خبر روز

برگزاری نخستین دوره جایزه ابوالحسن نجفی

نسل فردا: نخستین دوره جایزه ابوالحسن نجفی برگزار می‌شود. مرکز فرهنگی شهر کتاب اعلام کرد به منظور پاسداشت یاد استاد نجفی در عرصه ترجمه مراسم اولین دوره جایزه ابوالحسن نجفی را در دوم بهمن سال جاری برگزار می‌کند و از بهترین ترجمه رمان و مجموعه داستان کوتاهی که در سال ۱۳۹۴ منتشر شده، تقدیر می‌کند. هیئت داوران این جایزه را اضیاء موحد، حسین معصومی همدانی، عبدالله کوثری، مهستی بحرینی، مژده دقیقی و محمود حسینی‌زاد با دبیری علی‌اصغر محمدخانی تشکیل می‌دهند. مترجمان و ناشران علاقه‌مند به شرکت در این جایزه می‌توانند دو نسخه از کتاب خود را تا پایان مهر ۱۳۹۵ به دبیرخانه جایزه به نشانی: تهران، خیابان شهید بهشتی، خیابان شهید احمد قصیر (بخارست)، نبش کوچه سوم، پلاک ۸، مرکز فرهنگی شهر کتاب ارسال کنند.

همکاری «پولانسکی» با کارگردانی که هو شد

ایسنا: «رومن پولانسکی» فیلمساز مشهور و «الیور آسایاس» برای ساخت فیلمی اقتباسی در کنار هم قرار می‌گیرند. «الیور آسایاس» که با فیلم «خریدار شخصی» به صورت مشترک برنده جایزه بهترین کارگردانی جشنواره کن ۲۰۱۶ شد، در همکاری با «رومن پولانسکی» خالق آثاری چون «پیانیست»، فیلمنامه یک اثر اقتباسی را به نگارش درمی‌آورد. این فیلم براساس رمانی از «دِلفین دو ویگان» نویسنده فرانسوی است و داستان واقعی تلاش یک نویسنده برای نوشتن کتابی جدید و مزاحمت‌های هوادار سمجش را روایت می‌کند. این نویسنده درباره کتابش گفته است: این اثر رابطه خواننده با داستان را زیر سوال می‌برد. «آسایاس» کارگردانی است که تماشاچیان جشنواره کن امسال فیلمش را نپسندیدند و هو کردند، اما هیئت داوران این رویداد سینمایی جایزه بهترین کارگردانی را به صورت مشترک به او و «کریستین مونجیو» برای فیلم «فارغ‌التحصیلی» اعطا کردند.

کارگردان «عروس فراری» درگذشت

خبر آنلاین: گری مارشال کارگردان آمریکایی در ۸۱ سالگی چشم از جهان فروبست. مارشال پنجشنبه در بیمارستانی واقع در کالیفرنیا در اثر سکته ناشی از عفونت ریوی درگذشت. او نویسنده و سازنده برخی از پرطرفدارترین سریال‌های تلویزیونی دهه هفتاد میلادی و کارگردان چندین فیلم پرفروش سینمای آمریکا بود. این کارگردان، نویسنده و تهیه‌کننده سرشناس در نیویورک به دنیا آمد. او در دانشگاه، روزنامه‌نگاری خواند و فعالیت خود در صنعت سرگرمی را به نوشتن لطیفه برای بازیگران آغاز کرد. او خیلی زود به نوشتن فیلمنامه برای سریال‌های تلویزیونی روی آورد. آثار او در این دوران نظر جویی بیشاپ کمدین سرشناس آمریکایی را جلب کرد. این کارگردان دهه هشتاد میلادی به سمت ساخت آثار سینمایی گام برداشت. از جمله آثار سینمایی مطرح او می‌توان به «زن زیبا» و «عروس فراری» با نقش‌آفرینی ریچارد گی‌یر و جولیا رابرتس اشاره کرد.

