امتیاز

شنبه ۶ شهریور ۱۴۰۰
۱۹ محرم الحرام ۱۴۴۳ ● ۲۸ آگوست ۲۰۲۱
شماره ۳۲۶۷ ● ۸ صفحه

متن میثاق‌نامه روزنامه‌نگاری در سایت روزنامه موجود است

روزنامه فرهنگی، هنری، ورزشی، اجتماعی صبح کشور
صاحب امتیاز و مدیرمسوول:
غلامحسین شعبانی
نشانی: میدان انقلاب - خیابان جمالزاده‌شمالی
پلاک ۲۶۰ واحد ۵

پست الکترونیکی:
info@emtiazdaily.ir
تلفن: ۶۶۵۹۶۸۰۹
آگهی دولتی: ۶۶۵۶۷۷۶۴ - آگهی شهرستان ها: ۶۶۶۵۰۰۹۹
لیتوگرافی و چاپ: ریحان

WWW.EMTIAZDAILY.IR

اخبار

مسعود امینی تیرانی؛

تماشای فیلم تجربی طاقت فرساست

نشست برخط سومین همایش مطالعات فیلم کوتاه تهران با موضوع «فرم: فیل در اتاق فریم‌ها» با حضور مسعود امینی تیرانی و با اجرای تی یام یابنده در اینستاگرام معاونت فرهنگی و آموزش انجمن سینمای جوانان ایران برگزار شد.

تی یام یابنده در ابتدای این لایو گفت: به دلیل کمبود منابع فارسی درباره فیلم تجربی تاکنون کمتر توانسته‌ایم درباره این گونه سینمایی صحبت کنیم اما سینماگران مهمی در این زمینه تلاش کرده‌اند. در این نشست‌های برخط تئوری و تاریخ سینمای تجربی و ۴ جنبش فوتوریست، سورئالیست‌ها، دادائیست ها و ساخت گراها صحبت می‌شود که در کاباره ول‌تر زوریخ سوییس راه می‌اندازند. جنبش‌ها و هنرمندانی که بی اعتماد به سیاست و هنر هستند و به سینما به عنوان یک هنر از این منظر نگاه می‌کنند که دیگر ابزاری برای انتقال حرف نیست بلکه به خودی خود شاخص و مجزاست و در این نشست‌ها این تاریخ و تئوری بررسی می‌شود.

در ادامه مسعود امینی تیرانی فیلمساز و مدیر فیلمبرداری سینما روی خط آمد. یابنده با اشاره به عنوان «فرم: فیل در اتاق فریم‌ها» از وی خواست تا ابتدا نگاهی کلی به سینمای تجربی داشته باشد.

فیلم تجربی به مثابه معماری

امینی تیرانی عنوان کرد: تئوریزه کردن سینمای تجربی کار سختی است و با چالش‌هایی رو به رو است. اینکه اساساً یک تجربه چیست و اگر کسی آن را تجربه کرد آیا باز هم تجربه خواهد بود؟! اما در زمینه تماشای یک فیلم تجربی باید درباره اشتراکات‌مان از فیلم تجربی صحبت کنیم. مدیر فیلمبرداری و کارگردان سینما بودن در این بحث چندان قابل جدا کردن نیست. فیلم تجربی گروه کوچکی دارد تا بتواند ایده‌های خود را ساده‌تر اجرایی کند و در جایی شاید این تفکیک بین کارگردان و مدیر فیلمبرداری چندان امکان پذیر نباشد. به تاریخ فیلم‌های تجربی هم مراجعه کنیم همین نکته را پیدا می‌کنیم.

وی ادامه داد: فیلم‌های تجربی به داستان گویی توجهی ندارند. به تکرار برخی فرم‌ها به طور منظم یا نامنظم اهمیت می‌دهند. با زمان در چالش هستند یا آن را گسترش می‌دهند یا از شکل خارج می‌کنند یا آن را فشرده می‌کنند. ارتباط فیلم تجربی با موسیقی نیز زیاد است. تدوین هم با موسیقی و تصویر ارتباط زیادی دارد و نوع ارتباط با موسیقی در اینجا هم مهم است. ترکیب عناصر مختلف از شکل گرفته تا عناصر بصری و حرکت دوربین و تغییرات شکلی در فیلم‌های تجربی هم مشخصه‌های دیگر هستند.این سینماگر افزود: همچنین مخالفت جدی با هر نوع زبان یا گرامر سینما نیز ویژگی دیگر است. فیلم تجربی آن را نادیده می‌گیرد و کار جدیدی می‌کند. مرحله تولید فیلم تجربی مهم‌تر از محصول نهایی است. اینکه چه به دست می‌آوریم اهمیت کمتری از چگونگی به دست آوردن آن دارد. وقتی هنر سینما به یک نوع معماری میل می‌کند احتمالاً به سمت ساخت فیلم تجربی می‌رود. این تعریفی است که من در تجربه‌های خودم به آن رسیده‌ام. زیرا آن را برای دسته بندی ایده‌هایم مناسب دانستم تا بتوانم گسترش شان بدهم.امینی تیرانی با بیان اینکه تماشای فیلم تجربی بسیار سخت و طاقت‌فرساست، عنوان کرد: معماری فرآیند ساماندهی به فضا با استفاده از فرم‌هاست و می‌تواند در هر زمانی اجرا شود. بنابراین هر بار دیدن یک فیلم تجربی شکلی از یک ارتباط را ممکن است دوباره ساماندهی کند.

