هویت ملی، پیشران خلاقیت در انیمیشن

کارگردان انیمیشن «نبرد بادبادک‌ها»: ترکیب نوآوری و هویت فرهنگی می‌تواند زمینه‌ساز خلق آثار متفاوت و قابل عرضه در بازارهای گسترده‌تر باشد



نسرین بختیاری
گروه فرهنگ و هنر

این روزها انیمیشن بلند سینمایی «نبرد بادبادک‌ها»، محصول مرکز انیمیشن سوره، به کارگردانی و تهیه‌کنندگی الهام ابراهیمی ویژه گروه سنی نوجوان روی پرده سینما رفته است. نبرد بادبادک‌ها قصه خود را براساس نبرد قهرمان و ضدقهرمان شکل داده و درونمایه وطن‌پرستانه‌ای هم دارد. مواجهه کوتاه کاپیتان کشتی کوچک ماهیگیری و دو سرنشین آن با زیردریایی بیگانگان، شروعی مناسب برای انیمیشنی است که قصه ماجراجویانه‌ای داشته و منحنی تنش آن نیز سیر صعودی دارد. نظامی‌های داخل زیردریایی دشمن، مکعب‌هایی را به چهار گوشه جزیره‌ای در خلیج‌فارس می‌فرستند تا با القای پیام خود به مردم، ذهن‌شان را به تسخیر خود درآورند؛ آن هم در یک فاصله زمانی ۲۴ ساعته که ارتباط جزیره هم با بیرون قطع شده و عملیاتی ضدایرانی شکل می‌گیرد. اکران انیمیشن سینمایی نبرد بادبادک‌ها به کارگردانی و تهیه‌کنندگی الهام ابراهیمی و نویسندگی امیررضا مافی بهانه‌ای شد تا با این کارگردان و تهیه‌کننده گفت‌وگو کنیم که از نظرمی‌گذرانید:



در یک پروژه انیمیشن سینمایی، تهیه‌کننده باید میان ایده اولیه، نگاه کارگردان، توانایی‌های گروه و محدودیت‌های تولید، تعادل ایجاد کند. در نبرد بادبادک‌ها مهم‌ترین تصمیم شما در مقام تهیه‌کننده چه بود؟

معتقدم یکی از مهم‌ترین تصمیم‌ها در تولید چنین پروژه‌ای، انتخاب رویکردی است که اجازه دهد بلندپروازی خلاقانه در کنار واقعیت‌های فنی و اقتصادی تولید قرار بگیرد. نبرد بادبادک‌ها از نظر طراحی فضاهای آینده‌نگرانه، شخصیت‌ها، ربات‌ها، صحنه‌های اکشن و جلوه‌های بصری، پروژه‌ای پیچیده محسوب می‌شود. اگر از ابتدا میان خواسته‌های هنری و ظرفیت‌های اجرایی هماهنگی ایجاد نشود، ممکن است پروژه در مراحل تولید با مشکلات جدی مواجه شود. یکی از تصمیم‌های کلیدی در این مسیر، بهره‌گیری از فناوری‌های نوین تولید انیمیشن، به‌ویژه موتور آنریل انجین و فناوری موشن‌کپچر بود. این رویکرد کمک می‌کند فرآیند تولید از الگوهای سنتی فاصله بگیرد و امکان بررسی سریع‌تر صحنه‌ها، تصمیم‌گیری دقیق‌تر و استفاده بهینه از منابع فراهم شود. تلاش ما این بود که فناوری در خدمت روایت و نگاه کارگردان قرار بگیرد، نه این‌که محدودیت‌های فنی به‌تنهایی تعیین‌کننده شکل نهایی اثر باشد. به نظرم مهم‌ترین وظیفه تهیه‌کننده این است که شرایطی ایجاد کند تا ایده خلاقانه، بدون از دست دادن هویت اصلی خود، به محصولی قابل تولید و باکیفیت تبدیل شود.

