

چه بر سر کاشی های امامزاده محمد ورامین آمد؟



طی روزهای اخیر، موضوع مفقود شدن کاشی های قدیمی امامزاده شاهزاده محمد(ع) ورامین در برخی رسانه ها بازتاب هایی را در برداشته که بر اساس گفته رئیس دفتر میراث فرهنگی، گردشگری و صنایع دستی ورامین، هر گونه بازسازی و مرمت و بازسازی این بنای تاریخی به سال های دور مربوط است و هیچ گونه مرمتی توسط این نهاد دست کم در ۲۰ سال اخیر انجام نشده است.

رئیس دفتر میراث فرهنگی، گردشگری و صنایع دستی شهرستان ورامین، ژیلّا خدادادی به به خبرنگار ایرنا گفت: تصاویر برج مانده از آخرین بازسازی این بنا که دهه ۶۰ و ۷۰ بازمی گردد نشان دهنده آن است که در آن زمان، متولیان امر میراث فرهنگی، کاشی های گنبد را تعویض و در حاشیه دیوارها نیز کاشی های جدید نصب کرده اند. وی همچنین افزود در سال ۹۷ و بر اساس گزارش اداره اوقاف و امور خیریه، بخش زیادی از سر در بنایه قصد ورود افراد ناشناس به داخل مکان واقع شدن ضریح تخریب شده بود که طی مکاتبه با دادستانی وقت، به علت شناسایی نشدن افراد، موفق به پیگیری نشدیم. خدادادی اضافه کرد: به طور قطع کاشی هایی که از آن به عنوان مفقود و یا سرقت شده در رسانه ها یاد شده، ارتباطی به سال های اخیر ندارد و با تجهیز سیستم های ایمنی و وجود نگهبان، با جدیت از بناهای تاریخی از جمله امامزاده شاهزاده محمد مراقبت می شود.

گردشگری

معرفی پل های معلق ایران



تجربه ترس و هیجان در پیاده راه هایی متفاوت یکی از صحنه های ترسناکی که در فیلم هایدبه می شود عبور از پاهای لرزان و معلق است. تجربه چنین هیجانی در دنیای واقعی برای آن دسته از گردشگرانی که به دنبال کسب هیجان در سفر هستند خالی از لطف نیست و ابزار این تجربه در ایران نیز برای گردشگران ماجراجو فراهم شده است. در ایران ۵ پل معلق وجود دارد که در ادامه به معرفی آنها می پردازیم:

– پل معلق نمک آبرود که در دهکده گردشگری نمک آبرود در استان مازندران و با استفاده از چوب و طناب ساخته شده است و لذت عبور از پل لرزان در مه را برای گردشگران فراهم می کند.

– پل معلق مشکین شهر یکی از بلند ترین پل های معلق در خاور میانه محسوب می شود که در استان اردبیل واقع است. با طی کردن نیمی از مسیر پیاده روی روی این پل، بخش کوچکی از مسیر را خواهید دید که دارای کف شیشه ای است و از آنجا می توانید منظره بسیار زیبایی زیر پای خودتان را تماشا کنید.

– پل معلق پیر تقی در شهرستان خلخال که رودخانه های گیوی چای و قزل اوزون را به هم وصل می کند. عرض کم این پل هیجان آن را دوچندان کرده و عبور از آن بسیار شبیه به آن تصاویر ترسناکی است که ممکن است در فیلم ها از پل های معلق دیده باشید.

– پل دره خرزینه که در شهرستان پلدختر از توابع استان لرستان واقع شده است، یکی از مرتفع ترین پل های خاور میانه نیز محسوب می شود. این پل متأسفانه در سال ۹۷ توسط عده ای ناشناس تخریب شد و پس از گذشت ۳ سال هنوز بازسازی نشده است.

– پل معلق هیر نیز در استان اردبیل و در شهرستان هیر قرار دارد. ویژگی منحصر به فرد این پل که آن را از سایر پل های معلق متمایز می کند، عرشه این پل است که کاملاً از شیشه ساخته شده است.

