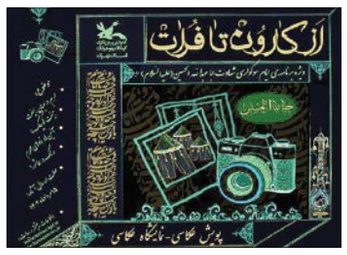
خبر

فراخوان پویش عکاسی «از کارون تا فرات»

کانون پرورش فکری استان تهران به مناسبت ماه محرم، پویش عکاسی «از کارون تا فرات» را با هدف پاسداشت و زنده نگه داشتن فرهنگ و ارزش‌های عاشورایی به‌صورت سراسری برگزار می‌کند. موضوع عکس‌های این پویش عکاسی شامل محرم در میان هیات، هیات کوچک ما، آیین‌ها و نمادهای محرم و رنگ در عاشوراست.

تمام گروه‌های سنی امکان شرکت در این پویش را دارند و پس از بررسی پایانی در هر گروه سنی، سه نفر از شرکت‌کنندگان به عنوان برگزیده معرفی خواهند شد. شایان ذکر است وسیله ثبت دوربین عکاسی یا گوشی همراه است و هر فرد می‌تواند در بخش تک‌عکس پنج اثر و در بخش مجموعه عکس تا ۱۰ اثر ارسال کند. همچنین عکس‌ها می‌تواند رنگی یا سیاه و سفید باشد. آثار ارسالی پس از بازبینی در نمایشگاهی با عنوان «از کارون تا فرات» در نگارخانه مرکز آفرینش‌های فرهنگی هنری کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان به نمایش درمی‌آید و مورد قدردانی قرار خواهد گرفت. علاقه‌مندان به شرکت در این پویش تا ۱۵ مرداد ۱۴۰۲ فرصت دارند آثار خود را در قالب فایل به روابط عمومی اداره‌کل کانون پرورش فکری کودکان ونوجوانان استان تهران در برنامه شاد و به شماره ۰۹۰۲۴۰۰۱۳۹۶ ارسال کنند یا به مربیان و مسئولان مراکز کانون تحویل دهند تا به صورت گروهی ارسال شود.



ی بررسی شد

پس منتظر باشیم؟

تردید نکنید بله جزو برنامه است.

شاید یکی از انتقاداتی که از کار شما درگذشته می‌شد، این بود که شما فقط بر شخصیت‌های مذهبی متمرکز هستید و اسطوره‌ها و شخصیت‌های ملی و تاریخی کشور را فراموش کرده‌اید تا این‌که خبر آغاز پروژه حماسه نادر مخابره شد. این نشان می‌دهد منادیان نقشه راه ویژه‌ای در مسیر شناساندن شخصیت‌هایی که بی‌شک نقش مهمی در هویت‌سازی دارند، مدنظر دارد. بفرمایید گستره کارتان تاکجا کشیده شده‌است؟

اسطوره‌های ایرانی ما در تاریخ معاصر و گذشته داستان‌شان، روایتی است که در دستور کار ما هست از شاهنامه فردوسی، داستان اسطوره‌ای افسانه نوروز و تاریخی که در طول تمدن ایرانی و شخصیت‌هایی که نماد مقاومت هستند برای دفاع از سرزمین ایران آرام آرام اخبارشان در سایت قرار می‌گیرد و درباره هر کدام برنامه داریم.

چندی پیش تصویری از سوی کانال حفظ و نشر آثار رهبر معظم انقلاب با الهام از بیانات ایشان منتشر شد که در آن اسم رمز مقاومت در برابر گستاخی‌های کشورهای غربی با عنوان «نگهبان خیمه طوفان‌زده» منتشر شد، که نشان از تفکر و تمرکز بر حماسه حسینی و نقشی که می‌تواند در تحولات آتی داشته‌باشد، دارد. بفرمایید منادیان در این ارتباط چه برنامه‌ای در نظر دارد؟