بعد از بازی های استراتژیکی حالا نوبت به بازی های محیطی و فعال است؛

برو بید در خیابان قدمی بزنید، شاید پوکمونی یافتید

روژیار جوانمرد
گروه فرهنگ و هنر

بازی «پوکمون گو» که از دوربین موبایل استفاده می‌کند و به بازیکنان اجازه می‌دهد موجودات مجازی را پیدا و آنها را شکار کنند، حالا تبدیل به یک پدیده جهانی شده است. الکس هرن، نویسنده گاردین در مطلبی به این مسئله پرداخت که چطور سفر پوکمون‌ها از سال ۱۹۹۶ آغاز شد. وی در این گزارش خاطر نشان می کند: «بعد از ظهر پنجشنبه داشتم به خانه بازمی‌گشتم که دو پسر ۱۰ ساله جلویم را گرفتند و یکی از آنها پرسید «پوکمون گو» بازی می کنی و وقتی گفتم بله، دیوانه شدند! گفتند خدای من! یک گنگار آنجا هست و یک زن هم آن طرف دارد بازی می کند. همه دارند بازی می کنند! تو مرحله‌ات چند است؟ چندتا پوکمون داری؟ تمام اینها در حالی بود که تنها ۱۲ ساعت از زمان انتشار بازی در بریتانیا می‌گذشت! به این می‌گویند یک پدیده، اما با وجود اینکه به نظر می‌رسد «پوکمون گو» ناگهان از راه رسیده باشد، این بازی با دقت بسیار از تمام چیزهایی ساخته شده که قبلا وجود داشتند: یک موفقیت یک شبه که ۲۰ سال در راه بود.

تاریخچه بازی های محیطی

دنیس کراولی که زندگی‌اش حول محور بازی‌های لوکیشنی شکل گرفته، می گوید: «من عاشق این بازی هستم. کلی این ور و آن ور می‌روم و بازی می کنم، اما اینطور هم نیست که این بازی ناگهان پدیدار شده باشد.» به عنوان دانشجوی فارغ التحصیل رشته تکنولوژی از مدرسه هنرهای تعاملی دانشگاه نیویورک در سال ۲۰۰۴، او «پک-منهتن» را ساخت که نسخه بازی آرکید پک من در دنیای واقعی است و در خیابان های منهتن شکل می گیرد. از آنجا به بعد، او بازی‌های لوکیشن محوری از جمله ConQwest و Dodgeball را خلق کرد و بعد هم اپلیکیشن Foursquare را به وجود آورد که به کاربران اجازه می‌دهد از لوکیشن‌های مختلف استفاده کنند تا امتیاز به دست بیاورند و با دوستان جدید آشنا بشوند.

کراولی می گوید: بخش قابل توجهی از موفقیت این بازی، وامدار ادامه‌دار بودن و دوام خود پوکمون است. پوکمون اصلی که توسط نینتندو در فوریه سال ۱۹۹۶ در ژاپن منتشر شد، به بازیکنان اجازه می‌داد در منطقه «کانتو» حرکت کنند و ۱۵۰ موجود اصلی این بازی را گرفته، آنها را تعلیم دهند و قهرمان منطقه بشوند. تا وقتی که این بازی در سال ۱۹۹۹ به اروپا رسید، به کمیک بوک، کارتون و یک بازی کارتی گسترش پیدا کرده بود که می‌توان گفت بازی کارتی آن از خود بازی‌های اصلی محبوب تر شدند. در نهایت، حداقل در غرب تب دیوانه وار این بازی خوابید، اما خود این مجموعه هرگز نمرد. «پیکاچو»، پوکمون الکتریکی که به نماد این بازی تبدیل شده، هنوز هم در سراسر دنیا شناخته شده است و بازی اصلی پوکمون هم یکی از پرفروش ترین محصولات نینتندو باقی مانده و این در حالی است که بازی دارد وارد نسل هفتم خود می شود.

