ilə yaxşıdır? Onunla ki, o, stilistik baxımdan olduqca yaxşı səviyyədədir. Yəni bu, sadəcə "tezbazar" yığılmış, yalnız əyləndirmək məqsədi daşıyan bir serial deyil. Serialın keyfiyyəti çox yüksəkdir, orada qaldırılan mövzular çox yaxşıdır. Buna görə də o, uşaqları həm öyrənməyə həvəsləndirəcək, həm də zövqlərini inkişaf etdirməkdə faydalı olacaq. Çünki onlar keyfiyyətli animasiya ilə, yaxşı personajlarla böyüyəcəklər.

Nəzrin: Əgər mən bu layihədə işləməsəydim və ilk dəfə izləsəydim, çox güman ki, keyfiyyətə çox təəccüblənərdim. Çünki, doğrudan da, bütün komandamız bu layihə üzərində çox çalışıblar. Ümumiyyətlə, bizdə "MOHO" proqramından çox nadir hallarda istifadə olunurdu. Nəticə çox keyfiyyətlidir. Ümumiyyətlə, "İsi və Piti" serialında yaradıcı ruh var. Biz personajların öz hekayəsinə və əlbəttə ki, onların ətrafında cərəyan edən milli mühitə daha çox vara bilirik... Bax belə.

ANİMAFİLM: Soruşmaq istədiyim daha bir məqam personajların yaradılması ilə bağlıdır. Ssenari, personajlar, referanslar, color scripting və s. üçün araşdırmalar aparırsınızmı?

Nəzrin: Rəşid bizə ssenarini verəndə və biz onu oxuyanda, heç kimin 12 seriyalıq bir serial hazırlamaq təcrübəsi yox idi. Yəni hamımız üçün bu bir yenilik idi və heç kim hər kəsin xoşuna gələcək bir şeyi necə edəcəyini bilmirdi. Üzləşdiyimiz ilk problem o idi ki, serialı yazmışdıq, amma personajları detallı şəkildə təsvir etməmişdik. Personajları yaratdıqca onların xarakterlərini formalaşdırdıq, dəyişdik. Məsələn, əvvəlcə ata mexanik, ana isə yazıçı olmamalı idi. Sonradan mənim çəkdiyim obrazlardan yola çıxaraq, ananı daha ciddi göstərməyə qərar verdik.

Naina: Konstruktiv.

Nəzrin: Konstruktiv yox, daha ciddi. Müəyyən inzibati bacarıqları olan bir ana. Ata isə daha sərbəst, daha şən, xoşxasiyyət biridir. Yəni ana ataya nisbətən daha təmkinli və intizamlıdır. Bizdə bütün personajlar çox yaxşı balans təşkil edirlər. Bizim personajlarda sonradan əlavə edilmiş bəzi xırda detallar var. Məsələn, atanın da, babanın da corabları fərqli rənglərdədir. Yəni bu, personajlarımızın bir-biri ilə çox sıx bağlı olduğunu vurğulayır. Ananın qulağının arxasında qələm var, çünki o yazıçıdır. Atada isə avtomexanik üçün olan və onun peşəsini fərqləndirən çanta var.

ANİMAFİLM: Orada heç yerdə onun yazıçı olduğu deyilmir, amma o detallar var.

Nəzrin: Detal, məsələn, o hər səhnədə, hər seriyada kitab oxuyur. Bu da personajın peşəsini vurğulayır. İsi isə ümumiləşdirilmiş bir obrazdır. Əsasən, bu elə Rəşidin özünün obrazıdır. Yəni o, məhz öz uşaqlığına bənzəyən bir personaj istəyirdi. Rənglərə gəldikdə isə... düzünü desək, mən İsi ilə bağlı hər hansı müəyyən bir palitra barədə düşünmürdüm, amma obrazın kiçik bir detalını deyə bilərəm. Onun nar formalı bir breloku var, bu da "Nargız"a, əvvəlki layihəmizə kiçik bir xatırlatmadır. Ümumiyyətlə, gizli ismarışlar ("Easter eggs") və uyğunlaşdırdığımız bütün rəngləri biz psixoloqlarla da müzakirə edirdik. Mənim uşaq kitabları ilə işləmək təcrübəm olduğu üçün uşaqların nəyi daha çox xoşladığını anlayırdım. Buna görə də yaratdığımız obrazlar məhz belə görünür.

ANİMAFİLM: Leyla, sən bu yaradıcılıq prosesinə hansı mərhələdə qoşuldun?

Leyla: Mən lap əvvəldən orada idim. Rəşid mənə ideyadan danışdı. Ümumiyyətlə, əvvəlcə baş qəhrəmanlar iki dənə olmamalı idi, təkcə İsi və Piti deyildi, onlarla birlikdə Tutuquşu da olmalı idi...

Nuray: Amma...

Leyla: Rəşid bu ideyadan vaz keçməyə qərar verdi və yalnız İsi ilə Pitini baş qəhrəman kimi saxladı. O mənə bildirdi ki, bu personajlar real İsiyə və real Pitiyə – əsl Piti adlı pişik balasına əsaslanır. Mən də bu layihədə işləməyə razılaşdım, çünki ümumilikdə layihə, onun ideyası mənim çox xoşuma gəldi. Baxmayaraq ki, iş prosesi zamanla çoxlu dəyişikliklərə məruz qaldı. Məsələn, onların getdikləri şəhərlərin marşrutu dəyişdi, personajların özləri dəyişdi. Biz personajları məhz "pre-prodakşn" mərhələsində, onların dizaynını işləyərkən, hekayə lövhəsi ("storyboard") çəkərkən tam formalaşdırdıq. İsinin bir bacısı da olmalı idi, amma ondan da imtina etmək qərarına gəldilər. Birinci seriya üçün mənim 15 "storyboard" versiyam var idi. Yəni elə məqamlar olurdu ki, məsələn, deyirdik bunu belə yox, belə istəyirik. Hə, yəni ssenari üzərində iş prosesi heç vaxt sadəcə ssenari ilə bitmir. Ssenaridən sonra biz storyboard hazırlayırıq və adətən elə storyboard anında yekun ssenarini yazırıq. Çünki o hələ şəkil formasına düşməyibsə, onun necə görünəcəyini qiymətləndirmək... tam mənzərəni təsəvvür etmək çətindir. Amma ondan storyboard, storyboard-dan animatik hazırlayanda biz artıq mahiyyət etibarı ilə animasiya filmini görürük. Baxmayaraq ki, orada hələ hazır animasiyalar yoxdur, fonlar yoxdur... O çox qaralama versiyadır, amma yenə də bu animasiya filmini qiymətləndirə bilirik. Rəşid bu versiyaları tez-tez studiyaya gələn adamlara göstərir ki, onlar da öz fikirlərini bölüşə bilsinlər. Ona görə də çox işimiz oldu. Ən çətini birinci seriya üzərində işləmək idi, çünki biz o vaxt ümumiyyətlə nə istədiyimizi, yekun mənzərənin necə görünməli olduğunu bilmirdik. Yəni, bir sözlə, birinci seriya bir axtarış yolu idi. Gələcəkdə növbəti seriyaları hazırlamaq daha asan olsun deyə ən yaxşı, ən uğurlu həll yollarını axtarırdıq.

Biz həmişə hər seriyaya hazırlaşırıq. Yəni, məsələn, müəyyən bir şəhər varsa, biz çalışırıq, xüsusən də Nəzrin çalışır ki, həmin şəhər, oradakı xüsusi əşyalar barədə mümkün qədər çox məlumat öyrənsin, quruluşçu-rəssam kimi o şəhərin müəyyən elementlərini çəkə bilsin. İstənilən halda bu belə də olur. Amma məsələn, birinci seriya üçün biz hələ personajlarımızın necə olacağını bilmirdik, bu isə ən əsas məsələdir. Yəni personajların uşaqlar üçün yetərincə xarizmatik və cəlbedici olması çox vacib idi ki, uşaqlara onları izləmək maraqlı olsun. Buna görə də, məncə, bizim ən çətin işimiz elə birinci seriyada oldu.

Naina: "Storyboard" artıq hazır olanda və animasiyaya başlamaq lazım gələndə hansı texnikanı istifadə edəcəyimizi müzakirə edirdik. "Frame-by-frame" (kadrdan-kadra) animasiya, yoxsa riglərdən istifadə etmək ("cut-out" texnikası). Rəşid bu barədə mənim fikrimi soruşanda bildirdim ki, bu cür animasiya seriallarında ən çox məhz riglərdən istifadə olunur. Onda sual yarandı ki, onları kim hazırlayacaq. Əslində maraqlıdır ki, mən bu layihəyə rigger köməkçisi kimi, yəni ikinci dərəcəli riglər üçün qoşulmuşdum. Amma nəticədə elə oldu ki, bütün əsas personajların riglərini mən hazırladım. "MOHO" proqramında çox böyük iş təcrübəm yox idi, ona görə də çox şeyi öyrənməli, proqramı mənimsəməli, orada riglərin necə qurulduğunu anlamalı oldum. Yəni bu hissədə də çoxlu dəyişikliklər oldu. Çünki riglərin birinci versiyası yaxşı idi, amma təbii ki, qüsursuz deyildi. İstehsalat prosesinin hazırda davam etməsinə baxmayaraq, hələ də riglərə müəyyən dəyişikliklər edilir. Məsələn, hərəkətlər zamanı, tutaq ki, personajın tullanması üçün hansı detal lazımdır, yaxud dönmək

üçün hansı fazalar, saçlar, kirpiklər üçün əlavə “sümüklər” əlavə edilir.

ANİMAFİLM: Yeri gəlmişkən, “rig”lərin nə olduğunu bir az izah edə bilərsinizmi?

Naina: “Frame-by-frame” texnologiyasının riglərdən (cut-out) fərqi nədir? “Frame-by-frame” texnikasında biz sadəcə hər kadrı əllə yenidən çəkirik. Cut-out texnikasında isə personajlar marionetka kimi hazırlanır. Yəni biz gəlincik yığırıq və həmin gəlincik vasitəsilə onu hərəkət etdiririk. Yəni bu, kukla teatrına daha yaxındır. Hər şey çəkilir, ancaq sümüklər vasitəsilə bir-birinə bağlanır. Biz həmin sümükləri hərəkət etdirəndə personajın bütün detalları birlikdə hərəkət edir. Məsələn, personajın əli pəncəsi altı hissədən ibarətdir: beş barmaq və ovucun mərkəzi hissəsi. Bu ona görədir ki, siz animasiya zamanı istənilən an bu barmaqların yerini dəyişə, qatlaya biləsiniz, personaj əlinə nəsə götürə bilsin. Bu asan iş deyil və əvvəlcə olduqca çox vaxt tələb edir, ancaq sonradan istehsalatı sürətləndirir. Yəni biz personajları yenidən çəkməli, rəngləməli deyilik. Biz sadəcə bu kuklanı götürüb onun vasitəsilə animasiya yarada bilərik.

ANİMAFİLM: Yəni, kobud desək, siz bu personaja necə yeriməyi, danışmağı öyrədirsiniz.

Naina: Bəli, bəli, bəli. Bəzi hərəkətlər artıq əvvəldən hazır olur. Məsələn, yerimə, müxtəlif emosiyalar. Bütün bunlar, əslində, kitabxanaya əlavə olunmalıdır. Düşünürəm ki, yaxın zamanda biz belə bir kitabxana əldə edəcəyik və hazır animasiyalardan sərbəst şəkildə istifadə edəcəyik.

ANİMAFİLM: Nuray, bəs sən layihəyə hansı mərhələdə qoşuldun?

Nuray: Ümumiyyətlə məni əvvəlcə başqa bir layihəyə dəvət etmişdilər, o da “Bum-Bum” idi. Mən rəngləyici və klinaper (clean-up) idim. Sonra “Bum-Bum” layihəsi bitəndə, Rəşid məni “İsi və Piti” layihəsinə dəvət etdi. CV-mdə universitetdə “MOHO” proqramını öyrəndiyimi yazmışdım və o mənə “İsi və Piti” layihəsində işləməyi təklif etdi. Əvvəlcə mən suiti kimi ikinci dərəcəli personajları yaradırdım. Xərçəng var idi, balıqlar var idi. Bu, birinci seriya üçün idi. Daha sonra rekvizitlər və onlar üçün “MOHO”da kiçik riglər yaratmağa başladım və daha sonra animasiya etməyə keçdim.

Naina: Şirin personajlar, şirin proplar.

Nuray: Şirin proplar.

Naina: Hər səhnə üçün detalları çəkmək lazımdır.

Nuray: Bax, o propları mən ayrıca olaraq əvvəlcə konsept kimi çəkirdim, sonra isə onları “MOHO”da yaradırdım.

ANİMAFİLM: Maşın rigini…?

Nuray: A, maşının rigi. Mənim həyatımdakı ən vacib rig. Baş qəhrəmanlarımızın səyahət etdiyi nəqliyyat. Rig

ilə bağlı ilk işim idi, belə deyək. Deyərdim ki, əvvəl mənə çətin idi, çünki bu mənim ilk işim idi, amma zamanla öyrəşdim, indi hər şeyi rahatlıqla yaradıram. O maşınla qürur duyuram.

Naina: Bu maşın layihədə yeganə 360 dərəcəlik rigdir. O fazalıdır, yəni biz maşını 3D formasında olduğu kimi izləyə bilirik.

Nuray: Bəli, bəli, o düz-əməlli fırlanır.

ANİMAFİLM: Bu, sonuncu sualım olacaq. Filmdəki personajlardan ən çox hansını sevirsiniz?

Nuray: Mənim sevimli personajım Pitidir. Bir də nənə. Nənəni görəndə hiss edirəm ki, bax, bu mənlikdir, gələcəkdəki mənəm.

ANİMAFİLM: Piti isə keçmiş həyatındır?

Nuray: Yox. Mən sadəcə növbəti həyatımda Piti kimi olmaq istəyirəm.

Naina: Oy-oy-oy. Mənim sevimli personajım... Mən obyektiv ola bilmərəm, çünki Leyla İsini həddindən artıq şirin yaradıb. Yəni Leyla və Nəzrin. Onlar bu balacanı çox şirin işləyiblər, ona görə də... o, şübhəsiz ki, mənim favoritimdir. İkinci dərəcəli personajlardan isə... Çox güman ki, o da nənədir. Onun dizaynında pozitiv narıncı rəng, oynağan xallar var. Nəvəsinə göstərdiyi qayğı, hər şey çox gözəldir. Odur ki, həm İsi, həm də nənə.

Leyla: Mənim də sevimli qadın personajım var. Bu, anadır. Çünki mənə elə gəlir ki, o, İsi üçün belə bir obrazdır... Heç bilmirəm necə izah edim. Çox müdrik, yaxşı anadır. O həmişə həm nəsə öyrədər, həm dəstək olar, həm də kömək edər. Ümumiyyətlə, İsi ilə valideynləri arasındakı münasibət mənim çox xoşuma gəlir. Həmçinin valideynlərin öz aralarındakı münasibətləri də. Ona görə mənim üçün bu, anadır. Favoritim odur.