اگر سایت ما را رصد کرده‌باشید، در نمایشگاه کودک و نوجوان بغداد، در حوزه انیمیشن واقعیت مجازی «وی‌آر» اکبر لیلی را رونمایی کردیم که ان‌شاءا... در اربعین امسال مردم می‌بینند و امیدوارم بهره کافی را ببرند. واقعیت مجازی (VR)، فناوری جدیدی است که کاربر از طریق آن می‌تواند با عینک‌های واقعیت مجازی، به دنیایی تازه قدم بگذارد. فناوری واقعیت مجازی به کاربر این اجازه را می‌دهد که در محیط سه‌بعدی حرکت ۳۶۰ درجه داشته‌باشد و با هر حرکت، نرم‌افزار به محیط این اجازه را می‌دهد که جهت دید کاربر را دنبال کند. درگذشته واقعیت مجازی کربلا تولید شده‌بود که اگر آن را دیده‌باشید، یک روضه مصور است که با استفاده از عینک وی‌آر به صحنه کربلا می‌رود و مخاطب برخی اتفاقات را آنجا تجربه می‌کند. پس از گذشت چند سال از تولید این اثر، تصمیم گرفتیم کار دوستان تولیدکننده آن را به شکلی دیگر ادامه دهیم و اولین کار نیز اکبر لیلی، درباره رشادت‌های حضرت علی اکبر(ع) است. داستان این انیمیشن از شب عاشورا و اذان گفتن ایشان شروع می‌شود و تا لحظه شهادت ایشان را روایت می‌کند. نکته مهم آن‌که کاربر خود را در آن معرکه می‌بیند و به نظرم اثر فاخر و ماندگاری برای مخاطب است. بعد از این اثر تلاش داریم سوژه‌های دیگری از تاریخ اسلام و اهل بیت(ع) مثل واقعه غدیر که ان‌شاءا... به وقتش درباره آن صحبت می‌کنیم. تا یک سال آینده با این محتوا نیز مهمان نگاه مخاطبان خواهیم شد.

سال‌هاست در حوزه بازی‌سازی هستید و می‌دانید در حال حاضر سرمایه‌گذاری ویژه‌ای در سایر کشورها انجام می‌شود. وضعیت ایران را چطور ارزیابی می‌کنید؟

صنعت بازی در ایران از نظر دانش و توان متخصصان، حال خوبی دارد اما از نظر توجه، نگاه درست و استاندارد، حالش خوب نیست و به نظر من در کماست. متاسفانه نگاه دولت قبل به این صنعت عجیب و غریب بود و خروجی خوبی هم نداشت و آسیب زیادی به این صنعت وارد شد؛ چون نگاه‌ها حرفه‌ای نبود. الان هم دولت آقای رئیسی به نظرم بازی را خیلی جدی نگرفته و در اولویت قرار نداده‌است. طبیعی هم هست به هرحال هشت سال ویرانه‌ای به جا مانده که بازسازی آن خیلی فرصتی و عرصه‌ای فراهم نکند که به موضوعات اینچنینی اندیشیده‌شود. اما وقتی با هنر صنعت رسانه‌ای مواجه‌ایم که بیش از ۳۰ میلیون مخاطب دارد و گردش چندهزار میلیاردی را در طول سال به خودش اختصاص داده‌است باید به آن جدی نگاه کرد. به عقیده من ای کاش برگردان فارسی کلمه Game بازی نمی‌شد. ای کاش به جای بازی معنی‌اش برجام، چاه نفت، یا هرچیزی که مسئولان جدی می‌گیرند، می‌شد. خیلی ازکشورها الان بخشی از اقتصاد خود را بر پایه اقتصاد بازی بنا می‌کنند. وقتی کشور ما از مخاطب عظیمی برخوردار است و چنین گردش مالی وجود دارد و سهم محصول ایرانی این‌قدر پایین است، ضرورت دارد توجهی جدی‌تر به این موضوع شود و دولت نگاهی اساسی‌تر به صنعت بازی داشته‌باشد.

واقعیت مجازی «وی‌آر» اکبر لیلی را رونمایی کردیم که ان‌شاءا... در اربعین امسال مردم می‌بینند و امیدوارم بهره کافی را ببرند

بازی‌سازهای کشور ما استعدادهای بی‌نظیری دارند. اگر کشورهای منطقه رتبه بهتری در صنعت بازی پیدا کرده‌اند، به لطف بازی‌سازان ایرانی است. دولت باید نگاهی جدی‌تر به صنعت بازی‌های ویدئویی داشته‌باشد. بازی را هنر صنعت و رسانه ببیند. به اندازه‌ای که برای یک فوتبالیست خارجی سرمایه‌گذاری می‌شود که یک‌سال اینجا فوتبال بازی کند و به شکل‌های مختلف از کشور برود و در شبکه‌های شخصی خود مملکت ما را مورد تمسخر قرار دهد، به همان میزان به این صنعت بازی اهمیت داده شود، مطمئنا اتفاقات بزرگی توسط بچه‌های ایرانی در عرصه ملی و بین‌الملل می‌افتد.