در تولید نبرد بادبادک‌ها، تعامل میان تهیه‌کننده، کارگردان و سایر عوامل تیم سازنده چگونه شکل گرفت؟ هریک از اعضای تیم، از نویسنده و طراحان تا انیماتورها و دیگر عوامل تولید، چه نقشی در شکل‌گیری جهان داستانی و هویت بصری فیلم داشتند؟

تولید انیمیشن سینمایی یک فعالیت گروهی و میان‌رشته‌ای است. خلاف تصور عمومی، کیفیت نهایی یک انیمیشن حاصل کار کارگردان یا گروه انیماتورها نیست، بلکه نتیجه هماهنگی مجموعه‌ای از تخصص‌های هنری، فنی و مدیریتی است. در چنین ساختاری، نویسنده پایه‌های جهان داستانی و شخصیت‌پردازی را شکل می‌دهد. کارگردان مسئول هدایت روایت و یکپارچگی نگاه هنری است. طراحان شخصیت و فضا، این جهان را به زبان تصویر ترجمه می‌کنند و گروه‌های مدل‌سازی، انیمیشن، نورپردازی و جلوه‌های ویژه به آن حیات می‌بخشند. در نبرد بادبادک‌ها اهمیت این هماهنگی به‌دلیل ترکیب فضای بومی جنوب ایران با عناصر علمی-تخیلی و فناوری‌های آینده دوچندان بود. لازم بود تمامی بخش‌ها درک مشترکی از دنیای فیلم داشته باشند تا عناصر مختلف، از معماری جزیره تا طراحی ربات‌ها و شخصیت‌ها، متعلق به یک جهان واحد به نظر برسند. نقش تهیه‌کننده و مدیریت تولید در این میان، ایجاد بستری برای تعامل سازنده میان گروه‌هاست. جلسات بررسی طرح‌ها، ارزیابی مرحله‌ای خروجی‌ها، تعریف استانداردهای بصری و ایجاد ارتباط مستمر میان کارگردان و سرپرستان بخش‌های مختلف، از ابزارهای مهم تحقق این هدف هستند. معتقدم مدیریت خلاق به معنای محدود کردن هنرمندان نیست؛ بلکه به معنای ایجاد یک چارچوب مشترک است که در آن افراد بتوانند خلاقیت خود را در جهت ارتقای کیفیت کلی اثر به‌کار بگیرند.

در تولید انیمیشن، گاهی یک ایده خلاقانه می‌تواند هزینه و زمان تولید را به‌شدت افزایش دهد. چگونه تشخیص می‌دهید که باید از یک ایده حمایت کرد و در چه شرایطی لازم است آن را تغییر داد یا محدود کرد؟

در تولید انیمیشن، هر تصمیم خلاقانه یک پیامد فنی و اقتصادی دارد. ممکن است اضافه شدن یک شخصیت، تغییر یک لوکیشن یا پیچیده‌تر شدن یک صحنه اکشن، حجم قابل توجهی از کار را به بخش‌های مختلف تحمیل کند. معیار اصلی ما برای ارزیابی چنین ایده‌هایی این است که آن تصمیم تا چه اندازه به روایت، شخصیت‌پردازی و تجربه مخاطب کمک می‌کند. اگر یک ایده واقعا در پیشبرد داستان یا ایجاد لحظه‌ای تأثیرگذار نقش اساسی داشته باشد، باید تا حد امکان از آن حمایت کرد اما اگر صرفا باعث افزایش پیچیدگی بصری شود، بدون این‌که ارزش محسوسی به تجربه مخاطب اضافه کند، لازم است درباره آن بازنگری کنیم. در پروژه‌ای مانند نبرد بادبادک‌ها، صحنه‌های درگیری نوجوانان با ربات‌ها و پهپادها نمونه مناسبی برای توضیح این چالش است. چنین صحنه‌هایی از نظر تعداد عناصر متحرک، طراحی حرکت، جلوه‌های ویژه و نورپردازی، ظرفیت بالایی برای افزایش هزینه دارد. در مواجهه با این نوع صحنه‌ها، راهکار مناسب حذف ایده نیست. گاهی می‌توان با اصلاح میزانسن، انتخاب هوشمندانه زاویه دوربین، استفاده مجدد از دارایی‌های سه‌بعدی و بهره‌گیری از قابلیت‌های رندر بلادرنگ، همان تأثیر دراماتیک را با منابع کمتری ایجاد کرد. معتقدم مدیریت تولید موفق، هنری است که بتواند میان کیفیت، هزینه و زمان تعادل برقرار کند؛ بدون این‌که هویت خلاقانه اثر قربانی محدودیت‌های اجرایی شود.