تی یام یابنده نیز عنوان کرد: زاویه نگاه متفاوت و شکستن خط فرضی و قواعد سینمایی از دیگر مولفه‌های فیلم تجربی است.وی از امینی تیرانی پرسید چطور می‌توان این نگاه را برای فرم مورد استفاده مان به خدمت گرفت؟سومین همایش مطالعات فیلم کوتاه تهران به دبیری سعید پوراسماعیلی و دبیری علمی احمد الستی ۲۴ آذر ماه ۱۴۰۰ در بخش‌های مقالات پژوهشی، جستارهای آزاد و ترجمه با محوریت سینمای تجربی برگزار می‌شود. آخرین مهلت ارسال چکیده مقالات به این رویداد ۱۰ شهریور ۱۴۰۰ است.

از «تپه خاموش» تا «ندای وظیفه»؛

نگاهی به برترین بازی‌های ویدئویی دهه گذشته

دهه ۲۰۰۰ میلادی برای صنعت بازی‌های ویدئویی با عرضه کنسول نینتندو گیم کیوب، پلی استیشن ۲ و ایکس باکس آغاز و به ظهور کنسول وی، پلی استیشن ۳ و ایکس باکس ۳۶۰ ختم شد. در این دهه علاقه‌مندان به بازی‌های ویدئویی شاهد پیشرفت‌های گسترده فنی و نوآوری‌های قابل توجه در عرصه خط داستانی و گیم پلی بودند.

روزنامه گاردین در مطلبی جدید فهرستی از بازی‌های ویدئویی برتر این دهه منتشر کرده است که در ادامه به آن می‌پردازیم:

۱۵. چهار بازمانده(Left 4 Dead)/ ۲۰۰۸

در بازی چهار بازمانده، چهار بازیکن در فضایی آخرالزمانی با موج زامبی‌ها مبارزه می‌کنند. شاید داستان این بازی چندان مبتکرانه و جدید نبود اما نوآوری‌های فنی به کار رفته در آن این خلا را پرکرد. سیستم هوش مصنوعی این بازی تعداد و درنده خویی زامبی‌ها و دیگر دشمنان بازی و همچنین نور و موسیقی را به تناسب مهارت و راهبردهای بازیکنان تنظیم می‌کرد و زمینه‌ساز تجربه‌ای فوق‌العاده از بازی می‌شد که همزمان فی البداهه و سینمایی بود. بدون تردید، بسیاری از طرفداران کارکشته این بازی هنوز شب‌ها کابوس کاراکتر ویچ یا عجوزه را می‌بینند.

۱۴. رز(Rez)/ ۲۰۰۱

تتسویا میزوگوچی طراح ژاپنی بازیهای ویدئویی با الهام از علاقه‌ای که به موسیقی داشت، بازی رز را طراحی کرد. بازیکن در این بازی، در نقش یک هکر وارد یک سیستم هوش مصنوعی معیوب شده و باید در حین شلیک کردن به دشمنان متعدد، آواتارش را کنترل کند. داستان بازی با استفاده از توصیفات کوتاه و بدون هیچگونه دیالوگی روایت می‌شود و به سیر زندگی و شگفتی دنیای فناوری اشاره دارد.

۱۳. وی اسپورتس(Wii Sports)/ ۲۰۰۶

صنعت بازی‌های ویدئویی کنسول وی، دسته حرکتی و سخت افزار نسبتا دمده و قدیمی آن را مسخره می‌کرد تا این که دید مردم چطور از بازی وی اسپورتس استقبال کردند. این بازی از طریق مجازی‌سازی پنج ورزش تنیس، بیس‌بال، بولینگ، گلف و بوکس نوع جدیدی بازی را به وجود آورد که در آن بازیکن باید از طریق حرکت دسته‌ها ورزش کند. کنسول بازی وی بازی‌های بهتری هم داشت که از آن جمله می‌توان به سوپر ماریو گلکسی اشاره کرد اما وی اسپورتس آن بازی‌ای بود که معرف این کنسول و ویژگی‌های آن شد.

