



آنها در یکی از مدرسه‌های تیزهوشان اصفهان درس می‌خوانند. اما معنی‌اش این نیست که امکانات زیادی داشته‌اند. کاری که کرده‌اند به تلویزیون و انیمیشن و سینما ربط پیدا می‌کند. البته ممکن است خیلی‌ها بگویند کار علمی که بهتر است؛ ولی برای کسانی که عاشق انیمیشن و بازی هستند هیچ کاری علمی‌تر از این نیست که چند نفر بیایند و روند انیمیشن‌سازی را در کشورمان بهتر کنند. متین منزوی، مهدی سلیمی، امیرحسین رهنما و حامد کسرائی طرحی داده‌اند که می‌شود انیمیشن‌سازی را در ایران پویاتر کرد. به خاطر همین لازم بود از آنها پرسیم چه شد که این فکر به سرشان زد و چه شد که این کار را انجام دادند.

متین خیلی سال بود که به انیمیشن‌سازی علاقه داشت و رفته بود و کار با نرم‌افزار «تری دی مکس»^۱ را هم یاد گرفته بود. در زنگ کار و فناوری هم درباره انیمیشن‌سازی صحبت کرده بود. کم کم با خودش فکر کرده بود که چرا انیمیشن‌سازی را جدی نگیرد. به هم کلاسی‌هایش هم گفته

رفتیم اصفهان. حتما اتفاق مهمی افتاده بود. اصلا کار گروهی انجام دادن یک کار مهم است؛ با هم دوست بودن، یک هدف مشترک داشتن، با بد و خوب هم ساختن. بعد از این همه مشارکت و همراهی وقتی توانسته باشی کاری کنی که در کلاس هشتم جایزه اول استان را در جشنواره خوارزمی برده باشی، این دوستی یک رنگ جدید می‌گیرد.

●●● ته‌مینه حدادی

●●● عکس: مریم هاشمی

ایده‌های پویا



می کردند. به ما شب زنگ می زدند که فردا بیاید از طرحتان دفاع کنید و ما چهار نفری فکرهايمان را روی هم می گذاشتیم و می رتیبیم تا طرحمان را به خوبی توضیح بدهیم. اما زمانی که طرح ما در استان اول شد به ما فقط کارت های هدیه ده هزار تومانی دادند. ما ناراحت شدیم و بیشتر تعجب کردیم چون فکر کردیم دست کم گرفته شده ایم.

هر چهار نفرشان برای ما تعریف می کنند. که طرح هایشان چه بوده و چه کمکی به انیمیشن می کند. همه به یک اندازه حرف می زنند. متین که گروه را راه انداخته می گوید: «کار کردن فردی فایده ندارد؛ برای مثال در انیمیشن عصر یخبندان ۳۰۰ نفر مدل سازی کرده اند؛ هر کار موفق احتیاج به فکر و همکاری همه دارد. اگر ما هم موفق شدیم برای این بود که در کنار هم بودیم.»

برایمان می گویند که اول از همه خواسته اند یووی بسازند (یووی همان لایه براقی است که روی بعضی از کارت پستال های بینیم) آنها خواسته اند انیمیشن ها هم از این شفافیت برخوردار بشوند. طرح دوم آنها استفاده علمی و منطقی از دوربین بوده است. امیرحسین می گوید: «توی انیمیشن می توانیم دوربین را در زاویه جدیدی استفاده کنیم. مثلا ما فهمیده ایم روباه همه چیز را سفید و سیاه می بیند. اگر ما بعضی از صحنه ها را از دید روباه بینیم آن وقت باید تصویر را سیاه سفید کنیم که بار آموزشی هم داشته باشد.» طرح سوم آنها کدگذاری بوده است که دیگر مجبور نباشند به صورت دستی یک درخت بکشند و بعد آن را تکثیر کنند تا جنگل درست شود. آنها با یک کد می توانند به دستگاه بگویند ما چند درخت با چه فاصله ای از هم می خواهیم و دستگاه یک جنگل به آنها تحویل می دهد. طرح چهارمشان استودیوی نور بوده است. فضایی در انیمیشن که اتفاقات روی آن رخ می دهد. این فضا همیشه دوبعدی بوده است و حالا آنها چهاربعدی اش را ساخته اند.

می گویند ما این کار را شروع کرده ایم؛ چون دوستش داشته ایم. حالا هم می خواهیم ادامه اش دهیم. این را هم می دانیم که بدون همدیگر نمی توانیم کاری را پیش ببریم. می دانیم که تا بیست و چند سالگی هم باید کسب تجربه کنیم. ما همیشه بعد از ساختن انیمیشن های محبوب دنیا صبر می کنیم تا شیوه ساخت آن منتشر شود، بعد می نشینیم آن را مطالعه می کنیم. تا آن چیزی که می خواهیم به آن برسیم کلی فاصله است. کلی.

پی نوشت
1.3dmax.

بود. عده ای حرف او را جدی نگرفته بودند. ولی سه نفر گروه بودند که به انیمیشن علاقه دارند. این شد که یک گروه تشکیل دادند و یک ماه وقت گذاشتند تا تصمیم بگیرند روی چه پروژه های کار کنند. بعد از یک ماه که به نتیجه رسیدند، کار شروع شد. کار سختی که یک سال طول کشید. امیرحسین رفته بود کلاس و کار با نرم افزار مایا را یاد گرفته بود، بقیه هم کتاب و جزوه تهیه کرده بودند تا بتوانند هر کدام نقش خودشان را در گروه ایفا کنند.

می گویند ما از برخی سایت ها هم کمک گرفتیم؛ حتی اینترنت به ما کمک کرد تا شیوه های انیمیشن سازی را یاد بگیریم تا موفق شویم.

بعد از یک سال کار، آنها طرحشان را فرستادند جشنواره خوارزمی. از ناحیه رفتند استان و سرانجام روزهای دفاع از طرح از راه رسید. تعریف می کنند که ما هیچ کسی را نداشتیم که از ما حمایت کند. بعضی مدرسه ها بودند که گروه های دوفره تشکیل داده بودند اما سه چهار نفر از آنها حمایت