در پروژه‌ای مانند نبرد بادبادک‌ها، حمایت از ورود به ژانر علمی- تخیلی و ماجراجویی، استفاده از ظرفیت‌های بومی ایران و به‌کارگیری فناوری‌های نوین تولید، می‌تواند بخشی از یک نگاه مدیریتی آینده‌نگر باشد

از نگاه شما، نقش مدیریت خلاق در شکل‌گیری و پیشبرد چنین پروژه‌ای چیست؟ آیا مدیر باید صرفا امکانات و منابع تولید را فراهم کند یا لازم است در انتخاب ایده‌ها، جهتگیری محتوایی و شکل‌گیری هویت خلاق آثار نیز نقش داشته باشد؟

به نظرم مدیریت یک مرکز انیمیشن فراتر از تأمین بودجه، تجهیزات و امکانات اجرایی است. البته این موارد برای تولید ضروری است اما به‌تنهایی نمی‌تواند تضمین‌کننده شکل‌گیری یک اثر موفق باشد. یک مدیر خلاق باید درک مناسبی از داستان، مخاطب، فناوری و بازار داشته باشد و بتواند میان این عوامل ارتباط برقرار کند. انتخاب ایده مناسب، شناخت ظرفیت‌های هنری و فنی تیم و حمایت از شکل‌گیری یک هویت مشخص برای اثر، بخش مهمی از مسئولیت مدیریت است. البته این نقش نباید به معنای دخالت مستقیم در تمام تصمیم‌های هنری کارگردان باشد. مدیریت خلاق زمانی موفق است که بتواند جهت‌گیری کلان پروژه را مشخص کند و در عین‌حال استقلال و خلاقیت عوامل سازنده را به رسمیت بشناسد.

در پروژه‌ای مانند نبرد بادبادک‌ها، حمایت از ورود به ژانر علمی ـ تخیلی و ماجراجویی، استفاده از ظرفیت‌های بومی ایران و به‌کارگیری فناوری‌های نوین تولید، می‌تواند بخشی از یک نگاه مدیریتی آینده‌نگر باشد. از نظر من مرکز انیمیشن باید علاوه بر تولید فیلم، به توسعه توانمندی‌های هنری و فنی نیروهای خود نیز فکر کند. ارزش واقعی چنین پروژه‌هایی فقط در محصول نهایی نیست، بلکه در تجربه، دانش و زیرساختی است که برای تولید آثار بعدی ایجاد می‌کنند.

در یک مرکز تولید انیمیشن، پروژه‌ها از نظر موضوع، سبک، مخاطب و پیچیدگی فنی متفاوت هستند. مدیر مرکز چگونه باید میان حمایت از پروژه‌های مختلف و ایجاد یک هویت مشخص برای مجموعه تعادل برقرار کند؟

معتقدم داشتن هویت مشخص برای یک مرکز انیمیشن به معنای تولید آثار مشابه نیست. اتفاقا یک مجموعه حرفه‌ای باید بتواند در ژانرها، سبک‌ها و قالب‌های مختلف فعالیت کند اما در تمام آثار خود به مجموعه‌ای از ارزش‌ها و استانداردهای مشترک پایبند باشد. این ارزش‌ها می‌توانند شامل توجه به کیفیت روایت، احترام به مخاطب، خلاقیت بصری، استفاده از ظرفیت‌های فرهنگی کشور و توسعه فناوری‌های تولید باشند. مدیر مرکز باید بتواند سبد متنوعی از پروژه‌ها را شکل دهد؛ به‌گونه‌ای که در کنار آثار کم‌ریسک‌تر، فرصت تجربه ژانرهای تازه و پروژه‌های بلندپروازانه نیز فراهم شود. چنین تنوعی هم به رشد هنرمندان کمک می‌کند و هم امکان شناخت مخاطبان جدید را به وجود می‌آورد. نبرد بادبادک‌ها از این منظر تجربه قابل تأملی است؛ زیرا نشان می‌دهد می‌توان سراغ ژانرهایی رفت که کمتر در انیمیشن ایران تجربه شده‌اند و درعین حال پیوند اثر با فرهنگ و هویت ایرانی را حفظ کرد. یکی از مهم‌ترین درس‌هایی که می‌توان از چنین پروژه‌ای گرفت این است که نوآوری و هویت فرهنگی الزاما در تضاد با یکدیگر نیستند. اتفاقا ترکیب این دو می‌تواند زمینه‌ساز خلق آثار متفاوت و قابلیت عرضه در بازارهای گسترده‌تر داشته باشد.



