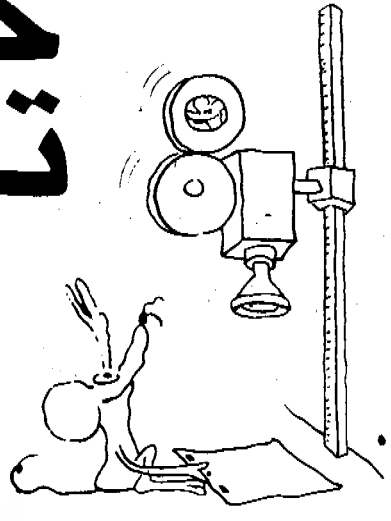




خط،

تصویر، حرکت

مرتضی بختیاری



نفس باد صبا مشک فشان خواهد شد
عالم پیر دگر باره جوان خواهد شد

بسیاری از برنامه‌هایی که در شبکه‌های مختلف برای کودکان و نوجوان پخش می‌شود، فیلم‌های انیمیشن است. این انیمیشن‌ها به طور عمده وارداتی است. یعنی ما مجبور بوده‌ایم ارز بدهیم و این‌ها را از خارج وارد کنیم. از سوی دیگر، طبیعی است آنها با توجه به نوع مخاطب و فرهنگ ما

برنامه نساخته‌اند و ما ناچار بوده‌ایم دست به نوعی انتخواب بزنیم و فیلم‌هایی را بخریم که تا حدی می‌توانست با نوع مخاطبان و فرهنگ ما سازگاری داشته باشد. بنابراین، تصمیم گرفته شد تا بخش انیمیشن و تجهیزات آن ساماندهی بشود و شرکتی تاسیس گردد که برای تولیدیون برنامه بسازد. به مرحله، قسمت عمده فعالیت ما را ساخت انیمیشن تشکیل می‌دهد. یعنی هر نوع فعالیت یا فیلمی که بخشی از آن انیمیشن باشد. به این ترتیب، ما می‌توانیم فیلم‌های زنده‌ای را که بخشی از آنها انیمیشن است؛ را نیز جزء فعالیت‌های شرکت بدانیم و هم‌اکنون چنین کارهایی نیز در دست انجام داریم.

□ میزان وابستگی شرکت صبا به صدا و سیما تا چه حد است و اینکه آیا این شرکت قصد دارد با گسترش تولید از جهت تامین هزینه خود را مستقل سازد؟
■ خوب ما شرکتی هستیم که بر اساس اساسنامه‌اش در واقع وابسته به صدا و سیما است. اما در مورد گسترده‌گی فعالیت‌ها، باید گفت پس از آنکه بازدهی اولین مجموعه از کارهایمان را دیدیم و سفارش‌های گرفته شده به شبکه‌های مختلف تحویل داده شد، سعی خواهیم کرد تا از لحاظ مالی روی پای خود بایستیم. این هدف غایی ماست و همه کوشش ما نیز در این جهت است.

□ آیا در طرح‌هایتان آمادگی تولید برنامه‌های مشارکتی را نیز دارید؟
■ ما تنها با شرکت‌ها و سازمان‌ها و وزارتخانه‌های داخلی، بلکه با کمیته‌های بزرگ خارجی هم در تماس هستیم و تلاش می‌کنیم فیلم‌ها و

صبا و اهداف آن توضیحاتی بفرمایید.
شرکت صبا در دهه فجر ۱۳۷۳ تاسیس شد و از آن زمان فعالیتش را آغاز کرد. این شرکت هم‌اکنون به عنوان یک تولید کننده منحصر به فرد فیلم‌ها و محصولات انیمیشن در ایران کار می‌کند.
شرکت صبا به زیر مجموعه‌هایی تقسیم می‌شود. ما تولید را در درون خود شرکت داریم؛ اگر چه به نوعی با انیماتورها و متحرک سازهای بیرون از شرکت نیز ارتباط داریم و سفارش‌هایی را به آنها می‌دهیم.

نیروهای تولیدی ما در شرکت در دو بخش فعالیت می‌کنند: یکی در بخش انیمیشن سنتی و دیگری در بخش انیمیشن رایانه‌ای. در بخش انیمیشن سنتی، ما انواع انیمیشن سنتی را مثل سل انیمیشن، محصولات عروسکی تک فریم، رونیف و غیره را کار می‌کنیم و هم‌اکنون چند پروژه در دست تولید داریم.

در بخش انیمیشن رایانه‌ای، نیز آخرین تجهیزات و تکنولوژی روز را در دسترس داریم. افراد ما در این زمینه نیز کارآمد و با تجربه‌اند. ما با جذب این افراد و با انتخاب و به کارگیری تکنولوژی کارشناسی شده و مطابق با شرایط کشورمان، مجموعه بی بدیلی را به وجود آورده‌ایم. هم‌اکنون یک مجموعه کامل وسایل را در دست راه‌اندازی داریم که با راه افتادن آنها میزان تولیدمان بالاتر می‌رود.

در واقع، مجموعه ما تنها به این دو بخش منحصر نمی‌شود. مجموعه ما بسیار گسترده‌تر از این است. ما استودیوی صدا و اتاق‌های متعدد فیلمبرداری داریم و اکنون در فکر زدن سوله هستیم تا کارهای دکوراتیو خود را در آنجا انجام دهیم. چند اتاق فیلمبرداری مجهز شده است و اکنون می‌توانیم از بیرون سفارش قبول کنیم. این خلاصه‌ای بود از آنچه شرکت صبا در حال حاضر انجام می‌دهد.
ضرورت این کار از آنجا احساس شد که ما دیدیم

