

ادامه از صفحه ۸

اتوپيای اصلاح و تربیت

در یلدا در پس واقع‌گرایی مرسوم سینمای این سال‌ها، تصویری سوررئال نرفته که شایسته تامل و تفکر تماشاگر دقیق‌تر است. برنامه تلویزیونی فراواقعی لذت عفو با دکور مدورش، سراسربینی مدرن است که در آن فرد خاطی از هر سو و توسط هر تماشاگر دیده و قضاوت می‌شود بی‌آنکه در روشناسی نورا فک‌ها چیزی ببیند. این اتوپيای اصلاح و تربیت است.

۱۴ فیلم بیش از اینکه در ایران دیده شود، در بسیاری از جشنواره‌های خارجی حضور پررنگ و تأثیرگذاری داشته و به نظر می‌رسد موضوع قصاص همچنان موضوعی جالب برای منتقدان و تماشاگران خارجی است و پرداختن به آن شاید برای مخاطب داخلی کمی رنگ تکرار گرفته است. تحلیل شما درباره این موضوع چیست؟ و بازخورد تماشاگران خارجی درباره فیلم شما چه بوده؟

لطفاً بگویید بخشش و نه قصاص. قصاص آنجا وجود ندارد؛ اما بخشش یا لاقائل نیاز به آن. بله. البته در آنجا نیز مانند اینجا تماشاگر کم‌حوصله و تماشاگر دقیق وجود دارد. برای گروه اول همان موضوعات ظاهری قابل درک است و برای گروه دوم، موضوعات عمیق‌تر فیلم و البته هر دو گروه انساینیت را در فیلم می‌بینند. نکته جالب آنکه منتقدان فیلم آنجا بنا به ضرورت جز، گروه دوم قرار دارند؛ اما ظاهر! اینجا بسیاری در گروه اول هستند. به هر شکل برای من، خانه‌نشینی تمرین پوست‌کلفت‌شدن بوده و موختن اینکه از خوشامد دسته‌ای آنجا، دلخوش یا از کج‌فهمی و سنزیزه‌جویی گروهی اینجا، آرزو و پریشان نشوم و کار خودم را به‌درستی انجام دهم.



۱۴ این فیلم در بخش خصوصی تهیه شده و از جمله فیلم‌های مستقلی است که به اکران رسیده و شرایط مطلوبی هم اکران نشد. کارکردن در چنین فضایی چقدر می‌تواند ادامه این روند و کارکردن در سینمای مستقل و ادامه مسیر را سخت کند؟

با این بیماری و شرایط غریب جهان و وانفاسی مشکلات معیشتی مردم، شگوه و شکایات بابت اکران نامناسب فعلی به گمانم بیجااست. هدف از ساخت و نمایش یلدا تنها فرهنگی بوده و به‌همین‌دلیل تصمیم گرفتیم درآمد حاصل از اکران سینمایی هم صرف آزادی دو زندانی محکوم به اعدام بشود. مشکلات فرهنگی ریشه‌ای هستند. ما در سینما به تولید انبوه و سریع‌هالیم اما سال‌های سینما محدودودند و هر فیلمی را هم که تولید می‌شویم، نمایش نمی‌دهند، باید سررئیز این فیلم‌ها را جایی عرضه کرد اما خب نمی‌توانیم؛ چون وقتی به عرضه کالایی فکر نشده، نتیجه تولید انبوه آن جز روی‌دست‌ماندن کالا نیست. دراین‌میان سینمای مستقل باید مسیر خود را برود و راهش را پیدا و هموار کند. گروه هنر و تجربه، خانه و جایگاه بخش عمده‌ای از سینمای مستقل ماست و نباید کوچک و ضعیف باشد؛ اما متاسفانه هنر و تجربه حتی پیش از شیوع کرونا هم در قریظینه بود.

قرنطینه چیزی که به آن سینمای بدنه یا بدنه سینما یا هر اسم دیگری می‌گویند و عده‌ای آن جز با هنر سینما آشنباه گرفته‌اند.

۱۴ نام علی مصفا به‌عنوان تهیه‌کننده معمولا وجاهت خاصی به فیلم می‌دهد و برای مخاطب پیکر سینما اتفاق جذابی است. این همکاری چطور اتفاق افتاد؟

همه‌چیز از همکاری مصفامنه ایشان در مستند «ایلیو علی‌ها» در سال۸۹ شروع شد.

