خبر

پروژه موسیقایی «وداع» با ارکستر جدید

پروژه موسیقایی «وداع» به آهنگسازی و خوانندگی حسام آرین و تهیه‌کنندگی امیرحسین شفیعی، طی روزهای آینده در تهران و چند شهر کشورمان پیش روی مخاطبان قرار خواهد گرفت.

حسام آرین، آهنگساز و خواننده ۲۵ ساله پروژه موسیقایی «وداع» درباره جزئیات برگزاری این پروژه موسیقایی در تهران و شهرهای مختلف کشور گفت: براساس برنامه‌ریزی‌های صورت‌گرفته، کنسرت وداع با استفاده از آثار شاعران کلاسیک ادبیات کشورمان از جمله حافظ و همچنین شاعران معاصر مانند قاسم صرافان طی روزهای آینده با روایت جناب احمد صمصامی و تهیه‌کنندگی امیرحسین شفیعی در قالب یک پروژه موسیقایی ویژه محرم پیش روی مخاطبان قرار می‌گیرد.

وی افزود: این پروژه موسیقایی در قالب یک کنسرت روایی به صحنه می‌رود که قالب محتوایی آن متمرکز بر واقعه عاشورا و وداع با پنج شخصیت بزرگ و ارجمند این واقعه است که سعی کردیم در دل این اتفاق جانگداز دیدگاه ویژه‌ای را پیش روی مخاطبان قرار دهیم.

آرین بیان کرد: آنچه برای این پروژه موسیقایی تعریف شده، اجرای یک کنسرت روایی با حضور یک ارکستر مجلسی مشتمل بر سازهای زهی و ارکسترال است که تلاش شده شکل و شمایل متفاوتی از یک اثر ارکسترال مبتنی‌بر روایت را تقدیم مخاطبان کند.

در گفت‌وگو با مهدی جعفری جوزانی، فرهنگ‌سازی با بازی‌های ویدئویی

روایت مجازی از حماسه حقیقی

«اکبر لیلی» اربعین در ایران رونمایی می‌شود

علی رحیمی
گروه فرهنگ و هنر

واقعه بزرگ کربلا از آن جهت که امام‌حسین(ع) در مقابل لشکر ظلم ایستاد و مرگ با عزت را بر زندگی با ذلت ترجیح داد اوج حماسه است و از آن جهت که یاران باوفای امام‌حسین(ع) در مظلومیت به شهادت رسیدند اوج تراژدی. اغراق نیست اگر بگوییم چشم تاریخ چنین حماسه افتخارآفرین و چنین تراژدی هولناکی را در سراسر حیات بشر هرگز ندیده‌است. انقلابی که حلقه وصل آزادگان جهان در طول ۱۳۸۴ سال گذشته‌بوده و جلوه‌های آن را به‌خوبی می‌توان از قیام توابین و مختار تا حماسه‌آفرینی‌های هشت سال دفاع مقدس، پیروزی جنگ ۳۳ روزه لبنان، حماسه‌آفرینی مدافعان حرم در سوریه، عراق و... به‌خوبی رصد کرد. اتفاقی که بی‌شک نقش محوری رسانه‌ها در آن از مرثیه‌خوانی، مقتل‌خوانی، روضه، خطبه، نقالی، تعزیه، دسته‌های عزاداری و... مشهود است که اگر رسانه‌ها نبودند شاید آن‌گونه که باید این واقعه بزرگ در میان آزادگان جهان شناخته نمی‌شد. این وظیفه خطیر آگاه‌سازی در عصر حاضر نیز به‌عهده متولیان مهم‌ترین و پرنفوذترین رسانه جهان یعنی بازی‌های ویدئویی افتاده‌است. همزمان با ماه محرم فرصتی دست داد تا گفت‌وگویی با مهدی جعفری جوزانی، مدیرعامل مؤسسه فرهنگی - هنری منادیان داشته‌باشیم. مؤسسه‌ای که تمرکز جدی بر شناساندن شخصیت‌های مذهبی و ملی به‌ویژه حماسه‌سازان کشور داشته و در راستای شناساندن فرهنگ عاشورایی، بازی‌های درخشانی چون «مسیر عشق»، «مختار فصل قیام» و انیمیشن وی‌آر «اکبر لیلی» را ساخته‌است. «اکبرلیلی» آخرین اثر این موسسه چندی پیش در دومین نمایشگاه کودک عراق افتتاح شد.