امیر رضا مافی، مدیر مرکز انیمیشن حوزه هنری، معتقد است: هنرمندان ماتوانایی فنی بالایی دارند ولی به دلیل اینکه تمرکز زایی، شفافیت زایی و اقتصاد انیمیشن ایران حرفه ای نیست و عدالت در توزیع سرمایه وجود ندارد، ما آن ها را به خارجی ها واگذار می کنیم. راستش کاری کرده ایم که خیلی از دوستان انیمیشن ساز که بسیار متعهدند، عطای کار کردن در ایران را به لقایش ببخشند. آن ها باید مدام پشت در اتاق مدیران دولتی صاحب سرمایه بنشینند تا برای تولید اثر خود پول به دست بیاورند، مدام از این شورا به آن شورا پاسکاری شوند و بالاخره یک جایی خسته می شوند و ترجیح می دهند در خانه بنشینند و درآمد آرزوی داشته باشند. بخشی از آنها هم که اصولاً مهاجرت کرده اند. این بسیار اسفناک است؛ اول برای ما که مدعی مدیریت ایم و بعد فضای فرهنگ کشور که هیچکدام خود را از دست بدهد.

در ادامه متن کامل گفت و گوی ایلنا با مافی را می خوانید:

منظور از «پیچینگ» چیست؟ وضعیت پیچینگ در حوزه انیمیشن چگونه است؟ «روایز» به عنوان یک رو بسداد پیچ چه تأثیری در حوزه انیمیشن سازی داشته است؟

مفهوم پیچ این است که ایده های خلاقانه توسط استودیوهای تولید، برابر سرمایه گذاران مرتبط با غیر مرتبط در یک بستر یا پلتفرم ارائه می شود. به ارائه ای این ایده ها که باید پخته باشند، پیچ می گویند. «پیچ» استعداد یابی نیست، یعنی به صرف داشتن ایده روی کاغذ به پیچینگ نمی انجامد. کسانی می توانند طرح خود را ارائه دهند که حرفه ای باشند و پیچینگ برای حرفه ای های در هر عرصه ی خلقای می تواند استفاده شود. مطالعات پیچ رویازی حدود ۴ سال پیش با دیدن پیچ های مطرح جهان آغاز شد. پس از بومی سازی برخی از فرایندهای پیچ و گفتگو با صاحبان ایده در عرصه ی انیمیشن قرار بر این شد تا رویداد پیچ انیمیشن نیز در ایران برگزار شود. در سال های ۹۷ و ۹۸ دوره اول و دوم این رویداد برگزار شد سال گذشته به دلیل پاندمی کرونا امکان برگزاری میسر نبود و امسال با مابارغات وضعیت، برنامهریزی متناسب با شیوع کرونا انجام دادیم و توانستیم رویداد را به سرانجام برسانیم. مهم ترین هدف ما در این دوره، فعال کردن استودیوهای مختلف از سراسر ایران بود و دوره های آفلاین و آنلاین را به همین منظور آغاز کردیم.

تأثیر برگزاری پیچینگ در حوزه انیمیشن چه بود؟ آیا به معنای واقعی

می توان آثار آن را مشاهده کرد یعنی شاهد بود که تمرکز از روی مرکز بر داشته و روی سایر استان ها متمرکز شده؟

این دیدگاه را دارم که برگزاری پیچینگ به گسترش انیمیشن سازی کمک خواهد کرد. پیچینگ مسبب شفافیت اقتصادی در حوزه انیمیشن است چون وضعیت بودجه ها مشخص می شود. همچنین باعث توزیع عدالت سرمایه می شود یعنی محیطی فراهم می کند که صاحبان استودیو و صنعت خلاق بتوانند بدون رانت، سرمایه مورد نیاز خود را از سرمایه گذاران و نهادهای مختلف فراهم کنند. رانت و ارتباطات دو مساله اساسی در جامعه ی فرهنگی ما هستند، پیچ در تمامی عرصه های فرهنگی تنها راه نجات خواهد بود. پیچ در حوزه انیمیشن نیز امکان حرکت دادن استان ها را فراهم می کند. بسیاری از استان های کشور استودیوهای خصوصی حرفه ای تولید انیمیشن دارند که از منظر تکنیکی فوق العاده هستند اما راه های ارتباط این استودیوها با صاحبان سرمایه برای تولید انیمیشن محدود است، چون از مرکز دورند. هدف از برگزاری دوره سوم رویازی این بود تا سایر استان های کشور در حوزه انیمیشن فعال شوند یعنی با ایده ی فراتهران و تمرکز زدایی، تلاش کردیم سایر استان ها را در کانون توجه قرار دهیم. جالب آنکه بدون لحاظ کردن امتیازی خاص، ۸ طرح از ۱۰ پیچ نهایی برای سایر استان های غیر از تهران بود. از استان اصفهان ۲ طرح و همچنین استان های قزوین، قم، اردبیل، خراسان جنوبی، کرمان هر کدام یک طرح و استان تهران ۲ طرح به مرحله نهایی رسیدند.