به نظر شما توانایی مدیریتی در شناخت ایده‌های خلاقانه، تأمین منابع، ایجاد انگیزه در هنرمندان یا داشتن چشم‌انداز بلندمدت برای صنعت انیمیشن، چطور می‌تواند پروژه‌ها را به موفقیت برساند؟

معتقدم هیچ‌کدام از این عوامل به‌تنهایی کافی نیستند. یک مدیر موفق باید بتواند مجموعه این توانایی‌ها را در کنار یکدیگر قرار دهد. شناخت ایده خلاقانه نقطه شروع است، اما یک ایده خوب اگر به‌درستی توسعه پیدا نکند یا منابع لازم برای اجرای آن فراهم نباشد، ممکن است هرگز به نتیجه مطلوب نرسد. از طرف دیگر، حتی وجود بودجه و تجهیزات مناسب نیز بدون حضور نیروهای متخصص و باانگیزه، تضمین‌کننده موفقیت نیست. در صنعت انیمیشن، نیروی انسانی مهم‌ترین سرمایه هر مجموعه است. تولید یک فیلم سینمایی فرآیندی طولانی، پیچیده و مبتنی بر همکاری گروهی است و حفظ انگیزه، امنیت حرفه‌ای و حس مشارکت هنرمندان، تأثیر مستقیمی بر کیفیت خروجی دارد. مدیر باید بتواند برای اعضای تیم چشم‌اندازی روشن ترسیم کند؛ این‌که هر فرد بداند تلاش او چه نقشی در موفقیت پروژه دارد و تجربه‌ای که امروز به دست می‌آورد چگونه در مسیر حرفه‌ای آینده‌اش مؤثر خواهد بود. در کنار این موضوع، نگاه بلندمدت اهمیت بسیار زیادی دارد. اگر هر پروژه را یک فعالیت مستقل و مقطعی ببینیم، بخش زیادی از دانش و تجربه تولید از بین می‌رود. اما اگر پروژه‌ها را حلقه‌های یک مسیر توسعه صنعتی بدانیم، می‌توانیم از هر تولید برای ارتقای زیرساخت‌ها، تربیت نیرو و افزایش بهره‌وری آثار بعدی استفاده کنیم. از نگاه من موفقیت واقعی مدیریت، زمانی اتفاق می‌افتد که علاوه بر تولید یک اثر موفق، ظرفیت تولید آثار بهتر و بزرگ‌تر در آینده نیز ایجاد شده باشد.

نبرد بادبادک‌ها در ژانر علمی-تخیلی و ماجراجویی قرار می‌گیرد. آیا تولید این فیلم را می‌توان تلاشی برای گسترش دامنه ژانرهای انیمیشن سینمایی ایران دانست؟

بله، قطعا یکی از اهداف مهم چنین تجربه‌ای، گسترش تنوع ژانری در انیمیشن سینمایی ایران است. انیمیشن ایران در سال‌های اخیر از نظر توانایی‌های فنی و هنری پیشرفت قابل توجهی داشته، اما همچنان ظرفیت‌های بسیاری برای تجربه ژانرهای متنوع‌تر وجود دارد. علمی-تخیلی، اکشن و ماجراجویی از جمله ژانرهایی هستند که می‌توانند به‌ویژه برای مخاطبان نوجوان جذابیت زیادی داشته باشند. نبرد بادبادک‌ها تلاش می‌کند نشان دهد که می‌توان با استفاده از ظرفیت‌های موجود در کشور، جهانی مبتنی بر فناوری‌های آینده، ربات‌ها، پهپادها و نبردهای پرتحرک خلق کرد، بدون این‌که وابستگی داستان به جغرافیا و هویت ایرانی از بین برود. از منظر تولید نیز چنین پروژه‌ای می‌تواند به توسعه دانش فنی در زمینه طراحی و انیمیت شخصیت‌های مکانیکی، ساخت محیط‌های گسترده، اجرای صحنه‌های اکشن، جلوه‌های ویژه و استفاده از موتورهای رندر بلادرنگ کمک کند. این تجربه‌ها در پروژه‌های بعدی قابل استفاده خواهند بود و می‌توانند زمینه تولید آثار پیچیده‌تر را فراهم کنند. همچنین معتقدم تنوع ژانری می‌تواند دامنه مخاطبان انیمیشن ایرانی را گسترش دهد. ما نباید انیمیشن را صرفا محدود به یک گروه سنی یا یک نوع روایت بدانیم. سینمای انیمیشن ظرفیت آن را دارد که با نوجوانان، خانواده‌ها و حتی مخاطبان بزرگسال ارتباط برقرار کند.