بزرگ‌ترین ویژگی علی مصفا کارکردن در قلب سینمای حرفه‌ای و تعلق خاطر داشتن به سینمای مستقل با تمایلی درونی و بی‌ادعا ایرج تقی‌پور که نخستین پروانه ساخت فیلم را گرفت و سرکار خادم طائوربو که همیشه حامی سینماست، قدردانی کنم.

۱۴ برای تجربه دومین فیلم بلند سینمایی، بعد از فیلم نخست که کم سروصدا بود و حاشیه نداشت، این چنین موضوعی را انتخاب کردید؟

طرح نخست یلدا را در مراحل پایانی تولید فیلم «یک خانواده محترم» نوشتم و از توفان‌های در راه نیز خبر نداشتیم! طرح سمعی بود که در تمام این هشت سال و تلاطماتش، محکم ایستاد و ساختش را به من تحمیل کرد.

دختربچه‌های ۱۰ساله در بعدازظهری آفتابی، درحالی‌که خانه روبه تاریکی می‌رود، تنها پای کامپیوتری قدیمی نشسته و به صفحه نمایش چشم دوخته است. وقتی به خودش می‌آید، خود را شیفته آنچه می‌بیند که در صفحه نمایشی کوچک نقش بسته و با حرکت انگشتانش بر صفحه‌کلید سه حرکت درمی‌آید؛ اما همه‌چیز به زیبایی این تصویر نمی‌ماند و کشمش‌ها در خانه برای خریدن «پلی‌استیشن» و «بازی‌های ویدئویی» آغاز می‌شود. دختر به‌ناچار تسلیم تصمیم‌های پدر و مادرش می‌شود اما باز هم ساعت‌های او با بازی‌های ویدئویی سپری می‌شود. گاهی برای بازی‌کردن به «پسرخاله‌ها» یا «پسرعمه‌ها» متوسل می‌شود و گاهی هم پدرش را راضی می‌کند که به جمهوری بروند و با دقت بسیار، بازی‌هایی را برایش بگیرد که مناسب سن و «جنسیت» او است. دختر بزرگ‌تر می‌شود و با شیطنت و بازیگوشی بسیار به گیم‌نت می‌رود، جایی که همواره محیطی «پسرانه» نامیده می‌شود. شاید گاهی از سمت پسرها «غیرحرفه‌ای یا اصطلاحاً نوب» خطاب شود (هرچند حرفه‌ای هم بازی‌کنند!) باین‌همه‌اهمیتی نمی‌دهد و حتی برای راه‌های آزار واذیت‌ها، سعی می‌کند با اسمی پسرانه وارد بازی‌های آنلاین شود!!

اما سال‌ها می‌گذرد و دختر در هنگام گرفتن‌مهم‌ترین تصمیم‌ زندگی‌اش، یکی از سخت‌ترین‌ها را انتخاب می‌کند؛ بازی‌سازی. امروز سال‌ها از کودکی من گذشته است، اما هنوز گاهی از خودم می‌پرسم: آیا بازی‌کردن یک کار پسرانه‌ است؟ اصلا معیار تعیین دخترانه یا پسرانه‌بودن چیزی، چه می‌تواند باشد؟ برای یافتن پاسخ، نگاهی به پیشینه بازی‌های ویدئویی و رابطه آن با جنسیت می‌اندازیم.

«لارا گرفت» در بازی «قیام مهاجم مقبره» (Rise of the Tomb Raider) که در سال ۲۰۱۵ منتشر شد و لارا در آن، ظاهری عادی‌تر نسبت به نسخه‌های قبلی خود گرفته بود. این روزها کسی نیست که چهره جذاب و حرکات فوق‌العاده «لارا گرفت»، شخصیت مشهور سری بازی‌های «تومب ریدر» را به یاد نیآورد. اگر دنبال‌کننده حرفه‌ای این عرصه باشید، قطع‌فام شخصیت‌های زن دیگری مانند «جیل ولتاین» یکی از شخصیت‌های سری بازی‌های «زیندیر اویل»، «لایتینگ» و «استارگرفت»، «سیری» و «بیفبر» در «ویچر»، «الوی» در «هورزبان زینرو داون» و «النا» در سری «آنچارتد» را شنیده‌اید. هرچند اغلب این کاراکترها نقش مکمل‌هایی مانند همسری، مادری و… را ایفا می‌کردند، اما ظاهرا شروع خوبی برای ورود زنان به عرصه بازی‌های ویدئویی به شمار می‌آموند. شروی که امروز، نتیجه آن را به‌خوبی می‌توان در بازی‌های «دتریویت»، بیگام هیومن» و «لست‌آواس ۲» (که به‌تازگی منتشر شده است) با وجود شخصیت‌های قابل‌بازی‌کردن (Playable) «کارا» و «الی» دید. یکی از تغییراتی که در طراحی این کاراکترها بسیار مشهود است، ظاهر انسانی‌ترشده آنهاست. پیش

