

در واکنش به حمایت اتحادیه اروپا از ادعاهای کشور امارات درباره جزایر ایرانی تنب کوچک، تنب بزرگ و ابوموسی، ۸۱ تن از اندیشمندان و هنرمندان برجسته ایرانی در بیانیه‌ای بر حق حاکمیت ایران بر این جزایر تأکید کردند. در بیانیه آمده است که این جزایر بخش‌های جدایی‌ناپذیر از خاک ایران هستند و نیز به تشریح تهدیدات ناشی از این ادعاها پرداخته است. امضاکنندگان این بیانیه، با استناد به اسناد حقوقی و سوابق تاریخی، اقدام

تاکید هنرمندان بر تمامیت ارضی ایران

دسازی پویانمایی

ر-صنعت در جذب مخاطب و فرهنگ سازی با پویانمایی در میان نسل آینده را بررسی کردیم

داشته باشد.او با بیان اینکه فیلمسازان گونه‌های مختلف، همواره در زمینه محتوا نیز با چالش‌های جدی و کلائی مواجه هستند که باید آن رادر قالب چالش فیلم‌نامه‌نویسی در نظر بگیریم، افزود: متأسفانه مشکل فیلمنامه‌نویسی در حوزه انیمیشن جدی‌تر است؛ چون فیلمنامه‌نویس باید به ساختار انیمیشن اشراف داشته باشد و افرادی از این دست خیلی محدود یا نادر هستند و بیشتر افرادی که در حوزه فیلمنامه‌نویسی فیلم انیمیشن مشغول به فعالیت هستند، در زمینه ادبیات کودک یا نگارش فیلمنامه‌های فیلم‌های زنده، بیشتر تجربه فعالیت داشتند و این باعث شده تا از خلق دنیایی خیال انگیز و مرتبط با ظرفیت‌های انیمیشن دور بمانیم.

لر- لزوم تربیت فیلمنامه‌نویسان زبده

این انیماتور خاطرنشان کرد: اگر فیلمنامه‌نویسانی در این حوزه را تربیت نکنیم، در همین مسیر ناکارآمد می‌مانیم. هم چنین بعضی از استودیوها در زمینه انتخاب موضوع و نگارش فیلمنامه، به یک الگوی درون ساختاری دست یافته‌اند ولی این مسیر هنوز برای همه استودیوها در دسترس نیست.تکویی در پاسخ به این پرسش که مهاجرت انیماتورها تا چه اندازه برای شما و ساخت انیمیشن با کیفیت در کشورمان خلأ ایجاد کرده، گفت: مهاجرت افراد توانمند و متخصص برای هر کشوری و در هر موضوع تخصصی‌ای همیشه یک چالش به حساب می‌آید و نیاز به ریشه‌یابی جدی و حل مسأله دارد؛ چون در وهله اول آن فرد به عنوان سرمایه ملی محسوب می‌شود و در وهله دوم کشور به‌ازای هر نیروی انسانی خود منابع مادی و غیرمادی صرف می‌کند، پس باید با امید به دنبال این هدف باشیم که سرمایه‌های کشور، در مرزهای ایران موفقیت آفرین باشند.

اهمیت حمایت از نیروی انسانی در تولید

او با بیان اینکه در صنعت انیمیشن کشور هم موضوع مهاجرت نیروی کار وجود دارد، افزود: بسیاری از استودیوها با این مسأله مواجه هستند که زمان و هزینه بسیاری صرف می‌کنند تا یک فرد متوسط به یک هنرمند متخصص و کاربلد تبدیل شود، اما درست وقتی که به زمان برده‌برداری استودیوها از این سرمایه‌گذاری روی منابع انسانی می‌رسیم و استودیوها می‌خواهند برای ساخت اثر بعدی از این متخصصان

اتحادیه اروپا را مغایر با اصول بنیادین حقوق بین‌الملل دانسته و آن را تهدیدی علیه تمامیت ارضی ایران قلمداد کردند و تأکید آنها بر این بود که حاکمیت ایران بر این جزایر نه تنها در طول نیم‌قرن اخیر، بلکه از دوران باستان مستند است. همچنین هنرمندان از ایرانیان در داخل و خارج از کشور خواستند تا صدای دفاع از یکپارچگی و تمامیت ارضی ایران را در تمامی حوزه‌ها بلند کنند. این اقدام نشان‌دهنده همبستگی گسترده‌ای است که در میان

