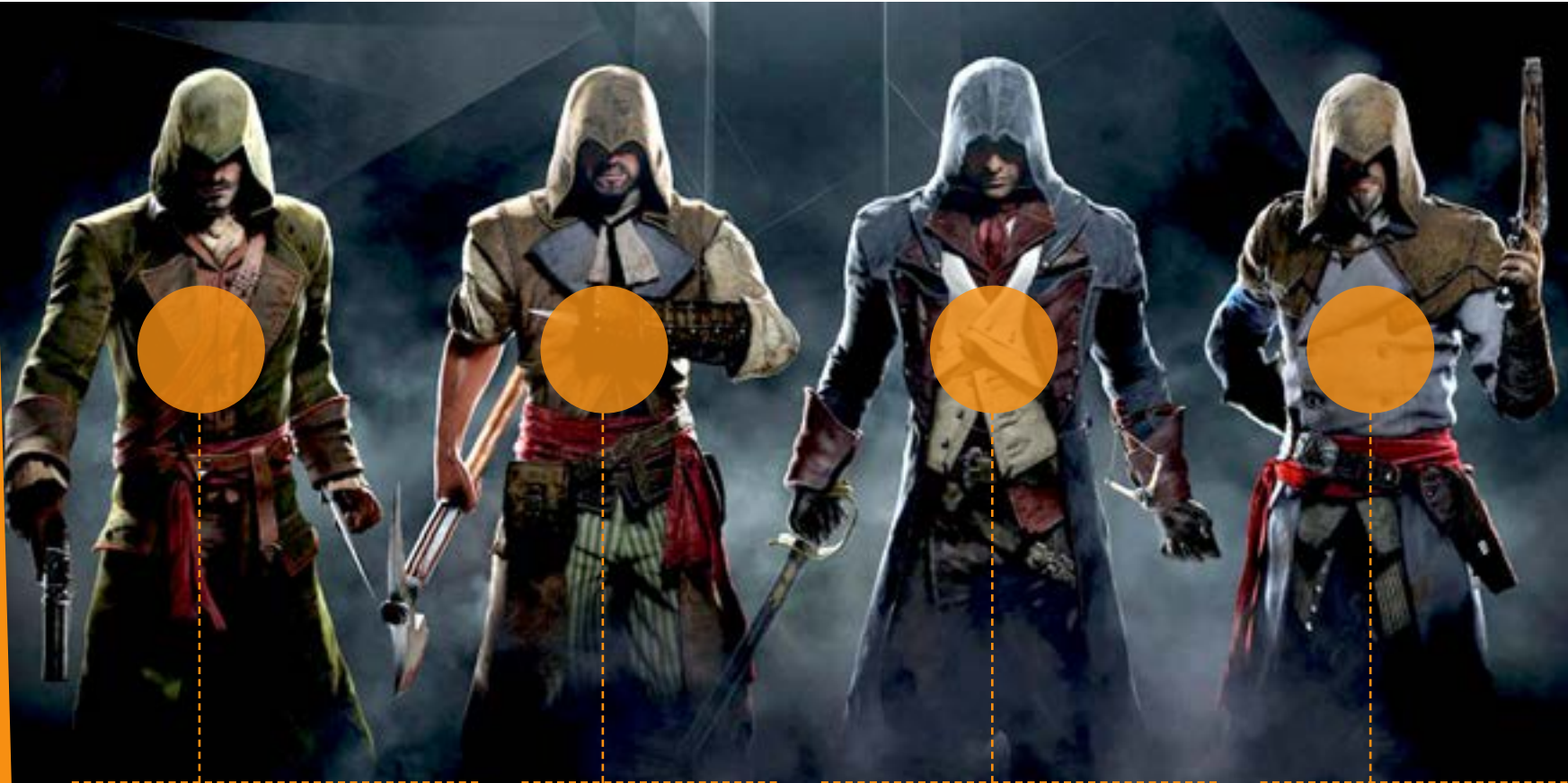




سال ۱۳۵۹ همزمان با آغاز جنگ ایران و عراق، گلستان با هدف به تصویر کشیدن تمام وقایع آن روزها راهی جبهه‌های جنگ شد. از همان زمان هم بود که همکاری با آژانس‌های جهانی عکس را آغاز کرد. او سال ۱۳۶۰ همراه با آلفرد یعقوبزاده کتاب «جنگ» را منتشر کرد. کتابی که لحظه لحظه جبهه‌های جنگ را از نگاه تیزبین این دو عکاس به تصویر کشید و برای همیشه ماندگار کرد...

فرانسوا پلند، مدیر
ساخت اتحاد از
آرزوهایش می‌گوید

وقتی «کیش آدمکش»
به دست سازندگان
جدیدی می‌افتد...