Nəzrin: Mənim üçün çətindir. Çünki mən bu personajların hamısının onlarla versiyasını görmüşəm. Onları mən yaratmışam. Orada öz valideynlərimə, öz nənə-babama bənzəyən variantlar da var idi. Mənim yəqin ki, ən sevdiyim variant babadır. Çünki məhz insanlar arasında bütün personajların içində ən çox vaxtı babaya sərf etmişəm. Ümumiyyətlə, o mənim üçün daha sevimlidir. Bir də yəqin ki, ana. Ana məhz o etalon anadır ki, məsələn, şəxsən mən elə bir ana olmağa çalışıram. Belə. Bir də İsi. İsi sadəcə çox şirin və çox yaxşı uşaqdır. Çox xeyirxahdır. Hər şey həmişə ona maraqlıdır. İndi belə uşaqlar çox azdır, ona görə də adam belə uşaqların olmasını istəyir.

ANİMAFİLM: Maraqlı və səmimi söhbət üçün hər birinizə təşəkkürlər.

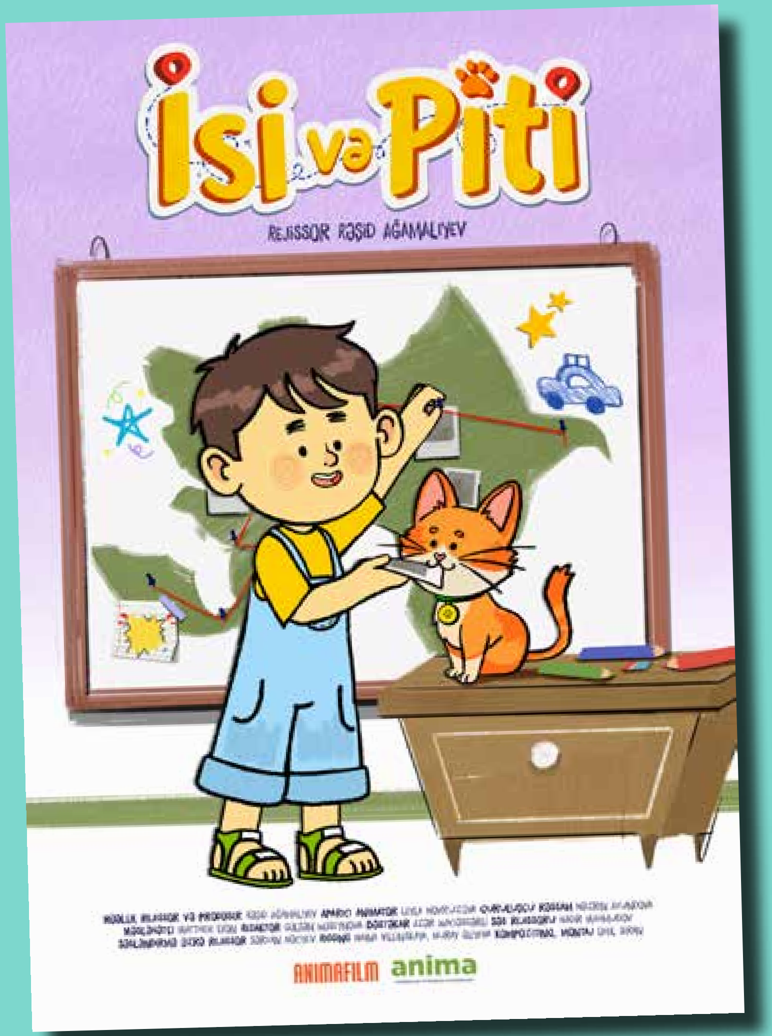
YENİ AZƏRBAYCAN ANİMASİYA SERİALLARI

Azərbaycanda müasir animasiya sənəti dərin transformasiya dövrünü yaşayır. Bu sahə pərakəndə yaradıcılıq təşəbbüslərindən çıxaraq müstəqil studiyaların, rəqəmsal platformaların və peşəkar birliklərin mərkəzi rol oynadığı strukturlaşmış ekosistemə çevrilir. Bu proses təkcə kəmiyyət artımı ilə deyil, həm də mövzu rəngarəngliyi ilə səciyyələnir: uşaqlar üçün maarifləndirici məzmunla yanaşı, böyüklər üçün sosial satira və aktual mövzulara fokuslanan animasiya seqmenti formalaşır.

RƏŞİD AĞAMALIYEV VƏ "İSİ VƏ PİTİ" LAYİHƏSİNİN MAARİFLƏNDİRİCİ MİSSİYASI

Rəşid Ağamalıyev həm kinoşunas, həm də praktiki mütəxəssis kimi "animasiya vasitəsilə maarifləndirmə" strategiyasını həyata keçirir. Onun rəhbərlik etdiyi "ANIMAFILM" şirkəti tərəfindən Heydər Əliyev Fondunun vitse-prezidenti Leyla xanım Əliyevanın dəstəyi ilə istehsal olunan "İsi və Piti" uşaq animasiya serialı azyaşlılara Azərbaycanı, onun milli-mədəni dəyərlərini və müasir incəsənət sahələrini tanıtmaq məqsədi daşıyır.

Serialın istehsal prosesi 2025-ci ilin may ayında başlamış, 2026-cı ilin fevral ayında isə Gəncə Dövlət Milli Dram Teatrında geniş auditoriya üçün premyerası keçirilmişdir. 12 seriyadan ibarət əsərinin süjetinə görə, İsi valideynləri və dostu Piti adlı pişiklə yay tətilində nənə-babasının yanına gedərkən yol boyu müxtəlif peşələrlə və Azərbaycanın bölgələrinin maddi və qeyri-maddi irsi ilə tanış olur.



AĞARƏHİM İBRAHİMOVUN “SİRLİ XƏRİTƏ” SERİALI

Heydər Əliyev Fondunun dəstəyi ilə “Harmony of Chaos” animasiya studiyası tərəfindən istehsal olunan “Sirli xəritə” serialının (rejissor Ağarəhim İbrahimov) ilk bölümü “Şamaxı macəraları”nda serialın qəhrəmanları – nənə, baba və üç nəvə ölkəmizi kəşf edərək Şamaxının tarixini, mədəniyyətini və sirli məqamlarını öyrənirlər. Sehrli hadisələr onları keçmişə aparır və Azərbaycanın zəngin irsini onlara canlı şəkildə göstərir.

“KOOKLA TV” YOUTUBE KANALI VƏ SEYLA ƏLİYEVANIN “DOSTLAR” SERİALI

Seyla Əliyevanın rejissoru olduğu “Dostlar” serialı məktəbəqədər yaşlı uşaqlara dostluq və yardımsevərlik mövzularını aşılayır. Serial rəqəmsal məkanda ən çox izlənilən yerli məhsullardan biridir. Cədvəldən göründüyü kimi, “KooklaTV” nisbətən az sayda video ilə 124 milyondan çox baxış toplayıb. Bu isə Seyla Əliyevanın rəhbərliyi altında ekran həyatını yaşayan “Dostlar” serialına auditoriyanın yüksək marağını nümayiş etdirir. Hazırda “Kookla TV” Azərbaycanın ən böyük animasiya kanalıdır.

RƏVAN MURADOV VƏ BÖYÜKLƏR ÜÇÜN ANİMASİYA SERİALLARI: "NAĞD OLSUN!", "BUCAQ", "BALTA"

İlk animasiya seriallarımızdan olan "Bucaq" və "Balta"nın müəllifi Rəvan Muradov Azərbaycanda böyüklər üçün animasiya seqmentinin (sosial satira) pionerlərindən biridir. Onun "CAVAN" Gənclər Hərəkatı İctimai Birliyinin təşəbbüsü ilə ərsəyə gətirdiyi yeni "Nağd olsun!" serialı müasir Azərbaycan cəmiyyətinin məişət, iqtisadi və sosial problemlərini Nağdəliyevlər ailəsinin macəraları vasitəsilə təqdim edir.

Yaradıcı heyətə aparıcı animator Vüsal Kərimov, fon rəssamları Nəzrin Axundova və Kübra Binnətova, qrafik dizayner Elşad Quliyev daxildir. Rolları Tural Əziz və Günay Əhməd səsləndirir. "CVN TV" kanalında yayımlanan bu layihə animasiyanın təkcə uşaqlar üçün deyil, həm də böyüklər üçün ciddi sosial mesajlar daşıyan media resursu olduğunu sübut edir.

SULTAN ABBASBƏYLİNİN "BALAŞ" SERİALI VƏ "TIQ-TIQLA MÖCÜZƏLƏR AXTARIŞINDA" FİLMLƏRİ

Sultan Abbasbəylinin fəaliyyəti özəl sektor və ixtisaslaşmış media qurumlarının uğurlu əməkdaşlığına nümunədir. "ARB Günəş" televiziyası və "Animacenter" MMC-nin birgə layihəsi olan "Balaş" serialı 2025-ci ilin iyun ayında DOST İnklüziv İnkişaf və Yaradıcılıq Mərkəzində təqdim edilib.

Serialın ssenari müəllifi Reyhan Yusifqızıdır. 30-dan çox bölümü işıq üzü görmüş layihə hər şeylə maraqlanan Balaş və dostları (bilikli Teymur, hazırcavab Zümrüd və s.) vasitəsilə uşaqlara müasir texnologiyalar və milli dəyərlər haqqında məlumat verir. Layihə 2025-ci ilin dekabrında "Qızıl Pəri" peşə mükafatına ("Uğurlu yaradıcılıq axtarışlarına görə") layiq görülüb. Sultan Abbasbəyli həmçinin "Tıq-tıqla möcüzələr axtarışında" adlı 2 seriyadan ibarət layihəsinin üzərində işləyərək tarixi irsimizi yeni formatda təbliğ edir.

FİRƏNGİZ BAĞIROVA: MALİYYƏ SAVADLILIĞINI ARTIRAN "PULUN DİLİ" SERİALI

Rejissor Firəngiz Bağırova və prodüser Səba Rəcəbovanın "Pulun dili" serialı uşaqların maliyyə savadlılığını artırmaq və pula ağılla yanaşmağı öyrətmək üçün hazırlanmış 6 hissədən ibarət serialdır. Hər bölümdə yığmaq, qazanmaq, xərcləmək, sərmayə yatırtmaq və riskləri idarə etmək kimi əsas anlayışlar sadə və əyləncəli şəkildə təqdim olunur. 2025-ci ildə 8-ci ANİMAFİLM Beynəlxalq Animasiya Festivalında, həm də "ANİMAFİLM Lənkəranda" festivalında uğurla təmsil olunub.

OQTAY YUSİBOVUN "BİLMƏCƏ" SERAİLİ

"Bilməcə" — Dostum adlı şən it və onun dostlarının ətraf aləmi necə kəşf etməsi haqqında öyrədici və əyləncəli (edutainment) animasiya serialıdır. Hər seriyada onlar sirli bir əşya ilə - çamadan, kitab, saatla qarşılaşırlar və onun nə məqsədlə istifadə olunduğunu anlamağa çalışırlar.

Serial yüksək dərəcədə interaktiv formata malikdir: qəhrəmanlar gülməli fərziyyələr irəli sürür, balaca tamaşaçıları düzgün cavabı ucadan deməyə dəvət edirlər. Bu da öyrənmə prosesini əyləncəli, cəlbedici və birgə həyata keçirilən bir təcrübəyə çevirir.

Oqtay Yusibov "Alove Animation Studio" vasitəsilə beynəlxalq əməkdaşlığa fokuslanır. Onun prodüseri olduğu "Bilməcə" animasiya serialı "Alove Animation Studio" (Azərbaycan) və "Plastilin" (Finlandiya) studiyalarının birgə istehsalıdır. Bu layihə yerli animasiya istehsalının beynəlxalq birgə istehsal səviyyəsinə yüksəlməsinin göstəricisidir.

“ADİL VƏ HUDHUD” SERİALI

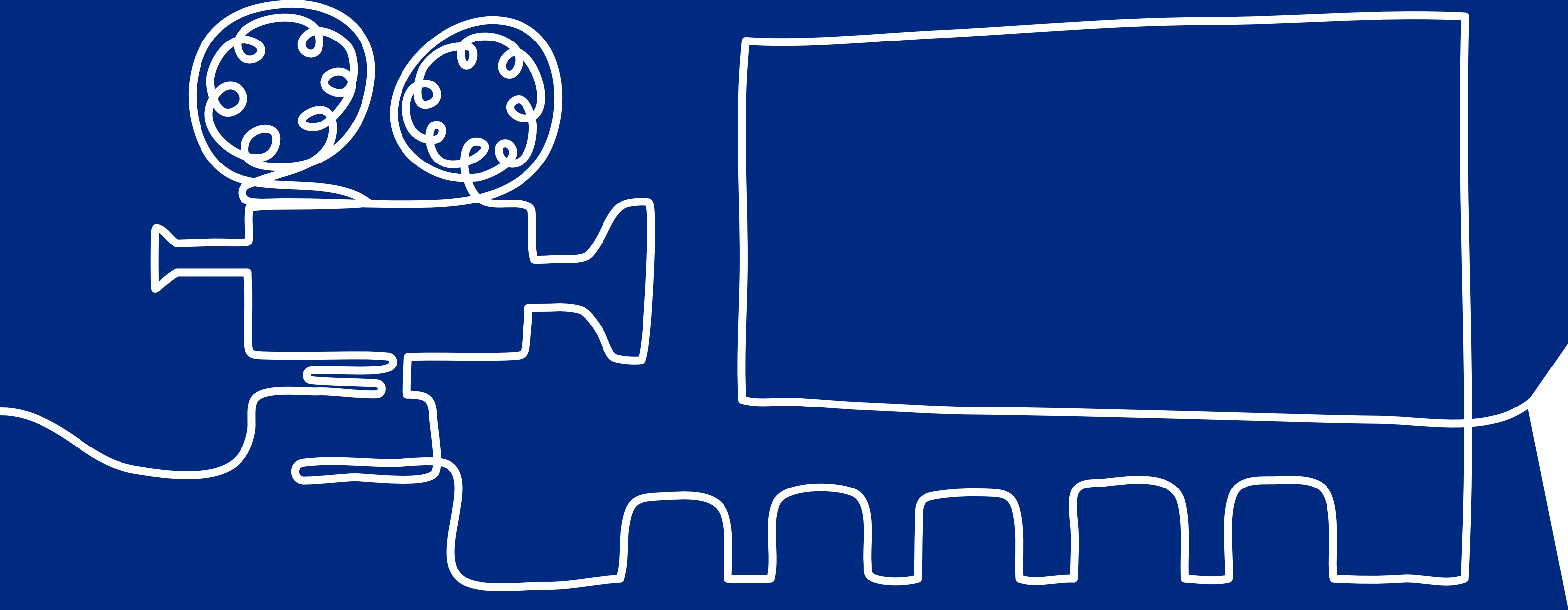
“Düldül media” YouTube kanalında yayımlanan “Adil və Hudhud” (rej. Simran Ağayev) animasiya serialının məqsədi kiçik tamaşaçılara milli və mənəvi dəyərləri aşılamaq, ailədə, cəmiyyətdə davranış və əxlaq normalarını nümayiş etdirmək, onlar üçün gözəl bir nümunəyə çevrilməkdir. ”Düldül media” “Alulbeyt Azərbaycan” MMC-nin təşəbbüsü ilə yaradılıb.

TEXNOLOJİ TƏRƏQQİ VƏ İSTEHSAL STANDARTLARI

Müasir Azərbaycan animasiya seriallarında texniki keyfiyyətin artması müşahidə olunur. “Nağd olsun!” layihəsindəki strukturlaşmış əmək-pay bölgüsü (rejissor, aparıcı animator, fon rəssamı, səs rejissoru) sənayenin peşəkarlaşdığını göstərir.