تصمیم بر آن بود که «صبا» فیلم را قبل از حلول سال نو دیدار کنیم، ولی از آنجا که هر سخن جایی و هر نکته مکانی دارد، قرار ما به فروردین ۷۶ موکول شد. روز موعود رهسپار محل شدیم. بی‌شک؛ چنین باد مشک فشانی نمی‌توانست از دل شهر و از مرکز دود و صدا و ترافیک بوزد. گذشتن از میان دو ردیف درخت‌های کهنسال و جوانه‌های سبز و نسیم خیابان قدیم شمیران (شریعتی) که هرچه به طرف بالا می‌رفتیم بیشتر می‌شد، مرا مطمئن‌تر کرد که به «صبا» نزدیک‌تر می‌شوم. نزدیک‌های قلهک وارد خیابانی شدم که معروف به بخال است و بیش از هرچیز ساختمان‌های تازه دارد و ایضا دو دانشکده با فاصله کمی از هم. در افکار خود سیر می‌کردم که به نشانی داده شده رسیدم و بی‌اختیار و بدون آنکه متوجه باشم از عابری پرسیدم که نقش باد صبا همینجا مشک فشان می‌شود؟ غایب بی‌تقصیر با تعجب نگاهی به من انداخت، اما قبل از آنکه برآیم از خداوند طلب شفا و بهبودی کند. به خود آمدم و پرسوادم: ببخشید آقا، شرکت صبا فیلم کجاست؟ آن بنده خدا که فکر می‌کرد چه زود دعایش مستجاب شده است، با دستپاچگی گفت: همین بغل است آقا، در شیشه‌ای.

وقتی به نگهبان ساختمان سفید و تمیز شرکت صبا فیلم گفتم که از مجله «کیهان کاریکاتور» برای تهیه گزارش آمده‌ام، انکار خبر داشت و آماده بود، گفت: طبقه سوم. بیامون سه طبقه بدون بالابر برآیم کمی ناسن‌گیر بود. ولی دیدن تابلوهای چهار رنگ زیبایی طرح‌های انجام شده یا در دست انجام فیلم‌های انیمیشن که قدم به قدم چشم‌ها را می‌نواخت، خستگی بالا آمدن از پله‌ها را از یادم برد. به خود که آمدم دیدم روبروی آقای عملاپور نشسته‌ام.

در آغاز، لطف کنید و دربارہ علت تاسیس شرکت

یا برنامه‌های انیمیشنی که برای ما قابل قبول باشد، به صورت مشترک با آنها تولید کنیم.

□ اگرچه در حال حاضر شرکت در حال تهیه و تولید فیلم‌های انیمیشن برای تلویزیون است؛ اما آیا به تولید مستقل فیلم برای ارائه در بازارهای داخلی یا خارجی و یا جشنواره‌ها فکر می‌کنید؟

■ هدف اصلی ما در درجه اول تأمین برنامه‌های سیماست. طبیعی است شرکتی که تا این حد گسترده است، این دیدگاه را نیز داشته باشد که برنامه‌هایی را هم برای جشنواره‌ها تهیه کند. ولی به هر حال عمده فعالیت ما تأمین برنامه‌های سیماست. با توجه به اینکه بیشتر شبکه‌های ما در حال حاضر ساعت‌های بسیاری را به مخاطبان و نوجوان اختصاص داده‌اند، تأمین همه این برنامه‌ها و برآوردن این همه انتظارات اگر به خوبی انجام شود جای بسی خوشوقتی است. چون این کار تدارک نیروی انسانی و وسائل بسیاری را می‌خواهد و از همه مهمتر فیلم نقاشی متحرک نسبت به فیلم زنده بسیار گران‌تر تولید می‌شود و بازدهی سرمایه نیز بسیار دیرتر صورت می‌گیرد. مدت زیادی باید صبر کرد تا یک کار انیمیشن آرام‌آرام به مرحله تولید برسد.

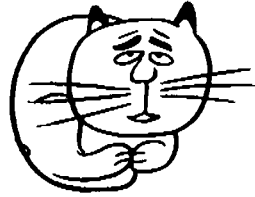
□ گویا صحبت است که شبکه‌ای به طور کامل به کودکان و نوجوانان اختصاص یابد. در این صورت طبیعتاً کار شما بسیار زیادتر خواهد شد. آیا قصد دارید امکانات خود را وسیع‌تر کنید؟

■ من از راه‌اندازی چنین شبکه‌ای آگاهی چندانی ندارم، ولی از روزی که شرکت صبا تاسیس شده، هدفمان گسترش و بالا بردن کارایی و بردن انیمیشن میان مردم بوده است و تاکنون نیز برنامه‌های متعددی را ساخته‌ایم که از شبکه‌های مختلف پخش شده است. همچنین درصددیم تا کلاس‌هایی را راه‌اندازی کنیم. پیش از این نیز کلاس‌هایی را برای نوجوانان علاقه‌مند در کارگاه متحرک‌سازی شرکت صبا دایر کرده‌ایم و قصد داریم این برنامه‌ها را به صورت گسترده‌تری در آینده دنبال کنیم.

□ هم‌اکنون در زمینه آموزش انیمیشن کتاب‌های اندکی در دسترس است، آیا برای تهیه این گونه

کتاب‌ها نیز فکری شده است؟

■ برای تهیه کتاب‌های آموزشی نقاشی متحرک و مقولاتی که به نوعی به آن مربوط باشد گفتگوهایی شده که چون هنوز به نتیجه قطعی نرسیده است؛ فعلاً از بازگو کردن آن معذورم.



□ آقای کریمیان فزار، از اینکه پذیرفتید تا در فواصل کارهایتان - که خیلی هم زیاد است - فرصتی را در اختیار ما بگذارید، سپاسگزاریم. در اینجا خوشحال میشوم که درباره انیمیشن رایانه‌ای توضیحاتی را برای خوانندگان «کیهان کاریکاتور» ارائه دهید.

■ از مجموع تکنیک‌های بیشماری که در سینمای انیمیشن وجود دارد، یکی تکنیک متحرک‌سازی رایانه‌ای است که بیشتر دستخوش تحولات تکنولوژی رایانه است. یعنی اینکه هر روز نرم‌افزارها و سیستم‌های تازه‌ای تولید و عرضه می‌شود که طبیعتاً شرایط کار را تغییر و بهبود می‌دهد. به طور کلی، انیمیشن رایانه‌ای به دو بخش عمده دوبعدی و سه بعدی تقسیم می‌شود که هر یک نرم‌افزارهای خاصی وجود دارد که هر یک محدودیت‌های خاص خودش را دارد. به اعتقاد ما همه سیستم‌های موجود دارای برخی توانایی‌ها در عین حال بعضی ضعف‌هاست که خود باعث می‌شود تا سیستم‌های تازه‌تری جایگزین آنها شود. اما عمده‌ترین مسئله این است که اندیشه پشت ابزار است. اندیشه پشت سیستم است هنرمند همان هنرمند است، تنها اتفاقی که می‌افتد این است که به طور مثال مداد را می‌گذارند و خودنویس را بر می‌دارند.