در عین حال، نیانتیک که یکی از زیرمجموعه‌های گوگل بود، داشت برای خودش هوادار جمع می‌کرد. نیانتیک از بقایای شرکت نقشه‌سازی Keyhole شکل گرفت که گوگل ارث را ساخته بود. نخستین محصول بزرگ نیانتیک بازی اینگرس (Ingress) بود: یک بازی اجتماعی لوکیشن محور که در آن بازیکنان می‌توانستند برای به دست گرفتن کنترل لوکیشن‌هایی در دنیای واقعی با هم به رقابت بپردازند و قدرتشان را افزایش بدهند.

دلایل موفقیت پوکمون

اگر به نظرتان آشنا می آید، به این خاطر است که «پوکمون گو» هم تقریبا به طور کامل بر پایه اینگرس ساخته شده است. نیانتیک در ماه آگوست سال ۲۰۱۵ از گوگل استقلال پیدا کرد؛ حرکتی که به آن اجازه داد برای پروژه‌های آینده، شرکای جدید پیدا کند که نخستین شریک آنها؛ یعنی پوکمون کمپانی و نینتندو، یک برنده کامل بود. کراولی می گوید همین آشنایی برای میلیون‌ها نفر، کلید اصلی این بازی است: «نمی‌دانم اگر همین بازی با شخصیت‌های دیگر و با نامی دیوانه‌وار منتشر می‌شد، می‌توانست تا همین حد محبوب باشد.» این بازی تا حدی ساده شده که تقریبا همه می‌توانند آن را بازی و درک کنند، اما تجربه چند ساله نیانتیک پشت آن است. همین مسئله باعث شده «پوکمون گو» به چنین موفقیتی دست پیدا کند، نه خود اپلیکیشن. همانطور که سارا جونگ، نویسنده و وکیلی که عاشق این بازی است می‌گوید: «سخت‌ترین بخش بازی این نیست که درست در حال گرفتن یک پوکمون نادر هستید و ناگهان گوشیتان از کار می‌افتد. نکته جالبش این است که مکانیک‌های بازی هیچ گونه توضیحی ندارند.»

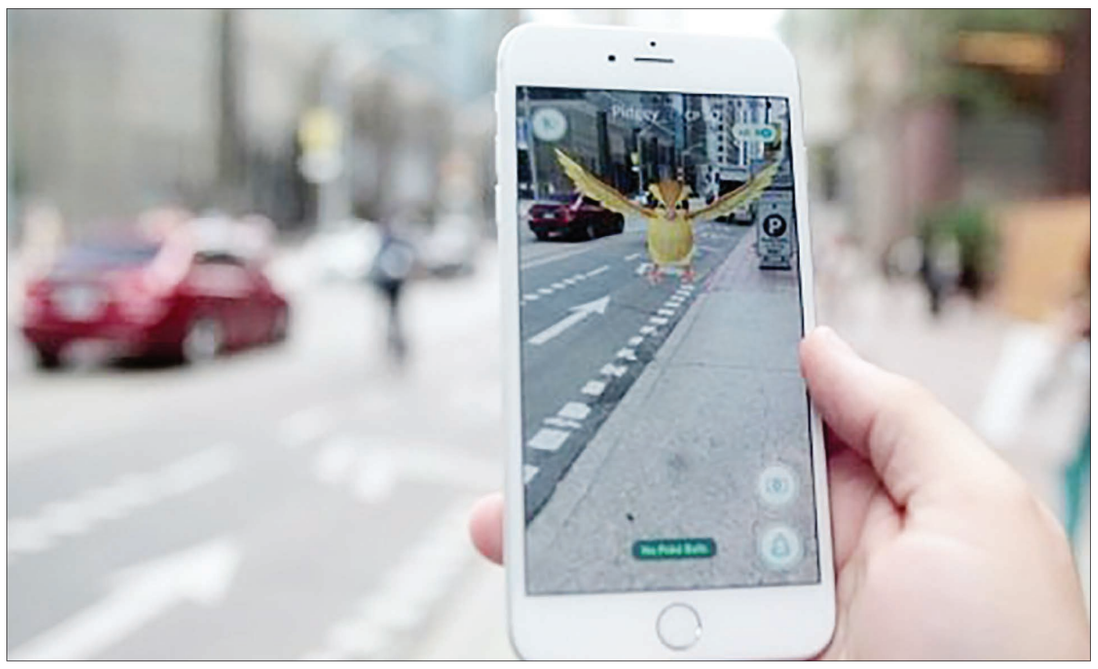
او راست هم می‌گوید، همه چیز از اینکه چطور پوکمون‌ها را تعلیم بدهید، تا جزییات اینکه چطور می‌توانید آنها را بگیرید و تقریبا تمام اینترفیس بازی هیچ گونه توضیحی ندارد، اما به نظر جونگ، این تنها به لذت این بازی و ارتباط آن با دنیای واقعی اضافه می‌کند: «جالب است که این بازی به کاربرش کمک خاصی در استفاده از اپلیکیشن نمی‌کند و این تنها به این معنی خواهد بود که بازیکنان باید بیشتر با یکدیگر صحبت کنند و وقتی به هم بر می‌خورند، از فضای فیزیکی استفاده کنند و از یکدیگر راهنمایی بخواهند.» مثل همان بچه‌هایی که من در خیابان نزدیک خانه‌ام دیدم. وقتی در حال حرکت بازیکن دیگری را می‌بینید، سخت می‌توانید با آنها صحبت نکنید و این ممکن است به نظر شبیه یکی از نکات مثبت اتفاقی بازی به نظر برسد، اما در حقیقت یکی از دلایل اصلی، موفقیت دیوانه وار آن است.