یکی از چالش‌های تولید انیمیشن در ایران، فاصله میان ایده‌های بلندپروازانه و امکانات واقعی تولید است. مرکز انیمیشن چگونه این فاصله را کاهش داد تا گروه شما توانست ایده را به مرحله تولید برساند؟

به نظرم مهم‌ترین راه کاهش این فاصله، تبدیل ایده خلاقانه به یک برنامه اجرایی دقیق و قابل ارزیابی است. در پروژه‌های بلندپروازانه، اگر از همان ابتدا صرفا بر جذابیت داستان و تصاویر تمرکز کنیم و به الزامات فنی توجه نداشته باشیم، احتمال بروز مشکلات در میانه مسیر تولید بسیار زیاد خواهد بود.

متن کامل را در جام جم آنلاین بخوانید

برش

توصیه‌ای برای تولیدکنندگان انیمیشن

مدیران و تولیدکنندگان انیمیشن به‌جای تمرکز صرف بر ساخت یک فیلم، به ایجاد ظرفیت تولید پایدار بیندیشند. یک پروژه موفق باید علاوه بر خروجی نهایی، گروهی باتجربه‌تر، زیرساختی توانمندتر و دانشی ارزشمندتر برای صنعت به‌جا بگذارد. آینده انیمیشن ایران زمانی روشن‌تر خواهد بود که بتوانیم میان خلاقیت هنری، مدیریت اقتصادی، فناوری روز و شناخت مخاطب پیوندی پایدار ایجاد کنیم. در چنین شرایطی، انیمیشن ایرانی ظرفیت حضور جدی‌تر در بازارهای بین‌المللی را نیز خواهد داشت.

یادداشت

دکتر محمدجعفر محمدزاده پژوهشگر تاریخ زبان و فرهنگ ایران

تاریخ در آینه ادبیات

تاریخ را معمولا در کتاب‌های تاریخ می‌جوییم؛ در گزارش جنگ‌ها و صلح‌ها، آمدن و رفتن پادشاهان، برآمدن و فروریختن سلسله‌ها و حوادثی که سرنوشت یک ملت را دگرگون کرده‌اند. اما اگر بخواهیم گذشته را تنها از لابه‌لای کتاب‌های تاریخ بشناسیم، بی‌تردید بخشی از حقیقت را نادیده گرفته‌ایم. برای شناخت تاریخ یک ملت، گاه باید به آینه ادبیات نیز نگریست.

ادبیات فارسی، در طول قرن‌ها، تنها بار علاقه انسان به ذوق و زیبایی و خیال را بر دوش نکشیده است. بخش بزرگی از حافظه تاریخی و فرهنگی ایران نیز در شعر و نثر فارسی نگاهداری شده است. آنچه از آرمان‌ها، اندیشه‌ها، بیم‌ها و امیدهای مردمان این سرزمین در دوره‌های گوناگون می‌شناسیم، تنها در اسناد و کتاب‌های تاریخ نیست؛ در شاهنامه و تاریخ بیهقی، در شعر سعدی و حافظ، در حکایت‌ها و سفرنامه‌ها و در آثار شاعران و نویسندگان روزگاران مختلف نیز می‌توان نشانه‌های آن را یافت.

تاریخ، از آنچه رخ داده است سخن می‌گوید؛ اما ادبیات، گذشته را از دریچه جان و اندیشه انسان‌ها به ما می‌نمایاند. تاریخ ممکن است از جنگی گزارش کند، ولی ادبیات از رنجی که جنگ بر مردم تحمیل کرده است سخن می‌گوید؛ تاریخ از شکست و پیروزی یاد می‌کند و ادبیات، امید و اندوهی را که در پس این حوادث نهفته است، نگاه می‌دارد. از همین روست که گاه برای شناخت روح یک روزگار، خواندن یک شعر یا داستان، به اندازه مطالعه چند گزارش تاریخی راهگشاست.