2024–2026-ci illər Azərbaycan animasiyası üçün rəqəmsal platformalarda möhkəmlənmə və peşəkar birliyin formalaşması dövrü oldu. 2027-ci ildə “İsi və Piti” serialının tam buraxılışı uşaqlar üçün yüksək keyfiyyətli maarifləndirici məzmun standartlarını daha da yaxşılaşdıracaq.

Müasir Azərbaycan animasiyası artıq təkcə uşaq əyləncəsi deyil; o, maliyyə savadlılığından (Bağırova) sosial satiraya (Muradov), inklüzivlikdən (Abbasbəyli) milli irsin təbliğinə (Ağamalıyev) qədər geniş diapazonu əhatə edən güclü bir media alətidir.



YENİ AZƏRBAYCAN ANİMASİYA FİLMLƏRİ

Azərbaycan animasiyası son illərdə “İntibah” dövrünü yaşayır. Dönüş nöqtəsi Azərbaycan Respublikasının Prezidenti İlham Əliyevin fərmanı ilə Azərbaycan Respublikası Mədəniyyət Nazirliyinin tabeliyində yaradılmış Azərbaycan Respublikasının Kino Agentliyi (ARKA) olub. 2023-2026-cı illərdə ARKA 15 animasiya layihəsinə dəstək göstərib (onların 7-si artıq çəkilib). Eyni zamanda Heydər Əliyev Fondu, Azərbaycan Respublikasının Mədəniyyət Nazirliyi, Azərbaycan Respublikası QHT-lərə Dövlət Dəstəyi Agentliyi və digər dövlət qurumları animasiya kinosuna dəstək göstərirlər. 2018-ci ildən keçirilən ANİMAFİLM Beynəlxalq Animasiya Festivalı və 2022-ci ildə yaranmış Azərbaycan Animasiya Assosiasiyası sahənin inkişafı üçün önəmli töhfə veriblər.

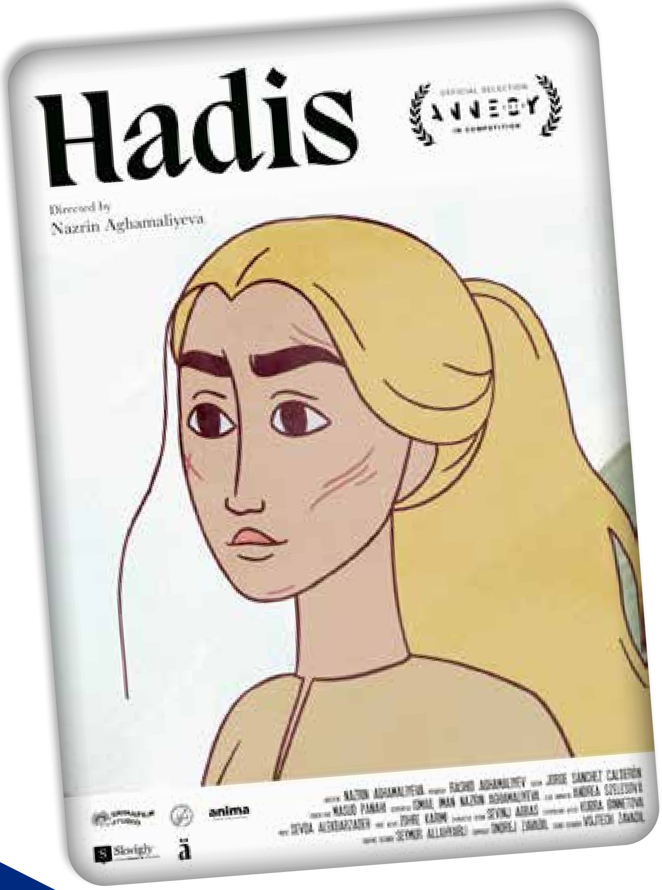
Müntəzəm keçirilən ANİMAFİLM Beynəlxalq Animasiya Festivalı ANİMAFİLM Pitçinq müsabiqələri vasitəsilə yeni istedadları (məsələn, Mehriban Əliyeva, Leyla Novruzova, Firəngiz Bağırova, Emil Şiran, Rüstəm Bəşirov) üzə çıxarmaqla sahənin gələcək davamlı inkişafını təmin edir.

Bu gün bizim animatorlar həm texniki, həm də məzmun baxımından dünya nəhəngləri ilə eyni masada əyləşirlər. Son illərin ən vacib layihələrini sizə təqdim edirik. Budur, Azərbaycanın vizual imzasını dəyişən həmin filmlər:

“TARİX” (2022)

- Rejissor: Ceyhun Türksoy
- Prodüser: Orxan Behbid - “OB FİLM”

Film Birinci Qarabağ müharibəsindən sonrakı dövrdə doğulan, ötən illər ərzində Qarabağın işğalı ilə heç cür barışmayan və sonda 27 illik işğalın üstündən qürurla xətt çəkən oğlanın hekayəsidir. Mədəniyyət Nazirliyinin dəstəyi ilə istehsal olunan bu film 47-ci Cinanima – International Animated Film Festival Of Espinho (Portuqaliya), 14-cü VAFI & RAFI – International Children and Youth Animation Film Festival (Xorvatiya), 3-cü Festival del Cinema di Cefalu (İtaliya) festivallarında iştirak edib və 3-cü Altın Saka Beynəlxalq Animasiya Filmləri Festivalında (Qazaxıstan) qalib olub.



“HƏDİS” (2023)

- Rejissor: Nəzrin Ağamalıyeva
- Prodüser: Rəşid Ağamalıyev - “ANİMAFİLM”

Bu film təkcə animasiya deyil, həm də insan hüquqları manifestidir. 22 yaşında vəfat edən Hədis Nəcəfinin xatirəsinə həsr olunan əsər, simvolik olaraq qarğaların hökm sürdüyü bir dünyada ədalət axtaran gənc qızın mübarizəsindən bəhs edir. Film 50-dən çox beynəlxalq festivalda (o cümlədən Annecy festivalında) iştirak edərək 9 mükafat qazanıb. Vizual üslubun əsasını təşkil edən rəng palitrası və metaforalar tamaşaçını dərin fəlsəfi düşüncələrə sövq edir. 2026-cı ilin yanvarında YouTube-da kütləvi nümayişə çıxarılması, layihənin sosial təsir gücünü daha da artırıb. “ANİMAFİLM Studio” animasiya studiyasının istehsal etdiyi “Hədis” filmi “Şimali Kaliforniya Azərbaycan Mədəniyyəti Mərkəzi”nin maliyyə və ideya dəstəyilə çəkilib. Azərbaycan Animasiya Assosiasiyası, “Əkinçi” platforması və “Skwigly” onlayn animasiya jurnalı filmə media dəstəyi göstərib.

“QARABAĞ NAĞILI” (2022)

- Rejissor: Firəngiz Qurbanova
- Prodüser: Firəngiz Qurbanova - “Birlik” kinostudiyası

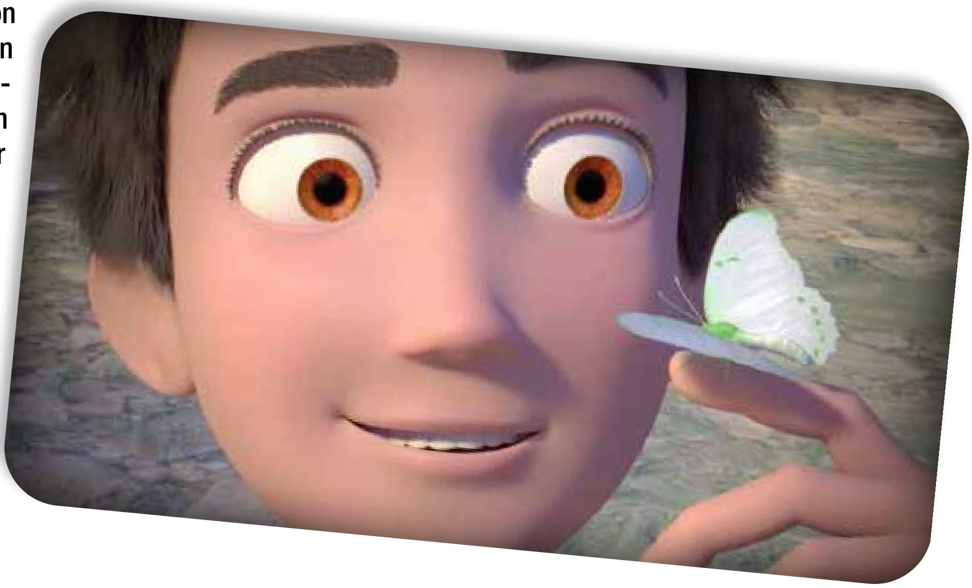
Film Qarabağın qayıdışına həsr olunub. Uşaq yataqda uzanıb atasının ona nağıl danışmasını gözləyir. Ata televizorun qarşısında oturub diqqətlə ekrana baxır. Ekranda hərbi əməliyyatlar gedir və qələbə elan olunur! Ata oğluna məmnuniyyətlə nağıl kimi qazanılan qələbə haqqında danışır.

“BAHARIN OĞURLANMASI” (2022)

- Rejissor: Aleksandra Şirinova
- Prodüser: Mansur Şəfiyev - “Azanfilm” studiyası

Gül-çiçəkli Bahar qızı div tərəfindən oğurlanır. Bunu görən Balaca Qəhrəman Baharı xilas etmək istəyir. Balaca Qəhrəmanla Bahar birləşib Divin qəsrindən qaça bilirlər. Bundan sonra Bahar hər tərəfi gül-çiçəyə qərq edir.

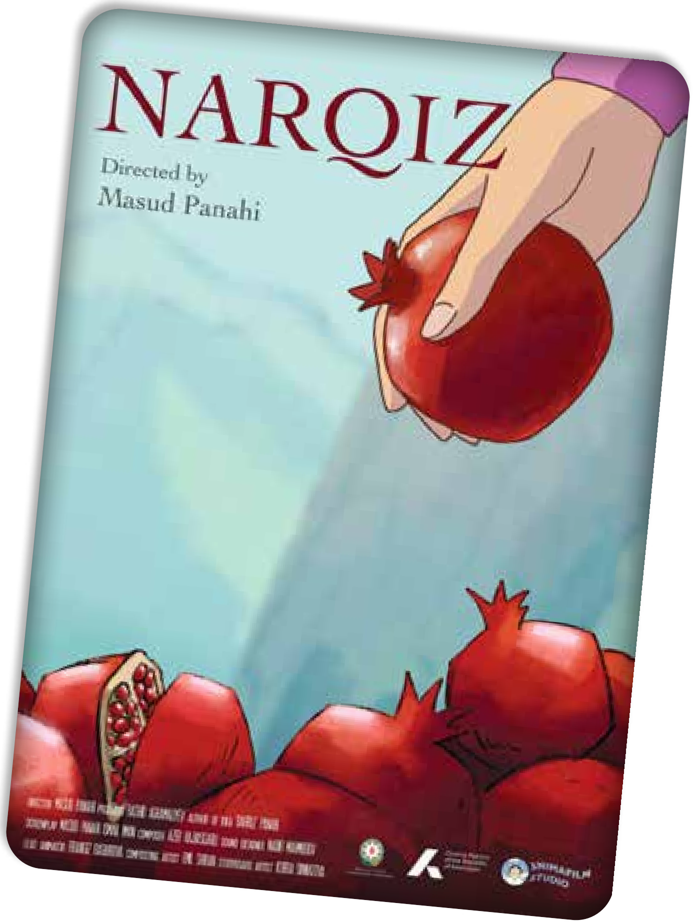
Film 7-ci ANİMAFİLM Beynəlxalq Animasiya Festivalında “Ən yaxşı Azərbaycan qısametrajlı animasiya filmi” mükafatı və 500 ABŞ dolları mükafatını qazanıb.



"NARQIZ" (2024)

- Rejissor: Məsud Pənahi
- Prodüser: Rəşid Ağamalıyev - "PERİ FİLM"

"Narqız" filmi işğaldan azad edilmiş torpaqlarımızdakı ən böyük problemlərdən biri olan mina təhlükəsinə həsr olunub. Filmin qəhrəmanı balaca Narqız vasitəsilə uşaqlara mina və partlamamış sursatlarla davranış qaydaları olduqca rəngarəng və yaddaqalan bir dillə izah olunur. 2025-ci ildə "Qızıl Pəri" və "TÜRKSOY" mükafatları qazanan bu iş, Azərbaycan Respublikasının Kino Agentliyinin (ARKA) maliyyə dəstəyi ilə ərsəyə gələn ilk animasiya filmidir.



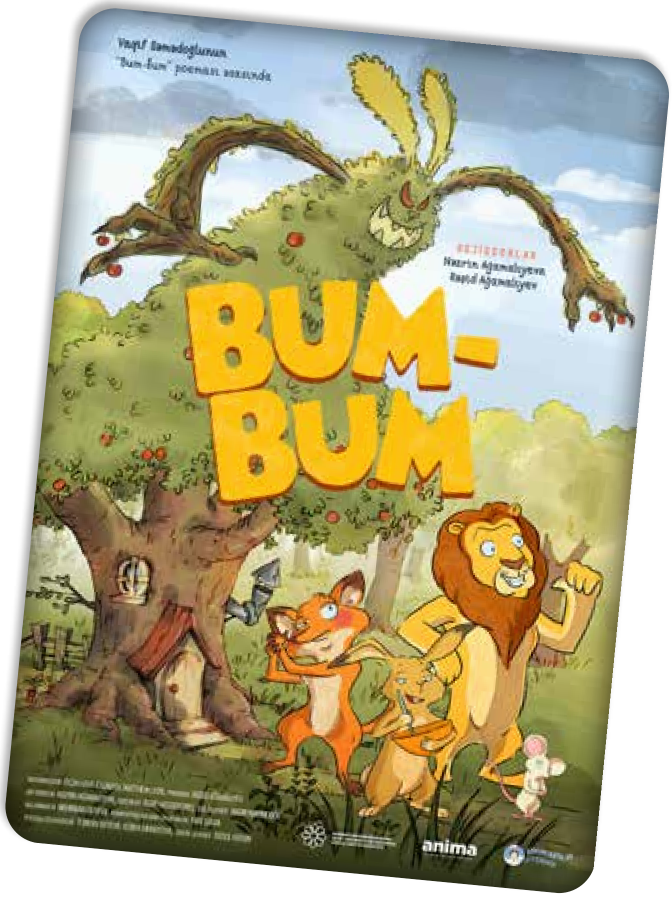
"İNANNA" (2024)

- Müəllif: Rüstəm Bəşirov
- Rejissor: Rüstəm Bəşirov,
- Prodüser: Rüstəm Bəşirov

Gənc qız nənəsinin tapşırığı ilə meşəyə şəfalı ot toplamağa gedir, burada isə onu maraqlı hadisələr gözləyir.

Rüstəm Bəşirov bizi qədim Mesopotamiyanın sirli dünyasına aparır. Şumer ilahəsi İnannanın hekayəsi üzərində qurulan bu film, mifoloji arxetipləri müasir animasiya elementləri ilə sintez edir. İnanna personajının vizual dizaynı həm qədim sənət incilərini, həm də müasir estetik xətləri özündə birləşdirir. Bu, Azərbaycan müəlliflərinin qlobal mədəniyyət tarixinə olan intellektual marağının göstəricisidir. Film 7-ci ANİMAFİLM Beynəlxalq Animasiya Festivalında "Tamaşaçı rəğbəti" mükafatı qazanıb.