چرا بر تمرکز دایی اصرار دارید؟
ببینید فیلم های سینمایی و دفتر تولید فیلم سینمایی در تهران متمرکز هستند، به عنوان یک منتقد سینما باور دارم که فیلم سینمایی در تهران ساخته می شود، حتی اگر لوکیشن آن خارج از این شهر باشد. معتقدم، انیمیشن اما باید به وسعت ایران متکثر باشد زیرا تولید انیمیشن یک کار فنی هنری است و

در هر نقطه ای می توان استعداد های فنی با مفاهمه ی هنری را بارور کرد و تولید انیمیشن را انجام داد. توجه به بخش استان ها اهمیت راهبردی دارد و ما باید حمایت از همه ی استودیوها را برابر کنیم. هنرمندان سایر استان های ما از لحاظ فنی با انیمیشن سازان تهرانی هیچ تفاوتی ندارد و فقط نسبت به سرمایه گذاران دور ترند. به همین دلیل حوزه هنری به عنوان یک نهاد حاکمیتی باید نقش آفرینی می کرد و این خلأ را به گونه ای پرمی کرد. راهش این بود که ما یک بستر را فراهم کنیم و این امکان را مهیا سازیم. رویازی ۳ از سیزدهم تیر ماه کلید خورد و جلسات آن در بهمن ماه سال گذشته آغاز شد. کلاس هایی را به صورت آفلاین برگزار کردیم یعنی بسته های آموزشی را به صورت «مستر کلاس» آماده کردیم و در اختیار صاحبان طرح و کسانی که خواهان دوره های آموزشی بودند، قرار دادیم. آن ها ویدیو را می دیدند و دوستانی که بسته های مستر کلاس را دریافت کرده بودند در کلاس های آنلاین شرکت می کردند و پرسش های خود را از اساتید مطرح می کردند.

با توجه به توضیحاتی که ارائه دادید، توسعه انیمیشن در ایران را چگونه ارزیابی می کنید؟

توسعه انیمیشن در ایران نامتوازن است. اگر چه از منظر کیفی و فنی بسیار ارتقا یافته ایم اما از لحاظ سازمانی و حرفه ای توسعه نیافته ایم. چند استودیوی سازمان یافته در کشور داریم اما این توسعه برای تمامی استودیوها اتفاق نیفتاده است.

دلیل این توسعه نیافتگی چیست؟

ببینید ما توسعه تکنیکال داشته ایم اما توسعه عرصه و تقاضای واقعی در انیمیشن وجود ندارد. انیمیشن در ایران بسیار رانتی و وابسته به اقتصاد نفت است. همیشه سرمایه گذار دولتی یا عمومی به این عرصه وارد شده و تنها آثار محدودی مثل «آخرین داستان» سرمایه گذار خصوصی داشته اند. صدا و سیما، حوزه هنری یا سازمان اوج تنها