۱۲. ندای وظیفه ۴: جنگاوری مدرن (Call of Duty (Modern Warfare/ ۲۰۰۷

برخی معتقدند بتلفیلد ۱۹۴۲ در بین بازی‌های تیراندازی نظامی آن دوران بازی بهتری بود اما از دید منتقدان روزنامه گاردین بازی ندای وظیفه: جنگاوری مدرن به دلیل اضافه کردن تجهیزات جنگی مدرن به قسمت بازی چند نفره و امکاناتی چون کیلزاستریکس که به موجب آن اگر بازیکنی بدون این که بمیرد تعداد زیادی از دشمنان را از بین ببرد به دارایی‌های مختلفی از جمله حملات هوایی و پشتیبانی بالگردها دسترسی خواهد داشت، مستحق آن است که بهترین بازی تیراندازی دوران خودش نامیده شود.

۱۱. سایه کلوسوس (Shadow of the Colossus)/ ۲۰۰۵

فومیتو اوئدا طراح ژاپنی بازیهای ویدئویی که پیش‌تر با بازی زیبای ایکو مخاطبان را با فلسفه رویایی و امپرسیونیستی طراحی خود آشنا کرده بود، با بازی سایه کلوسوس جای پای خود را در عرصه بازی سازی بین الملل محکم کرد. در این بازی یک جنگجوی جوان عازم ماموریتی می‌شود تا با از بین بردن ۱۶ هیولای غول پیکر، یک دختر را به زندگی بازگرداند اما آیا این موجودات عظیم الجثه و غمگین واقعا آدم بدهای داستان هستند؟ بازی سایه کلوسوس تاملی شگرف است در مقوله سوگ و البته طراحی بازی.

۱۰. قهرمان گیتار (Guitar Hero۲)/ ۲۲۰۰۶

بازی قهرمان گیتار یک بازی ویدئویی در سبک موسیقی و شبیه سازی است که اولین بار برای کنسول ایکس باکس ۳۶۰ منتشر شد. در این بازی فهرستی متنوع از آهنگ‌های سبک راک وجود دارد و بازیکن باید با دنبال کردن نت‌هایی که به ترتیب روی صفحه برای او ظاهر می‌شوند، گروه موسیقی را در اجرا یاری دهد.

۹. سایلنت هیل یا تپه خاموش ۲ (Silent Hill ۲)/ ۲۰۰۱

اولین بازی از سری بازیهای سایلنت هیل برداشت سورئال و روانشناختی کونامی از ژانر وحشت و بقا را به مخاطب معرفی نمود و قسمت دوم این جهان را وارد یک مسیر جدید و عجیب و غریب کرد. نقش اصلی این بازی که جیمز ساندرلند نام دارد به امید یافتن همسر مرحومش وارد شهر متروکه سایلنت هیل می‌شود اما چیزی که در نهایت در دل مه غلیظ این شهر نصیبش می‌شود چیزی نیست جز مجموعه‌ای از هیولاهای فرویدی از جمله کاراکتر کله هرمی یا پیرامید هد معروف. فضای ترسناک و فوق‌العاده سایلنت هیل ۲ را اگر یک بار تجربه کنید هیچگاه از یاد نخواهید برد.

۸. طومار بزرگان ۴: فراموشی (The Elder Scrolls IV: Oblivion)/ ۲۰۰۶

بازی طومار بزرگان ۴ یک بازی ویدئویی در سبک نقش آفرینی و اکشن است. از همان لحظه‌ای که در زندان امپراطور به هوش می‌آیید و با وسعت جهان فانتزی این بازی روبه رو می‌شوید، از حجم آزادی عملی که در کشف این جهان وسیع دارید شگفت زده خواهید شد. بازی طومار بزرگان: فراموشی الگوی تمام بازی های ماجراجویی جهان باز شد، ژانری که در سالهای پس از انتشار این بازی حسابی رونق گرفت. طومار بزرگان ۳: موروویند داستان و محیط جذابتری داشت اما کند پیش می‌رفت این در حالی است که بازی فراموشی به شما اجازه می‌دهد به راحتی در جهان بازی بجنگید، حرف بزنید و توطئه کنید و با استفاده از جادو یا شمشیر همان ماجراجویی‌ای را بسازید که دلتان می‌خواهد.

۷. افسانه زلدا: ماسک ماجورا (The Legend of Zelda: Majora's Mask)/ ۲۰۰۰

عجیب ترین، غم انگیزترین و به یادماندترین بازی از مجموعه افسانه زلدا، درست در بدو ورود به دهه ۲۰۰۰ عرضه شد. در این بازی کاراکتر لینک از سرزمینی که در بازی اوکارینای زمان در سال ۱۹۹۹ نجات داده بود وارد جنگلی مرموز و شوم در سرزمین Hyrule شده و گرفتار یک حلقه زمانی سه روزه می‌شود. در خط داستانی این بازی، همانطور که تهدید سقوط ماه به زمین لحظه به لحظه جدی تر می‌شود بازیکن باید راهی برای جلوگیری از این فاجعه پیدا کند. سازوکار سفر در زمان در بازی ماسک ماجورا آنقدر زیرکانه و هنرمندانه بود که کمتر بازی هایی در سالهای بعد جرات تقلید از آن را به خود دادند.