"BUM-BUM" (2025)



- Rejissorlar: Nəzrin Ağamalıyeva, Rəşid Ağamalıyev
- Prodüser: Rəşid Ağamalıyev - "Azərbaycan Animasiya Assosiasiyası"

Məktəbəqədər yaşlı uşaqlar üçün nəzərdə tutulan bu rəngarəng layihə, uşaqların vizual qavrayışını və musiqi zövqünü inkişaf etdirməyə yönəlib. "Bum-bum" animasiya filmi Azərbaycan Animasiya Assosiasiyası tərəfindən, Azərbaycan Respublikasının Qeyri-Hökumət Təşkilatlarına Dövlət Dəstəyi Agentliyinin maliyyə dəstəyi və "ANİMAFİLM" Studiyasının məkan və texniki dəstəyi ilə istehsal olunub. Filmin premyerası 2025-ci ildə Baku Cinema Breeze çərçivəsində, ATA Festivalında baş tutub.

"SOYUZ: QRAViTON" (2025)

- Rejissor: Emil Şiran
- Prodüser: Emil Şiran

Elmi-fantastika (Sci-Fi) həvəskarları üçün əsl hədiyyədir. Emil Gözəlov kosmik səyahət, qravitasiya qanunları və insanın texnoloji gələcəyi mövzusunda eksperimental bir iş ortaya qoyub. Film vizual effektləri və qeyri-adi səs dizaynı ilə seçilir. Bu layihə sübut edir ki, Azərbaycan animatorları təkcə klassik nağılları deyil, həm də gələcəyin texnoloji hekayələrini canlandıra bilərlər. Film 2025-ci ildə 8-ci ANİMAFİLM Beynəlxalq Animasiya Festivalında "Ən yaxşı Azərbaycan qısametrajlı animasiya filmi" mükafatını və Mədəniyyət Nairliyi ilə ARKA-nın Annecy Festivalına səyahət mükafatını qazanıb. 2027-ci ildə isə film Annecy Festivalının "Animated Thrills and Chills" proqramına daxil edilib.

“MOLLA NƏSRƏDDİNİN “QOXULU MACƏRASI” (2025)

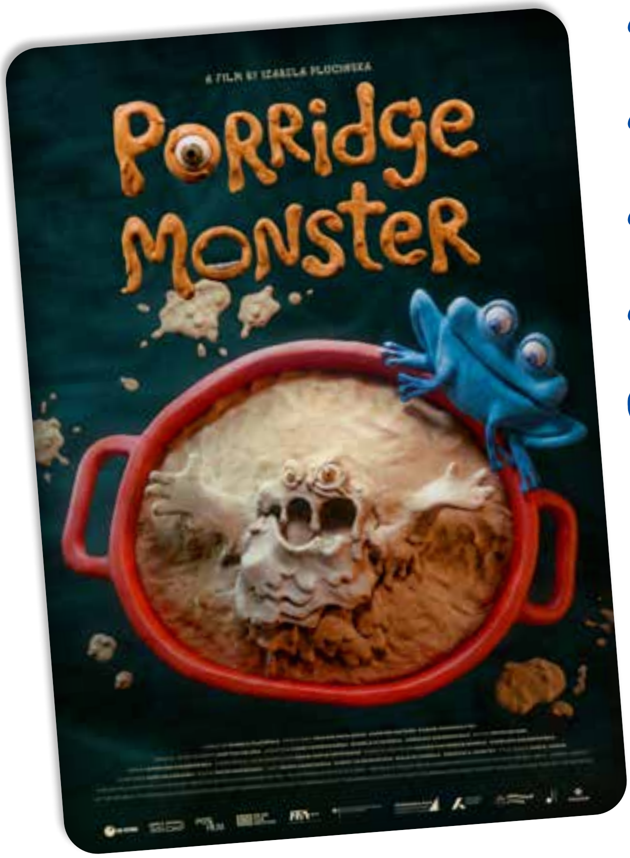
- Rejissor: Əsli Yunusova
- Prodüser: Firəngiz Qurbanova - “Birlik” kinostudiyası

Film, sadə bir yumor səhnəsi vasitəsilə Molla Nəsrəddin fəlsəfəsinin əsas mahiyyətini — ədalət, zəka və xalq müdrikliyinin ironik qələbəsini simvolik şəkildə canlandırır.

“QU SƏDAQƏTİ” (2025)

- Rejissor: Rüqəyyə Rəhimli
- Prodüser: Firəngiz Qurbanova - “Birlik” kinostudiyası

Meşənin dərinliklərində yaşayan iki qu quşunun sakit və sevgi dolu həyatı bir ovçunun gülləsi ilə dağılıb faciəyə çevrilir. Yaralı quşun ardınca göyə qalxan digər quş sevgilisinin ölümünə dözməyərək öz həyatına da son qoyur. Bu səhnə bir balerinanın — hadisəyə şahid olmuş qızın — rəqsində bədii təcəssümünü tapır. Film səssiz, amma duyğusal bir mesaj verir: “Heyvanların dili yoxdur, amma sadiqliyi bəzən insanın sevgisindən də güclüdür.”



“YULAF-DÖNƏRGƏ” / “PORRIDGE MONSTER” / “OWSIANKOWY POTWÓR” / “HAFERFLOCKENMONSTER” (2025)

- Rejissor: İzabela Pluçinska
- Prodüserlər: Paulina Ratajczak - “Las Sztuki Foundation” (Polşa), Karsten Matern - “Wait a Second!” (Almaniya), Rəşid Ağamalıyev - “PERİ FİLM” (Azərbaycan)

Azərbaycanın ilk beynəlxalq birgə film istehsalıdır. “Stop-motion” (plastilin və digər materiallarla fiziki kadrların çəkilməsi) texnikası ilə ərsəyə gələn bu film, bir uşağın travmatik təcrübəsini təsvir edir. Səhər yeməyi zamanı valideynlərinin mübahisəsini izləyən balaca qəhrəmanın qorxuları, onun təxəyyülündə boşqabdakı yulafın bir canavara çevrilməsi ilə vizuallaşır. Texniki baxımdan olduqca çətin olan bu layihə, 2026-cı ilin aprelində İspaniyanın Animac festivalında və may ayında Almaniyanın ITFS Stuttgart festivalında Azərbaycanı təmsil edib.

“YER VƏ AY” (2025)

- Rejissor: Pavel Kim
- Prodüserlər: Pavel Kim - “DIP Animation” (Özbəkistan), Rəşid Ağamalıyev - “PERİ FİLM” (Azərbaycan)

Yer və Ay əbədiyyət oyunu oynayan iki dostdur. Lakin bəşəriyyətin yaranması bu harmoniyanı pozur və münasibətləri həyat uğrunda mübarizəyə çevirir.

Bu film, həm də türkdilli ölkələrinin ilk beynəlxalq müştərək filmidir. Filmin premyerası 2025-ci ildə Baku Cinema Breeze çərçivəsində, ATA Festivalında baş tutub. 2026-cı ildə film Qazaxıstanın paytaxtı Astanada keçirilən RES 2026 EXPO (Regional Ecological Summit) beynəlxalq sərgisi çərçivəsində təşkil olunan “Astana Eco Film Festival”ının “Ətraf mühit mövzusunda ən yaxşı qısametrajlı film” nominasiyasında qalib olub.

"KAPİTAN VƏ XƏZƏR DƏNİZİ"

(2026)

- Rejissor: Türkan Hüseyn
- Prodüser: Emil Nəcəfov - "Rental Azərbaycan"

Bu, Azərbaycan animasiyasında yeni olan "anidoc" (sənədli animasiya) janrındadır. Film 1990-cı il 20 Yanvar hadisələrini real şəxslərin — dənizçilərin və kapitanın xatirələri əsasında nəql edir. Tarixi faktların quru rəqəmlərlə deyil, animasiyanın emosional dili ilə verilməsi gənc nəslin tariximizi daha dərindən dərk etməsinə kömək edir. Filmin animasiya hissəsi isə "Harmony of Chaos" studiyasında istehsal olunub. Film ARKA-nın maliyyə dəstəyi ilə çəkilib. Krakov Film Festival marketində, "Beldocs pitching forum" və "Balkan watchers" proqramlarında iştirak etmiş filmə Currenttime TV, İctimai TV və Azərbaycan Kinematoqrafçılar İttifaqı da dəstək göstərib.

Bütün bu layihələr, rənglər və hekayələr bir həqiqəti pıçıldayır: Azərbaycan animasiyası artıq sadəcə "ekran qarşısında vaxt keçirmək" vasitəsi deyil. Bu, bizim yeni vizual dilimiz, qlobal mədəniyyət masasına qoyduğumuz imzamız və gələcək nəslin xəyal gücüdür.

SÜNİ İNTELLEKT VƏ İNCƏSƏNƏT: ANİMASİYA VƏ KİNODA YENİ DÖVR

Həmsöhbətlər: **Rəvan Muradov, Rüstəm Bəşirov**
Moderator: **Mirbağır İsmayılov**

ANİMAFİLM: Bugünkü söhbətimizdə istərdim ki, animasiyada və ya ümumiyyətlə vizual incəsənətdə süni intellektin tətbiqinə münasibətinizi öyrənim. İstərdim ki, əvvəlcə hər biriniz mövzumuzla bağlı təcrübənizdən irəli gələn fikirlərinizi bildirəsiniz. Söhbət əsnasında mən dəqiqləşdirilmiş suallar da verəcəyəm.

Rəvan: Mən hal-hazırda həm animasiya, həm də süni intellekt sahəsi ilə yaxından əlaqədəyəm və bəlkə də öz işlərimdə süni intellektdən maksimum dərəcədə istifadə edirəm. Tətbiq məsələsinə gəldikdə, ümumiyyətlə, süni intellektlə bağlı verdiyim təlimlərdə ilk dərsim və ilk cümləm bu olur: "Ayağını yorğanına görə uzat". Hətta orada söz oyunu oynayaraq, zarafatla, belə bir təqdimat da edirəm ki, "AI-yağını yorğanına görə uzat". Fikirləşirəm ki, süni intellektdən mümkün qədər limitlərlə istifadə etmək lazımdır. Birinci növbədə onun limitlərinə hakim olmaq, sonra isə o çərçivədə istifadə etmək gərəkdir. Lakin o limitlər də günü-gündən genişlənir. Yəni, bir ay əvvəlki limitlərlə indiki tam fərqlidir; indi daha geniş və böyük imkanlar var ki, onları nəinki animasiyada, hətta canlı ("live-action") filmlərdə də istifadə edə bilərik. Vəziyyət daim dəyişkəndir və hal-hazırda inkişaf mərhələsindədir.

Rüstəm: Deməli, mən 2D animasiya sahəsindən gəlirəm, ondan əvvəl isə "live action", yəni bədii kino sahəsində fəaliyyət göstərirdim. Süni intellekt ilk dəfə mən öz debüt filmimi yaradanda ortaya çıxmağa başlayırdı. Həmin proses zamanı bu yeni alətin dünyamıza qəfildən daxil olması çox maraqlı və həyəcanverici idi. Mən get-gedə bunun arxasında nələrin dayandığını başa düşməyə başladım və hal-hazırda bu məsələyə neytral mövqedən yanaşıram. Necə ki sosial media artıq həyatımızın bir hissəsidir, süni intellekti də inkar edə bilmərik. Ancaq məsələni qara və ağa da bölmürəm, çünki hər şeyin müxtəlif spektrləri var. Bir tərəfdən insanlara, müstəqil ("indie") prodakşnlara kömək edir. Digər tərəfdən isə məsələyə daha şüurlu yanaşaraq görürəm ki, ekoloji problemlər, məsələn, sudan istifadə məsələsi var. İçməli sular sonradan hara atılır, nə olur? Bu barədə hələ ki, informasiya azdır.

ANİMAFİLM: Sən serverlərin soyudulması üçün istifadə olunan suları nəzərdə tutursan, eləmi?

Rüstəm: Bəli, serverləri nəzərdə tuturam. Biz sadəcə istehlakçı olaraq gündəlik həyatımızda ondan istifadə edirik. Amma çox adam arxa planda nələrin dayandığını, hansı zərərlərin ola biləcəyini düşünmür. Həmçinin "deepfake" kimi təhlükəli tərəflərindən də danışa bilərik. Lakin incəsənət baxımından düşünürəm ki, bizə hansı alətlər təqdim olunsa da, insanın kreativliyinə həmişə ehtiyac olacaq.

ANİMAFİLM: Bir şeyi dəqiqləşdirim. Sən, ümumiyyətlə, şəxsi yaradıcılığında (artistik) və ya kommersiya işlərində süni intellektdən istifadə edirsənmi? Əgər cavabın müsbətdirsə, bununla hansı səviyyədə məşğul olursan?

Rüstəm: Çox gözəl sualdır. Mən əlbəttə ki, istifadə edirəm, çünki bu, sosial media kimi hər günümüzün bir parçasıdır. Məsələn, tədqiqat ("research") zamanı informasiyanı sürətlə toplamaq lazımdır. Amma

şəxsən hekayə anladarkən ("storytelling") mən onu özümdən uzaq tutmağa çalışıram. Çünki hər hansı bir hekayə üzərində işləyəndə istəyirəm ki, o hekayə tamamilə mənim tərəfimdən yaradılsın. Onun üzərində işləməkdə məqsədim də məhz o prosesi şəxsən təcrübədən keçirməkdir.

ANİMAFİLM: Belə başa düşdüm ki, sən süni intellektdən sırf yaradıcılıq prosesində deyil, yalnız informasiya toplamaq üçün istifadə edirsən. . Onda keçək Rəvan bəyə. Rəvan bəy, bildiyim qədərilə sizin Şah İsmayıl Xətainin uşaqlığından gəncliyinə doğru olan dövrü əhatə edən tarixi filminiz var idi. Son işlərinizdəndir, təxminən bir neçə ay əvvəl "AIAZ" Beynəlxalq Qısa Film Festivalında qalib gəlib. Sizin mövqeyinizi dinləyək.

Rəvan: Mən bu sahədə rejissor və ssenarist olaraq başlamışam. Animasiya tərəfində Əmrət Niyazəliyev və Vüsal Kərimovdan ibarət komandamız olub. Mən həmişə əsasən ideya tərəfində olmuşam. Süni intellekt "ideya adamları" üçün çox yaxşı bir fürsətdir ki, həmin ideyanı reallaşdırmaqda alətlər birbaşa onların əlindən tutur və bu, başqalarından asılılığı azaldır. Lakin burada artıq bütöv bir generasiya baş verir və bəzi peşələr ixtisara düşür. Avtomatik olaraq rejissor ilə vizual nəticə arasında birbaşa əlaqə yaranır. Əslində tək bir yox, bir neçə peşə ixtisara düşmüş olur, bu da məsələnin mənfi tərəfidir.

ANİMAFİLM: Bəs onda bu prosesdə bizim rolumuz nədən ibarət olur? Oradakı yaradıcı kimdir: əsəri yaradan sizsiniz, yoxsa süni intellektdir? Biz sadəcə ideyanı irəli sürən tərəf oluruq? Bu sual əslində Rüstəmə də aid olacaq.

Rəvan: Mənə görə ideyanı düşünən adamdan başqa qalan bütün peşələr onsuz da texniki işlər idi. Onlar tam yaradıcılıq kimi görünmür. Ortada bir zövq var, amma o zövqü də haradansa dəstəklə alırdılar. Məsələn, Kşiştof Keslyovskinin, Kventin Tarantinonun filmlərinə baxırıq, görürük ki, başqa filmlərdən, o cümlədən yapon filmlərindən təsirləniblər. Onda onları da yaradıcılıq saymayaq? Bu da onun kimi bir şeydir. Ona görə də mən burada etik problem görmürəm. Əksinə, elə bir meydan yaranır ki, artıq insanlar ideyalar üzərindən rəqabət apara bilirlər. Əvvəllər biz nə qədər güclü ideya fikirləşsək də, Hollivudun milyonluq layihələrinə çata bilməzdik, amma indi çata bilirik. Söhbət bu yeni imkanların yaranmasından gedir.