یکی از مشکلات بازی‌سازان درآمد است که در ایران آنها با ریال بازی می‌سازند اما در کمپانی‌های بازی‌ساز کشورهای دیگر با دلار، برای برون‌رفت از این چالش چه باید کرد؟

این دانش اقتصاددانان را می‌خواهد. اقتصاد کشور ما در دوره بحرانی به سر می‌برد و ارزش پول کشور ما متاسفانه مشکل دارد اما این موضوع به فاصله دلار و ریال زیاد مرتبط نیست و شاید بیشتر به مشکلات مدیریتی مرتبط است. مثلا من نمی‌دانم علت این‌که گوگل‌پلی فیلتر می‌شود، چیست. ای کاش می‌دانستم دلیلش چیست. گوگل پلی منبع درآمد برای بازی‌سازان کشور ما بود اما به هرحال این اتفاق فیلترینگ صدمه زده‌است. وزیر ارتباطات نیز تلاشی کرده‌اند اما موفق نشدند. به هرحال سیستم نشر در بازی‌سازی مهم است. بازی‌سازان از طریق گوگل‌پلی می‌توانستند بازی خود را برای مخاطبان خارجی بگذارند اما این بستر مسدود شده‌است. واقعا علت فیلترینگ آن را نمی‌دانم این مسأله واقعا خسارت‌های جدی به بازی‌سازان ما وارد کرد.

برای سؤال آخر شما در حوزه بازی‌های جدی فعالیت خوبی داشتید و قابل تقدیر است کمی در خصوص تبیین‌گری فرهنگ عاشورا با بازی صحبت کنیم. به نظر آن‌گونه که روی فرهنگ عاشورایی کار می‌شود، بازی به عنوان یک رسانه مهم آنگونه که باید، مورد توجه نیست. چطور می‌شود با بازی تبیین‌گری کرد؟

لازمه این ورود سرمایه‌گذاری جدی است. توان آن وجود دارد که بازی در تراز جهانی توسط ایرانی‌ها ساخته شود. این دانش و توان در بین بازی‌سازان وجود دارد ولی اعتماد و سرمایه‌گذاری جدی لازم است. شک نکنید بچه‌های ایرانی این دانش را دارند که بتوانند در تراز جهانی اثرگذار و جریان‌ساز باشند و اتفاقات بزرگی را رقم بزنند اما این مهم نیاز به توجه و سرمایه‌گذاری جدی است. نهادی مثل سازمان بسیج خیلی جدی و اصولی خصوصا در حوزه زیرساختی ورود پیدا کرده و شرایط خیلی خوبی خصوصا در بحث زیرساخت فراهم شده‌اما به نظر می‌رسد دولت هم باید نگاهی جدی‌تر داشته‌باشد. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای باید مورد حمایت جدی قرار بگیرد و نهادهای دیگر فرهنگی اعم از سازمان تبلیغات اسلامی، حوزه هنری و ... موضوع بازی را جدی بگیرند. دست به دست هم باید بدهیم تا بتوانیم کار بزرگ کنیم یک دست صدا ندارد.

مقاومت با موضوعات دیگر باشید. در حال حاضر تحقیقات اولیه در خصوص دو قصه دیگر این مجموعه که اولی در الفوعه و کفریا و دومی در نبل و الزهرا اتفاق می‌افتد، انجام شده‌است.

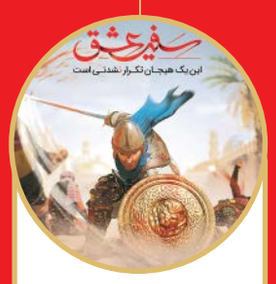
درباره بازی تک‌تیرانداز هم با تعاملی که با همکاران‌مان در روایت فتح داشتیم، قرار شد آنها فیلم‌های سینمایی بیوگرافی درباره شخصیت‌های دفاع‌مقدس را بسازند و ما انیمیشن یا بازی آن را بسازیم.