از این، استفاده از کاراکترهای زن بیشتر استفاده‌ای ابزاری و جنسی به حساب می‌آمد و ظاهر آنها بسیار غلوانگیز و بزرگ‌نمایی‌شده بود و نه برای بازی‌کنان زن؛ بلکه باز هم برای بازی‌کنان مرد در دسترس قرار می‌گرفت. همچنین رفتارهایی که در بازی مقابل این کاراکترها صورت می‌گرفت، رفتاری خسونت‌آمیز و حتی دور از انسانیت محسوب می‌شد که نه‌تنها جذابیتی برای زنان نداشت، بلکه حس ناخوشایند دورافتادگی از این صنعت را برایشان رقم می‌زد. حتی زمانی که از آنها قهرمانی قوی و مبارز ساخته می‌شد، شخصیتی با‌خلق‌وحوی پسرانه و دور از زنانگی بود، گویا زن‌ها برای بهبود خودشان باید مرد می‌شدند! اما واقعا دلیل این‌ها چه بود؟

برای بررسی این موضوع، بهتر است این سه پارامتر را در نظر بگیریم:

۱.تعداد پلیرها و گیم‌های دختر

طبق آخرین آماری که از سایت معتبر استیستا (Statista) گرفته شده است، در سال ۲۰۱۹ (۱۳۹۸)، ۴۶ درصد از گیم‌ها دختر بودند که این نسبت به سال ۲۰۰۶ افزایشی هشت درصدی داشته است. این آمار به‌خوبی نشان می‌دهد که تعداد گیم‌های زن و مرد با یکدیگر تفاوت چندانی ندارد و دارای توازنی تقریبی است. پس حالا دیگر در عصر جدید تعداد پلیرهای دختر، نمی‌تواند بهانه مناسبی برای سوق‌دادن این صنعت به سمت مردان و تک‌جنسیتی خطاب‌کردن آن باشد. البته سایت کوآنتیک‌فاندری (Quanticfoundry) نشان می‌دهد که سبک بازی‌کردن «تکمیل» و «خلق‌کردن» و برای مردان است؛ برای مثال تمایل دختران به بازی‌های کژوال و شیه‌سازی بیشتر و از همه کمتر به بازی‌های ورزشی گزارش شده است.

سه دلیل اصلی می‌تواند برای توجیه این آمار وجود داشته باشد:

دختران و پسران سلیقه‌های متفاوتی دارند. هرچند بخواهیم آنها را از نظر جنسیتی برابر قرار دهیم، اما نمی‌توانیم منکر روحیات متفاوت آن دو بشویم. منظور این نیست که لزوماً دختران لطیف و پسران خشن هستند، بلکه به این معنی است که انگیزه آنها برای بازی‌کردن متفاوت است. طبق یک تحقیق، انگیزه زنان برای بازی‌کردن «تکمیل» و «خلق‌کردن» و برای مردان «رقابت» و «تخریب» است. این می‌تواند یکی از دلایلی باشد که دختران کمتر به سمت بازی‌های سبک شوتر یا اکشن کشیده می‌شوند (هرچند این به این معنی نیست که سبکی بر دیگری برتری دارد و مثلا سبک کژوال در رده پایین‌تری قرار بگیرد).

یکی دیگر از دلایلی که زنان شاید علاقه کمتری به این سبک‌ها نشان دهند، این است که در این بازی‌ها زنان «نابیده» گرفته می‌شوند یا «مورد خشونت» قرار می‌گیرند. این رفتارها می‌تواند حتی شامل مورد سرزنش قرارگرفتن از طرف جامعه یا خود بازی‌ها باشد. همچنین وجود خشونت‌هایی علیه زنان اعم از تجاوز، نقش‌های منفی

هنر

مبارزه این‌بار به‌سراغ زنان می‌آید

غزل میرزایی - طراح بازی و نویسنده بازی‌های ویدئویی

و بدجنس کاراکترهای زن، ظاهر اغراق‌آمیز کاراکترها (که شاید عامل سرخوردگی برای زنان هم باشد) و…