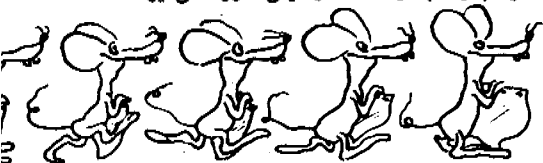
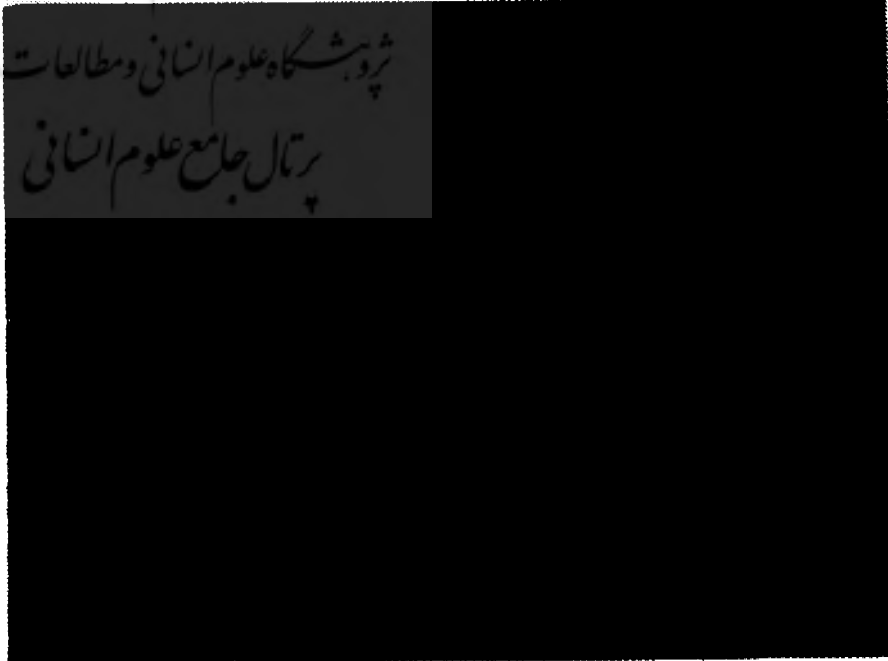
خلافت از آن هنرمند است که می‌آید و مقداری با سیستم‌های مختلف تولید آشنا می‌شود و می‌بیند که مثلاً با این ابزار چگونه می‌شود فیلم ساخت.

همانطور که گفتم، در این زمینه دو تکنیک عمده وجود دارد: دوبعدی و سه بعدی و گاهی ترکیب این دو با هم. تکنیک‌های دیگری نیز وجود دارد مانند ادغام فیلم واقعی و انیمیشن که با کامپیوتر انجام می‌شود.

در حال حاضر، نرم‌افزارهایی وجود دارد که با آن کار دوبعدی انجام می‌شود. در روش دوبعدی، تکنیکی وجود دارد که ما کامپیوتر را از مرحله‌ای وارد پروسه تولید انیمیشن دوبعدی می‌کنیم. یعنی در ابتدا شخصیت‌ها به صورت مدادی طراحی می‌شوند و کارگردان «استوری برد» را پیشنهاد می‌دهد و دکوپاژ می‌کند. پس از این مراحل، مرحله متحرک‌سازی روی کاغذ بوسیله انیماتورها انجام می‌گردد. سرانجام، طراحی‌ها اسکن و وارد کامپیوتر می‌شوند. در کامپیوتر، خطوط محیطی طرح‌ها اگر ریختگی داشته باشد، ترمیم می‌شود. پس از این، مرحله رنگ‌آمیزی شخصیت‌ها و سپس زمینه‌ها به وسیله کامپیوتر انجام می‌شود. در آخر تصاویر متحرک با پس زمینه‌ها تطبیق داده شده و مرحله پردازش صورت می‌گیرد و این تصاویر ضبط نهایی می‌شود.

یکی از قابلیت‌هایی که در فیلم‌سازی انیمیشن از ابتدای پیدایش آن، «سینک موسیقی و تصاویر است. هم‌اکنون با امکاناتی که در اختیار مان است، می‌توانیم هم بر اساس موسیقی کار کنیم، یعنی موسیقی را تجزیه و تحلیل کنیم و ضرب آهنگش را بر اساس کارهای حرکتی تصاویر مان تنظیم کنیم و هم برعکس تصاویر مان را بر اختیار آهنگساز قرار بدهیم. تا او از آن جایی که قادر است روی هر فریم کار کند، موسیقی‌اش را بسازد. پس یکی از تحولاتی که در تکنیک انیمیشن رایانه‌ای رخ داده است، همین توانایی است.

تکنیک دیگر سه بعدی است که به طور کامل توسط رایانه صورت می‌گیرد. در این روش، همه تصاویر متحرک به وسیله نرم‌افزار طراحی می‌شود. در مراحل بعد، رنگ و نور و حرکت دوربین به آنها اضافه می‌شود. همه این‌ها بر اساس «استوری برد» است که کارگردان تهیه کرده و در اختیار عوامل تولید قرار داده است. همه مراحل یادشده زیر نظر کارگردان انجام می‌شود، یعنی تقطیع نما بوسیله خود کارگردان صورت می‌گیرد. معمولاً کارگردان به روش کار رایانه آگاهی دارد، اگر هم نداشته باشد، مهم نیست. چون به هر حال می‌داند از عوامل تولیدش چه چیزی خواهد. او به طور مثال می‌گوید که مثلاً برای این پلان چنین حرکتی را می‌خواهم. چون شخصیت‌ها قبلاً ساخته شده است، آن حرکت نورپردازی می‌شود. پس از نورپردازی، مرحله حرکت دوربین است. حرکت دوربین که کامل شد، مرحله پردازش انجام می‌شود که مرحله نهایی است و سپس ضبط و ساخت موسیقی صورت می‌گیرد.