پیش از آن‌که درباره بازی‌های ویدئویی و تلاش این مؤسسه در راستای آگاه‌سازی مخاطب از مسیر کربلا، صحبت کنیم. از خودتان بگویید. مهدی جعفری جوزانی کیست، چطور به سمت بازی‌های ویدئویی رفت و در منادیان بصیرت به دنبال چیست؟

من از زمانی که با بازی‌های سگا و میکرو آشنا شدم، پیش از آن‌که تمایل به تبدیل شدن به یک گیمر حرفه‌ای داشته باشم، می‌خواستم بازی‌ساز خوبی باشم، خیلی به این حوزه علاقه‌مند بودم اما فرصتی برای حضور در این وادی را تا دوران دانشگاه پیدا نکردم. من در دانشگاه نرم‌افزار کامپیوتر و مدیریت استراتژیک خواندم. در حین تحصیل با یک‌سری کتاب‌های بازی‌سازی آشنا شدم که کمک شایانی برای من در شروع مسیر بود. بعدها برای پژوهش بیشتر در این حوزه از منابع بین‌المللی نیز کمک گرفتم و به‌این ترتیب از اوایل دهه ۸۰ وارد حوزه بازی شدم. به خاطر دارم اولین بازی را در سال‌های ۸۷-۸۶ با عنوان لانه شیطان و در ادامه لانه شیطان ۲ و یک بازی راجع به حمله به کشتی آزادی را تولید کردیم. تا سال ۹۹ عمده فعالیتم به بازی‌سازی، برگزاری جشنواره و از همه مهم‌تر استعدادیابی و تشکیل یک بانک از نیروهای مستعد و توانمند سراسر کشور بود. از آن سال به بعد بازار اقتصاد و انیمیشن برای‌مان جدی‌تر شد و تصمیم گرفتیم با همکاری استعدادهایی که شناسایی شده‌بود، به بازار ورود کنیم و منادیان بصیرت برای تحقق همین هدف در دستورکار قرار گرفت. در این مؤسسه شعارمان آفرینش محتوای نفیس برای نسل امروز و فرداست و هدف‌مان نقش‌آفرینی مؤثر و جریان‌ساز در حوزه فرهنگی و دیجیتال است و می‌کوشیم اصطلاح بازی‌های ویدئویی را احیا کنیم. اصطلاح بازی‌های ویدئویی استانداردتر از بازی‌های رایانه‌ای است. تلاش کردیم به رونق‌بخشی اقتصاد بازی کمک و نقش مؤثری ایفا کنیم. اینها اهداف اساسی و جدی ماست.

براساس آنچه از چند بازی ساخته شده از سوی منادیان بصیرت دیده می‌شود، تمرکز جدی روی شخصیت‌های مذهبی و انقلابی دارید. چرا به سمت این فضا رفتید؟

ببینید، تمرکز ما در این مؤسسه بر موضوعات تربیتی آموزشی، انتقال مفاهیم، سبک زندگی ایرانی - اسلامی، آموزش سوادرسانه، تبلیغ مفاهیم عمیق انقلاب اسلامی و آموزه‌های اسلام و باز روایت تاریخ اسلام با استفاده از ابزار امروز است. حضرت امام(ره) در مسیر انقلاب از رسانه مهمی به نام نوار کاست استفاده کرد. نوار کاست از به‌روزترین رسانه‌های آن دوره بود و به عقیده من امام از این منظر بسیار هوشمندانه از ابزار رسانه استفاده کرد. رهبر معظم انقلاب هم در سال ۷۵ در دیدار طلاب حوزه علمیه اهواز با ایشان، یک جمله معروف به روحانیت دارند و می‌فرمایند: «انتقال یک سخن قوی، محتوای متقن و بیان نافذ به مخاطب مستلزم استفاده از شیوه‌های هنری، تسلط بر مخاطب از لحاظ روحی و روانی و بهره‌گرفتن از شرایط زمان و مکان است، بنابراین تبلیغ دین و حقیقت با هر کیفیتی امکان‌پذیر نیست و روحانیت شیعه باید مدرن‌ترین شیوه‌های تبلیغ را برای رساندن پیام حق خود به دیگران مورد استفاده قرار دهد.» این گفتمان امامین انقلاب است. اگر بخواهیم پیام‌مان را به مخاطب امروز منتقل کنیم و با نسل نوجوان و جوان حرف بزنیم از بهترین رسانه‌هایی که در این زمینه می‌تواند به ما کمک و پیام ما را به‌درستی منتقل کند حوزه بازی‌های ویدئویی و انیمیشن است.