دلیل آخر بیشتر بحث مفصلی است که به رابطه دوسویه جامعه و بازی‌سازان می‌پردازد؛ یعنی عرضه و تقاضا در مقابل هم قرار می‌گیرند. بازی‌کردن هنوز هم نه‌فقط در ایران؛ بلکه در کشورهای دیگر هم برای زنان نوعی ساختارشکنی به حساب می‌آید (هرچند در جامعه، مسا این موضوع گاهی برای پسران هم صدق می‌کند). دختران هنوز هم آگاهی کمتری از تنوع بازی‌های ویدئویی و پلتفرم‌های متفاوت دارند. آگاهی عمومی برای رسانه‌ای به این بهنآوری وجود ندارد و اگر کسی بخواهد این عرصه را دنبال کند، خودش باید به دنبال آن برود؛ برای مثال وقتی من در مدرسه راجع به تصمیم خود برای بازی‌سازشدن به دوستانم می‌گفتم، برای آنها مسئله گنگی به نظر می‌آمد، اما وقتی بیشتر می‌فهمیدند، به آن علاقه‌مند می‌شدند. تا وقتی سطح آگاهی درباره بازی‌های ویدئویی در بین دختران و پسران به توازن نرسد، آمار پلیرها نیز به‌نوعی آریب محسوب می‌شود و بازی‌سازان هم تلاش کمتری برای ازبین‌بردن نابرابری جنسیتی می‌کنند.

۲.طراحی رفتاری کاراکترهای زن در بازی‌ها

درباره طراحی ظاهری کاراکترهای زن به اندازه کافی در بالا بحث کردیم؛ اما چرا پسرها می‌گویند نمی‌توانند با کاراکترهای زن در بازی‌ها ارتباط بگیرند؟ آیا برعکس این‌ قضیه هم صادق است و دختران نمی‌توانند با کاراکترهای مرد ارتباط بگیرند؟

قطعاً برای هر فرد ویژگی‌های متفاوتی وجود دارد که اگر آن را در کاراکتری از بازی بیابد، خود را به او نزدیک می‌بیند و می‌تواند به‌خوبی با آن ارتباط بگیرد. هرچند شاید این موضوع در بیشتر مسائل شخصی واقع شود، ولی قطعاً همان‌طور که برای پسرها، قهرمانی از جنس خودشان دارای جذابیت است و خودشان را به جای برای آنها و… اشاره کرد. این‌ها خود می‌تواند از دلایل مهمی باشد که این صنعت پیشرفت درخورتوجهی در برابرشدن نداشته و هنوز هم از کلیشه‌های قدیمی محتوا بازی‌ها دارند. هرچند با حضور بیشتر ای زنان بیشتر نقش‌های مدیریتی و بازاریابی، در مرحله بعدی انیمیشن‌سازی و گرافیک و در مرحله آخر طراحی بازی و برنامه‌نویسی دارند. هرچند با حضور بیشتر ای زنان در عرصه تکنولوژی، رسانه و برنامه‌نویسی تعداد زنان بازی‌ساز افزایش داشته. اما هنوز هم می‌توان در این صنعت به محدودیت‌هایی مانند القای حس نامنی از طرف مردان در شرکت‌های بازی‌سازی، اجازه‌ندادن به زنان برای پیشرفت و ترقی و به‌وقوع‌رساندن ایده‌های‌شان در طراحی، نداشتن ساعت‌های نیمه‌وقت برای آنها و… اشاره کرد. این‌ها خود می‌تواند از دلایل مهمی باشد که این صنعت پیشرفت درخورتوجهی در برابرشدن نداشته و هنوز هم از کلیشه‌های قدیمی در بُعد روانی ساخت کاراکترها استفاده می‌کند. البته هرگز نمی‌توان منکر وجود افراد باارزشی مانند «کارول شاول» (Carol Shaw) نخستین زن برنامه‌نویس بازی، «دونا بیلی» (Dona Bailey) نخستین زنی که روی آرکید کار کرد، «روبرتا ویلیامز» (Roberta Williams) هم‌پیمان‌گذار سیرا و… شد؛ ولی همواره احساس نیاز به افراد بیشتری به این شکل در صنعت امروز بازی‌سازی احساس می‌شود.

در نهایت روزی می‌رسد که تجربه بازی‌کردن برای تمام دخترانی که از سن کم بازی‌کردن را شروع می‌کنند یا به سمت طراحی بازی می‌روند، تجربه‌ای خوشایند باشد و برابری جنسیتی، هم در بازی‌ها و هم در بین بازی‌کنان رعایت شود و بازی‌هایی بالانس‌شده و فارغ از جنسیت برای هر دو طرف ماجرا، وجود داشته باشد.