ANİMAFİLM: Rüstəm, sən bu mövzunun etik tərəfi barədə nə düşünürsən? Bir neçə peşənin ixtisara düşməsi və rəssamın, animatorun iştirakı olmadan yaranan əsərin sənət nümunəsi hesab olunması barədə nə düşünürsən? Bu vəziyyətdə müəllif kimdir? Həmçinin Rəvanın qeyd etdiyi kimi, süni intellektin sosial şəbəkələrdəki açıq mənbələrdən və rəssamlardan

ilhamlanması prosesinə münasibətin necədir? Axı bunu insanlar onsuz da edirdi. Səncə, burada hansı fərqliliklər mövcuddur?

Rəvan: Üzrlü sayın, burada bir məqamı qeyd edim. Əlbəttə, hər hansı bir həvəskar şəxsin süni intellektlə video generasiya etməsi ilə peşəkar videoqrafın generasiyası arasında fərq olur. Peşəkar videoqraf daha yaxşı video əldə edir. Eyni zamanda, peşəkar rəssamla həvəskar bir şəxsin generasiya etdiyi əsər arasında da fərq var; yenə də rəssamın işi daha yaxşı alınır. Əslində həmin peşə sahibləri özləri süni intellektə yiyələnsinlər. Bu onların sahib olduqları peşələrin bazardan çıxacağı demək deyil, əksinə, onlar bu vasitələrə yiyələnməklə bazara daha güclü daxil olacaqlar. Rüstəm, buyur.

Rüstəm: Çox maraqlı məqamdır, çünki burada etik normalar ortaya çıxır. Məsələn, bizə məlum oldu ki, "Midjourney" öz sistemini öyrətmək üçün müxtəlif rəssamların, sənətkarların əsərlərini açıq mənbələrdən "oxuyub" və istifadə edib. Mən bunu heç cür dəstəkləmirəm. Biz muzeyə əsrlərlə yaşayan o əsərlərə, orijinal mənbəyə baxmağa gedirik. Oraya gedərkən vaxt ayırırıq, pul ödəyirik və muzeydə olarkən xüsusi bir ab-havaya, fərqli bir ruhi vəziyyətə düşürük. Məqsədimiz də məhz budur. Amma süni intellekti başqalarının əsərləri ilə öyrətmək tamamilə fərqli prosesdir. Rəssamın canlı əsəri ilə sənin aranda qarşılıqlı ünsiyyət yaranır. Filmə baxmaq üçün kinoteatra gedib bilet alırsan və ya strimínq platformalarına pul ödəyirsən ki, o müəllifə qonorar ("royalty") çatsın. Çünki o adam günlərlə, aylarla, illərlə o əsərin üzərində zəhmət çəkib. Rəvanın videoqrafla bağlı dediyi fikir əslində düzgündür. Rejissor və ya videoqraf video generasiya edəndə öz zövqünü, fərqli bir ab-havanı oraya qatacaq. Çünki bu, generasiya olunmuş bir materialdır. Məncə, biz sənətkar olaraq (rejissor, ssenarist kimi – mən də o sahədən başlamışam) yaradıcılıq ("creation") tərəfindən çox, istehlak ("consumer") tərəfini üstün tutmuşuq. Ona görə də bu qədər zəif filmlər və seriallar ortaya çıxır. Amma təbii ki, aralarında güclü əsərlər də var. Bu proses rəqabət və fürsət yaradır, yaradıcılığa kömək edir. Lakin biz incəsənətdə ruh tərəfini itirməməliyik. Əsas odur ki, sən qələmi götürüb saatlarla rəssamlığı, ssenari yazmağı öyrənmisən. Məhz o öyrəndiyin saatlar, günlər, illər səni bir yaradıcı kimi formalaşdırır. Bəlkə də buna romantik yanaşma kimi baxmaq olar, amma mənə görə incəsənətin başqa nə mənası ola bilər ki? Biz özümüzü ifadə etmək, daxili vəziyyətimizi insanlarla bölüşmək üçün yaşayırıq.

ANİMAFİLM: Burada belə bir məqam ortaya çıxır: yaradılan əsəri dəyərli edən onun arxasındakı hekayədir, yoxsa birbaşa əsərin özü? Əgər biz əsərin arxasındakı fərqi müəyyən edə bilmiriksə, yəni bir rəssam eyni mənzərəni çəkmək üçün bir il vaxt sərf edir, süni intellekt isə eyni və ya daha yaxşı nəticəni 10 saniyə ərzində generasiya edir. Belə çıxır ki, izləyiciyə məlumat verilməyənə qədər, bunların ikisi də eyni dəyərdə olacaq. Amma arxasındakı zəhmət bilinəndə o daha dəyərli olur, bu isə hazırkı vəziyyətdə o əsərə sərf olunan zamandır. Məsələn, rəsmə baxarkən bilirəmsə ki, o, aylarla emalatxanada zəhmət çəkmiş dostumun əsəridir, mənim üçün onun dəyəri dəhşətli dərəcədə böyük olur. Amma süni intellekt tərəfindən 10 saniyəyə yaradılmış, ondan qat-qat gözəl olan 10 ədəd rəsmin mənim üçün heç bir dəyəri yoxdur. Lakin gələcəkdə biz bunun fərqini heç cür müəyyən edə bilməyəcək səviyyəyə çatacağıq. Onda nə baş verəcək? Tamaşaçı real rəssamın əsərindən nə qədər duyğulanırsa, süni intellektlə tamamilə generasiya edilmiş bədii filmdən də eyni hissləri yaşayacaqmı? Bəs o zaman süni intellektdən istifadə etməyən ənənəvi sənətkarın arqumenti nədən ibarət olacaq? Sənin əl əməyi ilə verdiyin bütün hissləri generasiya

da verə biləcəksə, rəssam əvəzolunmazlığını sübut etmək üçün neyləməlidir? Bir misal çəkim: Fotoaparat kəşf olunanda da rəssamlarda belə bir təlaş var idi. O vaxta qədər insanlar realistik rəsmlər çəkməyə meylli idilər. Lakin fotoaparatın gəlişi ilə yeni cərəyanlar yarandı, rəssamlar impressionizmə qədər inkişaf edərək fotonun göstərə bilməyəcəyi xırdalıqları əks etdirməyə başladılar. Bu gün hələ də köhnə kino lentinə çəkilən filmlərə nostalji ilə yanaşan 5-6 rejissor qalıb, amma böyük ustaların əksəriyyəti artıq rəqəmsala keçib. Hazırda heç bir istehlakçı filmin nə ilə çəkildiyinin fərqində deyil, ancaq peşəkarlar maraqlansa bilirlər. Süni intellektlə yaradılmış materialları da eyni tale gözləyir. Belə olan halda nə olacaq? Rəvan, sən də qoşul.

Rəvan: Məncə, o zamanın ucu artıq gəlib. Biz artıq hər hansı bir rəsmin süni intellektlə çəkilməyini dərd etmirik, çünki bu çox asan baş verir. Hal-hazırda süni intellektlə böyük filmlərin hazırlana bilməsinə fokuslanmışıq. Sizin dediyiniz dövr onsuz da gəlib çatıb. İndi növbəti mərhələ odur ki, biz tammetrajlı filmlərin tamamilə süni intellektlə hazırlandığını görək. Mən "AIAZ" Film Festivalında da demişdim ki, bu, 5 il içində baş verəcək. Lakin 1-2 həftə sonra İlon Maskın çıxışı oldu və gördük ki, süni intellekt gözlədiyimizdən də sürətlə inkişaf edir. Məsələn, yəqin ki, sosial mediada süni intellektlə hazırlanmış, hətta məşhur aktyorların özlərinin yer aldığı inanılmaz dərəcədə dəqiq döyüş səhnələrini görmüsünüz. Lakin bu məsələlərdən böyük studiyalar qorxurlar, çünki burada limitsiz bir istifadə var; kimisə çox realist şəkildə canlandırmaq mümkündür. İstifadə məqsədləri fərqli ola bilər deyə, orada tənzimləyici qanunların yeri olmalıdır. Yəni biz düşündüyümüzdən çox irəli getmişik, sadəcə etik tərəflərinə görə prosesdə bir qədər pauza yaranıb. Məncə, o 5 ildən də tez baş verəcək və biz tammetrajlı filmləri süni intellektlə görəcəyik. Orada aktyor oyunu da olacaq: siz bir aktyorla 20 nəfəri canlandıra biləcəksiniz. Aktyor gəlib evdə, yaxud kiçik bir studiyada kameraya çəkiləcək, siz isə onu istədiyiniz fonda, istədiyiniz personaja çevirəcəksiniz.

ANİMAFİLM: Rəvan bəy, sizə belə bir sual verim, çünki siz rejissorluq və ssenaristlik sahəsindən gəlmisiniz. Dekorasiyaların, məkanların yaradılmasını başa düşdük, bununla razılaşmaq olar. Bəs siz bir rejissor, bir müəllif olaraq aktyorları da dəyişdirmək, yəni canlı insanın deyil, fərqli bir neçə aktyorun oyununu orada görmək istəyərsinizmi? Bir real insandan almaq istədiyiniz o hissləri, oyunu sırf "əmrlər yazaraq" (prompting) eyni və ya daha yaxşı səviyyədə ala biləcəyinizi düşünürsünüzmü?

Rəvan: İnsan irrasionaldır. Aktyorun göstərə biləcəyi performansı, eyni cümlədə verə biləcəyi 20 fərqli emosiyanı bir videoda bütövlükdə təkbaşına göstərməsi onun qabiliyyətindən asılıdır. Adətən mənim işlədiyim bir səs aktyoru var. Biz "Nəğd olsun" animasiya serialını çəkəndə o, beş seriya boyunca bütün kişi personajlarını – atanı, onun iki oğlunu, babanı və başqalarını təkbaşına səsləndirmişdi. Ancaq bunu heç kəs bilmir və hiss etmir. Yəni bu, aktyorun şəxsi qabiliyyətindən asılıdır. Əlbəttə ki, maliyyə xərclərini azaltmaq üçün çox qabiliyyətli tək bir aktyorla 5-6 personajı işləmək olar. Bu, hətta işin dəyərini artıra da bilər. Necə ki, "Glass" (Şüşə) filmində bir aktyor psixoloji xəstəliyə görə bir neçə personaja bürünür və buna görə mükafat da almışdı. Demək istəyirəm ki, əgər bir aktyor yaxşı oynaya bilirsə – lap yaxşı; oynaya bilmirsə, əlbəttə ki, bir neçə aktyordan istifadə etmək lazımdır.

ANİMAFİLM: Bunu deyəcəkdim ki, məncə, sizin süni intellektdən istifadə etməyinizin əsas səbəblərindən biri böyük prodakşn xərclərini azaltmaqdır.

Rəvan: Mən bundan qabaq prodakşn və reklam filmlərinin çəkilişi ilə məşğul olmuşam. Orada vəziyyət necədir? 12 saatlıq, yaxud bir neçə günlük aparaturanı kirayə edirsiniz; aktyorların, kast agentliyinin, prodüserlərin və bütün heyətin vaxtı danışılır. Biz reklam filmi çəkirdik və yanımızda 64 nəfərlik heyət var idi. İki gün nəzərdə tutulmuş çəkilişdə cüzi bir axsaqlıq,

bir gecikmə olanda, artıq hər şey sürüşür, gün düşür və böyük xərclər ortaya çıxır. Bu qaçaqaçda yaradıcı insanın oturub zövqlə, yaradıcılıqla məşğul olmağa texniki olaraq vaxtı qalmır. Əlavə olunan hər gün böyük xərc deməkdir. Digər tərəfdən, sosial davranış məsələsi də var: mən rejissor kimi baxıb görürəm ki, insanlar əziyyət çəkir və onları çox da narahat etmək istəmirəm. Bu mənada süni intellekt çox yaxşı vasitədir ki, başqalarına çox da əziyyət vermədən, yalnız özüm əziyyət çəkərək öz zövqümün nazı ilə oynaya bilim.

ANİMAFİLM: Amma belə bir imkan olsa: Siz bir film, yaxud animasiya çəkmək istəyirsiniz. Əgər qarşınızda ən yaxşı komanda, real animatorlar, riggerlər olsa və hər şey çox rahatlıqla həyata keçirilsə – siz real komandanı seçərsiniz, yoxsa yenə də süni intellekti?

Rəvan: Baxın, görürəm ki, süni intellektin iki dəqiqəyə edə biləcəyi bir şeyin üzərində animator iki saat əlləşir. Mən mütləq müdaxilə edirəm ki, buna niyə bu qədər vaxt itirirsən? Biz Miyazaki deyilik ki, sonra çıxıb əsərin 3 ilə çəkildiyini dəyər meyarı kimi irəli sürək. Mən konkret məhsula (son nəticəyə) baxıram. Nəticə ürəyim istəyən kimi olsun, oraya gedən yol tez olsa, daha yaxşıdır. Həyatda ən dəyərli şey zamandır, ömrümüzdən gedir və bu zaman daxilində daha çox yaradıcılıqla məşğul olmaq üçün bizim bu cür alətlərə ehtiyacımız var. Məsələn, Kristofer Nolanın son filmində bombanı real partlatması mənim üçün heç bir məna kəsb etmir. Çünki sən bunu vizual effektlə də edə bilərsən; real etmək sadəcə marketinq addımıdır ki, camaat bundan danışsın və dəyərə minsin.

ANİMAFİLM: Rüstəm, Rəvan bəyin bu fikri ilə razısanmı? O deyir ki, nəticə idealdırsa, o yola çatmaq aylarla, illərlə yox, bir an içində olsa, daha yaxşıdır. Yaranma prosesinin özünü xüsusi dəyər qatan bir hadisə kimi görmür. Bəs sən bir rəssam olaraq, gün ərzində əllə yaratdığın animasiyanın sənə qatdığı dəyəri necə görürsən? Eyni, yaxud ondan da yaxşı nəticəni bir saata "prompt"larla generasiya etmək varkən, sən niyə oturub bunun üçün bir gün vaxt sərf edirsən?

Rüstəm: Mən sadəcə insan olaraq yaratmaq istəyirəm. Başa düşürəm ki, iş prosesində qəzalar olur, layihələr silinir, son tarix ('deadline') keçir və bu halda süni intellekt alətləri vaxta qənaət etmək üçün çox faydalıdır. Amma mən niyə gündə 6-9 saat vaxt aparıb 2 saniyəlik animasiya yaratmağı seçmişəm? Çünki bu mənim içimdə tamam başqa bir hissiyyat yaradır. Mən istənilən əllə çəkilmiş animasiya ilə süni intellekt tərəfindən mükəmməl şəkildə yaradılmış (məsələn, "Ghibli" üslubunda) animasiyaya baxanda fərqi görürəm və əslində o fərqi görəndə kədərlənirəm. Bunu insan səviyyəsində, rəssama, məsələn, Miyazakiyə qarşı hörmətsizlik kimi qəbul edirəm. Çünki o, öz ömrünü fəda edərək fərqli bir təəssürat yaratmaq üçün bir film (məsələn, 'The Boy and the Heron') yaradır. Amma kimsə gəlib onu 10 saniyəyə edəndə adam təbii ki kədərlənir, özünü narahat hiss edir. Bu o demək deyil ki, sən buna görə dəli olmalısan; əgər insanlar və sənətkarlar istifadə etmək istəyirsə, qoy etsinlər. Lakin gələcəkdə insanlar kino zalında nəyə baxmaq istəyəcək?