از ویژگی‌های بازی‌های تولیدشده توسط مجموعه شما این است که همزمان یک قصه و روایت را نیز در دل بازی دارید و صرفا یک سرگرمی نیست. درباره این مسأله و تیم سوژه‌یابی‌تان کمی برای ما بگویید.

قطعا این مسأله اتفاقی نبوده. من بخشی از خانواده گیم ایرانم و سال‌هاست در صنعت گیم ایران حضور دارم. طبیعی است اگر ایده و استراتژی خاصی در هنر، صنعت، رسانه گیم داشته‌باشم صرفا معطوف به فرد نیست و خروجی یک کارگروه محتوایی است. انگیزه بسیار بالایی برای تولید بازی‌های روایت‌محور و قصه‌گو داریم، چراکه معتقدم بازی یکی از ابزار مهم انتقال پیام به مخاطب است و ما می‌توانیم به واسطه بازی، ارتباط بهتری با مخاطب پیدا کنیم. البته معتقدم این امر توسط بازی‌های بزرگ صورت می‌گیرد و نه بازی‌های مینی‌مال که عموما جنبه سرگرمی دارند. درعین‌حال در تمام این مدت تلاش کردیم وجهه سرگرمی بازی از بین نرود و این‌گونه نباشد که تنها یک بیانیه در بازی‌های‌مان صادر کرده‌باشیم. چنان‌که در گذشته این اتفاقات افتاده و بسیاری قصد داشتند با محوریت و موضوعی خاص بازی تولید کنند اما متاسفانه به‌دلیل این‌که محتوا با جنس گل درشت خودش به جنبه سرگرمی می‌چربید، نمی‌توانست موفق عمل کرده و طرفدارانی را با خود همراه کند اما سعی کردیم جنبه سرگرمی بازی را در نظر بگیریم و تلاش کنیم پس از سرگرم‌شدن مخاطب، در کنارش قصه‌مان را هم روایت کنیم. برای این جنبه از بازی در حوزه مقاومت، تاریخ اسلام و خصوصا تاریخ ایران نیز محصولات مهمی را در دست تولید داریم و در حال تولید چند بازی در حوزه تاریخ ایران هستیم.

اگر بخواهیم با نسل نوجوان و جوان حرف بزنیم از بهترین رسانه‌هایی که در این زمینه می‌تواند به ما کمک کند حوزه بازی‌های ویدئویی و انیمیشن است

اولین بازی حرفه‌ای شما «سفیر عشق» است که درحال حاضر یکی از محبوب‌ترین بازی‌های ایرانی به حساب می‌آید. کمی درباره نحوه و علت ساخت آن بگویید و بفرمایید چرا مسلم‌بن‌عقیل اولین شخصیتی شد که شما به آن توجه کردید؟

ما نسبت به قیام عاشورا و امام حسین(ع) علاقه زیادی داشتیم و قصدمان این بود داستانی بنویسیم که هم قابلیت بازی داشته‌باشد و هم بتوانیم در کنار روایت داستان، وقایع تاریخی را بدون آن‌که به اصل ماجرای تاریخی دست ببریم بیان کنیم. سفیر عشق پروژه‌ای بود که به همین منظور کلید خورد. مجوز ساخت این بازی را سال ۸۹ از وزارت ارشاد گرفته‌بودم اما به‌دلیل این‌که چندسال شرایط ساخت آن به لحاظ تامین منابع مالی و آن استانداردی که باید رعایت کنیم تا یک کار تراز ساخته شود را نداشتیم، پروژه متوقف بود. در سال ۹۶-۹۵ شرایط فراهم و پیش‌تولید آغاز شد. نوشتن بازی‌نامه، تحقیق و پژوهش، جمع‌آوری مستندات، مراجعه به منابع و مراجع تاریخی و مستندات و ... طی دو سال انجام گرفت و از اواسط سال ۹۷ کار تولید آغاز شد. اجرای حرفه‌ای باکیفیت این کار به قدری برای‌مان اهمیت داشت که حتی دو سه بار به‌خاطر دستاوردهای فنی جدید کار را متوقف و مجددا از ابتدا شروع کردیم و موفق شدیم به لطف اهل‌بیت(ع) و همراهی همراهان ارجمندمان در سازمان فضای مجازی بسیج و مؤسسه فرهنگی-هنری رزمندگان در سال ۱۴۰۰ آن را وارد بازار کنیم که با استقبال مناسبی مواجه شد.