> بخش قابل توجهی از موفقیت این بازی، وامدار ادامه‌دار بودن و دوام خود پوکمون است. پوکمون اصلی که توسط نینتندو در فوریه سال ۱۹۹۶ در ژاپن منتشر شد، به بازیکنان اجازه می‌داد در منطقه «کانتو» حرکت کنند

پوکمون یک بازی به شدت اجتماعی است

جونگ می گوید: «خود بازی بخش هیجان انگیز ماجرا نیست. بخش جالبش این است که قدمی می‌زنید و چیزهایی می‌بینید که معمولا مشاهده نمی‌کنید. این یک بازی به شدت اجتماعی است و لازم نیست توجه خیلی زیادی به آن بکنید و مثلا می‌توانید در حین بازی کردن صحبت کنید، مسخره بازی دربیاورید و از دوستانتان در حالی که پوکمون روی صورتشان است عکس بگیرید.» همین عکس‌ها یکی دیگر از عناصر کلیدی در رشد خارق العاده «پوکمون گو» هستند. قابلیت واقعیت افزوده جذابیت آن را چند برابر می کند. وقتی شما به یک پوکمون برخورد می‌کنید، به جای اینکه خیلی ساده روی یک پس زمینه سبز ایستاده باشد، در تصویری زنده از دوربین گوشیتان دیده می‌شود و شخصیت‌های بازی را به دنیای واقعی می‌آورد. کراولی می گوید: «بخش واقعیت افزوده است که باعث می‌شود این بازی به نظر جدید، جالب و جادویی برسد، اما این مسئله وجود دارد که چطور می‌توان مردم را مجذوب آن نگه داشت. اگر یک دسته طراح بازی را در یک اتاق جمع کنید، به شما خواهند گفت که چقدر سخت است که یک بازی را در یک بازه زمانی طولانی مدت، هیجان انگیز نگه داشت.»

«پوکمون گو» هم می‌تواند مانند دیگر اپلیکیشن‌هایی باشد که زمانی ناشناخته بودند، ناگهان فراگیر شدند و با گذر یک یا دو ماه از میان رفتند یا می‌تواند مثل «FarmVille» و «Clash of Clans» بشود که فراگیر بودنشان را تبدیل به جذابیت طولانی مدت کردند. از نظر جونگ، بازه زمانی مهم نیست و او می گوید: «همین حالا دارم از آن لذت می‌برد. این برایم کافی است.»