هنرمندان، فعالان اجتماعی و اقشار مختلف مردم در دفاع از حقوق ایران در خلیج فارس شکل گرفته است. محمدعلی آذرشب، منیژه آرمین، مجید انتظامی، حبیب احمدزاده، حسن امین، حسن انوری، غلامرضا اسلامی، از جمله هنرمندانی هستند که ذیل این بیانیه را امضا کرده‌اند. گفتنی است با توجه به حساسیت موضوع، این بیانیه می‌تواند به عنوان یک حرکت فرهنگی واجتماعی در راستای حفظ هویت ملی تلقی شود.



انیمیشن ایرانی به معنای توسعه این هنر- صنعت است. این کارگردان انیمیشن با بیان این‌که در حوزه فیلم کوتاه انیمیشن هم ما موفقیت‌های چشمگیری داشتیم، گفت: خیلی از آثار ما در جشنواره‌های بین‌المللی کاندیدای برنده شده‌اند و جوایز متعددی را کسب کردیم. بعد از راهیابی انیمیشن کوتاه استریشی به اسکار و ورود به فهرست بلند اسکار، هر سال شاهد راهیابی انیمیشن‌های ایرانی به اسکار هستیم و این نشان از پیشرفت چشمگیر در حوزه تولیدات انیمیشنی ایران دارد.

ایران در میان کشورهای برتر تولیدکننده

کیانوش دالوند، انیماتور که فیلم انیمیشن «گولز» را در سی‌وششمین جشنواره کودکان و نوجوانان امسال داشت و برنده بهترین کارگردانی شد، انیماتور دیگری است که درباره مشکلات و چالش‌های ساخت یک انیمیشن سینمایی در ایران صحبت کرد و گفت: انیمیشی ما جزو برترین انیمیشن‌های دنیا به لحاظ توانایی تولید فیلم سینمایی است.او ادامه داد: چالش‌های تولید سینمایی شامل طرح، فیلمنامه، کارگردانی، میزان سرمایه‌گذاری، استفاده از نیروی متخصص و سخت‌افزارهای تخصصی و موارد عدیدة دیگر می‌شود. به عنوان مثال، چالش اولیه ما طرح خوبی است که روی ساختار و تکنیک ماسوار شود و همچنین امکان تولیدش به لحاظ فنی وجود داشته باشد. دالوند با بیان این‌که بررسی جذابیت یا عدم جذابیت موضوع برای مخاطب اولین مرحله است، افزود: پس از آن وارد مرحله فیلمنامه می‌شویم و بایک ساختار مناسب، چهارچوب لازم را درست می‌کنیم و در تمام مدت بسط و گسترش فیلمنامه باید مراقب باشیم که منحنی‌های هیجان مخاطب رعایت شود و تماشاگر با اثر قطع ارتباط نکند که همین مسائل را حین نوشتن و تحلیل دیالوگ‌ها هم داریم. البته تأمین و تزریق سرمایه برای یک انیمیشن هم مسیر پرچالشی است.

چالش‌های تکنیکی پویانمایی

این انیماتور درباره چالش‌های تکنیکی کار در انیمیشن نیز بیان کرد: بزرگ‌ترین چالش مدیر بخش انیمیت ما تعریف یک استاندارد و رعایت آن توسط انیماتورهای مختلف به‌منظور یکدست شدن و هماهنگی کلی حرکات در فیلم است. گروه‌های مختلفی می‌از چند ماه پیش آر اند ی خود را روی تکنیک‌ها انجام داده‌اند و در زمان تولید با خود شخصیت‌ها و چالش‌های ظاهر (لوک) فیلم، بازیگردانی و چالش‌هایی از قبیل نور و زمان رندر هر فریم دست‌وپنجه نرم می‌کنند. مسائل مختلف طراحی پوستر، دوبله نهایی، موسیقی، رنگ و خروجی نهایی مطرح می‌شود. این انیماتور یادآوری کرد: هنوز ضعف‌های زیادی در محتوا و مسائل فنی وجود دارد، اما تولید فیلم سینمایی انیمیشن که ما از عهده آن برآمدیم، چیزی است که تعداد کمی از کشورهای جهان توان انجام آن را با استاندارد قابل قبول دارند؛ بنابراین آینده انیمیشن ایران را بسیار درخشان می‌بینم.

