



گفت و گو با علی علیایی
سازنده انیمیشن (پویانمایی) آسمانی‌ها

فروشنده مرگ!

علی علیایی، ۱۸ ساله از شهر مشهد را لازم نیست در گوگل «سرچ» کنید تا بشناسید. علی را می‌توان در بازار پیدا کرد. بین اپلیکیشن‌هایی که ساخته‌است و حالا در گوشی‌های اندرویدی پیدا می‌شوند. علی جدا از اپلیکیشن‌سازی به انیمیشن‌سازی و برنامه‌نویسی نیز علاقه دارد و به خاطر همین همه‌فن حریف بودنش مهمان این شماره سینمای رشد است. اگر می‌خواهید درباره‌ی سازنده انیمیشن «آسمانی‌ها» اطلاعات بیشتری داشته باشید این مصاحبه را از دست ندهید.

سراغ انیمیشن رفته بودی، هنر را انتخاب نکردی؟ راستش حس می‌کنم ممکن است در فضاهای هنری، بعضی درس‌ها هست که با روحیه من سازگار نیست. دلم می‌خواست با خیال راحت هنرمند بشوم و برای همین سعی می‌کنم رتبه‌ی نرم‌افزار را بیاورم که هم به برنامه‌نویسی نزدیک باشد و هم از فضای تدوین، افتر افکت و... خارج نشوم.

کمی هم درباره انیمیشن «فروشنده مرگ» برایمان بگو. فروشنده مرگ انیمیشنی درباره پلیس فتا و جرائم اینترنتی بود. من این انیمیشن را برای جشنواره «مردم و امنیت» فرستادم، اما پس از داوری تازه متوجه شدم جشنواره بخش دانش‌آموزی نداشته و بین آثار بزرگسالان و افرادی که رشته خودشان هنر بوده، کار من واقعا ابتدایی به نظر رسیده است. اما نکته جالب این بود که همان انیمیشن در «جشنواره دانش‌آموزی نوجوان سالم» رتبه اول استانی را کسب کرد. به مرور بعد از دو سال یکی از کلیپ‌هایم در شبکه نسیم هم پخش شد، اما اوایل کار واقعا مبتدی بودم!

پس به نظر خودت فرد موفقی بودی؟

اوایل زیادی سرم به سنگ می‌خوردم. به نسبت فیلم‌سازی، در ساخت اپلیکیشن شکست‌های خیلی سخت‌تر و بزرگ‌تری را

علی چرا وارد حرفه انیمیشن‌سازی شدی؟ و چطور؟ راستش اوایل اصلا هنری نبودم. با دیدن سریال «شوق پرواز» و هم‌زمان شدنش با جشنواره فیلم رشد تصمیم گرفتم درباره یک شهید خلبان که خیلی هم معروف نیست، بنویسم. اما متأسفانه هر قدر در اینترنت جست‌وجو کردم، شخص غیر معروفی پیدا نشد. داستان انیمیشن را خودم نوشتم و حدود یک سالی برای تمرین با نرم‌افزارهای انیمیشن‌سازی کار کردم. پس از یک‌سال انیمیشن آسمانی‌ها تولید شد و بعد از مقام آوردنش انگیزه پیدا کردم تا بیشتر در این زمینه فعالیت داشته باشم.

یعنی برای فیلم‌سازی شدن هیچ دوره و آموزش خاصی ندیدی؟

نه. بیشتر با نرم‌افزارهای ابتدایی سروکله می‌زدم تا اینکه به نرم‌افزار «افتر افکت» رسیدم و احساس کردم، با کارم متناسب است. در اینترنت اطلاعات زیادی درباره شیوه کار با اپلیکیشن‌ها و نرم‌افزارهای متفاوت وجود دارد. ما اولین بار با صداگذاری روی فیلم‌های خارجی کار کردیم. در واقع فقط دیالوگ‌ها از ما بود. اما به مرور تمام وقتم را به سروکله زدن با این نرم‌افزارها اختصاص دادم و دو انیمیشن محیط زیستی دیگر هم ساختم.

تو امسال کنکور ریاضی داری. چرا از همان سالی که

برخی از نمونه کارهای علی علیایی



تجربه کردم. اما حس خوبی نسبت به نتیجه آثارم دارم. حس می‌کنم در هر زمان و موقعیتی درست همان اتفاقی که باید می‌افتاده، رخ داده و خدا واقعاً حواسش به من بوده است. سال دوم دبیرستان که بودم معلم جغرافی‌مان ما را گروه‌بندی کرد و قرار شد هر گروه به شیوه خودشان درس‌ها را به دیگران آموزش بدهد. آن زمان خیلی‌ها روی کاغذ کار را ارائه دادند و بعضی‌ها پاورپوینت ساختند. اما من انیمیشن ساختم و معلم‌مان که خیلی از این سبک خوشش آمده بود، همه کلاس‌ها را مجبور کرد به کارهایی از این دست روی بیاورند. بعدها فهمیدم در تمام مدرسی که آن معلم‌مان می‌رفته، یک جور نهضت فیلم جغرافی راه افتاده است! خب فیلم‌سازی در آن مقطع نه جشنواره‌ای داشت و نه جایزه‌ای. حتی خیلی از بچه‌ها غر می‌زدند که چرا کاری کرده‌ام که در هچل بیفتند. اما به نظر من کارم اثر خودش را گذاشت.

خانواده چقدر در موفقیت نقش داشتند؟

من تقریباً در تمام مدت فیلم‌نامه‌نویسی تا اجراء از تمام برادرها و اعضای فامیل به صورت مخاطب آزمایشی استفاده می‌کنم. به خاطر اینکه بچه آخر هستم، نقش حمایتی خانواده در تصمیم‌گیری‌هایم بسیار مشهود است. با اینکه اعضای خانواده‌ام من هنری نبودند، اما واقعاً در این مسیر پشتیبانی‌ام کرده‌اند.