محمدحسین لطیفی:

بپذیریم شبکه‌های خارجی بسیاری از مخاطبان را جذب می کنند

نشست نقد و بررسی سریال «پادری» که در ماه مبارک رمضان از آنتن شبکه یک سیما پخش می‌شد، با حضور محمدحسین لطیفی (کارگردان)، کوروش نریمانی (نویسنده)، سیدمحمود رضوی (تهیه‌کننده) و بهنام تشکر (بازیگر) در فرهنگسرای رسانه و شبکه‌های اجتماعی برگزار شد. در این نشست عوامل مجموعه تلویزیونی «پادری» به بیان توضیحاتی درباره انتقادات وارد شده به این سریال پرداختند.

تلاش کردیم حرف‌هایمان را به زبان طنز بزنیم

محمدحسین لطیفی در این نشست اظهار کرد: «معتقدم وقتی مجموعه‌ای می‌توانند کنار هم قرار بگیرند و درست کار کنند، مهم نیست در چه سریال و با چه نامی فعالیت داشته باشند. باید بپذیریم که شبکه‌های خارجی بسیاری از مخاطبان را به خودشان جذب می‌کنند. متاسفانه ما تا نپذیریم سرطان داریم، دست به درمان نمی زنیم. روی سخنم با مدیران فرهنگی است که بدانند اگر مردم در شبکه‌های داخلی خوراک مناسبی داشته باشند، دیگر به سراغ شبکه‌های ماهواره‌ای نمی‌روند. اتفاقا ما در جامعه‌ای زندگی می‌کنیم که فضا بسیار جدی است. بنابراین در این سریال هم تلاش کردیم تا حرف‌هایمان را با زبانی طنز بزنیم. در مملکتی که ۳ هزار میلیارد پول جابه‌جا می‌شود، قطعا عده‌ای در این موضوع مقصر هستند. هدف ما نیز از ساخت این سریال این بود که هم کمی دل مردم خنک شود و هم تلنگری به مدیران زده شود. در نهایت می‌خواستیم با وجود اینکه مخاطب را می‌خندانیم، از هدفمان دور نشویم.»

لطیفی در پاسخ به پرسش خبرنگاری درباره زوج هنری بهنام تشکر و هومن برق‌نورد و با اشاره به مصاحبه‌ای که پیشتر برق‌نورد در این باره انجام داده بود، اظهار کرد: «آقای برق‌نورد ممکن است به خاطر موقعیت‌های کاری دیگر، سخنی مبنی بر اینکه این دو بازیگر زوج هنری نیستند، زده باشد، اما فکر نمی‌کنم منظورشان این بود که اصلا زوج هنری نیستند. درواقع تلاش داشتند بگویند که قرار نیست در تمام کارها ما کنار همدیگر حضور داشته باشیم. این دو نفر نقاط قوت همدیگر را خوب می‌شناسند و به همین خاطر می‌توانند صحنه‌های خوبی را کنار یکدیگر بازی کنند. درست همانند زوج جبلی و طهماسب که مقابل همدیگر خیلی خوب هستند.» او همچنین با اشاره به تغییراتی که سریال «پادری» نسبت به «دودکش ۱» داشت، یادآور شد: «در آن سریال بدون قصه جلو می‌رفتیم تا خودمان را محک بزنیم. اگر قرار بود همان شیوه را در فصل دوم نیز ادامه بدهیم، دیگر اتفاق خاصی نمی‌افتاد.» لطیفی در بخش دیگری از سخنانش متذکر شد: «تا همین چند ماه پیش تصمیم داشتم که فیلم «مادر مادر» را بسازم، اما اتفاقاتی که در سریال «پادری» افتاد، باعث شد که کمی برای ساخت آن صبر کنم. برای ساخت «پادری» مورد انتقاد واقع شدم؛ مبنی بر اینکه لطیفی که روزی «روز سوم» را ساخته بود، امروز چرا دست به ساخت «پادری» زد؟ ولی من فکر می‌کنم قرار نیست همیشه با یک فضا با مخاطبان ارتباط برقرار کرد.»