سرمایه‌گذاری متناسب با تورم

حسین صفارزادگان، کارگردان انیمیشن «بیعی» که این روزها فروش موثقی را در گیشه سینما تجربه می‌کند، با اشاره به این‌که در حال حاضر بیش مهم معضل انیمیشن ایران مربوط به مسائل مالی می‌شود، گفت: این به دلیل فقدان برآورد درست در هر پروژه‌ای اتفاق می‌افتد، یعنی سرمایه‌گذار به موضوع تورم و فقدان ثبات اقتصادی در زمان تخصص سرمایه فکر نمی‌کند و این موجب می‌شود نیروی انسانی‌ای برای اثری کار به جای دیگری برود. به عبارتی ممکن است در ابتدای کار برآوردی از هر دقیقه تولید یک کار انیمیشن داده شود، اما زمانی که یک سال از زمان تولید می‌گذرد، موضوع تورم و جابه‌جایی اعداد میان ریال و دلار موجب می‌شود در انتهای سال عدد برآورد شده چیزی نباشد که بخواهیم اثری را با آن تولید کنیم. اگر برآورد هزینه انیمیشن همان مبلغ توافق شده، اما به دلار باشد، کارگردان و تولیدکننده انیمیشن احساس می‌کند که میزان بودجه تعیین شده قرار نیست چهار نوسان خاصی شود و با طیب خاطر کار می‌کند.

فقدان استمرار در تولید

مشکل دوم این است که حضور نیروی کار هیج‌گاه در اینجا استمرار ندارد؛ یعنی ممکن است نیروی کار شش ماه در دفتر ما کار کند، اما از ماه هفتم نتوانم به او بابت ماندنش در پروژه تضمین بدهم. البته مشکل من به عنوان کارگردان بی ثباتی سفارش دهنده‌هاست، یعنی این طور نیست که بخواهم بلکه استمراری در برنامه‌های تولید هنری در کشور وجود ندارد و انیمیشن فقط جزئی از آن است. انیمیشن هنری است که به طور کامل براساس تولید است؛ یعنی شما مجبورید صفر تا ۱۰۰ ما جارا روی تولید ببندید و مواد خامی ندارد.



سرمایه‌های فرار

او ادامه داد: وقتی اثری به طور کامل براساس تولید پیش برود باید از صفر تا صد هزینه کنیم و انرژی بگذاریم و اگر در یک بخش کوتاهی شود، کار به نتیجه نمی‌رسد. کار انیمیشن به بودجه‌های پیش‌بینی نشده زیادی نیاز دارد. من در این زمینه با افراد متخصص در رشته‌های تولید و صادرات نیز گفت‌وگو کرده‌ام. به آنها گفتم که من تولیدکننده انیمیشن هستم و شما صادرکننده، پس بیا باید بخش صادرات من را به دست بگیرید. اما وقتی توضیح دادم که این شغل چیست، توجیه نمی‌شدند و می‌گفتند که همین حالا صرفه‌کدویی‌که به ازبکستان می‌فرستم، بسیار بیشتر از سرمایه‌گذاری در انیمیشن است! اعداد و ارقام شما برای ما جذاب است ولی اصلا متوجه این کار نمی‌شوم؛ این یعنی به عنوان کارگردان پایه و اساسی در انیمیشن ندارم؛ به عنوان مثال؛ وقتی صادرکننده از من هزینه تمام شده‌ام را می‌پرسید نمی‌توانستم تا زمانی که محصول انیمیشنم به نتیجه برسد، رقم دقیق را اعلام کنم.

صفارزادگان یادآوری کرد: شرایط تولید انیمیشن به قدری پیچیده است که جز با حمایت دولتی و روش‌های قراردادی صحیح مثل محاسبه بودجه براساس دلار) امکان پذیر نیست.