بدون تردید شاهنامه یک اثر بزرگ هنری است و نباید آن را در قید و بند تاریخ تحلیل کرد، اما همین شاهنامه نمونه‌ای روشن و بزرگ برای شناخت تاریخ ملی ایران است. امروز ممکن است درباره جزئیات تاریخی برخی روایت‌های آن بحث و گفت‌وگو شود؛ ولی در یک حقیقت نمی‌توان تردید کرد: شاهنامه یکی از بزرگ‌ترین گنجینه‌های حافظه تاریخی و فرهنگی ایرانیان است. فردوسی تنها از شاهان و پهلوانان سخن نمی‌گوید؛ او جهانی از آرمان‌های ایرانی، از داد و خرد، از بیم و امید و از فراز و فرود زندگی یک ملت را پیش چشم ما می‌گذارد. شاهنامه، بیش از آن‌که صرفا کتابی برای شناخت گذشته باشد، اثری است برای شناخت چگونگی نگاه ایرانیان به گذشته خویش.

در سنت فرهنگی ما، مرز میان تاریخ و ادبیات نیز همیشه مرزی استوار و نفوذناپذیر نبوده است. تاریخ بیهقی، یکی از مهم‌ترین کتاب‌های تاریخ ایران، در شمار شاهکارهای نثر فارسی نیز قرار دارد. این اثر نشان می‌دهد که گزارش تاریخ، هنگامی که با قدرت بیان و شناخت عمیق انسان همراه شود، خود اثری ادبی و بی‌مانند می‌شود.

البته نباید ادبیات را جایگزین تاریخ دانست و هر روایت ادبی را سندی قطعی برای اثبات یک واقعه شمرد. اما متن ادبی، خود سندی از روزگار خویش است؛ سندی برای شناخت زبان، اندیشه، آرزوها و نگرانی‌های مردمانی که آن را پدید آورده‌اند یا قرن‌ها با آن زیسته‌اند. ممکن است درباره واقعیت تاریخی داستانی در شاهنامه گفت‌وگو کنیم اما نمی‌توان در این تردید کرد که آن داستان، بخشی از حافظه جمعی ایرانیان را شکل داده است.

شاید بتوان گفت تاریخ، گذشته را روایت می‌کند اما ادبیات آن را در حافظه یک ملت زنده نگاه می‌دارد. تاریخ به ما می‌گوید چه رخ داده است و ادبیات نشان می‌دهد آنچه رخ داده، در ذهن و زبان و جان مردم چه بازتابی یافته است. از این رو برای شناخت ایران و ایرانی، نه‌تنها باید تاریخ را خواند، بلکه باید آن را در آینه ادبیات نیز دید.

جشنواره



فراخوان چهل‌وپنجمین جشنواره ملی فیلم فجر

این فراخوان با اعلام زمان برگزاری، بخش‌ها، جوایز و مقررات منتشر شد. این جشنواره از ۱۲ تا ۲۲ بهمن ۱۴۰۵ همزمان با چهل‌وهشتمین سالگرد پیروزی انقلاب اسلامی در تهران و شهرهای میزبان برگزار می‌شود. بخش‌های جشنواره شامل نکوداشت، سینمای ایران (سودای سیمرغ)، نگاه نو، مسابقه سینمای مستند، فیلم کوتاه داستانی، تبلیغات سینمای ایران و تجلی اراده ملی است. در بخش سودای سیمرغ، ۲۲ فیلم برای رقابت انتخاب و چهار اثر نیز به‌عنوان ذخیره معرفی می‌شوند. جوایز این بخش شامل بهترین فیلم، کارگردانی، فیلمنامه، بازیگری، فیلمبرداری، تدوین، موسیقی، صدا، طراحی صحنه و لباس، چهره‌پردازی و جلوه‌های ویژه است. همچنین سیمرغ زرین بهترین فیلم از نگاه ملی، با عنوان جایزه ویژه سردار شهید سلیمانی و در قالب جایزه شهدای میناب، اهدا خواهد شد. جوایز فیلم اقتباسی، پویانمایی و هوش مصنوعی نیز قابل اعطا هستند.