اما مرحله دیگری وجود دارد که بخش اعظمی از آن بر دوش طراح بازی و طراح کاراکتر قرار می‌گیرد. ارتباط‌گرفتن با کاراکتر برای پلیر بُعد روانی بزرگی را شامل می‌شود که مانند دیالوگ‌ها، ظاهر و اسکن‌ها، حرکات بدنی، مهارت‌ها، نظرات پلیر از و اماوریت‌ها، داستانی که پشت کاراکتر وجود دارد، است. کاراکتر می‌تواند از نظر طراحی و ساختار، درون‌گرا یا بیرون‌گرا باشد، احساس‌اسی یا منطقی باشد، حسی یا شهودی باشد و ساختارکرا یا منعطف باشد (ساخت کاراکتر براساس MBTI). پس ارتباط‌گرفتن با کاراکتر ابعاد بسیار بزرگ‌تری

پرونده مزار شریف هنوز باز است



بله، اما ممکن است عناصری در پاکستان بودند که نقش مهمی در این موضوع داشتند. از نظر ما دولت و ارتش پاکستان علی‌القاعده علاقه‌مند نبودند حادثه مزار شریف اتفاق بیفتد چون آنها تبعات منفی آن را درک می‌کردند ولی در بین نظامیان بازنشسته گروه‌های تندرویی بودند که با القاعده و گروه‌های افراطی مثل مرقوفکی درصدد بودند همان کارهایی که در عراق و سوریه با ما بعداً کردند، بکنند و جنگی بین ایران و افغانستان رخ دهد و تبدیل به جنگ شیعه و سنی شود؛ یعنی درست همان طری که در افغانستان دیده بودند و به دلیل ندبیر مسئولان کشوری، عدم حمله ما به افغانستان، این طرح را ناکام گذاشت ولی این‌دام را دوباره در جاهای دیگر مثل سوریه برای ما چیدند تا درگیری‌ها را شیعه– سنی نشان دهند و ازان شیعه را از جهان اهل سنت جدا و منزوی کنند. چنین پروژه‌هایی در سطح ابرقدرتی مثل آمریکا طراحی می‌شود و دیگری که خبر ندارند، واسطه اجرای آن می‌شوند.

۱۴ یکی از انتقادهایی که طیف اصولگرا به دیپلماسی دولت اصلاحات دارند، این است که معتقدند وزارت خارجه وقت می‌خواست کشور را با افغانستان به خاطر حادثه مزارشریف بر سر جنگ ببرد. برخی عناصر نظامی معتقد بودند ایران باید در افغانستان بیش برود، نیرو هم برد ولی وزارت خارجه مخالف هرگونه اعزام نیرو به افغانستان بود. آنها بر نظر خودشان اصرار داشتند و نتیجه این شد که هر دو نظر به رهبری گرفته شد و ایشان فکندند نیروی نظامی به افغانستان اعزام نشود. دیدگاه وزارت خارجه این بود که نباید در این دام بقیتم. شوری و انگلستان قبلا این تجربه را داشته‌اند. آقای هاشمی‌رفسنجانی بارها گفته بود افغانستان باتلاق است و نباید در این باتلاق گیر بیفتیم. آقای هاشمی می‌گفت در افغانستان آتش است، می‌توانید از دور دستی بر آتش داشته باشید، ولی وارد آتش نشوید. وزارت خارجه اعتقاد داشت نباید وارد افغانستان شود و سازمان ملل نظرات دیگری هم بود که می‌گفت مقابله با همه لوازم یا عدم اقدام نظامی.

۱۴ برخی معتقدند استبدال دستگاه دیپلماسی برای اینکه زیر بار جنگ نرود، این است که دولت فرصت را مناسب می‌بیند که صدای دادخواهی افغانستان شود و افراطگری و مسائل حقوق بشری را مطرح کند و ازاین‌رو از جنگ امتناع کرده و به دیپلماسی می‌پردازد.

از جنسیت را در بر می‌گیرد. درنظرگرفتن خصیصه‌های واقعی زنان و مردان، بیشتر می‌تواند کاراکتر را نزدیک به مخاطب و واقعیت و دور از کلیشه‌ها نشان دهد؛ یعنی «شکست‌پذیربودن»، «ضعف»، «علاقه‌مندبودن به آشپزی یا آرایش»، «جذابیت جنسی و همواره جوان‌ماندن» و… شاید لزوماً خصیصه دختران و «خشونت»، «تکبر»، «خودخواهی» و… واقعیت پسران نباشد و این کلیشه‌های دور از واقعیت به‌گونه‌ای بَر تحمیل این خصیصه‌ها به جنسیت‌ها برآید و بخواهد خصوصیاتی را به‌عنوان ویژگی به جنسیت «فردی» باشد، جنسیتی بنامد. این نه‌تنها برای زنان؛ بلکه می‌تواند برای خود مردان هم زیان‌بار باشد؛ یعنی همان‌طور که همه زن‌ها شکست‌پذیر و ضعیف نیستند، همه مردان هم خشن و متکبر نیستند و این کلیشه‌ها هم تأثیری منفی بر شخصیت آنها دارد (به‌ویژه پسرانی که هنوز به نوجوانی نرسیده‌اند) و هم تصویر آنها را در جامعه منفی می‌کند.