مشکل ما مربوط به نیروی انسانی نیست، بلکه مربوط به قبل از نیروی انسانی است. همین الان در حال تولید دو سریال انیمیشن هستم که یک‌سوم نهایی را پشت‌سر می‌گذاریم و پول‌مان تمام شده و سودی نداریم. و دریافت‌ها منفی است و همیشه در پروژه‌های یک‌سال به بالا مجبور به زیربار متمم رفتن شدیم.

مشکل جدی بازاریابی جهانی

سیداحمد علمدار، کارگردان انیمیشن «مسافری از گانورا» نیز آخرین فردی است که سراغش رفتیم. او با اشاره به پیشرفت وضعیت انیمیشن در ایران گفت: در سال‌های گذشته روند ساخت انیمیشن به کندی پیش می‌رفت اما الان روند رو به بهبود است و مهاجرت انیماتورها نیز نسبت به چهارسال گذشته کمتر شده و در حال حاضر ما به مرحله‌ای رسیدیم که می‌توانیم با انیمیشن‌های سطح دوه‌سه در جهان رقابت کنیم، ولی همچنان با مشکل روبه‌رو هستیم. او با بیان این‌که ما در زمینه ساخت انیمیشن با توجه به روند طولانی مدت تولید مشکل داریم، افزود: اکثر نیروهای جدیدی که وارد این رشته می‌شوند، نیاز به آموزش دارند و حداقل دو سال یک نفر باید آموزش ببیند و این‌که امنیت جاش اش تأمین شود، خیلی اهمیت دارد. کارگردان انیمیشن مسافری از گانورا یادآوری کرد: ترس از فقدان امنیت شغلی و فقدان اطمینان به آینده - نبود ثبات لازم- کار در انیمیشن را سخت کرده و از طرف دیگر مشکل بزرگ ما این است که تولید نهایی به بازار اکران خارجی برسد. علمدار با اشاره به این‌که مشکل اصلی ما در رابطه با انیمیشن بیشتر مربوط به مارکتینگ و پخش بین‌المللی می‌شود، عنوان کرد: در درسر بزرگ ما این است که نمی‌توانیم کارهای ایرانی را در سینمای خارج از کشور اکران کنیم و نهایت کاری که می‌شود انجام داد ارائه فیلم VOD به کشورهای دیگر است که آن هم شامل تمام کشورها نمی‌شود. صدور این انیمیشن‌ها به کشورهای دیگر باعث می‌شود که آنها با فرهنگ ما بیشتر آشنا شوند و در عین حال، چرخه مالی مناسبی را ایجاد می‌کند. این امر بستری لازم را برای تولید انیمیشن فراهم می‌آورد و می‌تواند ایران را به قطب انیمیشن تبدیل کند.

فقدان توزیع نظام‌مند

این کارگردان انیمیشن با اشاره به این‌که موضوع تحریم اقتصادی و فرهنگی هم به مسأله خودباوری مادر تولید انیمیشن لطمه می‌زند، افزود: من شرکت‌هایی را می‌شناسم که در کشورهای دیگر نام خود را ثبت می‌کنند و این کار را انجام می‌دهند. اما مشکل بزرگ ما این است که شبکه پخش و توزیع نظام‌مندی نداریم؛ حتی رابطان فرهنگی که به اینجا می‌آیند رسالت خود را در برستی انجام نمی‌دهند. من از یکی از رابطان خواستم شبکه‌های ارتباطی کشور مقصد را به ما معرفی کنند اما نتوانستند و نگاه‌شان بازارپایی هنری نیست.



قاب



دیوارنگاره جدید میدان ولیعصر (عج)

همدستی و شراکت آمریکا با رژیم‌مهیونیستی در جنایات اخیر منطقه، سوژه تازه‌ترین دیوارنگاره میدان ولیعصر(عج) شد.

سازمان هنری‌رسانه‌ای اوج از جدیدترین طرح دیوارنگاره میدان ولیعصر(عج) درحالی رونمایی کرد که در آن نوشته شده است: «جنگ‌بلد، نه جنگ‌طلب».