همین اتفاق هم باعث شد این احساس که قرار است ترمیمی بر یکی از نقاط ضعف فرهنگ‌سازی در کشور، یعنی استفاده از ابزار مختلف برای انتقال یک موضوع فرهنگی که دهه‌هاست کشورهایی همچون ژاپن، آمریکا، انگلیس و ... در راستای القای فرهنگ خود بدان متمرکز هستند، اتفاق بیفتد. با این دغدغه بازی‌های شخصیت‌های دینی و ملی ساخته شد یا دلایل دیگری داشتید؟

دقیقا یک استاندارد بین‌المللی است و مطالبه رهبر معظم انقلاب نیز از شورای عالی انقلاب فرهنگی در اسفند ۹۴ هم همین است که این زنجیره فرهنگی باید رعایت شود ولی ما دیر شروع کردیم - منظور عموم فعالان این حوزه است - اول راه هم هستیم و تازه داریم تجربه کسب می‌کنیم اما استاندارد این است که وقتی فیلم سینمایی درباره شخصیتی ساخته می‌شود، انیمیشن آن هم برای مخاطب دیگری با همان سوژه و نه الزاما همان متن ساخته شود، بازی درباره آن موضوع ساخته شود و ... و به اصطلاح زنجیره فرهنگی یا بازار فرهنگی با همان محتوا ساخته شود تا بتوان پیام طراحی‌شده را برای اقشار مختلف، براساس علاقه‌مندی‌ها ساخت و به آنها منتقل کند.

روایت‌های مذهبی

۱



سفیر عشق

بازی رایانه‌ای سفیر عشق یک بازی اکشن سوم شخص است. مخاطب در این بازی سیر رخدادهای تاریخی از زمان ورود مسلم ابن عقیل(ع) به کوفه و نقش افرادی مانند هانی بن عروه، مختار ثقفی نعمان ابن بشیر و... را از نگاه شخصیت مهران که جوانی ایرانی است پی می‌گیرد.

۲

مختار فصل قیام

سبک این بازی اکشن و ماجرایی با زاویه دوربین سوم شخص بوده و شامل ۱۲ مرحله مختلف است که در طول سفر مختار به مکه و آغاز قیام شکل می‌گیرد. این بازی برخلاف سفیر عشق، دارای مکان‌های متعددی بوده که ازجمله آن می‌توان به مکه مکرمه، طائف، زندان کوفه، مسجد اعظم کوفه و همچنین منزل خود مختار هم اشاره کرد.

۳

اکبر لیلی

انیمیشن سه‌بعدی و ۳۶۰ درجه «اکبر لیلی» روایتگر داستان رشادت‌های حضرت علی‌اکبر(ع)، وداع ایشان با امام حسین(ع) و همچنین لحظه شهادت آن حضرت است.

در این واقعیت مجازی فرد به کربلای ۶۱ می‌رود و شاهد این وقایع می‌شود.

روایت‌های ملی

۱

فرمانده مقاومت؛ نبرد آمرلی

یک بازی هیجان‌انگیز در ژانر اکشن است که برای کامپیوتر طراحی شده و راوی شکست محاصره چند ماهه شهر آمرلی عراق است. این بازی در هر چهار فصل سال جریان دارد و بسیاری از محیط‌های بازی براساس عکس‌ها و فیلم‌های واقعی طراحی شده است. شهید سلیمانی به‌عنوان فرمانده عملیات یکی از نقش‌های کلیدی داستان را به‌عهده دارد اما این بازی از نگاه شخصیت‌های اصلی آن بصیر و رامین پیش می‌رود.

۲

عقاب زرین

این بازی موبایلی به بیان بخشی از زندگی شهید عبدالرسول زرین در نبردها با دشمن بعثی می‌پردازد. سبک این بازی تک‌تیراندازی بوده و گرافیک بازی به صورت واقع‌گرایانه است. این بازی شامل دوبخش داستانی (مراحل) و بخش بی‌پایان است. که در بخش داستانی در شش مرحله بازیکن به نبرد و مبارزه با موج‌های مختلف حمله دشمنان می‌پردازد.

۳

لانه شیطان

این بازی در سه مرحله طراحی شده و داستان آن درباره گروهی از فارغ‌التحصیلا نخبه ایرانی است که جهت زیارت راهی کربلا می‌شوند. آمریکایی‌ها آنه دستگیر و تحویل اسرائیلی‌ها می‌دهند تا به سرزمین‌های اشغالی منت و تحت آزمایش‌های ژنتیکی قرار دهند.