پس کار ابتدا از طرح ایده آغاز می‌شود. سپس کارگردان یک «استوری برد» سردستی می‌زند و آن را به یک مجری استوری برد می‌دهد تا پلان‌ها را به صورت کاملاً دقیق طراحی کند. در مرحله استوری برد، زمان‌بندی هر پلان مشخص می‌شود. سپس کار در اختیار انیماتور قرار می‌گیرد و او مثلاً در تکنیک دوبعدی، اگر بخواهد با رایانه کار کند می‌تواند پشت دستگاه بنشیند و همه طراحی‌های کلیدی را به طور مستقیم با آن انجام دهد. انیماتور در محیط نرم‌افزار امکاناتی مانند کاغذ و قلم و غیره دارد و می‌تواند طراحی‌های میانی را تهیه کند. همانطور که گفتیم در تکنیک دو بعدی می‌توان کار دست و رایانه را ترکیب کرد و یا کلاً توسط رایانه کار را به پایان رساند.

در تکنیک سه بعدی نیز روش کار همین گونه است. کار دیگری که با رایانه می‌توانیم بکنیم این است که به طور مثال به صورت دو بعدی یا سه بعدی فیلم‌های واقعی را وارد رایانه کنیم و در جاهایی که بخواهیم از آنها استفاده کنیم، وقتی همه فریم‌های فیلم وارد کامپیوتر شد، آنگاه کسانی هستند که به نرم‌افزارهای کامپیوتر اشراف دارند و می‌توانند کاملاً روی هر یک از فریم‌ها کار کنند، رنگ‌ها را عوض کنند، «دفرماسیون» ایجاد کنند و فضای حرکتی تازه‌ای به وجود آورند.

رایانه قادر است همه کارها را در این زمینه انجام دهد با این همه رایانه ابزاری در خدمت هنرمند است. آن اندیشه است که مهم و ارجح است. ما اگر قوی‌ترین سیستم‌های دنیا را وارد کنیم، اما حرفی برای گفتن نداشته باشیم و اندیشمند و هنرمندی نداشته باشیم که پشت این سیستم‌ها بنشیند، به نظر من کار بیهوده‌ای کرده‌ایم. چون هر سیستمی مجموعه‌ای از نقاط ضعف و قوت است. مهم نیروی خلاقه‌ای است که پشت آن می‌نشیند. هنرمند است که می‌تواند با ابتدایی‌ترین وسایل تیزری حرفی برای زدن داشته باشد.

این تصور غلطی است که فکر کنیم رایانه این گونه عمل می‌کند که ما از این طرف به آن طرح می‌دهیم و از آن طرف انیمیشن تحویل می‌گیریم. ایجاز و فضای تخیلی و فانتزی مشخصه سینمای انیمیشن است و ایده باید خلاقه و مطابق با این فضا باشد. این‌ها را اگر حذف کنیم، چیزی نمی‌ماند. اگر فیلمی را بشود زنده ساخت، چرا با زبان انیمیشن کار کنیم؟ انیمیشن شاخص‌هایی را مانند ایجاز، اغراق و طنز دارد.

□ سوالی که پیش می‌آید این است که در دنیا فیلم‌های انیمیشن بسیاری از روی رمان‌های معروفی که فیلم زنده نیز دارند، ساخته شده است آیا در ایران نیز امکان و یا تصمیم انجام این کار وجود دارد؟

■ اگر این کار با فرهنگ ما هماهنگ باشد، یعنی بیایم داستان‌هایی را که در فرهنگ خودمان وجود دارد و با آداب و رسوم ما گره خورده است را به دنیای انیمیشن نزدیک کنیم این کار شدنی است. ما از این نظر غنی هستیم و منابع و داستان‌های عامیانه بسیاری داریم. حتی در مسائل دینی و هنر اسلامی زمینه‌های مناسبی برای انیمیشن وجود دارد و بویژه معماری اسلامی می‌تواند در پس زمینه‌ها هویت یابد. همانطور که خارجی‌ها این کار را می‌کنند. آنها نیز روابط و آداب و سنن خود را وارد برنامه‌هایشان می‌کنند، نمونه‌هایش همین «فوتبال‌یست‌ها»، «ای کی یوسان» و یا پسر شجاع و غیره است. ما هم

می‌بایست این کار را بکنیم. بیایم شخصیت‌هایی را خلق کنیم، نه اینکه کپی کنیم. و ارائه دهیم. در این کار اصل هویت هنری است. ما باید دست‌پیش بگیریم و نگذاریم که آنها فرهنگشان را به ما دیکته کنند. چون یکی از مجراهای نفوذ فرهنگ غرب همین فیلم‌های انیمیشن است که بر روی بچه‌های ما تاثیرگذار است. تا حدی که شخصیت‌های معروف این فیلم‌ها را روی برخی لباس‌ها چاپ می‌کنند. حتی بسیاری از مخاطبان فیلم‌های کارتون بزرگترها هستند. پس چه بهتر که ما این زبان را مطابق با فرهنگ خودمان به کار بگیریم و با تربیت افراد و دعوت از نویسندگانی که می‌توانند بنشینند و بر روی ادبیات و فرهنگ کشورمان مطالعه کنند، فیلم‌نامه‌های مناسبی برای انیمیشن تولید کنیم. مطمئناً برای بیگانگان هم اینها مطلوب است، البته نه اینکه ما جا پای آنها بگذاریم. چون آنها حرف‌ها را زده‌اند و خوب هم زده‌اند با آخرین تکنولوژی و روش‌های روز. اگر ما نمی‌توانیم رقابت تکنولوژیکی کنیم، حداقل از لحاظ محتوا و مفهوم در مقابلشان بایستیم.



□ آقای حکمت، به عنوان مسئول بخش فرهنگی و پژوهش شرکت صبا فیلم اگر ممکن است در باره ارتباط شرکت با هنرمندان و نحوه ارسال طرح‌ها و روند معمول تصویب آنها تا مرحله تولید، توضیحاتی را بیان بفرمایید.