تولید کنندگان انیمیشن در ایران بوده اند. هیچ وقت بخش خصوصی با تمام توان وارد نشده و در بسیاری از موارد، توسعه ی مارکتینگ انیمیشن دیده نشده است. به طور مثال هیچگاه از خلق شخصیت ها و کارکترهای ماندگار استفاده نکرده ایم و اغلب آثار به صورت سفارشی تولید شده اند. در ساخت انیمیشن بیشتر محوق قدرت تکنیکال بوده ایم. این تصور وجود دارد که هر چه انیمیشن از منظر تکنیکی قوی باشد، اثر گذاری بیشتری خواهد داشت. به همین دلیل، تربیت محتوا یا فیلم نامه نویس حرفه ای چندان مورد توجه قرار نگرفته است. مارکتینگ حوزه انیمیشن نیز بجز آثاری محدود به درستی طی نشده است. مثلاً اگر در غرب هزینه ساخت انیمیشن ۲۰ میلیون دلار می شود، ۸۰ میلیون دلار برای تبلیغات و ۱۰۰ میلیون دلار برای «مرچند دایز» هزینه می کنند و تمام سود چند برابری را از محصولات جانبی به دست می آورند. در ایران به صورت حرفه ای و دقیق هیچ توجهی به درآمد زایی از این حوزه وجود ندارد. مهم ترین دلیل این موضوع را باید فقدان سازمان حرفه ای در این بخش دانست. بازم تاکید می کنم، به لحاظ تکنیکی حرفه ای اما از لحاظ سازمانی و اقتصاد انیمیشن آماتوری هستیم. این آماتور بودن سبب توسعه نامتوازن خود انیمیشن شده است یعنی درختی که یک طرف آن خیلی رشد کرده و طرف دیگر آن اصلاً رشد نکرده است.

این توسعه نامتوازن چه تأثیری خواهد داشت؟

تأثیرات سوء فراوانی ایجاد می کند. مثلاً فاصله ی ارزش قیمت آرزو و ریال در ایران زیاد است. دلالت هایی از این تفاوت قیمت آرزو و ریال استفاده می کنند و از مهارت تکنیکی استودیوهای ایرانی برای کارهای خارجی بهره می برند. آن ها به انیماتورهای ایرانی سفارش کار می دهند و بیشتر از درآمد داخلی شان حقوق می دهند. این طرف هم که طراحی روشنی برای تولید وجود ندارد و گاهی انیماتور ها سفارش کار شان کم می شود. طبیعی است تا انیماتور ها شروع کنند برای خارجی ها کار کنند اینگونه نیز و های

آرتیست انیمیشن در خدمت پروژه های خارجی قرار می گیرند و کم کم ما خودمان دچار فقدان نیروی حرفه ای می شویم. سفارش دلالت و رونق کار این روزهای آنان حکایت از نکته ای اساسی دارد، یعنی هنرمندان ماتوانایی فنی بالایی دارند ولی به دلیل اینکه تمرکز زایی، شفافیت زایی و اقتصاد انیمیشن ایران، حرفه ای نیست و عدالت در توزیع سرمایه وجود ندارد، ما آن ها را به خارجی ها از دست می دهیم. راستش ما کاری کردیم که خیلی از دوستان انیمیشن ساز که بسیار متعهدند، عطای کار کردن در ایران را به لقایش ببخشند. آن ها باید مدام پشت در اتاق مدیران دولتی صاحب سرمایه بنشینند تا برای تولید اثر خود پول به دست بیاورند، مدام از این شورا به آن شورا پاسکاری شوند و خوب بالاخره یک جایی خسته می شوند و ترجیح می دهند تادر خانه بنشینند و با واسطه درآمدزای داشته باشند. بخشی از آنها هم که اصلاً مهاجرت کرده اند و این بسیار اسفناک است. اول برای ما که مدعی مدیریت ایم و بعد برای کل فضای فرهنگ کشور که نخیشان خود را از دست بدهد. رویازی می تواند یک پیشنهاد باشد تا این نقص را کمی بهبود بخشد اما نیاز به گذر زمان دارد تا استودیوها و سرمایه گذاران واقع کنیم که خروجی این فرایند خوب خواهد بود. توسعه نامتوازن، یک آسیب مغفول است؛ ما به تولید انیمیشن احتیاج داریم تا فرسدادی بچه هایمان را به لحاظ فرهنگی خودمان مدیریت کنیم.

نگاه مدیران فرهنگی نسبت به انیمیشن و انیمیشن سازی چیست؟

بسیاری از مدیران فرهنگی مانسبت به اهمیت انیمیشن غافل هستند، آنها فکر می کنند که انیمیشن همان کارتون است که در دوران بچگی خود تماشا



ما کاری کردیم که خیلی از دوستان انیمیشن ساز که بسیار متعهدند، عطای کار کردن در ایران را به لقایش ببخشند. آن ها باید مدام پشت در اتاق مدیران دولتی صاحب سرمایه بنشینند تا برای تولید اثر خود پول به دست بیاورند، مدام از این شورا به آن شورا پاسکاری شوند و خوب بالاخره یک جایی خسته می شوند