برای خیلی از مخاطبان واضح بود که چه اتفاقی قرار است بیفتد

بهنام تشکر که در نقش «نصرت» در سریال‌های «دودکش ۱» و «پادری» ایفای نقش کرده است، درباره تجربه کار در «پادری» بیان کرد: «این سریال دو شاخصه مهم داشت. یکی ریسک بالای کوروش نریمانی بود؛ بابت پذیرفتن نگارش سریال و دوم آقای رضوی تهیه‌کننده این سریال که تلاش کرد عوامل «دودکش ۱» را بار دیگر کنار یکدیگر جمع کند. به طور قطع اگر این دو شاخصه نبود، سریال «پادری» ساخته نمی شد. در سریال «دودکش ۱» اغلب کاراکترها دچار یک روزمرگی خوب و شیرینی بودند که خیلی هم خوب جواب گرفت. نوشتن این روزمرگی‌ها خیلی سخت‌تر از نوشتن فیلمنامه‌هایی است که دارای داستان‌های پرپیچ و تاب هستند. در سریال «پادری» نیز به تقابل بین دو شخصیت نصرت و فیروز خیلی خوب پرداخته شده بود. با وجود اینکه خیلی از لحاظ فیزیکی این دو شخصیت کنار یکدیگر نبودند، اما از لحاظ کلامی توانستند این تقابل را به خوبی به مخاطبان نشان دهند.» بازیگر سریال‌های «ساختمان پزشکان» و «دزد و پلیس» یادآور شد: «شاید برای خیلی از مخاطبان واضح بود که در پایان قصه چه اتفاقی برای شخصیت نصرت می‌افتد، اما به نظرم مهم همان روندی بود که نصرت به آن پایان نزدیک می‌شد.» او درباره نقش‌هایی که تا کنون در سریال های مختلف ایفا کرده است، گفت: «همیشه تلاش می کنم که هیچگاه کاراکترهایی که در سریال‌های مختلف ایفا می کنم تکراری نباشند. اما طبیعی است که اگر «دودکش» ۱۰ سال دیگر هم پخش شود، مختصات شخصیت نصرت همین خواهد بود، حتی اگر در موقعیت های مختلف قرار بگیرد. آن چه بر عهده بازیگر است این است که با نگاهی جدید به کاراکتر پیشنهاد شده نگاه کند.»

کمند امیرسلیمانی به «دکلره» می آید

نمایش «دکلره» با تغییر یکی از بازیگران خود تا ۸ مردادماه اجرا می‌شود. صحرا فتحی، کارگردان «دکلره» گفت: «از یکشنبه سوم مردادماه، لیلی رشیدی به علت سفر به سوییس که از قبل برنامه‌ریزی شده بود، جای خود را به کمند امیر سلیمانی می‌دهد. این نمایش که در سال ۹۱ برای اولین بار در سالن انتظامی تماشاخانه ایرانشهر روی صحنه رفت، مورد استقبال واقع شد و پس از اجرای موفق در تورنتو و مونترال کانادا، هم‌اکنون در تئاتر مستقل تهران روی صحنه است و اجرای آن هم تا هشتم مردادماه تمدید شده است. پس از پایان اجرا در ایران، نمایش در کشور سوئد و شهرهای دیگر ایران نیز روی صحنه می‌رود. از آنجا که در اجرای «دکلره» بازیگران آن هیچ ارتباط کلامی و چشمی با یکدیگر ندارند، در زمان اجرا تنها واکنش‌های مخاطبان را دریافت می‌کنیم و این تداعی کننده همبازی شدن با تماشاگران است.»