۶. بایوشاک(Bioshock)/ ۲۰۰۷

بازی ویدئویی بایوشاک که با سقوط غافلگیر کننده شخصیت بازی به اعماق اقیانوس آرام و ورود به شهر زیردریایی رپچر (Rapture) آغاز می‌شود، در زمان خودش یک بازی تیراندازی کمیاب و جذاب بود. فضای باشکوه و ایده‌های بزرگ بایوشاک این بازی را به یکی از بهترین بازیهای تاریخ در این ژانر تبدیل کرده است.

۵. متال گیر سالید ۲: پسران آزادی(Metal Gear Solid۲: Liberty Sons)/ ۲۰۰۱

قسمت اول از بازیهای ویدئویی متال گیر سالید در ژانر اکشن و مخفی کاری، روی کنسول پلی استیشن موفقیت بزرگی به دست آورد. سالید اسنیک قهرمان اصلی این بازی در حال تبدیل به یک نماد در دنیای بازیهای ویدئویی بود بنابراین هیدئو کوجیما، طراح بازی ژاپنی، و شرکت کونامی برای قسمت دوم این شخصیت را کنار گذاشتند و یک کاراکتر ناشناس به اسم رایدن را علم کردند. با توجه به مضامین سیاسی گسترده و متنوع و تمرکز بر راهنمایی‌های غلط و اخبار جعلی، کمتر بازی‌ای به اندازه پسران آزادی با ذهن بازیکن بازی می‌کند. این بازی یک شاهکار پست مدرن آنارشیستی است.

۴. هیلو: نبرد تکامل یافته(Halo: Combat Evolved)/ ۲۰۰۱

بازی نبرد تکامل یافته که ماجراهای آن در قرن ۲۶ رخ می‌دهند، اولین نسخه از مجموعه بازی‌های مشهور و پرفروش هیلو است. زمان حتی ایده بازی تیراندازی اول شخص روی کنسول هم برای مردم خنده دار بود چه برسد روی پی‌سی. مجموعه بازی‌های هیلو این روند را تغییر داد و صحنه را برای تبدیل بازی‌های تیراندازی به ژانر غالب دهه ۲۰۰۰ آماده کرد.

۳. دئوس اکس(Deus Ex)/ ۲۰۰۰

وارن اسپکتور و تیمش با الهام از میراث بازی‌های کلاسیک در ژانر نقش‌آفرینی، از آلتیما آندرورلد گرفته تا شوک سیستم و دزد: پروژه تاریک، یک بازی علمی- تخیلی و مهیج درباره ماموری به نام جی. سی دنتون و نبرد جهانی او با سازمان‌های ضدآرمانشهری ساختند. این بازی توطئه های دنیای واقعی و دانش مربوط به سایبرپانک را در هم ادغام کرده و دست بازیکن را باز می‌گذارد تا با مخفی کاری در دنیای بازی پیش برود یا آن را آشکارا و آزادانه از بین ببرد. این بازی مفهوم تجربه غوطه ورسازی در صنعت بازیهای ویدئویی را از نو تعریف کرد.

۲. سیمز ((Sims/ ۲۰۰۰

بازی سیمز که در سال ۲۰۰۰ توسط شرکت ماکسیس توسعه یافت، اولین قسمت از یک مجموعه بازی به همین نام در ژانر استراتژی و شبیه سازی است. این بازی در ابتدا چندان جدی گرفته نمی‌شد اما سرانجام تلاش‌های ویل رایت، طراح بازی، جواب داد و به یکی از پرفروش‌ترین بازی های تاریخ تبدیل شد. در این بازی که زندگی روزمره را شبیه سازی می‌کند، بازیکنان باید با کنترل فعالیت کاراکترهای بازی درآمدزایی کنند، وسایل مورد نیاز برای خانه را تهیه کنند، روابط اجتماعی برقرار کرده و خانواده تشکیل دهند.

۱. جی.تی.ای: سن اندریاس (Grand Theft Auto: San Andreas)/ ۲۰۰۴

سومین قسمت از مجموعه بازی‌های اکشن، ماجراجویی و جهان باز جی.تی.ای یا اتومبیل دزدی بزرگ تعریف جدیدی از مفهوم بازی های ویدئویی جهان باز ارائه داد و آزادی عملی در اختیار بازیکنان گذاشت که تا پیش از آن بی سابقه بود. به عقیده بسیاری از منتقدان، سن آندریاس یکی از بزرگترین بازیهای تاریخ است. این بازی در سالی که به بازار عرضه شد عنوان پرفروش‌ترین بازی سال را از آن خود کرد و تا سال ۲۰۱۱ بیش از ۲۷ میلیون و ۵۰۰ هزار نسخه از آن در سراسر جهان فروش رفت. این بازی که پرفروش‌ترین بازی کنسول پلی استیشن ۲ نیز است، کاراکتر کارل جانسون را دنبال می‌کند که پس از شنیدن خبر درگذشت مادرش پس از ۵ سال به زادگاه خود بازگشته و تصمیم به خونخواهی می‌گیرد.