■ ارتباط هنرمندان با شرکت صبا در گام اول از ارسال طرح‌ها و تایید فیلمنامه‌ها آغاز می‌شود. شرکت صبا همان روزی را که در تصویب فیلمنامه در مراکز دیگر دولتی است، رعایت می‌کند. افزون بر اینکه چون در اینجا مقوله انیمیشن مطرح است، کار به شکل تخصصی و مبتنی بر موضوع تنظیم می‌شود. البته رشته‌ای در مورد فیلمنامه نویسی انیمیشن نداریم و این کار کاملاً بطور تخصصی انجام می‌شود. کسانی که فیلمنامه می‌آورند یا اغلب قصه نویس‌اند یا در زمینه فیلمنامه برای فیلم‌های زنده کار کرده‌اند و معمولاً فیلمنامه انیمیشن آنها از قوت زیادی برخوردار نیست. به هر حال، از آنجا که انیمیشن یک رشته تازه با در کشور ما است، ما در این زمینه در حال تجربه کردن هستیم و به مرور به کمک استادان فن که در این رشته بخصوص در بخش تولید کار می‌کنند، اطلاعاتی را در واحد بررسی فیلمنامه با هنرمندان رد و بدل می‌کنیم و به این ترتیب به مرور شاهد یک حرکت آموزشی در این زمینه هستیم. البته این تجربه ما با کسانی است که تازه می‌خواهند با این مقوله آشنایی پیدا کنند. ما با پیش‌کسوتان انیمیشن در باره نوشتن طرح مطلوب چندان مشکلی نداریم. بنابر این، روال کار به این صورت است که طرح‌ها و فیلمنامه‌هایی که مورد توجه دوستان است، به شرکت تحویل می‌شود و این طرح‌ها به شورای بررسی فیلمنامه برای بررسی سپرده می‌شود. این شورا متشکل از کارشناسان انیمیشن و روانشناسان کودک است، به اضافه کارشناسانی که در مورد هنرهای دراماتیک کار کرده‌اند و در واقع ادبیات دراماتیک و همچنین ادبیات کودکان و نوجوانان را می‌شناسند. اعضای شورا تقریباً ده نفرند که طرح‌ها را می‌خوانند و براساس

تخصص‌هایی که دارند، در مورد آنها نظر می‌دهند. سپس، برای اینکه فیلمنامه‌ها از لحاظ ساختار انیمیشن و کیفیت فیلم نامه به حد مطلوب‌تری برسد، نماینده‌ای از طرف شورا معرفی می‌شود که پس از بررسی طرح با نویسنده فیلمنامه به توافق برسد. البته این گفتگوها همیشه قطعی نیست، بلکه به دو شکل صورت می‌گیرد. یا به تقاضای خود فیلم‌نامه نویس است که می‌خواهد روی جزئیات صحبت کند و یا در مورد فیلمنامه‌هایی انجام می‌شود که در واقع نیاز به اصلاح دارند و مشروط پذیرفته شده‌اند و فیلمنامه نویس هم به شکل جدی پیگیر تکمیل است. نماینده شورا نتایج بررسی در شورا را که ثبت شده و مشخص است، با فیلمنامه نویس به صورت عملی‌تر در میان می‌گذارد. پس از آن نگاهی که فیلمنامه به حد نسبتاً مطلوبی رسید، در صورتی که فیلمنامه نویس مایل به واگذاری بشود، فیلم‌نامه در شورای ویژه‌ای که متشکل از مدیران شرکت است طبقه‌بندی و قیمت‌گذاری و در باره خرید آن تصمیم‌گیری می‌شود. اگر فیلمنامه متعلق به یک شرکت باشد، با آن شرکت مذاکره می‌شود و به هر صورت پس از خرید فیلمنامه برای تولید به واحدهایی مانند انیمیشن کامپیوتری یا واحد انیمیشن سنتی فرستاده می‌شود تا در آنجا مراحل تولید خود را پشت سر بگذارد. در کنار این، شرکت با توجه به تجربه دو ساله خود، چون نمی‌توانست تنها متکی به فیلمنامه‌هایی باشد که از بیرون پیشنهاد می‌شد، تصمیم تازه‌ای گرفت مبنی بر اینکه با نویسنده‌هایی که در شرکت کار می‌کنند، قرارداد ببندد و موضوعاتی که مورد توجه شرکت است، به آنها سفارش دهد. هم اکنون، چیزی در حدود ۸۰۰ فیلمنامه بررسی شده است که تعداد بسیار اندکی از آنها از لحاظ محتوایی و ساختاری مورد توجه شرکت بوده است. بر اساس این تجربه لازم دیدیم که فیلمنامه نویسان را با توجه به قدرت قلمشان و با توجه به تسلطی که در زمینه ادبیات کودک به طور نسبی دارند، انتخاب کنیم و با آنها قرارداد کار ببندیم. این روش از نیمه دوم سال ۷۵ به شکل عملی اجرا شده و چیزی در حدود ۱۲ قرارداد تنظیم و بسته شده است. قراردادهای بسته شده از مجموعه برنامه‌هایی بوده است که از لحاظ بلند مدت و کوتاه مدت در



اولویت برنامه‌های شرکت قرار داشته است.

بیشتر تولیدهای شرکت از لحاظ محتوایی مبتنی بر چند محور است؛ محور اول موضوع‌ها و پیام‌هایی است که به مسائل فرهنگی و ارزشی ما برمی‌گردد و شامل فیلمنامه‌هایی می‌شود که در زمینه تاریخ انبیا و یا تاریخ اسلام و یا شخصیت‌هایی نوشته شده‌اند که به شکلی در تاریخ انقلاب نقش داشته‌اند. در مرحله بعد، می‌رسیم به اولویت‌هایی که در زمینه ادبیات کهن چه منظوم و یا منثور، وجود دارد و همچنین آنهایی که در حوزه ادبیات شفاهی است و قصه‌ها و افسانه‌هایی را شامل می‌شود که متعلق به فرهنگ عامیانه در نقاط مختلف کشور است.