انتصاب



بیدقی، مدیر هنری جشنواره «سینماحقیقت» شد

حمیدرضا بیدقی که سه دوره با جشنواره بین‌المللی فیلم مستند ایران «سینماحقیقت» همکاری کرده، با حکم محمد حمیدی‌مقدم، دبیر و مدیر هنری بیستمین جشنواره سینماحقیقت شد. بیدقی متولد ۱۳۵۰ و از سال ۱۳۷۰ به‌عنوان طراح و گرافیست، فعالیت هنری خود را آغاز کرده است. او در ادوار مختلف با جشنواره‌های متعدد همکاری کرده است. بیدقی، مدیر هنری جشنواره فیلم فجر (پنج دوره)، جشنواره جهانی فیلم فجر (چهار دوره)، جشنواره بین‌المللی فیلم مستند ایران سینماحقیقت (چهار دوره)، جشنواره فیلم کودک و نوجوان (دو دوره)، نمایشگاه بین‌المللی کتاب تهران (دو دوره) و... بوده است. بیدقی در سال‌های اخیر در تعدادی از جشنواره‌ها و رویدادهای فرهنگی خارج از کشور همکاری کرده است. کسب جوایز متعدد گرافیک و تصویرسازی و تصویرسازی ده‌ها جلد کتاب در داخل و خارج از کشور بخش دیگری از کارنامه این طراح و مدیر هنری باسابقه است. این جشنواره از ۱۸ تا ۲۴ آذرماه ۱۴۰۵ در پردیس ملت برگزار می‌شود.

رویداد



آثار راه‌یافته به بخش تئاتر رویداد «ایران‌دخت»

پس از بررسی آثار متقاضی حضور در بخش تئاتر رویداد ملی هنرهای نمایشی «ایران‌دخت»، ۹ اثر از میان نمایش‌هایی که در جنگ ۴۰ روزه در میادین شهر اجرا شده‌اند، انتخاب شدند. براساس اعلام دبیرخانه این رویداد، «پرواز پروانه‌ها» به کارگردانی آرزو جعفری از کرمان، «دوهزار مایل غربت» به کارگردانی حدیث طاهری، «بانوی زمزمه» به کارگردانی سارینا شایگان، «گردآفرید» به کارگردانی فاطیما چهاردولی، «چادرگلدار» به کارگردانی خدیجه حیدری، «رزم‌رستم‌وبرزو» به کارگردانی زینب فتحی، «ننه‌لیلا» به کارگردانی نجمه محرابی، «ضربان» به کارگردانی ویدا موسوی و «فرشتگان میناب» به کارگردانی محدثه رمضانی آثار منتخب این بخش هستند. بخش تئاتر در میدان با حمایت اداره کل بنیاد شهید و امور ایثارگران تهران بزرگ و پایگاه بسیج شهید آوینی حوزه هنری برگزار می‌شود. نخستین رویداد ملی هنرهای نمایشی ایران‌دخت ویژه بانوان، به دبیری مریم شعبانی در بخش‌های پرفورمنس، نمایش‌های صحنه‌ای، تئاتر در میدان و بخش مهمان از ۳ تا ۹ آذر در تهران برگزار می‌شود.

نمایش



«خشم و هیاهو» روی صحنه می‌رود

نمایش «خشم و هیاهو» نوشته رجینالد رز که عنوان اصلی آن «دوازده مرد خشمگین» است با ترجمه ندا ترابی و طراحی و کارگردانی مریم کاظمی برای اجرا در پاییز و زمستان ۱۴۰۵ آماده می‌شود. در این نمایش ۱۳ نوجوان که در طرح فراگیر «عدالت در جامعه» شرکت کرده‌اند به عنوان هیأت منصفه آموزش می‌بینند و قرار است که در یک دادگاه واقعی در جریان دادرسی قرار بگیرند. خشم و هیاهو برای مخاطبان بزرگسال و نوجوان تولید شده و آنها را در چالش قضاوت، اشتراک‌گذاری اطلاعات، دفاع و داوری شریک می‌کند. این نمایش که جدیدترین تولید گروه تئاتر مستقل به‌شمار می‌رود با همراهی هنرمندان حرفه‌ای و نوجوان این گروه آخرین مراحل آماده‌سازی را سپری می‌کند. گروه تئاتر مستقل پاییز و زمستان سال ۱۴۰۴ با اجرای عمومی نمایش «موزیکالیته» ۲۵ سال فعالیت مستمر خود در تئاتر، اجرای صحنه‌ای، آموزش کودکان و نوجوانان، برپایی فستیوال و رپرتوار آثار را جشن گرفت.