یک فنجان چای داغ

با همکاری بهروز نشان و محمودرضا ثانی؛

«اسبِ باد» پس از پاناما و ایتالیا به ایران رسید

در همکاریِ تازه بهروز نشان و محمود رضا ثانی فیلم سینمایی «اسبِ باد» در سه کشور پاناما، ایتالیا و ایران ساخته می‌شود.

به گزارش امتیاز، بهروز نشان و محمود رضا ثانی که پیش از این نیز تجربه موفق تولید و اکران فیلم بلند مستند «کیارستمی و عصای گمشده» را در اسپانیا و کلمبیا داشتند، این بار به‌طور مشترک فیلم سینمایی «اسبِ باد» را به نگارش درآورده و کارگردانی می‌کنند.

داستان این فیلم در سه کشور پاناما، ایتالیا و ایران می‌گذرد که پس از پایان تصویربرداری در کشورهای پاناما و ایتالیا این فیلم در ایران جلوی دوربین خواهد رفت. این فیلم همچنین در میان قبایل سرخ‌پوست کارایب در منطقه کومارکا ی پاناما و ونیز ایتالیا جلوی دوربین رفته است.

فیلم سینمایی «اسبِ باد» محصول مشترک ایموفیس و مدرسه فیلم‌سازی آکامپادوک زیر نظر موسسه ایندیکیری به تهیه‌کنندگی ایرینا رویز و آلبرتو انیشتین فیگ روآ از پاناما و بهروز نشان از ایران است.

این فیلم به چهار زبان فارسی، ایتالیایی، اسپانیایی و عربی فیلم‌برداری شده است. آکامپادوک، اولین کمپ فیلم‌سازی امریکای مرکزی است که توجه ویژه‌ای به ساخت فیلم‌های هنری و کشف استعدادهایی از سرتاسر دنیا دارد.داستان «اسبِ باد» درباره سفر خیالی جوانی از جنوب ایران به جهانی دوردست است که اتفاق‌های زیادی در دل خود به همراه دارد. سفری پررمز و رازی که اصرار زیادی در دل خود جای‌داده است که ریشه در تاریخ گذشتگان دارد.محمودرضا ثانی فیلم‌های مستند «کیارستمی و عصای گمشده»، «سیامو در افغانستان»، «رویای شیرین کانیا» در آمریکا، «از قبیله بنی اسد» در عراق، «خواب شیرین قرطبه» در اسپانیا و بیش از ۱۵ فیلم کوتاه را تاکنون در پرونده خود دارد. بهروز نشان نیز پیش‌ازاین تهیه‌کنندگی فیلم‌هایی چون «کیارستمی و عصای گمشده» و «پسران دریا» را در کارنامه خود دارد. او همچنین کارگردانی فیلم کوتاه «طلسم» را پشت سر گذاشته است. محمود رضا ثانی، اینتی الکساندر، بهار بابا احمدی، رویا زارع، تارا عبود زاده، آلبرتو انیشتین فیکگروآ و رضا نشان از جمله بازیگران این فیلم هستند.

نگاهی به فیلم سینمایی «سازهای ناکوک»؛

پرداخت ناقص روان‌شناسانه؛ سازی که کوک نیست

فیلم سینمایی سازهای ناکوک که این روزها در پلتفرم‌های نمایش آنلاین اکران شده، اولین ساخته سینمایی علی حضرتی در مقام کارگردان و تهیه‌کنندگی فرشته طائرپور در سال ۱۳۹۸ و در ژانر خانوادگی و اجتماعی است و هنگامه قاضیانی، غزل شاکری، حامد کمیلی، مرتضی ضرابی و احمد عربانی در این فیلم به ایفای نقش پرداخته‌اند.

علی حضرتی کارگردان این فیلم، فرزند الیاس حضرتی (فعال سیاسی، نماینده پیشین مردم در دهمین دوره مجلس شورای اسلامی و صاحب‌امتیاز و مدیرمسئول روزنامه اعتماد) است.

حضرتی با تهیه‌کنندگی در تئاتر فعالت خود را آغاز کرد و سپس با تهیه‌کنندگی فیلم‌های سینمایی خداحافظی طولانی (فرزاد مؤتمن) و نیم‌رخ‌ها (ایرج کریمی) وارد عرصه سینمای داستانی شد. خداحافظی طولانی در هفت رشته ازجمله بهترین فیلم در جشنواره فیلم فجر کاندید شد و نیم‌رخ‌های زنده‌یاد ایرج کریمی به‌عنوان بهترین فیلم بخش هنر و تجربه جشنواره برگزیده شد.