در واقع، اساسی‌ترین محوری که مطرح است و شامل ۹۹٪ از تولیدهای انیمیشن ما- منهای بخش ویژه‌ای که ما اسم آن را بخش جشنواره‌ای می‌گذاریم- می‌شود مخاطب قرار دادن کودکان و نوجوانان است. مهمترین محور مورد نظر ما محور اخلاقی و تربیتی است که فیلم‌ها براساس آن انتخاب و مراحل تولید خود را زیر نظر کارشناسان ادبیات کودک پشت‌سر می‌گذارند. این فیلم‌ها باید حاوی پیام‌های با ارزش اخلاقی و تربیتی برای نسل کودک و نوجوان باشند.

همانطور که گفتید بعضاً نویسندگانی هستند که فیلمنامه‌ای را ارائه می‌دهند که از لحاظ مفهوم و محتوا خوب است، ولی باتوجه به عدم آشنایی آنها با مسائل فنی تولید انیمیشن طرحشان کامل نیست؛ آیا این امکان وجود دارد که شما این چنین طرح‌هایی را به صورت مشروط بپذیرید و یا خریداری کرده، خودتان رأساً اقدام به تهیه فیلمنامه کامل آن کنید؟

بله چنین چیزی میسر است. در این زمینه، مسواری وجود داشته که قصه و یا طرحی از فیلمنامه نویسنده خریداری شده است. این موارد در واقع ارائه یک ماده خام است که ما آن را از صاحبش خریداری می‌کنیم. در این زمینه، تجربه ۵ مورد کار را داریم. این طرح‌های خام را یا در اختیار فیلمنامه‌نویسان شرکت و یا کسانی که بیرون از شرکت کار می‌کنند، قرار می‌دهیم تا به یک فیلمنامه قابل قبول برای تولید یک انیمیشن خوب تبدیل شوند. این روند در صورتی انجام می‌شود که فیلمنامه‌نویسنده اصلی اظهار کند که بیشتر از این نمی‌تواند فیلمنامه را پرورش دهد گاهی آن جلسه‌های مذاکره‌ای که با فیلمنامه‌نویسها می‌گذاریم، متمرکز واقع می‌شود. آنها تجربه نویسندگی دارند و تنها به مقوله انیمیشن وارد نیستند. در این جلسات نکاتی ساختاری که مبتنی است بر تفاوت‌هایی میان فیلمنامه انیمیشن و فیلمنامه زنده با آنان در میان گذاشته می‌شود تا بتوانند دست به بازنویسی فیلمنامه بزنند. در صورتی که آن نکات خوب دریافت شود و بازنویسی مطلوب باشد، پس از این ما مشکلی برای تولید فیلم براساس فیلمنامه نخواهیم داشت.

آیا فعالیت‌های شرکت صفاً تنها منحصر به فیلم‌های کودکان و نوجوانان می‌شود؟

البته فیلم‌هایی که به نوعی به حوزه انیمیشن و عروسکی مربوط باشد نیز جزء کار ماست. ما فیلم زنده نمی‌سازیم مگر اینکه تلفیقی از زنده و عروسکی و یا انیمیشن باشد و بخش عمده‌ای از فیلم شامل انیمیشن و یا کار عروسکی باشد.

کامپیوتر سرعت را افزایش و هزینه را کاهش می‌دهد. در این روش، کار تا مرحله «دسن» و رنگ در واحد ما انجام می‌شود، ولی بعد تصاویر اسکن و وارد کامپیوتر می‌شود و سپس ترمیم و قلم‌گیری و رنگ می‌گردد. در مرحله بعدی، اثر ترکیب‌بندی شده، شخصیت‌ها قرار داده می‌شوند و کار تا مراحل نهایی و ضبط پیگیری می‌شود. شیوه‌های دیگری نیز برای تولید انیمیشن وجود دارد که ما در برخی موارد از آن استفاده می‌کنیم. اما به هر ترتیب روش اصلی ما «سل انیمیشن» یا کار روی طلق است که این سیستم در مراحل بعد در تکنیک انیمیشن کامپیوتری استحاله می‌شود. بعضی‌ها پس از انجام کار با قلم، بقیه مراحل با کامپیوتر انجام می‌گردد.

تکنیک دیگری که ما کار می‌کنیم، انیمیشن سه بعدی است که تولید وسیعی را براساس آن

آقای شرعی خوشحال می‌شویم اگر جنابعالی نیز به عنوان مدیر بخش تولید انیمیشن سنتی مانند دیگر دوستانتان در بخش‌های دیگر توضیحاتی در مورد حوزه مسئولیت‌تان بیان کنید.

بخش انیمیشن سنتی در واقع واحد تولید ماست. البته انیمیشن کامپیوتری هم فرقی با آن ندارد و کامپیوتر در این میان مانند یک مازیک است که می‌توان با آن خط کشید. کامپیوتر یک ابزار است و به تنهایی رشته جداگانه‌ای در ساخت انیمیشن به شمار نمی‌آید.



برنامه‌ریزی کرده‌ایم. در این واحد، ۲ نفر کارگردان و انیماتور مشغول به کارند و ۷ تا ۸ نفر کار طراحی و اجرای دکور و فیلمبرداری را برعهده دارند.