به نظرتان چرا بازی با استقبال مخاطبان روبه‌رو شد. آن هم در زمانی که بازی‌های حرفه‌ای زیادی در جهان در رقابتند و این ذهنیت که مخاطب زیاد به بازی‌های ایرانی استقبال نشان نمی‌دهد، زیاد است؟

بله واقعا توقع این استقبال را از مخاطب نداشتم. این استقبال هم در بین مصرف‌کنندگان، هم در بین جامعه بازی‌ساز و هم استریمرها شکل گرفته‌است و اکثرا خودجوش پای کار آمدند. بازخورد خوبی نسبت به بازی گرفتیم. به نظر من بازی سفیر عشق احیاکننده صنعت بازی‌های کامپیوتری بزرگ ایرانی بود که به دلیل اتخاذ سیاست‌های غلط در دولت گذشته نیمه مرده بود و جسم بی‌جانی داشت و سفیر عشق توانست به عنوان پیشرو این صنعت را مجددا احیا کند. به عبارتی من به سفیر عشق فقط به عنوان یک بازی نگاه نمی‌کنم. به عنوان پدیده‌ای نگاه می‌کنم که توانست صنعت بازی‌های رایانه‌ای کشور را احیا کند. الان هم شاهد هستیم تیم‌های زیادی بعد از این بازی به این خودباوری رسیدند که می‌شود یک کار بزرگ کرد و بازی‌های زیادی تولیدشان شروع شده و موفقیت‌های زیادی داشتند. حتی در بعد رسانه‌ای اعم از روزنامه‌ها، سایت‌های خبری، خبرگزاری‌ها، حتی بخش‌های ویژه تلویزیون و ... به قدری خوب بود که برخی فکر می‌کردند یک هزینه ده‌ها میلیاردی برای آن گذاشته‌ایم در حالی‌که اصلا این‌گونه نبود و سفیر را خود مخاطبان و رسانه‌ها تبلیغ کردند و باعث شد اینگونه دیده شود.

بعد از آن به سمت اسطوره‌ای رفتید که مردم قبل از بازی با سریال آقای میرباقری با شخصیت آن آشنا بودند. مختار هم برپایه عشق و علاقه به حماسه کربلا شکل گرفت؟

بازی مختار را اواسط پروژه سفیر شروع کردیم. ایده پروژه مختار البته قبل از سفیر به ذهن‌مان افتاده‌بود اما به هرحال شرایط سفیر مساعدتر بود و در پیش تولید پروژه سفیر گروه کار را شروع کرد و آرام‌آرام که پروژه سفیر تمام می‌شد پروژه مختار جایگزین آن شد. پروژه مختار نسخه گسترده‌تر شده بازی سفیر عشق است و این بازی جدید را با استفاده از پیش تولید بازی سفیر عشق تولید کردیم. چند شهر جدید هم مثل مکه و مدینه و کاراکترهای جدید و یکسری دشمن جدید اضافه شد. از همه مهم‌تر آن‌که با توجه به نظرسنجی از مخاطبان سعی کردیم این پروژه از نظر کیفی و فنی نیز به نسبت بازی سفیر عشق ارتقا دهیم.

به مرور به سمت انقلاب آمدید و دو سه پروژه دفاع مقدسی را کلید زدید از جمله تک تیرانداز که بر اساس یکی از موفق‌ترین تیراندازان ایران و جهان شهید عبدالرسول زرین متمرکز بود و بعد از آن فرمانده مقاومت را به یاد سلحشوری سردار سلیمانی ساختید. سوژه را چطور و با چه هدفی انتخاب می‌کنید.

منادیان مجموعه بزرگی است و تیم‌ها به صورت موازی بعضی پروژه‌ها را با هم پیش می‌برند. بخشی از دستور کار ما و آنچه برای خودمان تعریف کردیم در حوزه محتوایی است و به دنبال روایت تاریخ اسلام برای نسل نوجوان و جوان است، بخشی نیز روایت تاریخ مقاومت انقلاب اسلامی برای مخاطب جوان و نوجوان را مدنظر دارد. برای این منظور مخاطبان ما دسته‌بندی شده‌اند در حوزه کودک مثلا سریال انیمیشن تخم‌مرغ‌های رنگی را در حال ساخت داریم و در آن در تلاش برای آموزش سواد رسانه‌ای برای مخاطب خردسال دوتا شش سال هستیم. در حوزه نوجوان و جوان فرمانده مقاومت را داریم که نسخه اول آن به عنوان نبرد آمرلی ساخته شده و در آن شجاعت و دلاوری‌های مدافعان حرم را برای نسل امروز در قامت رسانه‌های امروزی که بچه‌ها با آن درگیر هستند بازتعریف کرده‌ایم. با توجه به این‌که قصه در عراق اتفاق افتاده‌بود ما این اثر را با زبان عربی در عراق نیز منتشر کردیم. خدا را شکر نسخه عربی این بازی در دو نمایشگاهی که در آنجا برگزار کردیم با استقبال خوبی روبه‌رو شد. ان‌شاءا... باید منتظر سری‌های دیگر بازی فرمانده