۳.زنان بازی‌ساز

از دیگر عواملی که باید بررسی شود، تعداد انگشت‌شمار زنانی است که در این صنعت فعالیت می‌کنند. طبق تحقیقات بنیاد بازی‌های رایانه‌ای در ایران نه‌تنها تعداد زنان فعال در این عرصه کم است، بلکه همان تعداد کم هم نقش ناچیزی در تولید مستقیم محتوا بازی‌ها دارند؛ برای مثال در مرحله اول بیشتر نقش‌های مدیریتی و بازاریابی، در مرحله بعدی انیمیشن‌سازی و گرافیک و در مرحله آخر طراحی بازی و برنامه‌نویسی دارند. هرچند با حضور بیشتر ای زنان در عرصه تکنولوژی، رسانه و برنامه‌نویسی تعداد زنان بازی‌ساز افزایش داشته. اما هنوز هم می‌توان در این صنعت به محدودیت‌هایی مانند القای حس نامنی از طرف مردان در شرکت‌های بازی‌سازی، اجازه‌ندادن به زنان برای پیشرفت و ترقی و به‌وقوع‌رساندن ایده‌های‌شان در طراحی، نداشتن ساعت‌های نیمه‌وقت برای آنها و… اشاره کرد. این‌ها خود می‌تواند از دلایل مهمی باشد که این صنعت پیشرفت درخورتوجهی در برابرشدن نداشته و هنوز هم از کلیشه‌های قدیمی در بُعد روانی ساخت کاراکترها استفاده می‌کند. البته هرگز نمی‌توان منکر وجود افراد باارزشی مانند «کارول شاول» (Carol Shaw) نخستین زن برنامه‌نویس بازی، «دونا بیلی» (Dona Bailey) نخسین زنی که روی آرکید کار کرد، «روبرتا ویلیامز» (Roberta Williams) هم‌پیمان‌گذار سیرا و… شد؛ ولی همواره احساس نیاز به افراد بیشتری به این شکل در صنعت امروز بازی‌سازی احساس می‌شود.

در نهایت روزی می‌رسد که تجربه بازی‌کردن برای تمام دخترانی که از سن کم بازی‌کردن را شروع می‌کنند یا به سمت طراحی بازی می‌روند، تجربه‌ای خوشایند باشد و برابری جنسیتی، هم در بازی‌ها و هم در بین بازی‌کنان رعایت شود و بازی‌هایی بالانس‌شده و فارغ از جنسیت برای هر دو طرف ماجرا، وجود داشته باشد.

چقدراین گفته را قبول دارید؟

کاملا این اتفاق افتاد. تماس‌های بسیاری با سازمان ملل، صلیب سرخ، سازمان حقوق بشر، کنفرانس اسلامی، سازمان غیرمترعهدها و هر محفل بین‌المللی و چندجانبه گرفته شد و توانستیم با فشار بین‌المللی طالبان را مجبور کنیم کمیته حقیقت‌یاب را قبول کنند که در این کمیته نمایندگانسی از پاکستان و طالبان بودند که به بررسی موضوع پرداختند. توانستیم با این فشارها اقداماتی انجام دهیم و از نظر حقوقی محکومیت واضح و صریحی با رای موافق اکثریت کشورها در مجمع عمومی و شورای امنیت بگیریم و در بین همه کشورها و سازمان ملل سبماتی و اظهار همدردی با مردم افغانستان و علیه طالبان ایجاد شود و مواضع ایران را تأیید می‌کردند و همکاری بین‌المللی با ایران در موضوع افغانستان شکل گرفت.

۱۴ حتی گروه ۲۰۶ به عنوان گروه همسایگان افغانستان تشکیل شد.

بله، این نهاد چندجانبه بین‌المللی بسیار مؤثر در شکل‌گیری دولت

پساتالبان بود.