کارگردان نمایش «آوازه‌خوان طاس» درباره نمایشنامه «دکلره» ادامه داد: «یک نمایش خوب قطعا برگرفته از نمایشنامه بی‌عیب و نقص و کامل است و «دکلره» با توجه به متن به‌روز و اجتماعی که دارد، به وقایع مهم و خبرساز جامعه واکنش نشان می‌دهد که در قالب دیالوگ شکل می‌گیرد؛ «دکلره» متنی اجتماعی است با اجرایی مستند که قطعا تا آخرین روز اجرا نسبت به وقایع پیش‌رو تغییراتی می‌کند.» این نمایش نوشته مهدی کوشکی است که به همراه صحرا فتحی به صورت مشترک کارگردانی می‌شود. نوید محمدزاده، صحرا فتحی و خاطره حاتمی از دیگر بازیگران «دکلره» هستند و علاقه‌مندان می‌توانند برای تهیه بلیت روزهای پایانی این نمایش به سایت تیوال یا Tik8 مراجعه کنند.

فرهنگخانه

حمله روزنامه «کیهان» به بیضایی و رحمانیان

روزنامه «کیهان» دیروز (چهارشنبه) با انتشار مطلبی، بهرام بیضایی و محمد رحمانیان را مورد هجمه قرار داده و آن دو را «بی‌سواد» خوانده است. چندی پیش محمد رحمانیان نمایش «مجلس ضربت زدن» را براساس نمایشنامه بهرام بیضایی در تئاتر شهر روی صحنه برده بود که با نگاهی ویژه به موضوع شهادت امام علی(ع) پرداخته بود. روزنامه کیهان در این مطلب که امروز با تیتر «ممنون که نمایشم ممیزی نشد!» در بخش اخبار ادبی و هنری خود منتشر کرده، نوشته است: ««محمد.ر» در گفت‌وگو با یک روزنامه سینمایی گفت: «خوشبختانه در این اجرا ممیزی صورت نگرفت.» نویسنده نمایشنامه موهن و ضداسلامی «روز حسین» که متن «بهرام.ب» را به صحنه برده است از اینکه ارشاد تاکید و شرط نویسنده خارج‌نشین را مبنی بر پرهیز از ممیزی متنش پذیرفته، ابراز خوشبختی کرد! نمایش مدنظر، نظام دینی را دلیل سربرآوردن خوارج، توصیف می‌کند. مضحک این است که نه نویسنده نمایشنامه و نه کارگردان آن، هیچ یک از سواد دینی و تاریخی و سیاسی برخوردار نیستند.»

اشاره روزنامه کیهان به اظهار نگرانی‌های محمد رحمانیان (کارگردان اثر) از اعمال فشارهای مختلف برای ممیزی در این کار است که بارها از سوی او اعلام شده بود و رحمانیان نیز بر آن تاکید کرده و گفته بود «تاکنون در هیچ کاری به اندازه مجلس ضربت زدن مورد ممیزی و فشار قرار نگرفته بود.» این هجمه کیهان در حالی است بیضایی در این نمایش می گوید شما با حذف تصویر شخصیت اصلی، به زندگی شخصیت‌های فرعی پرداخته‌اید؛ «با حذف علی، ابن ملجم شخصیت اصلی شده. نیکی را حذف کردید و بدی را پیش چشم گذاشته‌اید.» نمایش «مجلس ضربت زدن» براساس متنی از بهرام بیضایی و به کارگردانی محمد رحمانیان، از ۲۹ خرداد تا ۱۵ تیر در سالن اصلی تئاتر شهر روی صحنه رفته بود.