فراخوان

نمایشنامه‌نویسی «چهارراه»

دفتر مطالعات و پژوهش‌های مرکز هنرهای نمایشی حوزه هنری فراخوان سومین مسابقه ملی نمایشنامه‌نویسی چهارراه را منتشر کرد. این دوره که به دبیری ایوب آقاخانی برگزار می‌شود به آثاری اختصاص دارد که بر اساس زندگی شعرا و ادیبان ایرانی در تاریخ فرهنگ این کشور از سده پنجم تا یازدهم هجری قمری از جمله فردوسی، سعدی، خیام، نظامی گنجوی، شیخ بهایی، مولوی، عطار نیشابوری و ناصر خسرو شکل گرفته‌اند. علاقه‌مندان به شرکت در این مسابقه لازم است آثار خود را که بر اساس زندگی شعرای ذکر شده در فهرست فراخوان پژوهیده و نوشته‌اند تا بیستم مهرماه و روز بزرگداشت حضرت حافظ به دبیرخانه دائمی این مسابقه ملی یعنی دفتر مطالعات و پژوهش‌های مرکز هنرهای نمایشی حوزه هنری با نشانی الکترونیکی dramaticresearchs@gmail.com ارسال کنند. گفتنی است اولویت با آثاری است که پیشتر در مسابقه‌ای شرکت نکرده باشند اما محدودیتی در این مورد وجود ندارد.

اکران

«گیج‌گاه» و «دست‌انداز» اکران می‌شوند

شورای صنفی نمایش قرارداد سرگروهی اکران فیلم‌های سینمایی «دست‌انداز»، «میان صخره‌ها» و «گیج‌گاه» را ثبت کرد. در پانزدهمین جلسه شورای صنفی نمایش که دیروز ۸ مرداد در سازمان سینمایی تشکیل شد، قرارداد اکران سه فیلم دست‌انداز به کارگردانی کمال تبریزی با پخش «خانه فیلم» به سرگروهی پردیس ایرانمال، فیلم سینمایی میان صخره‌ها به کارگردانی مختار عبداللهی با پخش «کویر فیلم» به سرگروهی پردیس مگامال و فیلم سینمایی گیج‌گاه به کارگردانی عادل تبریزی با پخش «بهمن سبز» به سرگروهی پردیس آزادی بعد از فیلم «بی‌مادر» ثبت شد. گیج‌گاه محصول سال ۱۳۹۹است. تهیه‌کنندگی کار برعهده حنیف سروری و ولی‌ا... مدنی بوده و حامد بهداد، باران کوثری و جمشید هاشم‌پور از بازیگران این فیلم هستند. فیلم دست‌انداز نیز محصول سال ۱۳۹۹ است و قرار بود در سی‌ونهمین دوره جشنواره فیلم فجر حضور داشته باشد اما به‌دلایلی توقیف شد و در نخستین جشنواره «هنر زنده است» به نمایش در آمد. همایون ارشادی، رؤیا نونهالی، رضا کیانیان و حبیب رضایی بازیگران این فیلم هستند.

میان صخره‌ها منتخب سی‌وچهارمین جشنواره بین‌المللی کودک و نوجوان شد.

یادمان

جواد اعرابی درگذشت

جواد اعرابی، بازیگر، تهیه‌کننده و منتقد تئاتر باسابقه پس از مدت‌ها درگیری با بیماری سرطان در بیمارستان درگذشت. او از جمله فعالان تئاتر بود که در شاخه‌های گوناگونی همچون بازیگری، تهیه‌کنندگی، مدیریت تولید، دستیاری و نگارش نقد و پژوهش فعالیت می‌کرد. در کارنامه هنری اعرابی بازی در نمایش‌هایی همچون «رام کردن زن سرکش» و «غول بزرگ مهربان» هر دو به کارگردانی مریم کاظمی، «آرامگاه خانودگی» کار سوسن رحیمی و فیلم‌های سینمایی «غلامرضا تختی» و «پارازیت» دیده می‌شود.

یکی از آخرین فعالیت‌های او در تئاتر بازی و مدیریت تولید در نمایش «اتللو» به کارگردانی حمید مظفری است که در تماشاخانه ایرانشهر برصحنه رفت.

او همچنین در کنار فعالیت‌های هنری درامور صنفی نیز فعال بود.