ANİMAFİLM: Bu sual mənim üçün də çox maraqlıdır. Bəlkə də müəyyən bir vaxtdan sonra insanlar bundan yorulacaqlar. Məsələn, 5-10 il sonra bəlkə sən özün də fikrini dəyişəcəksən, çünki vizual olaraq fərq hiss olunmayacaq. Əgər insanlar gələcəkdə 5-10 manat bilet pulu verib kinoteatra gələndə filmin süni intellekt, yoxsa real çəkiliş olmasının fərqinə varmasa, onda sənin mövqeyin necə olacaq? Böyük ehtimalla kütlə üçün fərqi olmayacaq. Sosial şəbəkələrdəki videolar, musiqilər və vizuallarla insanların zövqü artıq bu istiqamətdə dəyişir. Kütlə bunu ayırd etməyəcək və artistik olaraq da buna dəyər verməyəcək. "Fast-food"un insanların həyatına girib, əksəriyyətin ondan istifadə etdiyi kimi. Mən düşünmürəm ki, kütlə generasiya edilmiş nəsə istəməsin. Burada yalnız sənətlə məşğul olan rəssamlar mövqelərini qoruya bilərlər.

Rəvan: Bütün hallarda incəsənət müəyyən dərəcədə kommersiyalaşmalıdır ki, sənətkar yaşasın. Ola bilər ki, bu gün ənənəvi işləyən və süni intellektdən istifadə etməyən studiyalar var. Amma 10 ildən sonra daha sürətli iş görən, süni intellekt mərkəzli studiyalar yarananda rəqabətə tab gətirməyən ənənəvi studiyalar batacaq. İnsanlar hər şeyi daha tez istəyəcəklər. Biz "No Production" adlı şirkət qurmuşuq (yəni kamera yoxdur), yalnız süni intellekt xidmətləri göstəririk; sifariş gəlir və biz onu eyni gündə təhvil veririk. Mən texnologiyanı rədd etmək əvəzinə, ona yiyələnməyin tərəfdarıyam, çünki tam inkar iflasa səbəb ola bilər. İstehlakçıya son nəticənin hansı vasitə ilə – iki aya, yoxsa bir günə – çatması önəmli deyil, o, bu gün məhsulu istəyir.

Rüstəm: Bir dəfə 'Evangelion' anime serialının rejissoru Hideaki Anno demişdi ki, o heç vaxt izləyicini düşün-

mür. Sadəcə yaratmaq üçün yaradıb və təsadüfən serial populyar olub. Bu yaxınlarda hətta onun 27-ci epizodu yaradılmışdı, lakin yaymaq istəmədilər ki, dünya buna baxmayacaq. Amma insanlar bunu müzakirə etməyə və tələb etməyə başladılar. Axırda sızdırıldı, rəsmi yayımlandı. Bu o deməkdir ki, insan istədiyi şeyi axtarıb tapacaq; sadəcə bizim ətrafımızda seçimlər daha çox olacaq. Bunun nə dərəcədə yaxşı və ya pis olduğunu isə zaman göstərəcək.

ANİMAFİLM: Mən bir şeyə şahid oldum. Dünən animasiya studiyasına getmişdim, oraya vaxtilə 'Tıq-tıq xanım' animasiyasını hazırlamış rəssamlar gəlmişdilər. Onlar kompüter arxasında rəqəmsal işləyən gənclərə baxıb deyirdilər ki, "Siz rahat kompüterin qabağında oturub çəkirsiniz, biz isə o vaxtlar saatlarla otaqlarda əziyyət çəkirdik". Yəni nəsillər arasında bu cür yanaşma həmişə baş verəcək.

Rəvan: Bəli, nəsillər və texnikalar arasında bu söhbətlər həmişə olacaq. Süni intellektin yaratdığı hazırkı böhran mərhələsi isə ona qarşı olan insanları alternativlər tapmağa, sənətə yeni bir yanaşma düşünməyə sövq edəcək. Necə ki fotoaparatın kəşfi rəssamları impressionizmi yaratmağa məcbur etdi ki, fotonun ötürə bilmədiyi duyğuları canlandırsınlar. Onlar təxəyyüllərini kətana elə köçürtdülər ki, fotodan daha gözəl oldu. Düşünürəm ki, rəssamlıq, animasiya və musiqi sahəsində süni intellektə qarşı olan müasir rəssamlar da elə ifadə yolları və yeni cərəyanlar tapacaqlar ki, süni intellekt onları edə bilməyəcək. Bunu sənətin qorunması üçün daha yaxşı bir yol və faydalı tərəf kimi görürəm; inanmıram ki, ənənəvi sənət ölüb batacaq.

Rüstəm: Tamamilə razıyam. Biz inkişaf edirik və yeni imkanlar yaranır. Bəzi ənənəvi animatorlar rəqəmsal rəssamlığa keçmək istəməyib, çünki ona yalnız piksellər kimi baxır, eyni şey olmadığını hesab edirlər. Hər şey sürətlə inkişaf edir, bu tam başqa bir vasitədir ("medium"). Müəyyən zaman keçəcək, bu tam fərqli və müqayisəolunmaz bir yol olacaq.

Rəvan: Axırıncı dediyinizə əlavə olaraq bildirim ki, süni intellektin ən güclü və ən sürətli inkişaf etdiyi sahə əslində musiqidir; fotodan və videodan daha çox inkişaf edib. Xarici ölkələrdə, məsələn, Rusiyada Dima Bilan süni intellekt ustaları ilə 'feat' (ortaq iş) edir və bu cür işlərin milyonlarla dinlənilmə sayı, qazancı var. Lakin musiqidə də bir limit var: süni intellekt necə canlı konsert verə bilər? Bu təcrübə qeyri-mümkündür. Strimінq platformalarında mümkündür, amma film, rəsm və fotoda süni intellekt daha çox yer alacaq və artıq alır da. Ümumilikdə bəxtimiz gətirib ki, biz bu dövrə düşmüşük. Mən yaradıcılığın hər sahəsinə (musiqi, animasiya, rəssamlıq, rejissorluq, ssenaristlik) marağı olan dağınıq bir insan olaraq, bir ömrün bunlara yetməyəcəyini bilirdim. Amma süni intellekt mənə beynimə gələn ideyaları tez reallaşdırmaq və sərgiləmək imkanı yaradır. Prosesdən zövq alan insanlar var, amma ideya adamları üçün əsas olan məqsəd ideyanın reallaşmasıdır.

ANİMAFİLM: Çox sağ ol, Rəvan. Rüstəm, sən də bir şey əlavə etmək istəyirsən?.

Rüstəm: Mənim də sözlərim Rəvanın sözlərinə bənzəyəcək. Animasiyada proses çox uzundur, hətta qısametrajlı film 6 aydan çox vaxt aparır və bu, fasiləsiz bir əməyə çevrilir. Amma bu çətinliklərlə işləməyə hələlik davam etməyə çalışıram.

ANİMAFİLM: Sən daha çox tədqiqat ("research") məqsədilə istifadə edirsən.

Rüstəm: Bəli, məsələn, tarixi faktları araşdırarkən, mədəniyyətimizə aid informasiyaları daha tez tapmaq üçün vaxta qənaət edirəm; amma bu hissə yaradıcı proses deyil.

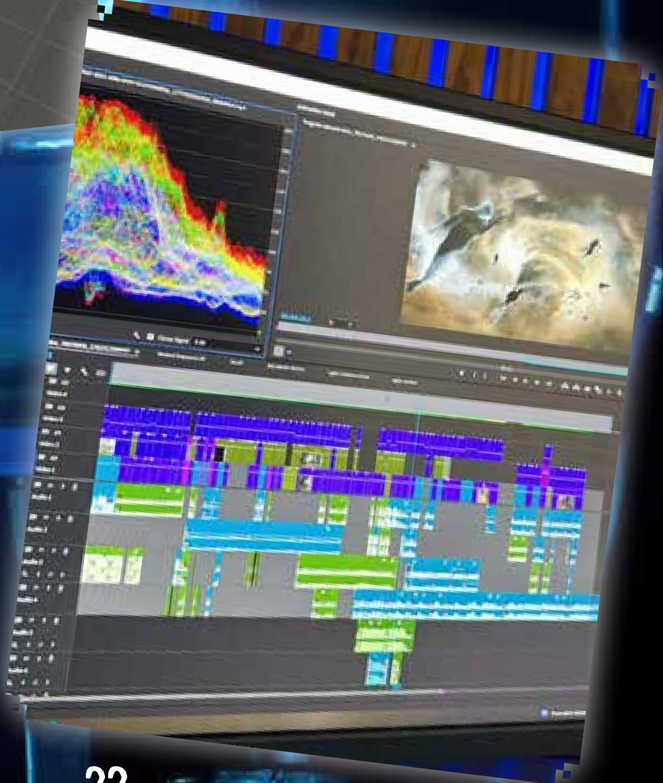
ANİMAFİLM: Vaxt ayırdığınıza və səsləndirdiyiniz maraqlı fikirlərə görə hər biriniz çox sağ olun.

Azərbaycan Respublikasının Kino Agentliyi

ARKA-nın dəstəyini alan aşağıdakı animasiya filmləri hazırda istehsal və sənədləşmə mərhələsindədir:

- "Eyni yağışın altında" - rejissor Kübra Binnətova, prodüser Rəşid Ağamalıyev - "PERİ FİLM"
- "Oyun" - rejissor Mohammad Hossein Alipanahi, prodüser Rəşid Ağamalıyev - "PERİ FİLM"
- "Kölgəsiz Adamlar" - rejissor Elmar Bayramov, prodüser Amil Amal - "HochazFilm Creative Studio"
- "Fazzi: oyanış" - rejissor Kamal Məmmədov, prodüser Nəsib Fətullayev - "Simart"
- "44 gün" - rejissor, prodüser Rəşad Əfəndiyev - "3DOST Production"
- "Qayıtmışam" - rejissor, prodüser Rəşad Əfəndiyev - "3DOST Production"
- "Hipotez" - rejissor Yaqub Murtuzlu, prodüser Rəşad Əfəndiyev - "3DOST Production"
- "İşquzların bilgi çanağı" - rejissor, prodüser Rəşad Əfəndiyev - "3DOST Production"

FAZZi



9
ANIMAFILM
BEYNƏLXALQ ANIMASIYA FESTIVALI
13-17.05.2026

9-CU ANİMAFİLM BEYNƏLXALQ ANİMASİYA FESTİVALI

13-17 may 2026-cı il tarixlərində Nizami Kino Mərkəzi və "Suraxanı" gəmi-muzeyində 9-cu ANİMAFİLM Beynəlxalq Animasiya Festivalı baş tutacaq.

9-cu ANİMAFİLM Festivalının əsas mövzusu "Dəniz"dir. Biz animasiya sənətinin təqdim etdiyi geniş vizual və yaradıcı imkanlar vasitəsilə dənizin sonsuzluğunu, təbiətdəki həyati əhəmiyyətini və insanları necə bir araya gətirdiyini kəşf edəcəyik. Bu universal mövzu ekoloji həssaslığı artırmaqla yanaşı, tamaşaçıları həm sualtı dünyanın füsunkarlığına, həm də onunla bağlı olan dərin və həyəcanverici hekayələrə doğru unudulmaz bir səyahətə çıxaracaq.

9-cu ANİMAFİLM Beynəlxalq Animasiya Festivalı Azərbaycan Animasiya Assosiasiyası və "ANİMAFİLM" MMC-nin təşkilatçılığı, Azərbaycan Respublikasının Mədəniyyət Nazirliyi, Azərbaycan Respublikasının Kino Agentliyi (ARKA) və "Yaradıcı Mərkəz"in dəstəyi ilə keçirilir.

BİLET AL

Təşkilatçılar:

Maliyyə dəstəyi:

Tərəfdaşlar:

Bilet tərəfdaşı:

9-CU ANİMAFİLM BEYNƏLXALQ ANİMASİYA FESTİVALININ MÜSABİQƏ PROQRAMI

Bu il dünyanın 60-dan çox ölkəsindən festivalda iştirak üçün 437 animasiya filmi göndərilib. Rəsmi müsabiqə proqramına 20 müxtəlif ölkəni təmsil edən ümumilikdə 31 film daxil edilib. Seçilmiş filmlər həm vizual zənginliyi, istifadə olunan innovativ animasiya texnikaları, həm də toxunduğu qlobal və lokal mövzuların dərinliyi ilə fərqlənir.

"ƏN YAXŞI QISAMETRAJLI ANİMASİYA FİLMİ" (GRAND - PRIX)

"Because Today is Saturday"
Rejissor: Alice Eça Guimarães (Portuqaliya)

"Facade"
Rejissor: Elise Kruusel (Estoniya)

"Emechiche, The Rebirth of White-Headed"
Rejissor: Juan Camilo González (Argentina, Kolumbiya)

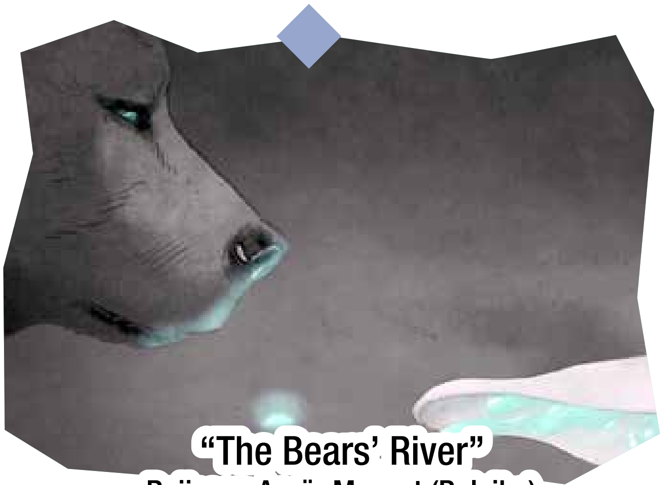
"Grotesque"
Rejissorlar: Valeria Blanco Ortiz, Mariana Sánchez Rodríguez (Meksika)

“Living with a Visionary”
Rejissor: Stephen P. Neary (ABŞ)

“Nephila”
Rejissor: Kristian Zaharinov Zahariev (Bolqarıstan)

“On Saint Nicholas’ Eve”
Rejissor: Emy Mirel Ivasca (Rumıniya)

“Small Hours”
Rejissor: Oscar Wyndham Lewis (Böyük Britaniya)



“The Bears’ River”
Rejissor: Anaïs Mauzat (Belçika)

"ƏN YAXŞI UŞAQ QISAMETRAJLI ANİMASİYA FİLMİ"

"Aller & Retour"
Rejissor: Lucia Bulgherni (İtaliya)

"Beetles"
Rejissor: Piotr Chmielewski (Polşa)