قاب

سری جدید آلبوم «صدای رثا» ویژه محرم

آلبوم صوتی صدای رثا ویژه محرم ۱۴۴۵ هجری‌قمری با شعرخوانی جمعی از شاعران آیینی به همت موسسه فرهنگی عقیق منتشر می‌شود.

این مجموعه عرصه ارادت جمعی از شاعران اهل بیت به ساحت مقدس حضرت سیدالشهداست که همزمان با آغاز دهه دوم محرم توسط موسسه فرهنگی عقیق منتشر می‌شود.

در این مجموعه شعرخوانی شاعرانی چون جواد هاشمی تربت، سعید تاج محمدی، رضا ابوذری، عباس همتی، انسیه‌سادات هاشمی، سعید مبشر، هادی قاسمی و امیرحسام حق‌شناس منتشر خواهد شد.

رویداد

دومین جشنواره ملی گویندگی مولانا

دبیرخانه دومین جشنواره ملی گویندگی مولانا در بخش اصلی شامل گویندگی (دکلمه، نریشن تیزر، خبر و روایت داستان)، دوبله (فیلم و انیمیشن)، اجرا و سخنوری (اجرای صحنه‌ای و تلویزیونی و سخنرانی) و در بخش جنبی شامل پادکست، نمایش صوتی و دوبله و بخش کودک و نوجوان آماده دریافت آثار متقاضیان است. در بخش اصلی این جشنواره جلسات آموزشی با مربیان و چهره‌های سرشناس حوزه گویندگی، دوبله و اجرا از جمله محمدرضا علیمردانی، امیرعلی نبویان، محمد بحرانی، پیمان طالبی، مژده لواسانی، سعید عسگرزاده به همراه کارگاه‌های انتقال تجربه برگزار می‌شود. بخش جنبی این رویداد ملی که بدون فرآیند آموزشی، رقابت جهت دریافت جایزه است شامل پادکست، نمایش صوتی، دوبله و سایر تولیدات صوتی از جمله دکلمه، تیزر و... است.

بخش کودک و نوجوان این رویداد شامل بخش آزاد (اجرا، دوبله و دکلمه)، شاهنامه‌خوانی و مثنوی‌خوانی (اجرا، گویندگی صوتی) است. متقاضیان شرکت در جشنواره می‌توانند تا بیستم مرداد ۱۴۰۲ نسبت به ثبت‌نام خود در تارنمای molanafestival.ir و ارسال آثار به دبیرخانه جشنواره مراجعه یا با شماره ۰۹۲۱۰۹۴۶۷۱۶ تماس حاصل کنند.

نگارخانه

موزه ملی انقلاب در برترین‌های جهان

موزه ملی انقلاب اسلامی و دفاع مقدس براساس ارزیابی Museum World Ranking در رتبه ۳۲۲ موزه‌های جهان قرار گرفت. وبسایت museumworldranking.net یک نهاد پژوهشی مستقل اروپایی است که موزه‌های مختلف دنیا را براساس معیارهای مختلف کمی و کیفی مانند اثربخشی، فرهنگ مدیریتی و سازمانی، سودآوری، رقابت‌پذیری، نوآوری، و بنابر اطلاعاتی که نماینده‌های موزه‌ها در اختیار این نهاد قرار می‌دهند (مانند سال تاسیس، بودجه، تعداد بازدیدکنندگان، تعداد کارکنان، امکانات رفاهی و...) و صحت‌سنجی که کارشناسان خود آن موسسه انجام می‌دهند (از طریق بررسی وبسایت موزه‌ها، نظرات درج شده بازدیدکنندگان در مورد موزه‌ها، فعالیت در شبکه‌های اجتماعی و...) رده‌بندی و همه‌ساله این فهرست را به‌روزرسانی می‌کند. در این رده‌بندی، هم‌اکنون موزه لوور فرانسه در رتبه اول دنیا قرار دارد و موزه ملی انقلاب اسلامی و دفاع‌مقدس نیز در رتبه ۳۲۲ دنیا قرار گرفته است.