سازهای ناکوک نخستین فیلم حضرتی در مقام کارگردان است که با توجه به سابقه تهیه‌کنندگی‌اش، توانسته گروهی از حرفه‌ای‌های سینما را در پشت‌صحنه نخستین فیلمش داشته باشد. ازجمله می‌توان به حضور عبدالله اسکندری (طراح چهره‌پردازی)، ژیلا ایپکچی (تدوین)، مسعود امینی تیرانی (مدیر فیلم‌برداری) و فرشته طائرپور به‌عنوان تهیه‌کننده اشاره کرد. همچنین فیلم‌نامه سازهای ناکوک را حضرتی با مشارکت اصغر عبداللهی (آشپزباشی، صبحانه‌ای برای دو نفر) به نگارش درآورده است.

به‌رغم نام‌های بزرگی که در تولید این فیلم و همچنین ایفای نقش‌ها به چشم می‌خوردند، خروجی آن‌گونه که باید موفق نیست. داستان البته داستانی قابل‌تأمل است که تلاش دارد تا رگه‌های روان‌شناختی شخصیتی را برجسته سازد.

در خلاصه داستان سازهای ناکوک آمده است: «این فیلم قصه دو خواهر است که با ورود مردی عاشق، هویت اولی در آستانه فروپاشی و شخصیت دومی در مسیر جدیدی از خودشناسی قرار می‌گیرد».

بر این اساس فیلم سازهای ناکوک درباره دو خواهر به نام هدیه (با بازی غزال شاکری) و هلیا (با بازی هنگامه قاضیانی) است که فقط همدیگر را دارند. هدیه از یک بیماری خاص افسردگی رنج می‌برد و هلیا که یک روان‌پزشک است، تمام لحظاتی را که سرکار حضور ندارد، برای مراقبت از هدیه سپری می‌کند.

حضرتی در سازهای ناکوک، با نورپردازی بی‌جان و رنگ‌بندی‌های سرد، فضایی بی‌روح و دل‌مرده خلق کرده است؛ فضایی که سازهای ناکوک را شبیه به نیم‌رخ‌های ایرج کریمی می‌سازد و بسان جلوه بیرونی فضایی است که در ذهن و روان هدیه قرار دارد. فضایی سراسر سرد و غم‌زده که بارش دائمی باران آن را ملالت‌انگیز و بازی سایه‌ها در برخی سکانس‌ها شبیه به فیلم‌های ترسناک می‌سازد.

یکی از نکات کلیدی که فیلم و فیلم‌نامه مطرح می‌کند پدیده‌ای با عنوان «ژن خودکشی» است؛ این‌که خودکشی رگه‌های وراثتی دارد و می‌تواند در یک خانواده به نسل‌های بعد منتقل شود البته نه خود خودکشی که ریشه‌های مشکلاتی چون افسردگی و اختلالات خلقی است. موضوعی که امروز به اثبات رسیده که همانند بیماری‌های جسمی و بالینی کاملاً قابلیت انتقال دارد و می‌تواند نسل‌های بعدی را هم آلوده سازد.

حاتمی کیا «خواب ابراهیم» را دیده است؟

محمود کریمی کارگردان مستند «خواب ابراهیم» همزمان با عرضه اینترنتی آن درباره این مستند توضیح داد: این مستند در پشت‌صحنه فیلم سینمایی «چ» به کارگردانی ابراهیم حاتمی‌کیا در سال ۹۱ ساخته شد. وقتی از من خواسته شد پشت صحنه‌ای از این فیلم بسازم، ابتدا مخالف بودم و قرار نبود کار خاصی هم بشود اما بعد که تصمیم گرفتیم هویت مجزایی پیدا کند و یک فیلم مستقل بشود، ساخت آن را پذیرفتم و حاصلش شد «خواب ابراهیم»

وی درباره تأخیر در عرضه این مستند گفت: سال ۹۵ این مستند در گروه سینمایی «هنروتجربه» اکران شد و به تازگی اکران مجازی شده است. از این منظر تأخیر چندانی نداشتیم. فیلم اصلی سال ۹۳ اکران شد و فیلم «خواب ابراهیم» در فرآیند انتظار در گروه «هنروتجربه» در سال ۹۵ روانه پرده شد.

کریمی درباره روایت خود در این مستند بیان کرد: پشت‌صحنه فیلم‌ها معمولاً روایتی از چگونگی ساخت یک فیلم سینمایی هستند، قرار ما در این مستند اما این نبود. می‌خواستیم نشان دهیم یک مولف و فیلمساز چگونه در ذهن و خیالش این خواب‌ها را به هم می‌بافد که تبدیل به سناریو، قصه و فیلم می‌شد. هدفم تداعی همین حس در فیلم بود. مسئله‌ام خیلی این نبود که فیلم «چ» چگونه ساخته شده است. می‌خواستم حال و احوال سازنده را روایت کنم و مخاطب را به لایه‌هایی ببرم تا با مولف و خالق اثر همراه شود.