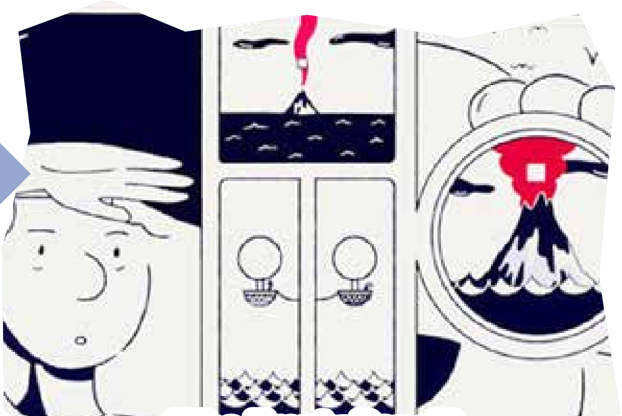
"Catch that Fish!"
Rejissorlar: Julia Ragot,
Gabrielle Montané və digərləri (Fransa)

"Cloud Fish"
Rejissor: Noe Garcia (Belçika, Fransa)

"For You"
Rejissor: Himari Chatani (ABŞ)

“I Fly When No One’s Watching”
Rejissor: Hana Takubo (Yaponiya)

“Line 12”
Rejissorlar: Sarah Schulz,
Christopher Schmier (Almaniya)



“The Empty Panel”
Rejissor: Thibault Chollet (Fransa)

“The Magic Garden”
Rejissorlar: Carlon Hardt, Naira Carneiro (Braziliya)

“The Sky Was Candy”
Rejissor: Anh Tú Nguyen (Almaniya)

“Vanishing Fireflies”
Rejissor: JP Corton (Filippin)

"ƏN YAXŞI ANİMASİYA SERİALI"

"Anselmo Wannabe"
s.01 ep.01 - L'Architetto
Rejissor: Massimo Ottoni (İtaliya)

"Any Malu's (Unfiltered) World -
The Unboxing Nightmare"
Rejissor: Michele Massagli (Braziliya)

"How smart are crows?"
Rejissor: Irida Zhonga (Yunanıstan, Niderland, ABŞ)

"Konigiri-Kun Itadakimasu - Let's Eat!"
Rejissor: Mari Miyazawa (Yaponiya)

"ƏN YAXŞI AZƏRBAYCAN QISAMETRAJLI ANİMASİYA FİLMİ"

"İki daşın arasında" (Between Two Stones)
Rejissor: İlkin Zəfərli

“Məndən uzaq, özümə yaxın”
(Closer to Myself, Away from the Ego)
Rejissor: Aygün Baxşı

“Molla Nəsrəddinin “Qoxulu Macərası”
(“The Scented Adventure” of Molla Nasreddin)
Rejissor: Əsli Yunusova

“Pulun dili”
(Money Talks)
Rejissor: Firəngiz Bağırova

“Qu sədaqəti”
(Swan Loyalty)
Rejissor: Rüqəyyə Rəhimli

“Təbiəti qoruyaq!”
(Save Nature!)
Rejissor: Şeyla Əliyeva

“Tikanlı kol”
(The Thorny Bush)
Rejissor: Nəsib Fətullayev

BEYNƏLXALQ PİTÇİNQ MÜSABİQƏSİ

9-cu ANİMAFİLM Beynəlxalq Animasiya Festivalı çərçivəsində, Bakıda 2-ci ANİMAFİLM Beynəlxalq Pitçinq Müsabiqəsi keçiriləcək. Pitçinqin məqsədi inkişaf, pre-prodakşn və ya istehsal mərhələsində olan yerli və xarici animasiya layihələrini dəstəkləməkdir. Qaliblər peşəkar Pitçinq Münsiflər Heyəti tərəfindən seçiləcək və 9-cu ANİMAFİLM festivalının bağlanış mərasimində elan olunacaq. Müsabiqənin mükafat fonduna 2000 AZN və 2027-ci ildə Fransada keçiriləcək “Annecy” Beynəlxalq Animasiya Film Festivalına səyahət bileti daxildir. Münsiflər qismində isə aşağıdakı tərəfdaşların nümayəndələri çıxış edəcəklər:

- “ARKA” – Annecy Festivalına səyahət mükafatı
- “ANİMAFİLM” Studiyasının Mükafatı – 500 AZN
- “Dynamic Box” Studiyasının Mükafatı – 500 AZN
- “KİNOBİZ”in Mükafatı – 500 AZN
- “OB Film” Studiyasının Mükafatı – 500 AZN

Müsabiqəyə 10 ölkədən 36 layihə daxil olmuşdur. Festival direktoru tərəfindən müsabiqə üçün bu layihələr seçilib:

Azərbaycan Respublikasının Kino Agentliyi

YERLİ PİTÇİNQ MÜSABİQƏSİ

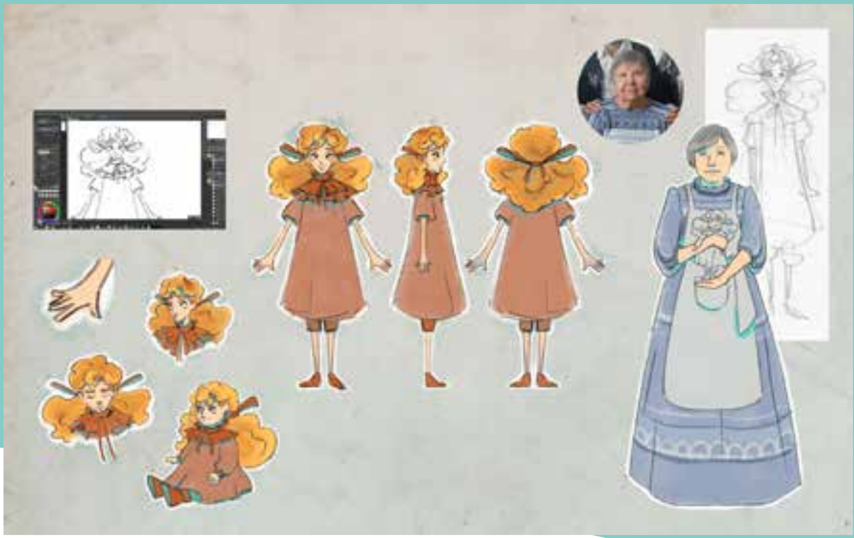
“Özünə gedən yol” - Aygün Baxşı

“Səma qızı” - Mehriban Əliyeva

“FUTURE” - Tahirə Bağırzadə

“Marvy Pam” - Nərmin Quliyeva

“İtmiş burunlar şəhərində” - Nərmin Paşazadə

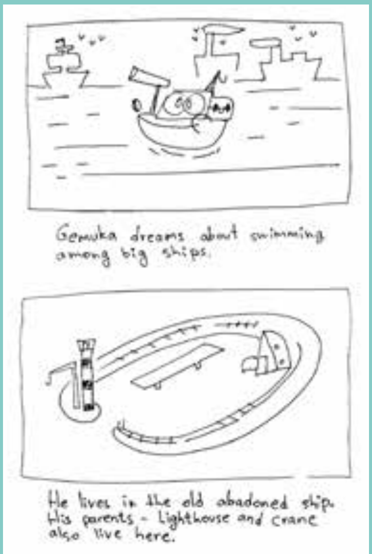


“Bobby Light” - Naina Vilçinskaya

BEYNƏLXALQ PİTÇİNQ MÜSABİQƏSİ

"capoZOOeira" - Orlymar Paredes Morales (Venesuela)

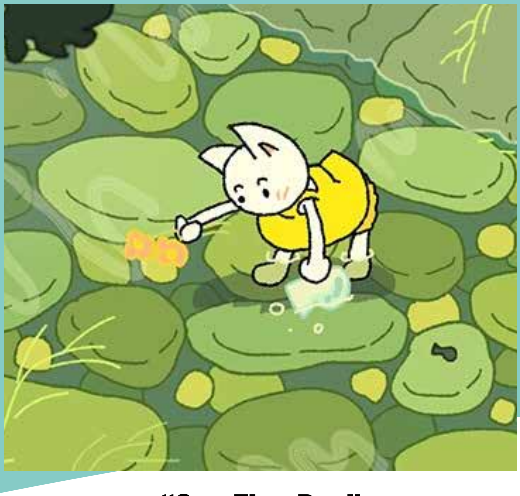
"Harun & Mamun" - Jihane Joypaul (Mərakeş)



"Gemuka" - Petre Tomadze (Gürcüstan)

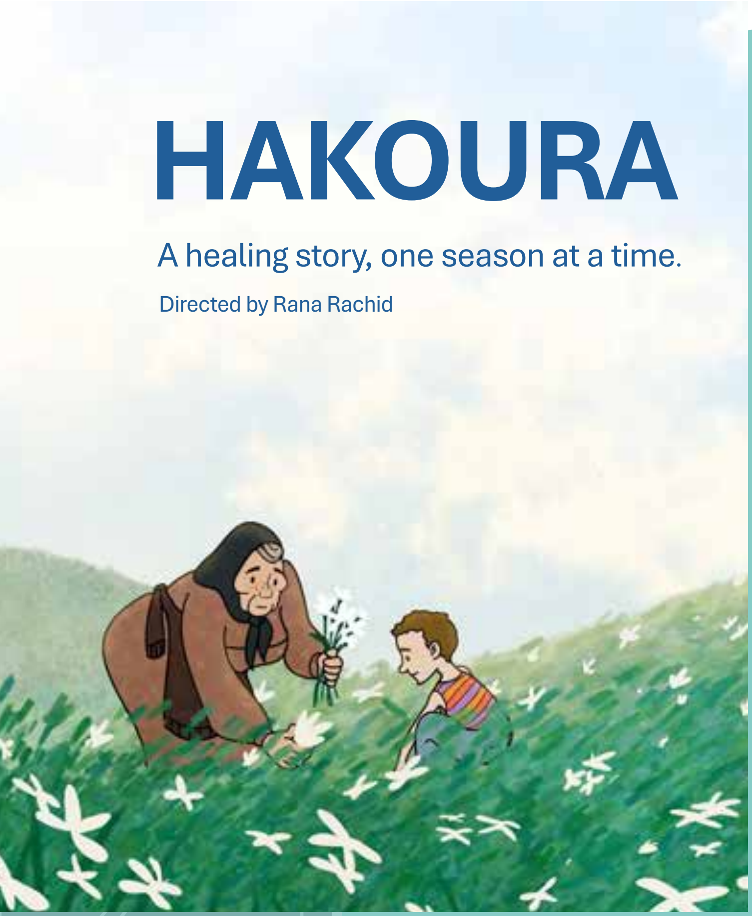
"I Gave Birth to Myself" - Salome Kalandarishvili (Gürcüstan)

"Kamaroza" - Ahmad Abdelhameed (Misir)



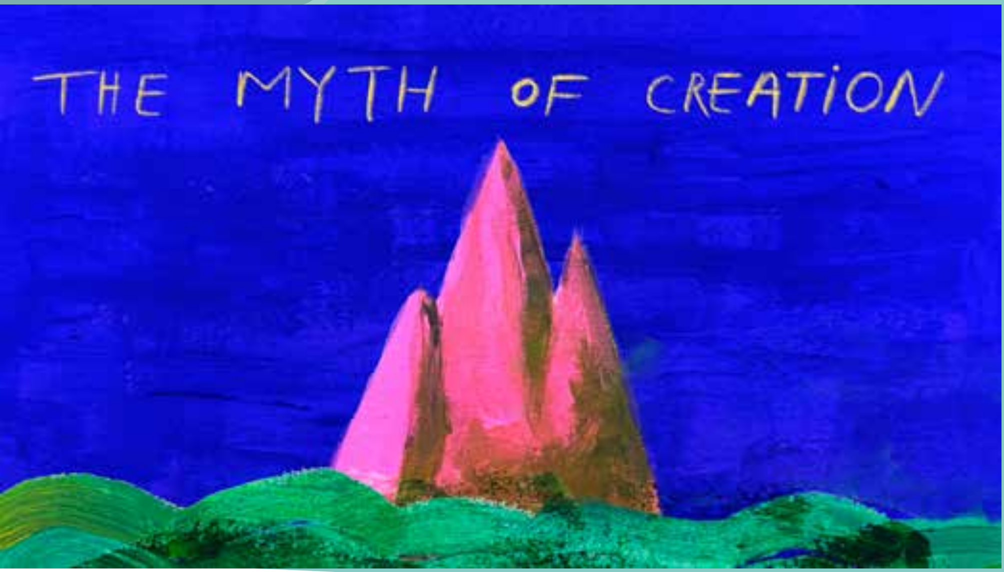
"One Fine Day"
Winda Ayu Widyanti (İndoneziya)

"İçərişəhərin pəncələri"
Aytac Mikailova (Azərbaycan)



"Hakoura" - Rana Rachid (Livan)

"TIAGO: A Tiger With No Stripes"
Raul "Robin" Morales (Meksika)



"The Myth of Creation" (Yaradılış) - Doğa Arıkan (Türkiyə)

"Heaven on Earth"
Martin Vallejos (Almaniya)

9-CU ANİMAFİLM FESTİVALININ PROQRAMI

13 MAY

15:00-16:00	**2-ci ANİMAFİLM Pitçinq Müsabiqəsi (yerli)** Nizami Kino Mərkəzi, Konfrans Zalı	13+
16:30-18:30	**2-ci ANİMAFİLM Pitçinq Müsabiqəsi (beynəlxalq)** Nizami Kino Mərkəzi, Konfrans Zalı	13+
19:30-21:00	**Açılış mərasimi. "İsi və Piti" və "Yulaf dönərgə"nin premyerası** Nizami Kino Mərkəzi, Böyük Zal	6+

- Müsabiqə
- Müsabiqədənkənar
- Peşəkar
- Müşahidəçi

Biletləri buradan əldə edin:

www.tripsome.az/animafilm
www.animafilm.az

9-CU ANİMAFİLM FESTİVALININ PROQRAMI

14 MAY

11:00-13:00

Ən yaxşı televiziya animasiya filmi (müsabiqə) + "İsi və Piti" serialı (müsabiqədənkənar)

Nizami Kino Mərkəzi, Böyük Zal

6+

16:00-17:30

Making of: İsi və Piti

Nizami Kino Mərkəzi, 80 nəfərlik Nümayiş Zalı

6+

19:00-21:00

Ən yaxşı qısametrajlı animasiya filmi - GRAND PRIX

Nizami Kino Mərkəzi, Böyük Zal

18+

- Müsabiqə
- Müsabiqədənkənar
- Peşəkar
- Müşahidəçi

Biletləri buradan əldə edin:

www.tripsome.az/animafilm
www.animafilm.az

9-CU ANİMAFİLM FESTİVALININ PROQRAMI

15 MAY

11:00-13:00	**Uşaqlar üçün ən yaxşı qısametrajlı animasiya filmi (müsabiqə) + "İsi və Piti" serialı (müsabiqədənkənar)** Nizami Kino Mərkəzi, Böyük Zal	6+
16:00-18:00	**"ANİMAFİLM School: Stop-motion" vörkşopu - Elene Tavadze (Gürcüstan) və İlkin Zəfərli (Azərbaycan)** Fluxus Space	16+
19:00-21:00	**"OSCAR" və "BAFTA" filmləri (Kanada səfirliyi, İngiltərə səfirliyi və "British Council"ın iştirakı ilə)** Nizami Kino Mərkəzi, Böyük Zal	18+

- Müsabiqə
- Müsabiqədənkənar
- Peşəkar
- Müşahidəçi

Biletləri buradan əldə edin:

www.tripsome.az/animafilm
www.animafilm.az

9-CU ANİMAFİLM FESTİVALININ PROQRAMI

16 MAY

10:00-12:00	**“ANİMAFİLM School: Stop-motion” vörkşopu - Bára Anna Stejskalová (Çexiya), Elene Tavadze (Gürcüstan) və İlkin Zəfərli (Azərbaycan)** 16+ Fluxus Space
18:00-20:00	**Bára Anna Stejskalová (Çexiya), Elene Tavadze (Gürcüstan) və İlkin Zəfərli (Azərbaycan) - retrospektiva** 18+ Nizami Kino Mərkəzi, 80 nəfərlik Nümayiş Zalı