مجلس به صداوسیما کمک می کند

رییس صداوسیما به همراه معاونانش در جلسه سه‌شنبه، ۲۹ تیر کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی حضور یافتند و پس از آن با رییس مجلس ملاقات کردند. در جلسه کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی، دکتر علی عسکری شرایط فعلی صداوسیما، وضعیت فرهنگی و چالش‌های رسانه ملی را تشریح کرد. نمایندگان کمیسیون فرهنگی نیز دیدگاه‌هایشان را درباره مسایل رسانه‌ای و فرهنگی موجود در جامعه بیان کردند. دکتر علی عسکری به همراه معاونانش پس از حضور در کمیسیون فرهنگی مجلس، با علی لاریجانی در تالار آینه دیدار و گفت‌وگو کردند. در این دیدار، رییس سازمان صداوسیما گزارشی از وضع رسانه ملی، برنامه‌ها و چالش‌های پیش روی این سازمان ارایه داد. علی لاریجانی نیز با تمجید از عملکرد رییس رسانه ملی نکاتی مطرح کرد. موسوی مقدم، قائم‌مقام رییس رسانه ملی، جبلی معاون خبر، دارابی معاون امور استان‌ها، میرباقری معاون سیما، شهریاری معاون امور مالی، اخگری معاون برون‌مرزی، علیدادی معاون فنی و عبدالله‌زاده معاون پارلمانی و آبروانی معاون صدا نیز در این جلسه حضور داشتند.

علی لاریجانی پس از دیدار رییس و معاونان رسانه ملی، گفت: «برادران عزیز رادیو و تلویزیون پس از حضور در کمیسیون فرهنگی مجلس، لطف کردند و به ما هم سری زدند. از بیانات آقای علی عسکری و دوستانشان استفاده کردیم، همچنین دوستان برنامه‌های آینده خودشان را در مسایل کلان رادیو و تلویزیون بیان کردند. با توجه به جایگاه مهم رسانه ملی و تاثیراتی که در کشور دارد، مایل بودم چالش‌های پیش روی این سازمان و برنامه‌هایی را که دوستان دارند از نزدیک بشنوم و دوستان در این باره توضیحاتی دادند. معلوم است مسئولان رسانه ملی درباره چالش های پیش روی رسانه ملی فکر کرده‌اند و در حال یافتن راه حل هایی هستند. هم دولت و هم مجلس کمک کنند تا برخی از مشکلات صدا و سیما برطرف شود و بتوانند تولیداتشان را فعال‌تر کنند. برخی از نکات از نظر محتوای کار و شیوه های کاری در تلویزیون مطرح شد و از نظر مجلس اگر این ملاحظات مورد توجه قرار گیرد به نفع کشور است.»

فیلم «نفس» در کانادا و آمریکا روی پرده می‌رود

محمدحسین قاسمی از فراهم کردن شرایط اکران فیلم سینمایی «نفس» به کارگردانی نرگس آبیار، همزمان با ایران در دو کشور کانادا و آمریکا خبر داد. محمدحسین قاسمی یکی از تهیه‌کنندگان فیلم سینمایی «نفس» با اعلام این خبر در توضیح چگونگی اکران این فیلم سینمایی در دو کشور کانادا و آمریکا گفت: «شرکت فرهنگی و هنری «تورتابان» یکی از تهیه کنندگان فیلم سینمایی «نفس» است که پخش این فیلم را نیز به عهده دارد. از همین رو این شرکت فرهنگی و پخش کننده فیلم «نفس» در نظر دارد همزمان با اکران این فیلم در ایران، شرایط پخش و اکران «نفس» را در دو کشور کانادا و آمریکا فراهم کند. طبق برنامه‌ریزی انجام شده از سوی پخش کننده بنا بر این است که فیلم «نفس» از تاریخ ۲۲ مهرماه روی پرده رود و احتمالا این فیلم سینمایی در گروه سینمایی کوروش اکران می‌شود.» فیلم سینمایی «نفس» به کارگردانی نرگس آبیار و تهیه کنندگی شرکت فرهنگی هنری «تورتابان»، ابوذر پورمحمد و محمدحسین قاسمی ساخته شده است. این فیلم در سی و چهارمین جشنواره ملی فیلم فجر که به دبیری محمد حیدری برگزار شد، توانست سیمرغ زرین بهترین فیلم از نگاه ملی و سیمرغ بلورین نقش مکمل زن را از آن خود کند و در ادامه در جشنواره جهانی فیلم فجر به دبیری رضا میرکریمی، سیمرغ بلورین بهترین بازیگر نقش اول زن دریافت کرد.