وی افزود: سینمای ابراهیم حاتمی‌کیا معرف عقاید و دنیایش هست و ما خیلی به دنبال سمت و سوی ویژه‌ای در ساخت این مستند نبودیم. او به‌دنبال رسیدن به کاراکتری به نام شهید چمران در فیلمش بود و من هم در فیلمم می‌خواستم به ابراهیم حاتمی‌کیا نزدیک شوم. برای من کارگردانی که به دنبال ساخت یک جهان بود، موضوعیت داشت و سوژه فیلم من این بود. ابراهیم حاتمی‌کیا کار خود را می‌کرد و من سعی می‌کردم به کسی که نویسنده و خالق یک دنیای نمایشی در قالب یک فیلم سینمایی است و یک لشگر را کنار هم می‌آورد تا خواب و خیالی را به عینیت برساند، نزدیک شوم. به همین دلیل سراغ چیزی خارج از دنیای این فیلم مثل خصوصیات شخصی فیلمساز نرفتم. ما کامل در پشت‌صحنه فیلم با هم در ارتباط بودیم و آنجا هم چیزی غیر از فیلم «چ» در جریان نبود.

کریمی درباره تقدس بخشی به فیلمساز در برخی مستندهای پشت‌صحنه تأکید کرد: تمام سعی‌ام این بود که این کار اینگونه نشود. می‌توان مستندی در بزرگداشت یک فیلمساز مانند داریوش مهرجویی ساخت، اما دستور کار من در این مستند، اساساً این نبود. نمی‌خواستم در بزرگداشت ابراهیم حاتمی‌کیا فیلمی بسازم و برخی نگران بودند که حاصل کار اینگونه نشده باشد. این مدل کار کاملاً مستعد این مسیر انحرافی است اما از ابتدا تکلیفم مشخص بود و می‌خواستم به این سوال جواب دهم که یک خالق چگونه اثری را خلق می‌کند. چگونه از یک خواب و خیال و الهامات، دنیایی خلق می‌شود و این همه آدم جمع می‌شوند برای به تصویر کشیدن این خواب و خیال. تمام تلاشم همین بود. از تمام ابزارهایی که داشتم استفاده کردم تا این وهم را به وجود بیاورم که به دنیای ذهنی یک خالق وارد شده‌ایم.

وی درباره مواجهه ابراهیم حاتمی‌کیا با مستند «خواب ابراهیم» هم گفت: متأسفانه این فرصت بعد از آماده‌سازی فیلم پیش نیامد که این کار را ببینند و نمی‌دانم تا امروز فیلم را دیده‌اند یا نه. یکی دو بار دعوت رسمی کردیم برای اکران که تشریف نیاوردند. تا این لحظه هم نمی‌دانم کار را دیده‌اند یا نه و از نظرشان هم مطلع نیستم.

کریمی درباره جذاب‌ترین تجربه خود در فرآیند ساخت این مستند هم گفت: در مقطعی جریان فیلم‌های فاخر راه افتاده بود که «چ» یکی از همین پروژه‌ها بود، برایم بامزه بود که این همه هزینه برای آن پروژه می‌شد و در ذهنم اینگونه بود که گویی فیلم من گران‌تر دارد تمام می‌شود چون همه آن عوامل مقابل دوربین من هم بودند! البته با نگاه مستند. هیچ گاه دخل و تصرفی نداشتم اما در ذهنم این تصور بود که به نوعی فیلم من هم از پروژه‌های فاخر گران‌تر شده است! هزینه فیلم «چ» گویی به‌علاوه هزینه ساخت مستند من بود. مضاف بر این تجربه ساخت این مستند برای من یک کلاس درس بود. سر صحنه فیلم «چ» همه حرفه‌ای‌های سینما حضور داشتند، جماعتی از ژنرال‌های سینما حضور داشتند و من هم فرصت داشتم از همه آن‌ها کار یاد بگیرم و این اتفاق برایم ارزشمند بود.

آگهی مناقصه

سازمان بهداری و حمل‌ونقل جاده‌ای

«در اجرای صحیح قوانین و مقررات پلیس خود و دیگران باشید.»

اداره کل راهداری و حمل‌ونقل جاده‌ای استان اصفهان در نظر دارد پروژه‌های زیر را از طریق مناقصه عمومی یک مرحله‌ای واگذار نماید، بدین‌وسیله از شرکت‌های واجد شرایط طبق اسناد مناقصه با در نظر گرفتن اینکه «قیمت‌ها متناسب با کالای ساخت داخل با لحاظ کیفیت ارائه گردد» برای شرکت در فرآیند مناقصه‌های زیر دعوت به عمل می‌آید.