- Müsabiqə
- Müsabiqədənkənar
- Peşəkar
- Müşahidəçi

Biletləri buradan əldə edin:

www.tripsome.az/animafilm
www.animafilm.az

9-CU ANİMAFİLM FESTİVALININ PROQRAMI

17 MAY

10:00-13:00

"ANİMAFİLM School: Stop-motion" vörkşopu - Bára Anna Stejskalová (Çexiya), Elene Tavadze (Gürcüstan) və İlkin Zəfərli (Azərbaycan)

16+

Fluxus Space

16:00-18:00

Ən yaxşı Azərbaycan qısametrajlı animasiya filmi (müsabiqə) + "İsi və Piti", "Yulaf dönərgə", "Yer və Ay", "Bum-bum" (müsabiqəkənar)

6+

Nizami Kino Mərkəzi, Böyük Zal

16:00-18:00

Ustad dərsi: Özünü Yarat - "İsi və Piti" ilə Ebru sənəti və Rəngkarlıq üzrə yaradıcılıq seansı

5+

Nizami Kino Mərkəzi, Konfrans Zalı

19:30-21:30

Bağlanış mərasimi

18+

Nizami Kino Mərkəzi, 80 nəfərlik Nümayiş Zalı

- Müsabiqə
- Müsabiqədənkənar
- Peşəkar
- Müşahidəçi

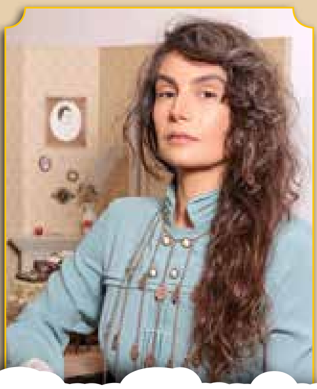
Biletləri buradan əldə edin:

www.tripsome.az/animafilm
www.animafilm.az

9-CU ANİMAFİLM FESTİVALININ BEYNƏLXALQ MÜNSİFLƏR HEYƏTİ

Bara Anna Stejskalova
Çex Respublikası

Aynur Zərrintac
Azərbaycan



Elene Tavadze
Gürcüstan

Məsud Alısoy
Azərbaycan

Elnarə Nəsirli
Azərbaycan

Nandan Gautam
Hindistan / Azərbaycan

8-Ci ANİMAFİLM-DƏN YADDAQALAN ANLAR
(FOTO-REPORTAJ)

8-ANİMAFİLM FESTİVALI (2025)

ANİMAFİLM GƏNCƏDƏ (2025)

ANİMAFİLM LAÇINDA (2025)

ANİMAFİLM LƏNKƏRANDA (2025)

ANİMAFİLM XANKƏNDİDƏ (2025)

ANİMAFİLM GƏNCƏDƏ. "İSİ VƏ PİTİ" SERİALININ PREMYERASI (FOTO-REPORTAJ)

2026-cı il, 7 fevral tarixində Heydər Əliyev Fondunun vitse-prezidenti, IDEA İctimai Birliyinin təsisçisi və rəhbəri Leyla Əliyeva və Alena Əliyeva Gəncə Dövlət Milli Dram Teatrında "İsi və Piti" animasiya serialının premyerasında iştirak ediblər. Tədbir Azərbaycan Animasiya Assosiasiyasının təşkilatçılığı ilə "ANİMAFİLM Gəncədə" Festivalı çərçivəsində keçirilib.

Uşaqlara, onların təhsili və inkişafına xüsusi diqqəti ilə seçilən Leyla xanım Əliyevanın təşəbbüsü ilə baş tutan tədbir həm də Azərbaycan animasiya sənətini azyaşlılar arasında təbliği baxımından böyük əhəmiyyət daşıyır.

"Azərbaycan Animasiya Assosiasiyası" ictimai birliyi Azərbaycanda milli animasiya kino sənətinin inkişafına yardım etmək məqsədilə 2018-ci ildən etibarən Bakı şəhərində ANİMAFİLM Beynəlxalq Animasiya Festivalını keçirir. Ölkənin digər şəhərləri üçün nəzərdə tutulan bölmə "ANİMAFİLM regionlarda" adlanır. Bundan əvvəl layihə çərçivəsində 2021-ci ildə "ANİMAFİLM Şəkidə", 2023-cü ildə "ANİMAFİLM Naxçıvanda", 2024-cü ildə "ANİMAFİLM Lənkəranda", 2025-ci ildə isə "ANİMAFİLM Gəncədə", "ANİMAFİLM Lənkəranda", "ANİMAFİLM Xankəndidə", "ANİMAFİLM Laçında" tədbirləri baş tutub.

İsi və Piti
PREMYERA
ANIMAFILM
isi və piti

ANIMASIYA SSENARISI. ALTI PRINSIPƏ DIQQƏT ET!

Müəllif: Ramil Ələkbərov

ƏN VACIB PRINSIP: HƏR FIKIR VIZUAL OLMALIDIR!

Animasiya ssenarisi yazmaq maraqlı hekayəni vizuala çevirmək bacarığıdır. Ssenaridə yazılan hər bir cümlə təsvir, hərəkət potensialı daşımalıdır. Məsələn: "Tıq-tıq xanım kədərlənir" demək əvəzinə "Tıq-tıq xanımın çiyinləri aşağı düşür, əli titrəyir, baxışı boşluğa yönəlir" yazılsa daha düzgün olar.

HƏR HƏRƏKƏTIN SƏBƏBI OLMALIDIR!

Ssenaridə təsadüf zəiflikdən xəbər verir. Hər davranış, hər hərəkət hər hansı bir vəziyyətin nəticəsi olmalıdır. Əgər Tıq-tıq xanım qaçırsa, bunun bir səbəbi var. Ümumiyyətlə, ssenaridə hərəkət yoxdursa, hekayə də yoxdur.

SADƏ HEKAYƏ – GÜCLÜ TƏSIR!

Ümumiyyətlə, ssenaridə maksimum dərəcədə sadəlik vacibdir. Bəzən bir personaj, bir məkan, bir hərəkət, bir qərar bütün filmi daşıya bilər. Güclü ssenari çox hadisə və ya mürəkkəbliklə yox, düzgün emosiyalarla qurulur.

RİTM – SSENARİNİN GÖRÜNMƏYƏN ONURĞASI!

Animasiya ssenarisində ritm çox vacibdir. Ritm səhnələrin uzunluğu, hərəkətin sürəti, pauzalar ilə yaradılır. Pauzalar da hərəkət qədər vacibdir. Bəzən ən güclü səhnə - heç nə olmayan andır!

DİALOQ SON SEÇİMDİR

Animasiyada dialoq əsas vasitə deyil. Əgər vermək istədiyiniz emosiya hərəkətlə, baxışla, jestlə izah oluna bilirsə, dialoqa ehtiyac yoxdur. Yaxşı animasiya "az danışır, çox göstərir". Dialoq personaja məxsus olmalıdır. Əgər ssenaridəki bir personajın dialoqunu digərinə versək, heç bir tərslik yaranmırsa, deməli dialoqun personaja məxsusluğu yoxdur!

VİZUAL METAFORALARDAN İSTİFADƏ ET

Animasiya real dünyanı təkrarlamaq üçün deyil, onu şərh etmək üçündür. Bir duyğunu belə göstərmək olar: Buna görə bir çox hallarda metaforalardan istifadə etmək daha emosional təsir bağışlayır. Məsələn, qorxunu böyüyən kölgə, sevinci havaya qalxan obyekt, qərarsızlığı parçalanan məkan ilə göstərmək olar.

Unutma! Animasiya ssenarisi yazmaq — dünyanı sıfırdan qurmaqdır!

QISA HEKAYƏ VƏ İLLÜSTRASİYA MÜSABİQƏSİNİN QALİBLƏRİ

2 mövzu üzrə (“İsi və Piti”; ”Dəniz”) elan etdiyimiz illüstrasiya və hekayə müsabiqəsi böyük maraqla qarşılandı. Yaradıcılığını bizimlə bölüşən hər bir iştirakçıya təşəkkür edirik! Müsabiqəyə 21 hekayə və 25 illüstrasiya ilə müraciət olunub. İllustrasiya nominantları və illüstrasiya və hekayə müsabiqəsinin qaliblərini təqdim edirik!

İLLÜSTRASİYA MÜSABİQƏSİNİN QALİBİ

Nərgiz Qurbanova:
“Parlaq Səyahət!”

İLLÜSTRASİYA MÜSABİQƏSİNİN NOMİNANTLARI

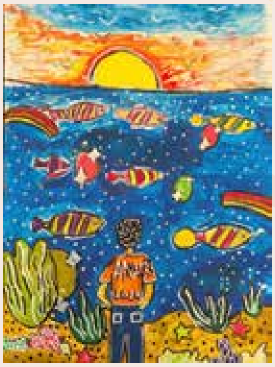
Aida Zəfərli: “İlkin”

Aygül Cəfərova: “Çimərlikdə”

Zümrüd Kərimova: “Which Adventure Awaits Isi and Piti?”

Petre Tomadze: “Creature”

Gülşən Əliyeva: “Dəniz”



Xumar Vəliyeva

Elnarə Şəkərəliyeva: “Piti və dəniz sehri”

Gurban Art Gallery

Vüsalə Axundova

Məlahət Quliyeva: “Gizlənpaç”

Ofeliya Hüseynzadə: “Xəzərin Bakısı”

Fəxriyyəxatun Məmmədova: “Şən pilot”

HEKAYƏ MÜSABİQƏSİNİN QALİBİ

"İsi və Piti - Zamanı Saxlayan Qutu"
Müəllif: Nərgiz Zeynallı

Bir gün İsi ilə Piti meşədə qəribə bir qutu tapdılar. Qutu nə taxtadan idi, nə də metaldan. Sanki şəffaf havadan düzəlmişdi. İçində isə… vaxt dayanmışdı. Qutunun içində bir damcı yağış asılı qalmışdı. Yerə düşmürdü.

— Bu necə ola bilər? — dedi Piti.

İsi diqqətlə baxdı. Qutunun üzərində balaca yazı vardı: "Qorxduğun an burada qalır". Onlar qutunu açdılar. Birdən meşə dəyişdi. Hər tərəfdə yarımçıq qalmış anlar vardı. Qaçarkən yıxılmaqdan qorxan dovşanın ayağı havada donmuşdu. Uçmaqdan çəkinən balaca quş qanadını yarı açıq saxlamışdı. Hətta günəş belə bir buludun arxasında dayanıb qalmışdı.

— Deməli, qorxu vaxtı saxlayır… — dedi İsi sakitcə.

Piti düşündü:

— Bəs onu necə hərəkətə gətirək?

İsi qutunu ürəyinə yaxınlaşdırdı.

— Bəlkə cəsarət vaxtı yenidən başladır?

Onlar əvvəl dovşana yaxınlaşdılar.

— Yıxılsan da, yenə qalxacaqsan, — dedi İsi.

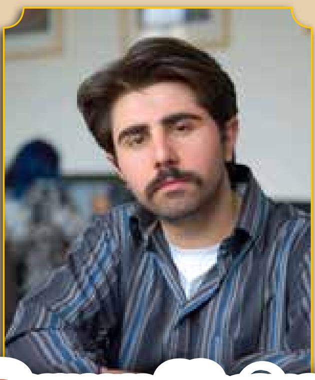
Dovşanın ayağı yerə dəydi. O qaçmağa davam etdi. Sonra balaca quşa:

— Qanadların uçmaq üçün var, qorxmaq üçün yox, — dedi Piti.

Quş uçdu. Bulud çəkildi. Günəş parladı. Qutunun içindəki yağış damcısı nəhayət yerə düşdü. O an İsi ilə Piti anladılar:

Zaman heç vaxt dayanmaz. Onu saxlayan yalnız insanın içindəki qorxudur. Və cəsarət ən güclü açardır.

NÖVBƏTİ BURAXILIŞDA MÜSAHİBƏLƏRİ OXUYUN



Sərxan Nəciyev
ANİMAFİLM Festivalının icracı direktoru, icraçı prodüser, layihə meneceri

Mohammad Hossein Alipanahi
Rejissor

Kübra Binnətova
Rejissor, rəssam

Nadir Mahmudov
Səs rejissoru

Firuzə Yusifxanova
Rəssam

Məu!
URAA ! Nə GÖZƏL ALINDI!
BUNU LÖVHƏYƏ YAPIŞDIRMAQ LAZIMDIR
LALA-LA
ƏLA GÖRÜNÜR!
BIR DƏQIQƏ...

ANIMAFILM
13-17.05.2026
11:00
MƏN TAMAMILƏ UNUTMUŞAM, AXI BU GÜN ANIMASIYA FESTIVALIDIR!
BAŞLANĞIC SAAT 11-DƏDIR, QAÇMAQ LAZIMDIR!
GEDƏK, PITI!
MƏU!
ATAAAAAAA!
ANAAAAAAAA!

ANA, ATA !
BU GÜN ANİMASİYA FESTİVALIDIR,
BİZ ONU TAM UNUTMUŞUQ!
GECİKİRİK, GECİKİRİK!
Best DAD
NARAHAT OLMA, İSİ,
ÇATACAĞIQ!
YAXINDADIR, TEZ HAZIRLAŞAQ!
F
HAZIRSINIZ ƏN YAXŞI
ANİMASİYA FESTİVALINA
GETMƏYƏ?
BİZ HAZIRIQ !!!

Jurnal üzrə işləyiblər:

Baş redaktor: **Rəşid Ağamalıyev**

Redaktor: **Gülşən Hüseynova**

Çapa məsul: **Sərxan Nəciyev**

Elektron tərtibat: **Faiq Əliyev**

Dizayn: **Nəzrin Axundova, Jalə Hacıyeva**

Fotoqraf: **Adil Yusifov**

Təşəkkür edirik: **Mirbağır İsmayılov, Səhər Mustafazadə, Ləman Bədəlsoy, Gülyaz İsmayıl**

“ANİMAFİLM” jurnalı. 01/2026.

ISSN 3135-4874

Bu nəşr “Azərbaycan Animasiya Assosiasiyası” İB və “ANİMAFİLM” MMC tərəfindən, Azərbaycan Respublikasının Mədəniyyət Nazirliyinin maliyyə dəstəyi ilə hazırlanmışdır. Mədəniyyət Nazirliyi nəşrin məzmununa görə məsuliyyət daşımır.

Bütün hüquqlar qorunur

© Azərbaycan Animasiya Assosiasiyası, 2026

Bakıda çap edilib

www.anima.az

info@anima.az

Yaxşı şirniyyat təsadüfən yaranmır. O, hər gün eyni diqqətlə seçilən inqrediyentlərin, dəqiqliklə qorunan reseptlərin və işinə hörmət edən insanların nəticəsidir.

Tort gündəlik	Salatlar
Tort eksklüziv	İçkilər
Milli şirniyyatlar	Dondurmalar
Desertlər	Dietik şirniyyatlar
Şokoladlar	Mayalı məhsullar

Paylaşmaqla artan ləzzət

almond_cakebakery

almond.az

(+994)50 414 22 66

Ünvan və Əlaqələr

ALMOND

- CAKE & BAKERY -

ISSN 3135-4874