۱۴ پاکستان به‌عنوان همسایه در آن زمان نقش مثبتی داشت؟

پاکستان سعی می‌کرد تا حدودی موضوع را تعدیل کند؛ ولی نمی‌توانست مخالفت صریح با این موضوع داشته باشد؛ بنابراین تا حد زیادی مجبور به همراهی بود. اما ۲۰۶ این زمان نهاد مقعولی در جریان افغانستان شد که اخیرا هم جلساتی گذاشته‌اند.

۱۴ حس‌وحال پرسنل وزارت خارجه بعد از این اتفاق بد نبود؟

به این نتیجه رسیده بودیم که نباید به افغانستان زیاد نزدیک شویم و باید فاصله‌مان را حفظ کنیم.

۱۴ مثلا شما که کارمندان مجموعه بودید، نه تصمیم‌گیر، نظرتان این نبود که بچه‌ها قربانی تصمیم‌گیری مدیران شدند؟

خیر. نیروهایی که در حوزه افغانستان کار می‌کردند، چنین نظری نداشتند؛ اما کسانی که با افغانستان ارتباط و آشنایی نداشتند و فکر می‌کردند درباره کشوری با مشخصات غیرجرانی مثل مکزیک حرف می‌زنیم، شرایط افغانستان را درک نمی‌کردند، هر حرفی می‌زدند. نکته‌ای که می‌توانم به‌عنوان نقد بیابرم، این است که آقای حدادی مسئولیت داشت. کسی که مسئول است، می‌تواند تصمیم‌گیری لحظه‌ای کند. می‌توانست بگوید سه نفر بمانند و هفت نفر برگردند، نه اینکه همه بمانند. این اخلاق‌مدارانه نبود. دوم اینکه بچه‌هایی که آنجا بودند واقعا با عشق به مسئولیت و کارشان ماندند. آقای ریکی می‌گوید ما باید اینجا بمانیم؛ چون اگر سرتسکولگری تعطیل شود، مردم می‌ترسند و از مقاومت دست می‌کشند. من از زمان در بامیان بودم و کاملا درک می‌کردم مردم کمالی چشم‌شان به ایران است.

۱۴ پس دیدگاه شما این نیست که آنجا باید زودتر تخلیه می‌شد.

در آن زمان به این جمع‌بندی نرسیده بودند؛ بعد که رسیدند، دیگر دیر بود و راهی برای بازگشت هوایی نبود، زمین زنی ریسک بسیار بالایی داشت. من خودم زمینی ماه‌ها در افغانستان پیاده سفر کرده‌ام و خطر بالای آن را درک می‌کنم.

پنجشنبه ۱۶ مرداد ۱۳۹۹

هنر

جان دوباره اکران آنلاین

● گروه هنر: با شروع همه‌گیری ویروس کرونا و تعطیلی مراکز فرهنگی، خصوصا سینماها، طرح اکران آنلاین جای خودش را به اکران سینماها داد تا از این طریق و در ماه‌هایی که سالن‌های سینما تعطیل خواهند بود و صف طولبی از فیلم‌ها پشت اکران خواهند ماند، صاحبان آثاری که علاقه‌مندند برای حضور در این طرح هستند، آثارشان را به صورت آنلاین اکران کنند. حالا بعد از گذشت ماه‌ها از آغاز طرح اکران آنلاین فیلم‌های سینمایی و فرزاز و فرودها و چالش‌هایی که از سر گذارنده و همچنان با آن دست‌وپنجه نرم می‌کند، به‌تازگی فیلم‌های تازه‌ای برای نمایش در این طرح در نظر گرفته شده است.

