



داود فتحعلی بیگی:

فریاد ما برای رشته نمایش آیینی سنتی به گوش وزارت علوم نرسید!

دبیر هجدهمین دوره جشنواره نمایش های آیینی سنتی با اشاره به اینکه برای انتخاب آثار این دوره هیچ حب و بغض و دوستی مطرح نبوده است، گفت: آیین‌ها ساختنی نیستند از دل مردم و فرهنگ بیرون می آیند، کارها باید مرتب با اساس جشنواره باشند،

ولی وزارت علوم با ما همکاری نمی‌کند، نشست خبری هجدهمین جشنواره نمایش‌های آیینی سنتی روز گذشته با حضور داود فتحعلی بیگی، دبیر جشنواره، پیمان شریعتی، رئیس تئاتر شهر، محمدحسین ناصرپخت، مهدی حاجیان و جمعی از اصحاب رسانه در تئاتر شهر برگزار شد.

در ابتدای مراسم داود فتحعلی بیگی، دبیر جشنواره عنوان کرد: در سال‌های اول جشنواره گروه‌ها محدود بودند یک زمانی مسابقه اجرای بدهای داشتیم، در آن سال‌ها بیشکوستان

زادهای چون سعیدی افشار، مصطفی عرب زاده، دکتر شهیدی، حسین کسبیان و… حضور داشتند. اولین دوره جشنواره ۱۲ گروه بیشتر حضور نداشتند که چند گروه از شهر ستان و بقیه از تهران بودند در همان دوره اطلاعیه‌مان که منتشر شد یکی از نمایندگان مجلس به سخره گفته بود که باز کلچک بازی و سیاه بازی شروع شد!

وی یکی از مهم‌ترین اهداف این جشنواره را فعالیت‌های پژوهشی به شمار آورد و گفت: در نیشابور یادم است پیرمردی را پیدا کرده بودیم که نمایش رو حوضی کار می کرد، اما همان اداره نمایش اجرا اعتراض کرده بود که این مطرح‌ها را چه کسی راه داده است؟ برخی هم با افتخار می‌گفتند که تعزیه را تطیل کردند!

آیندگان باید بدانند که ما چه مسیری را طی کردیم در شرایطی که هیچ دانشکده و سازمان میراث فرهنگی و… با ما مشارکت نکردند خیلی از نقالی‌ها پایگانی شده و استفاده نمی‌شود، اینها برای نمایش آیینی سنتی هیچ اقدامی نمی‌کنند و قدمی برای تعزیه بر نمی‌دارند. وزارت علوم بعد از این همه سال فریاد ما، یک رشته هم برای نمایش آیینی سنتی نگذاشته است!

در ادامه محمدحسین ناصرپخت، مدیر بخش سینماها و پژوهش‌ها عنوان کرد: برای این دوره ۲۰ مقاله چاپ شده است که از این تعداد ۲۹ مقاله به مرحله سخنرانی در روزهای ۸ و ۹ شهریور می‌رسد. موضوعات آیینی، نمایش‌های تخت حوضی و آموزش میراث معنوی و… از موضوعات سخنرانی‌ها است.

وی با اشاره به تعدادی مقاله خارجی گفت: این مقالات از ۱۰ کشور هلند، اتوبی، آذربایجان، نرغال، ارمنستان، بلژیک، کانادا و… آمده که در همین جشنواره سخنرانی خواهند داشت.

ناصرپخت گفت: از پیشکوستان شهادت‌خوان و مرتیه خوان اقا سیدمصطفی سعیدی، مرشد قدیمی است که در جشنواره حضور دارد.

وی درباره بحث کتاب و پژوهش گفت: کتاب‌هایی مثل فهرست دست‌نویس‌های نمایش‌های مذهبی در وایتگان چاپ شده‌است که امیدواریم این بحث انتشاراتی ما ادامه پیدا کند و تعدادی هم بعد از جشنواره در اختیار علاقه مندان قرار می‌گیرد.

■ **آمار وضعیت نمایش‌ها**

سپس مهدی حاجیان، مدیر دبیرخانه جشنواره در ادامه گفت: فراخوان این دوره اول آبان ۹۵ منتشر شد که ما امسال ۵۵۹ تقاضای حضور داشتیم. آثار حاضر ۱۷۰ اثر است که از این تعداد ۱۱ اثر بین‌المللی است، ما از ۲۲ استان اثر نمایشی داریم که بین آنها آذربایجان، البرزو و گیلان شش اثر دارند و سپس بوشهر و مرکزی با پنج اثر فعال هستند.