بزرگ‌ترین دیوارنگاره ایران و به تعبیری بزرگترین دیوارنگاره منطقه که در ضلع شمال غربی میدان، عیاران و رهگذران را سربده‌ها می‌کند تا هربار، به مناسبت‌های مختلف، آنان را با طرحی جدید و جذاب، غافلگیر کند

این‌بار به‌سراغ همدستی و شراکت آمریکا با رژیم‌مهیونیستی در جنایات اخیر منطقه رفته است.

بازی

موفقیت بازی‌هایی با محتوای فرهنگ ایرانی

علیرضا فراهانی معاون کسب‌وکار بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به فارس گفت: بازی‌های ویدئویی در ایران به دلیل تقویت مهارت‌های شناختی و استراتژیک، ابزاری آموزشی محسوب می‌شوند. بازی‌های موبایلی به‌ویژه به دلیل دسترسی آسان و مقرون به‌صرفه بودن، جایگاه

مهمی در زندگی روزمره مردم پیدا کرده‌اند و بر جنبه‌های فرهنگی و اجتماعی اثرگذار هستند. به‌گفته فراهانی در ایران بیش از ۵۰ بازی موبایلی وجود دارند که هر یک بالای یک میلیون نصب را تجربه کرده‌اند. این نشان‌دهنده علاقه شدید کاربران ایرانی به بازی‌های موبایلی است و اهمیت این صنعت را در بازار داخلی نشان می‌دهد. فراهانی افزود: بازی‌هایی که محتوای بومی و نزدیک به فرهنگ ایرانی دارند، معمولاً مخاطبان بیشتری را جذب می‌کنند. بازی‌هایی مانند «امیرک» که براساس زبان و فرهنگ ایرانی طراحی شده‌اند، موفقیت بالایی داشته‌اند. صنعت بازی‌سازی در ایران موفق به ایجاد مشاغل مختلفی از جمله برنامه‌نویسی، طراحی گرافیک، مدیریت پروژه و تخصص صداگذاری شده است. استودیوهای کوچک و بزرگ در شهرهای مختلف مشغول به‌کار هستند و برای حدود هزار نفر به صورت مستقیم و هزاران نفر به صورت غیرمستقیم اشتغال‌زایی کرده‌اند.



آشنایی با مفاخر فرهنگی با بهره‌مندی از هنر نمایش

نمایش «لسان‌الغیب» با نگاهی به نمایشنامه «رند خلوت‌نشین» نوشته پری صابری، پس از ۲۳ سال، با بازنویسی محمود شالویی و اردشیر صالح‌پور و به‌کارگردانی محمد حاتمى در حافظیه شیراز اجرا شد. صالح‌پور در این زمینه به‌این‌گفت: این نمایشنامه، یک نمایشنامه کامل است که در آن نسبت دقیقی از سیر تحولات پرفراز و نشیب زندگی حافظ و استنادات و مدارک تاریخی به‌کار گرفته شد و به نوعی همه جنبه‌هایی که در زندگی و شعر حافظ تأثیرگذار بود، در این نمایش استفاده شده است. وی افزود: اینکه بتوانیم زندگی مشاهیر و مفاخر ملی را براساس اینیه، آثار و اماکن آنها به‌زبان زنده و والای هنر نمایش معرفی کنیم، به‌نظر من این شیوه بسیار تأثیرگذار است. مخاطب در هنگام تماشای نمایش به‌عنوان یک گردشگر در آن فضا حضور پیدا می‌کند و با دقایق، نکات و ویژگی‌های زندگی و شرح حال آن نخبه فرهنگی با مفاخر و مشاهیر آشنا می‌شود؛ از این جهت به نوعی زنده‌کردن فضاها و در واقع کالبد‌مقابر، آرامگاه‌ها و جایگاه‌های مشاهیر انجام می‌گیرد. اگر این رویه ادامه پیدا کند، به نوعی هوای تازه و باطراوتی به مشاهیر و مفاخر داده خواهد شد و نسل امروز ما می‌تواند با گذشته خود، با مشاهیری که اسباب مفاخره بودند، بیشتر آشنا شود.