اکران آنلاین فیلم «آبی به رنگ آسمان» به کارگردانی امیر رفیعی از دوشنبه، ۱۴ مرداد آغاز شد. مستند «آبی به رنگ آسمان» مروری بر تاریخ باشگاه استقلال ایران از زمان تأسیس تا امروز دارد؛ باشگاهی که در سال ۱۳۲۴ با نام دوچرخه‌سواران تأسیس شد، در سال ۱۳۲۸ به باج تغییر اسم داد و از ۱۳۵۸ ه به حال نیز استقلال نام دارد. در این مستند که زنده‌یاد خشایار لوند من آن را نوشته است همایون ارشادی، مهناز افشار، سیامک انصاری، فرهاد اصلانی، حمیدرضا آذرنگ، بابک حمیدیان و رضا یزدانی حضور دارند. علاقه‌مندان می‌توانند برای تماشای قانونی این اثر به پلتفرم‌ها و سایت‌های تحت نظر ساترا؛ آپرا، هاینا، فیلم نت، آپو، آنت، پیشاز مووی و چارخونه مراجعه کنند. «هفت‌ونیم» به کارگردانی و نویسندگی نوید محمودی و تهیه‌کنندگی جمشید محمودی نیز اکران آنلاینش را آغاز کرد. «هفت‌ونیم» محصول مشترک ایران و افغانستان که سال گذشته در جشنواره بین‌المللی فیلم بوسان افتتاح شده و مورد استقبال منتقدان آسیایی قرار گرفته است. فیلم ماجرای زندگی هفت دختر افغان و ایرانی را در هفت اپیزود روایت می‌کند. نوید محمودی، غزال طلایی جشنواره جهانی فیلم پارسی را برای این فیلم دریافت کرد. این فیلم در بیش از ۱۰۰ فستیوال جهانی فیلم، حضور موفق داشته است. بازیگران به ترتیب قصه‌ها عبارت‌اند از: قصه شبنه: ندا جبرائیلی، شادی مختاری، آتیة جاوید، قصه نگار: هستی مهدوی، محمدرضا غفاری. قصه ناهید: ناهتیا افشار، علیرضا کمالی‌نژاد. قصه فرشته: فرشته حسینی، حسین مهری، رؤیا جاویدنیا، هانیه قاسمی. قصه نیلوفر: شیدا خلیق، علیرضا استادی. قصه شکر: متین حیدری‌نیا، روزان تقی‌زاده.

«توسان» به کارگردانی مرتضی فرشیاف و تهیه‌کنندگی سعید سعیدی است که در جشنواره سی‌وهشتم فیلم فجر حضور داشت و در پنج بخش کارگردانی، بهترین نقش اول و مکمل مرد، بهترین فیلم‌برداری و بهترین صدابردار و صداگذاری نامزد دریافت جایزه سیم‌رغ بلورین جشنواره شد که در آخر فقط جایزه بهترین فیلم‌برداری را گرفت. این فیلم هم به‌تازگی به جمع اکران آنلاین فیلم‌های روز سینمای ایران پیوست.

مرتضی فرشیاف در گفت‌وگویی با ایسنا درباره شرایط اکران این فیلم سینمایی گفت: «با شرایطی که وجود دارد و فیلم‌های زیادی که از سال ۹۷، جشنواره سال ۹۸ و تولیدی‌های غیرجشنواره‌ای سال گذشته در صف اکران هستند، تصمیم گرفتیم فیلم «توسان» را به صورت آنلاین اکران کنیم.»

سعید سعیدی، تهیه‌کننده این فیلم سینمایی هم درباره آمادگی نمایش فیلم در اکران آنلاین به برنا گفت: «اکران آنلاین فرصتی است که ایجاد شده و با مدیریت و برنامه‌ریزی می‌توان حداکثر استفاده را در راساتای ارتقای سینما به دست آورد. روش جدید اکران می‌تواند جلوی انحصار بخش در سینما را بگیرد و از تصمیم‌گیری عده‌ای خاص در اکران‌ها جلوگیری کند. در این شرایط فیلم‌هایی‌که اتفاقا کارهای خوبی هم بودند و شانس نمایش پیدا نکردند می‌توانند در اختیار علاقه‌مندان سینما قرار بگیرند. این امتیازی است که اکران آنلاین دارد و باید از آن بهره برد تا شانس نمایش به تمام آثار برسد.» «توسان» به کارگردانی مرتضی فرشیاف و تهیه‌کنندگی سعید سعیدی، روایتگر داستان فردی است که از راه قمار اسب و فوتبال تلاش می‌کند یک‌شبه طبقه اجتماعی خود را تغییر دهد. میرسعید مولویان، مجتبی بیزاده، ایمان صدابردانی، حامد نجابت و بردیس احمدیه نقش‌های اصلی این فیلم را بر عهده دارند.

تمدید مهلت ثبت‌نام جشنواره فیلم کوتاه تهران

● مهلت ثبت‌نام و ارسال آنلاین آثار به سی‌وهفتمین جشنواره بین‌المللی فیلم کوتاه تهران تا پایان مردادماه تمدید شد. سهیلا عسکری، مدیر امور جشنواره‌های انجمن، از تمدید مهلت ثبت‌نام و ارسال آثار به سی‌وهفتمین جشنواره بین‌المللی فیلم کوتاه تهران خبر داد. علاقه‌مندان تا ساعت ۱۲ نیمه‌شب جمعه ۳۱ مردادماه برای نام‌نویسی و ارسال آنلاین آثار به دبیرخانه این جشنواره فرصت دارند. سی‌وهفتمین جشنواره بین‌المللی فیلم کوتاه تهران آبان سال جاری برگزار می‌شود.