وی در ادامه گفت: ۲۰ کارگردان این دوره بانوان هستند و این جای خرسندی دارد. در جشنواره این دوره توجه ویژه به جوانه‌های ایرانی با رویکرد بهتری از سال‌های گذشته است و خوشبختانه استقبال خوب بوده است. ۷۵ درخواست داشتیم، اما حضور ۱۱ نقال کودک و نوجوان را در این بخش داریم؛ شش دختر و پنج پسر نقالی خواهند کرد. وی با اشاره به اینکه بخش دیگر نقالان بزرگسال شش بانو و چهار مرد نقال در تماشخانه سنگلج و تالار محراب پیش از کارها اجرا خواهند

فرهنگ‌و‌هنر

سرویس فرهنگی ۴۶۶۸۴۹۸۸

حضور بازی‌سازان ایرانی در نمایشگاه گیمز کام آلمان

نهای ۹ساله بنیاد بازی‌های رایانه‌ای تناور نشد



■ **فرزین ماندگار**

ایران برای هفتمین دوره متوالی در بزرگ‌ترین نمایشگاه بازی‌های دیجیتال اروپا (gamescom) در گیمز کام آلمان در شهر کلن شرکت کرده است. ۹ سال پیش و در زمان دولت نهم بنیادی برای این هنر- صنعت در کشور تشکیل شد و شروع خوبی هم در این زمینه داشت، اما به مرور به نظر می‌رسد که به جایگاهی که لیاقت آن را داشتیم نرسیدیم و باز هم اگر موضوع را جدی بگیریم قافیه را به کشورهای دیگر می‌بازیم.

ما بایدان رایانه‌ای سود اقتصادی از درجه تغییر فرهنگ و عادات و سلیقه‌های یک نسل، هدفی است که هر کشوری به دنبال آن است یا بهتر بگویم باید باشد. صنعت گیم ایران در حالی این روزها حضور در رویداد بین‌المللی گیمز کام آلمان را تجربه می‌کند که هنوز سؤالاتی اساسی درباره

کیفیت و اهداف این حضورهای بین‌المللی قابل بررسی است. بازی‌های رایانه‌ای صنعتی است که جنبه‌های فرهنگی زیادی دارد و این لحاظ که با سننین کودک و نوجوان ارتباط وثیق دارد می‌تواند به عنوان یکی از صنایع مهمی که در امر فرهنگ‌سازی در جوامع تأثیر زیادی دارد مورد توجه قرار بگیرد، اما وضعیت ایران در این زمینه چگونه است؟ باید گفت که باز ما دیر چینی‌هایم و بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یکی از بزرگ‌ترین ابزارهای فرهنگی و اقتصادی دنیا را فرارگرفته است. جنبه‌های فرهنگی این صنعت آنقدر پرمایه و زیاد است که می‌تواند در سرزودن یک ملت تأثیرگذار باشد؛ چراکه بانسل‌های آینده‌ساز نسبت معینی دارد و برای همین هر اندازه

در این صنعت سرمایه‌گذاری و برنامه‌ریزی شود زیاد نیست.

ایران تلاش کرده است در نمایشگاه گیمز کام با همراه کردن بازی‌سازان، علاوه بر معرفی محصولات ایرانی که برخی از آنها هم مورد توجه برخی از ناشران بین‌المللی قرار گرفته‌اند، به اطلاع فعالان این هنر- صنعت برساند که اساسا ایران وارد این موضوع شده است و با تبلیغاتی که علیه ایران توسط رسانه‌های جهانی می‌شود، خودش کار بزرگی است، اما حضوری قدرتمندتر قطعاً نیاز به حمایت‌هایی بیش از این دارد و البته برنامه‌ریزی دقیق‌تری از آن سوسی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای باید صورت بگیرد. بازی‌های دیجیتالی این روزها نسلی را دارد می‌سازد که آینده جهان در دستان آنهاست. نوع عملکرد و عکس‌العمل نسل آینده، نوع نگاهشان به زندگی، اندازه علاقه‌شان به موضوعات مختلف و هزار مسئله زیر و درشت دیگر دارد همین امروز با پدیده‌ای به نام بازی‌های دیجیتالی رقم می‌خورد.