آقای شرعی، آیا تاکنون خودتان بطور مستقل کاری در زمینه انیمیشن انجام داده‌اید؟

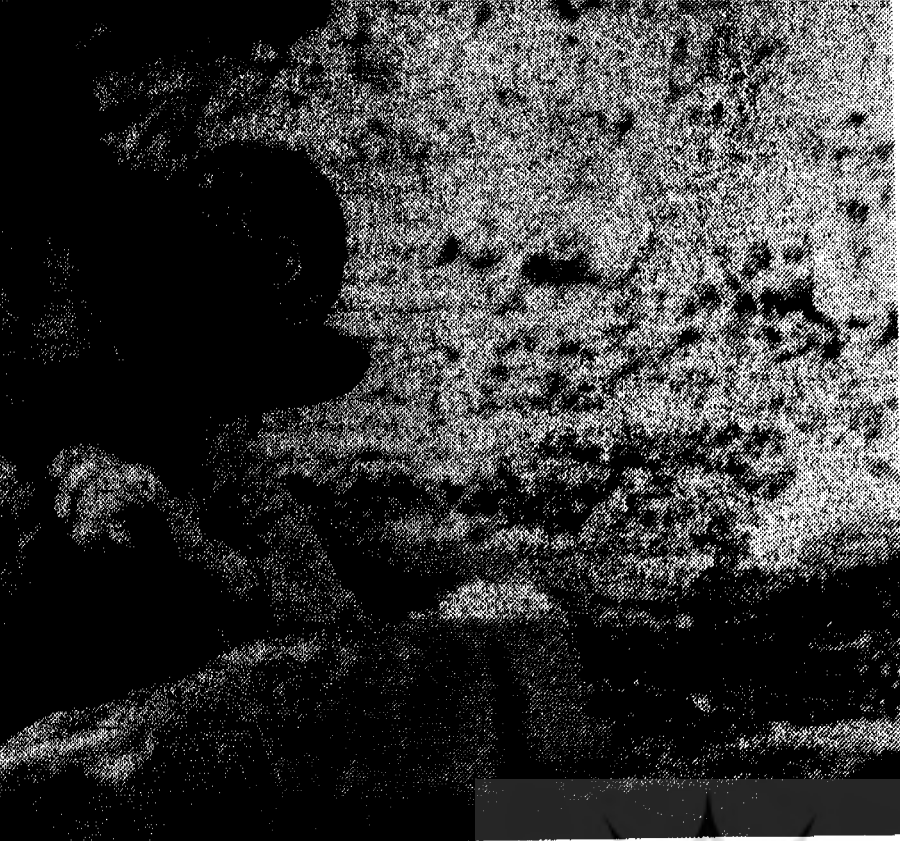
در اینجا چون کار گروهی است، فرصتی برای انجام کار فردی نیست، ولی قبلاً یک انیمیشن ۸ دقیقه‌ای به نام «پیشرفت» ساخته‌ام و برخی کارهای تبلیغاتی نیز در تکنیک‌های گوناگون انجام داده‌ام. ورود ما نیز به شرکت برای راه‌اندازی سیستم بود. من هم اکنون مدیر تولید کارهایی هستم که در این واحد در حال انجام است. این مدیریت شامل برنامه‌ریزی و گردآوری عوامل برای تولید است و دوستانی که در خدمتشان هستیم، در این واحد زحمت اجرا را می‌کنند.

انیمیشن حیطة بسیار گسترده‌ای دارد و همواره شیوه‌های تازه‌ای برای تولید آن ارائه می‌شود. اما در راس این شیوه‌ها، نقاشی متحرک یا «سل انیمیشن» قرار دارد که روی طلق انجام می‌شود. تکنیک دیگری که ما به تازگی راه‌اندازی کرده‌ایم و قبلاً در کشور وجود نداشت، شیوه سه‌بعدی یا عروسکی تک‌فریم است. تکنیک بعدی «کات اوت» یا بریده ملوا است.

این تکنیک در جام جم استفاده می‌شد، ولی خیلی محدود و وابسته به کار بر روی طلق است. تکنیک بعدی ما «دسن» است که بچه‌ها کار کرده‌اند و اولین کار ما در شرکت صفاً بود که از شبکه چهاربخش شد. در این روش، کاررنگ و روغن به صورت خیس زیر دوربین می‌رود. از تکنیک‌های دیگر «ابزکت انیمیشن» یا حرکت اشیاء و تکنیک سه بعدی است. ما الان مجموعه‌ای در دست داریم که برای شبکه پنج ساخته می‌شود. این مجموعه باتکنیک استفاده از خمیر اجرا می‌شود که تاکنون ۱۸۰۰ لانه آن که حدود ۲۶ برنامه است تولید و تحویل شده است.

روش دیگر کار با کامپیوتر است به این دلیل که





چهل کتاب (چهل طوطی)

تعداد برنامه: ۴۰ قسمت

مدت هر برنامه: ۲۰ دقیقه

نویسنده: نورالدین زرین کلک

کارگردان: نورالدین زرین کلک

تکنیک: سل انیمیشن و کات اوت

تهیه کننده: شرکت فرهنگی هنری صبا

خلاصه طرح: این مجموعه براساس چهل کتاب

قصه منتشر شده تنظیم و تهیه می گردد. قسمت‌هایی

از این مجموعه هم اکنون در مراحل پایانی تولید

است.

ماجراهای میرزا

تعداد برنامه: ۱۵ قسمت

مدت هر برنامه: یک دقیقه

نویسنده: جهانگیر قربانخانی

کارگردانان: هماشکیبی، مهناز بکایی، پروین

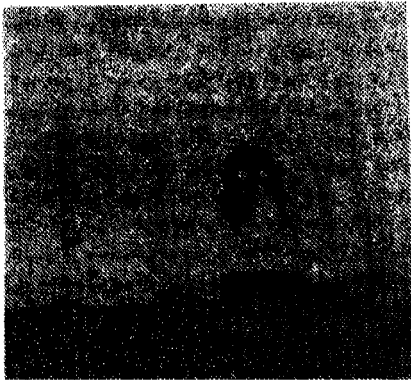
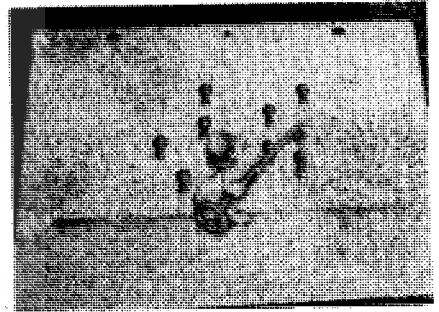
تجوید، مهدی خرمیان

تهیه کننده: شرکت فرهنگی هنری صبا

خلاصه داستان: این مجموعه برنامه‌ها جزء

مجموعه دوم ماجراهای میرزا است که هم اکنون در

دست تولید و آماده‌سازی است.