ردیف	نوع مناقصه	شماره مناقصه	موضوع مناقصه	مبلغ برآورد (ریال)	مبلغ تضمین فرآیند ارجاع (ریال)
۱	ارزیابی ساده (تجدید)	۴۰۰۱۱۷۰۸/۶	لکه‌گیری هندسی و روکش آسفالت گرم راه‌های شهرستان فلاورجان	۱۹,۹۹۶,۲۱۸,۳۳۳	۱,۰۰۰,۰۰۰,۰۰۰
۲	ارزیابی ساده (تجدید)	۴۰۰۱۱۷۱۴/۵	ساخت ۱۴ عدد باکس ۸×۶ متری زیرگذر کمیتک شهرستان چادگان	۱۱,۶۷۴,۶۶۹,۲۱۴	۵۸۴,۰۰۰,۰۰۰
۳	ارزیابی ساده (تجدید)	۴۰۰۱۱۷۱۲/۵	ساخت و نصب ۱۷ عدد باکس ۶×۵ متری شهرک صنعتی ورپشت شهرستان تیران و کرون (مرحله دوم)	۱۵,۷۲۵,۱۵۸,۶۸۲	۷۸۷,۰۰۰,۰۰۰
۴	ارزیابی کیفی فشرده با معیار (تجدید)	۴۰۰۱۱۷۲۰/۴	عملیات تعریض تابلیه پل فلاورجان و راه های ارتباطی	۲۳۰,۴۸۱,۲۹۵,۷۳۳	۸,۵۱۰,۰۰۰,۰۰۰
۵	ارزیابی کیفی فشرده با معیار (تجدید)	۴۰۰۱۱۷۲۱/۴	لکه گیری هندسی و روکش آسفالت گرم و حفاظتی راه‌های شریانی محور نایین - اردستان - بادرود	۴۸۲,۸۲۵,۰۲۵,۲۰۰	۱۳,۵۵۷,۰۰۰,۰۰۰
۶	ارزیابی ساده (تجدید)	۴۰۰۱۱۷۲۵/۴	ساخت حفاظ بلوک مفصلی ۴ متری در میانه آزادراه معلم به طول ۵ کیلومتر	۳۶,۲۵۰,۰۰۰,۰۰۰	۱,۸۱۳,۰۰۰,۰۰۰
۷	ارزیابی ساده (تجدید)	۴۰۰۱۱۷۳۴/۲	تکمیل قوس ورپشت محور داران - تیران	۷,۳۵۴,۷۳۹,۶۹۲	۳۶۸,۰۰۰,۰۰۰
۸	ارزیابی ساده	۴۰۰۱۱۷۳۵/۱	تهیه ملزومات مورد نیاز و اجرای ایمن سازی فیزیکی کاربران آسیب‌پذیر	۱۱,۹۷۲,۶۶۳,۵۰۰	۵۹۹,۰۰۰,۰۰۰

مهلت دریافت فایل اسناد از چاپ دوم آگهی تا ساعت ۱۳ تاریخ ۱۴۰۰/۰۶/۱۸، از طریق سامانه ستاد ایران به آدرس setadiran.ir
مهلت ارسال فایل‌های پاکات مناقصات مذکور به سامانه ستاد ایران تا ساعت ۱۳ تاریخ ۱۴۰۰/۰۷/۰۱ و محل تحویل ضمانتنامه (فرآیند ارجاع کار) شرکت در مناقصه تا ساعت ۱۳ تاریخ ۱۴۰۰/۰۷/۰۱ به اداره کل راهداری و حمل و نقل جاده ای استان اصفهان، طبقه ششم اداره حراست می باشد. گشایش فایلهای پاکات مناقصه از طریق سامانه ستاد ایران نیز در ساعت ۸ صبح روز ۱۴۰۰/۰۷/۰۳ در محل سالن جلسات اداره کل راهداری و حمل و نقل جاده ای اصفهان انجام می شود.
کلیه مراحل دریافت و ارائه اسناد مناقصه و بازگشایی پاکات صرفا از طریق سامانه مذکور انجام خواهد پذیرفت.
سایر شرایط شرکت در مناقصه از جمله هزینه تهیه اسناد، مدت اعتبار پیشنهاد، صلاحیتهای مورد نیاز و غیره مطابق مفاد اسناد مناقصه پیوست در سامانه ستاد ایران به آدرس setadiran.ir می‌باشد.

نشانی: بلوار میرزاکوچک خان، بین پل وحید و ترمینال زاینده رود، کد پستی:۳۳۷۴۳ - ۸۱۷۶۶، تلفن گویا ۳۵۰۵۹ - ۰۳۱

شناسه آگهی: ۱۱۸۱۲۵۵

اداره کل راهداری و حمل‌ونقل جاده‌ای استان اصفهان