تولید و توسعه بازی‌های دیجیتالی یعنی رایزینی فرهنگی؛ چراکه هر قدر بتوان در بازار بزرگ بازی‌های دیجیتالی نفوذ کرد به همان میزان هم می‌تواند در فرهنگ جوامع نفوذ داشت.

■ **جریان‌سازی فرهنگی**

حضور ایران در این نمایشگاه بازی‌های دیجیتال اروپا (gamescom) در کشور آلمان بهانه‌ای است تا به یکی از جدیدترین و مهم‌ترین ابزارهای فرهنگی دنیا‌ای امروز پرداخته شود. سود مالی بازی‌های رایانه‌ای امروز در جهان ۷۸ میلیارد دلار است، آماري که اختصاص به سال گذشته میلادی دارد و چین و امریکا تقریباً نیمی از این سود را از آن خود کرده‌اند. نمونه جدیدتری از این هنر- صنعت هم دیگر خیلی تکراری شده، اما باید صداره گفت که کشور فلانند که از زیرساخت‌های صنعتی کمتری نسبت به کشورهای پیشرفته برخوردار است، بعد از اینکه ۱۵ سال پیش توانست با محصول موسیقی پیشی گرفته‌است، پیشی گرفتن یا مغلوب خلاقیت خود کند، تلاش کرد

فرهنگ‌و‌هنر

سرویس فرهنگی ۴۶۶۸۴۹۸۸

حضور بازی‌سازان ایرانی در نمایشگاه گیمز کام آلمان

نهای ۹ساله بنیاد بازی‌های رایانه‌ای تناور نشد

تأثیر گذارتر بودن آن نیز هست. هرچند در امریکا سال‌هاست که دیگر موسیقی و سینما را نیز با گرایش به پیش می‌برند که سننین کودک و نوجوان را بیشتر درگیر خود کند، در صنعت بازی‌های رایانه‌ای تنها یک صنعت نیست، بلکه مانند سینما سرنوشت و آینده کشورها و جهان را رقم می‌زند. هر کشوری که افق بلندتری برای خود در سطح جهان متصور باشد این صنعت را جدی‌تر می‌گیرد.

■ **بازدید دو عضو کمیسیون فرهنگی مجلس از نمایشگاه گیمز کام آلمان**

حجت‌الاسلام احد آزادی‌خواه و علیرضا ابراهیمی از اعضای کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی از نمایشگاه گیمز کام آلمان بازدید کردند. این نخستین بار است که نمایندگان مجلس شورای اسلامی از بزرگ‌ترین نمایشگاه صنعت بازی اروپا بازدید به عمل می‌آورند. در این بازدید که به دعوت از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای صورت گرفت، نمایندگان با بازدید از بخش‌های مختلف ساخت و ویژگی‌های نمایشگاه آشنا شدند. این نمایندگان در حاشیه بازدید از نمایشگاه با اشاره به خلأهای قانونی موجود در حوزه بازی از جمله کپی‌رایت و دریافت عوارض از بازی‌های خارجی، قوی مساعد جهت پیگیری این موضوع را دادند.

آزادی‌خواه با اشاره به ورود مجلس به حوزه بازی‌های رایانه‌ای گفت: این نخستین بار است که مجلس شورای اسلامی در این زمینه اصلا شیبه بودجه کمتر از ۱۰ میلیارد تومانی این بنیاد در ایران نیست و این بودجه هم توانست برنامه‌ریزی مؤثری داشته باشد و هم از شرکت‌های خصوصی آنقدر حمایت کند که بخش مهمی از این بازار جهانی را از آن خود کند.

موضوع به همین سادگی است. برنامه‌ریزی باید دقیق‌تر باشد. بدون شک هالیوود موضوع بازی فقط کاسینی نیست. اگر همه اعداد و ارقام را کنار هم بگذاریم هر چند خودش پولی هفتگت می‌شود و کلی اشتغال‌زایی می‌کند، اما جرایت اجتماعی و فرهنگی که این هنر- صنعت توانست ایجاد کند، بزرگ‌تر از سود مستقیم آن است.