میان پرده‌های خورشیدی

تعداد برنامه: ۳۲ قسمت

مدت هر برنامه: ۳۰ ثانیه

نویسنده: سعید ذاکری

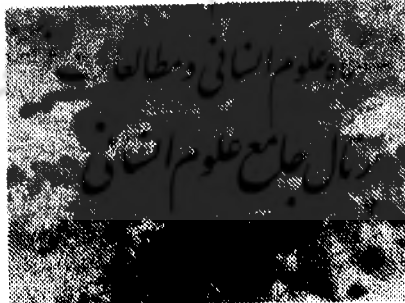
کارگردان: سعید ذاکری

تکنیک: پی ان انیمیشن

تهیه کننده: شرکت فرهنگی هنری صبا

خلاصه داستان: قطعاتی طنز پیرامون شوخی با

خورشید



طنزهای ورزشی

تعداد برنامه: ۲۶ قسمت

مدت هر برنامه: ۳۰ ثانیه

نویسنده: بهمن عبدی

کارگردان: بهمن عبدی

تکنیک: سل انیمیشن

تهیه کننده: شرکت فرهنگی هنری صبا

خلاصه داستان: ماجراهای طنزآمیز در ارتباط با

رشته‌های مختلف ورزشی

پرنده آهنگساز

تعداد برنامه: یک قسمت

مدت برنامه: ۸ دقیقه

نویسنده: ناهید صمدی امین

کارگردان: سعید آذر نژاد

تهیه کننده: شرکت فرهنگی هنری صبا

خلاصه داستان: پرنده‌ای که با گرسنگی

جوجه‌هایش روبرو می‌شود و برای یافتن غذا به

جاهای مختلف سرکشی می‌کند. در نهایت یک شب

نت‌های موسیقی یک آهنگساز توجه‌اش را جلب

می‌کند این برنامه هم اکنون در مرحله فیلمبرداری

است.

شجد شاد شجاع

تعداد برنامه: ۵۹ قسمت

مدت هر برنامه: ۲۰ دقیقه

نویسنده: فرشاد فرشته حکمت

کارگردان هنری: اردشیر کشاورزی

کارگردان تلویزیونی: محمد هادی قمشی

تهیه کننده: شرکت فرهنگی هنری صبا

خلاصه طرح: حوادث قصه در جنگل شادی به

وقوع می‌پیوندد. تک خرس در اندیشه به دست آوردن

تندرست و تصرف جنگل و کوهستان، سعی در به

انسارت در آوردن گلپری و پرزری دارد. شمشاد که

پسر بچه‌ای ماجراجو و شجاع است، برای مقابله با

تک خرس و حفاظت از زنبورها حوادثی را می‌آفریند.

در اثر اسارت گلپری و پرزری در جنگل ماه گرفتگی و

خورشید گرفتگی پدید می‌آید. جنگل به تدریج رو به

نابودی می‌رود. دو تن از اهالی جنگل به نام‌های

ناخدا و بی‌بی کلاب به اتفاق موجودات دیگر سعی

در مقابله با گروه تک خرس دارند.

تصویربرداری شمشاد شجاع به پایان رسیده و

هم اینک این مجموعه در مرحله تدوین نهایی است.

مولی مارمولک خارق العاده

تعداد برنامه: ۲۶ قسمت

مدت هر برنامه: ۳۰ ثانیه

نویسنده: جهانگیر قربانخانی

کارگردان: جهانگیر قربانخانی

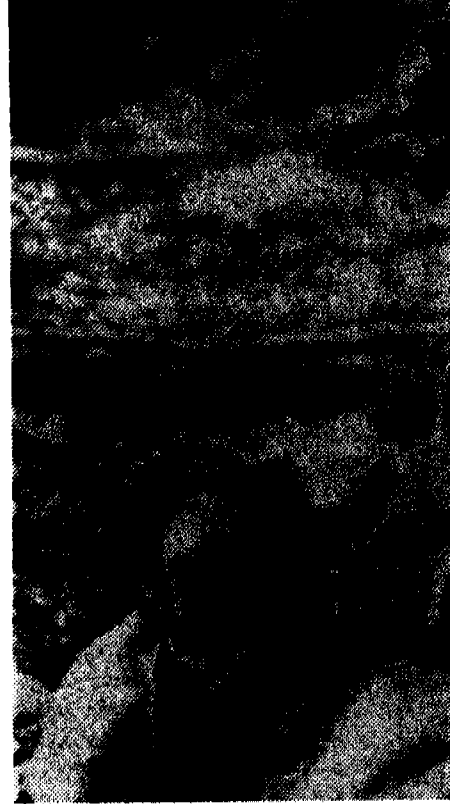
تکنیک: سل انیمیشن

تهیه کننده: شرکت فرهنگی هنری صبا

خلاصه داستان: ماجراهای طنزآمیز یک مارمولک

به نام مولی است که در موقعیت‌های مختلفی در این مجموعه ظاهر می‌شود.

این مجموعه از ماجراهای متنوعی تشکیل شده و ده قسمت آن آماده پخش است و بقیه قسمت‌ها نیز در مراحل تولید است.



عروسک آرزوها

تعداد برنامه: ۲۶ قسمت

مدت هر برنامه: ۲۰ دقیقه

نویسنده: علی رضا نادری بر اساس طرحی از علی کدخدانزاده

کارگردان: محمود مزرعتی

تکنیک: زنده، عروسکی

تهیه کننده: شرکت فرهنگی هنری صبا

خلاصه طرح: مهتاب به اتفاق مادرش عروسکی

می‌خرد. این عروسک در تنهایی مهتاب به حرف در می‌آید و به مهتاب وعده می‌دهد که در مشکلات به او کمک کند. از طریق همین عروسک مشکلات کودکان که توسط خود آنها با والدینشان قابل حل است، طرح می‌شود. عروسک آرزوها هم اکنون در مرحله پایانی تصویربرداری است.

کوچولو

تعداد برنامه: ۶۰ قسمت

مدت برنامه: ۳۰ ثانیه

نویسنده: قمر تاج ماکویی

کارگردان: قمر تاج کویی

تکنیک: سل انیمیشن

تهیه کننده: شرکت فرهنگی هنری صبا

خلاصه داستان: کوچولو شخصیتی است که به

طرح طنزآمیز نکاتی در روابط اجتماعی می‌پردازد. او معمولاً دست به کارهایی می‌زند که هر کدام از ما در موقعیتهای مشابه مایلیم انجام دهیم. هشت قسمت از این قسمت آماده پخش و قسمت‌های دیگر نیز در سایر مراحل تولید است.