نفت و گاز تمام وی شود، چوب و ذغال سنگ و… تمام می‌شود، حتی خدمات و نحوه ارائه آن تغییر می‌کند و روزی بازار آن دست به دست می‌شود، اما اقتصادی برای یک کشور پایدار می‌شود که از با ابزار فرهنگی به سود رسیده باشد. بدون شک هالیوود تا قیام قیامت صنعتی پرسود برای امریکایی‌ها خواهد بود، ولی اسلحه‌سازی برای امریکایی‌ها یک روز تبدیل به کاری کم‌سود برای امریکایی‌ها می‌شود. چرا که فیلم‌های امریکایی طرز زندگی آدم‌های دنیا، نوع نگاه آدم‌ها و تقسیم‌بندی جیب آنها را تغییر داده و می‌دهد. بازی‌های دیجیتالی هم یک پدیده نسبتاً جدید است. البته نزدیک به نیم قرن از آغاز می‌گذرد، اما کمتر از دهه است که در بازار جهانی عرض اندام می‌کند و کمتر از یک دهه است که از صنعت بازی سینما و موسیقی پیشی گرفته‌است، پیشی گرفتن این صنعت از سینما و موسیقی به معنی

شهادی منا، سوزه تولید نماهنگ «قرار ما»



نماهنگ «قرار ما» که با موضوع شهادی منا قرار است به تولید برسد، درباره زندگی خانواده یکی از این شهدا، سنار یونویسی شده است و تا چند هفته آینده به مرحله تولید می‌رسد.

خانه فیلم داستانی که در سال‌های گذشته چندین نماهنگ با مضامین ملی و دینی تولید کرده است، در روزهای آینده قصد دارد نماهنگ «قرار ما» را بر اساس قطعه موسیقی به خوانندگی علی اکبر قلیچ تهیه کند. این نماهنگ که با موضوع شهادی منا قرار است به تولید برسد، درباره زندگی خانواده یکی از شهدای این حادثه، سنار یونویسی شده است و تا چند روز آینده به مرحله تولید می‌رسد.

به گفته سازندگان این اثر هنری، نماهنگ «قرار ما» با استفاده از بازسازی صحنه‌های زندگی خانواده شهید تر گوار حادثه منا ساخته می‌شود و در آن تلاش شده است تا مخاطب بتواند با شرایط این خانواده احساس همدات پنداری داشته باشد.

اتاق آقای خانه فیلم داستانی تهیه می‌شود و در این اثر مهاجر توحیدپرست به عنوان مجری طرح حضور داشته است.

سرانجام بازیگران سرگردان ایرانی «جم» در مستند «دور بر گردان»

«دور بر گردان»، مستندی به کارگردانی آرش سجادی حسینی است که به بررسی حواشی مهاجرت بازیگران و هنرمندان ایرانی به شبیکه ماهواره‌ای «جم» پرداخته و سرانجام این موضوع را روایت کرده است. آرش سجادی حسینی درباره مستند جدیدش با عنوان «دوربرگردان» در سخنانی گفت: واقعیت این است که بعد از کودتای نافرجام سال گذشته در ترکیه، نگران وضعیت جانی و معیشتی تعدادی از همکارانمان در این کشور شدیم بسیار مصمم گرفتیم به آنها سرزیم که در نهایت این دیدار و سفر به ساخت مستند «دوربرگردان» منتهی شد.

وی افزود: ماجرای سفر تعدادی از همکاران ما به ترکیه به این صورت بود که آنها بعد از مشاهده آگهی همکاری در یکی از شبکه‌های ماهواره‌ای دست به مهاجرتی خواسته یا ناخواسته زده و به کشور ترکیه مهاجرت کردند. بعد از این سفر متوجه شدند دیگر راه برگشتی ندارند.

این فیلمساز ادامه داد: افرادی که به ترکیه مهاجرت کرده بودند فیلمبردار، صدابردار، گرمور و بازیگر بودند و متأسفانه مسئله بسیار مهم، شرایط نامناسب آنها در این کشور به لحاظ سیاسی، اقتصادی و امنیتی است.



سجادی حسینی خاطر نشان کرد: متأسفانه هنرمندان مهاجرت کرده به کشور ترکیه درگیر ماجرابی شدند که اصلاً فکرش را هم نمی‌کردند. می‌توان گفت که آنها فریب خوردند و ترس از بازگشت به کشور، موجب شده تا به نوعی مورد سوءاستفاده فرهنگی قرار بگیرند و به برده فرهنگی تبدیل شوند.

وی تأکید کرد: هنرمندان و افراد عادی که رویای پیوستن به این شبکه ماهواره‌ای را درسرداشتند با واقعیت مهاجرت این بحث انتشاراتی ما ادامه پیدا به نوعی مخدوش شده است.

این فیلمساز در ادامه سخنانش خاطر نشان کرد: در مستند «دوربرگردان» تمامی این مسائل و حواشوی را از زبان خود هنرمندان جمع‌آوری کردیم. سجادی حسینی توضیح داد: تا باستان سال گذشته که بحث کودتای ترکیه اتفاق افتاد ساخت این پروژه کلید خورد و روند ساخت آن تا یک ماه قبل ادامه داشت؛ تمامی مراحل تولید مستند «دوربرگردان» به پایان رسیده و آماده نمایش است.

این کارگردان تصریح کرد: در مورد مسائل و مشکلات پیش روی ما در مسیر ساخت این مستند همین قدر می‌توانم بگویم که تا به حال چنین کاری با این نگاه، سوزه، خطرات و شرایط ساخته نشده است.

سجادی حسینی با اشاره به روشنگر بودن مستند «دوربرگردان» بیان کرد: این مستند، یک کار پژوهشی است که تمامی مسائل و حاشیه‌های اخیر درباره شبکه ماهواره‌ای GemTV را مورد کنکاش و کاوش قرار داده و قرار است تا آخر فصل تابستان رونمایی و اکران شود.

مهدی نقویان مستندساز:

برای نمایش خیانت پهلوی فقط تاریخ را ورق زدم



شده و تا ۲۲ بهمن و پیروزی انقلاب اسلامی ادامه دارد.

نقویان در پاسخ به این سؤال که در ساخت این فیلم از تصاویر جدیدی که در آن مجموعه مستند تلویزیونی نیامده باشد، استفاده کرده‌اید؟ عنوان می‌کند: بله، حجمی از تصاویر جدید را در این کار داریم. اگر بخواهم مقایسه‌ای بین تصاویر جدید و قبلا استفاده‌شده داشته باشم باید بگویم که حدود یک‌سوم از تصاویر در این مستند سینمایی جدید است. هست که در قسمت‌های انتهایی به دلیل کمبود وقت همه تصاویر موجود را مورد استفاده قرار می‌دادم، اما اکنون فرصت داریم تا با توجه به راش‌های زیادی که جمع‌آوری کرده‌ایم، بیشتر به عمق ماجرا وجوع کنیم و زوایای دیگری را نشان بدهیم. علاوه بر این، مستند تلویزیونی و مستند سینمایی تفاوت ساختاری نیز دارند، برای مثال در مستند سینمایی «در برابر طوفان» ماجرا را در ۱۳ فصل روایت می‌کنیم که هر کدام اسم‌های جداگانه‌ای دارند، این‌س موضوع باعث می‌شود که مخاطب کمتر خسته شده و تا انتهای

مستند را با دقت ببیند. البته این‌س کار را قبلاً نیز در مستندهای «گاو خشمگین»، «رمز و راز ملکه» و… انجام داده‌ایم.

وی معتقد است که نباید مخاطبان را دست‌بندی سیاسی کنیم؛ منم دسته‌بندی دیگری برای مخاطبان دارم و آن مربوط به مخاطبان تلویزیون و مخاطبان سینما است. ذات این دو دسته مخاطب با هم فرق دارد. در کار تلویزیون، مخاطب این آزادی را دارد تا همراه با تماشای فیلم از تلویزیون استراحت کند، چیزی بخورد یا حتی با دیگران در مورد فیلم صحبت کند، بنابراین فیلم نباید ریتم تندی داشته باشد که اگر مخاطب دقایقی از فیلم را ندید چیزی از دست ندهد، در حالی که مخاطب سابق سیاسی و همه‌افشار مخاطب آن را پسندیدند، این موضوع به این خاطر است که تحلیل شخصی خودمان را در کار نیآورده‌ایم و فقط سعی کردیم تاریخ را

بهدرستی روایت کنیم. اگر می‌گویم حکومت پهلوی بد است باید براساس مستندات تاریخی بگویم.

تاریخ را که ورق بزیند، خیانت‌هایشان مشخص است و دیگر نیازی به بیان اعتقادات شخمی نیست. این کار را در کارهای قبلی ما نیز انجام داده‌ام. اگر می‌گویم مرگ بسر امریکا، آمده‌ام و براساس مستند تاریخی صحبت کرده‌ام.»