از سال ۲۰۰۷ که سری بازی‌های کیش آدمکش متولد شدند، چندین و چند استودیوی مختلف از کمپانی یوبی‌سافت روی آن کار کرده‌اند؛ اما این اولین بار است که کار ساخت بازی به یک استودیوی کوچکتر در استان «کبک» کشور کانادا سپرده می‌شود. این استان کوچک کانادایی، تنها بخشی از کانادا است که زبان فرانسوی در آن رواج دارد و مردم آن به طور کامل از این زبان استفاده می‌کنند. حال باید منتظر ماند و دید که آیا مرتبط بودن بازی «کیش آدمکش: اتحاد» با اتفاقات انقلاب فرانسه، می‌تواند کمکی به حال اعضای این استودیو کند یا خیر. اگر بازی موفق باشد، حداقل یوبی‌سافت مطمئن خواهد بود که هزینه ۲۸ میلیون دلاری (استخدام ۱۰۰ کارمند جدید و رساندن اعضای این استودیو به ۴۰ نفر) که برای این استودیو انجام داده است، بی‌پایه نبوده و در ادامه نیز می‌تواند بر روی ساخته‌های موفق شعبه کبک خود تکیه کند. چند روز پیش وبسایت مطرح CVG مصاحبه‌ای با فرانسوا پلند، تهیه‌کننده و مدیر عامل این استودیو کرد. فرانسوا پلند، مدیر عامل این استودیو است. او در این مصاحبه به بررسی ساخت بازی‌های کیش آدمکش در فرانسه پرداخت و به بررسی ساخت بازی‌های کیش آدمکش در فرانسه پرداخت و به بررسی ساخت بازی‌های کیش آدمکش در فرانسه پرداخت...



فرانسوا پلند همچون برخی از بازیسازان مطرح هنر هشتم، برای همگان شناخته شده نیست. او در رزومه کاری خود همکاری‌های خوبی را به ثبت رسانده و در حال حاضر نیز مدیر اجرایی بخش توسعه کمپانی یوبی‌سافت در استان کبک کانادا است. پلند در ابتدا، به عنوان مدیر توسعه بخش بازی کمپانی الکترونیک آرتز با این شرکت همکاری داشته و پس از جدایی از آن‌ها، به شعبه موثرنال یوبی‌سافت پیوسته است. او در یوبی‌سافت در سمت‌های مختلفی همچون دستیار طراحی مراحل بازی و همچنین کارگردان ارشد فعالیت کرد. در این میان شاید بتوان ساخت نسخه جدیدی از سری «کیش آدمکش» را نقطه عطفی در کارنامه کاری او دانست. نقطه‌ای که می‌تواند برای همیشه جایگاه او در صنعت بازی را متحول کند.

شباهت به دیگر نسخه‌ها

خبرنگار از شباهت بازی با «انجمن برادری» می‌پرسد و پلند در پاسخ می‌گوید: «کیش آدمکش در هر صورت نمی‌تواند از یکسری چارچوب‌ها خارج شود. بازی تحت هر شرایطی، بخشی از یک فرنچایز بسیار وسیع و پرطرفدار خواهد بود. ما این مسئله را درک کرده‌ایم و می‌دانیم که کبکرها از تکرار خوششان نمی‌آید. به همین خاطر بود که سعی کردیم ذهنیتی که در ساخت عناوین قبلی داشتیم را به طور کامل کنار بگذاریم و تنها با استفاده از برخی المان‌های آشنا و مناسب بازی‌های قبلی، بازی جدید سری را خلق کنیم.» در پایان مصاحبه، فرانسوا پلند، بر خلاف بسیاری از بازیسازان که از مشکلات راه می‌گویند، تیمش را «هیجان‌زده» و کاملاً «مسلط بر اوضاع» می‌داند و معتقد است که استودیوهای اصلی یوبی‌سافت نمی‌گذارند که سختی‌های راه و مشکلات نشرو عرضه یک بازی، گریبان شعبه کوچک یوبی‌سافت در استان کبک کانادا را بگیرد. باید منتظر ماند و دید که محصول نهایی، تا چه حد به وعده‌های تیم سازنده نزدیک خواهد بود و این که آیا همکاری چندتفره در سری بازی‌های اساسین کبک، آن هم با این شکل و شمایل جدید می‌تواند موفق عمل کند یا خیر. برای پاسخ به این سؤال، تنها چند ماه صبر کافی است.

طراحی یک آدمکش جدید

در ادامه، صحبت از سابقه تیم کبک در ساخت سری بازی‌های کیش آدمکش می‌شود: «ما به طور مستقیم و غیر مستقیم، تعامل‌های بسیاری با این سری بازی داشته‌ایم. اما می‌توان اولین کار مستقل و جدی ما در این سری را ساخت نسخه قابل دانلود «بادشاه واشنگتن» برای نسخه سوم بازی دانست. البته بسیاری از بخش‌های «انجمن برادری» نیز توسط طراح‌های ما به بازی اضافه شدند. این مورد خود یکی از دلایل شباهت «اتحاد» و «انجمن برادری» است. انجام بازی به صورت همکاری همزمان PO-OC - با دوستان، طریحی بود که ما از همان زمان در ذهن داشتیم و نهایتاً امروز نوبت به آن رسید تا به عنوان یک طرح اصلی از آن بهره بگیریم و شالوده اصلی کیم‌پلی «اتحاد» را بر این اساس پایه‌گذاری کنیم.»

پیش به سوی اهداف بزرگ

خبرنگار از استقلال بودن استودیوی کبک می‌پرسد و پلند در جواب او می‌گوید: «ما یک تیم کاملاً مستقل از نظر تعداد افراد و کارمندان شاغل هستیم. افراد با استعداد و حرفه‌ای اینجا مشغول هستند و تمامی فکر و ذکر آن‌ها معطوف به ساخت یک اساسین گرند تمام عیار شده است. البته این بدین معنا نیست که ما بزرگان شعبه مونترئال را از یاد برده باشیم. باید بگویم که ما همچنان با بسیاری از اعضای کلیدی این شعبه یوبی‌سافت در ارتباط هستیم و از آن‌ها در سمت مشاوره و یا حتی کارهای فنی در پروژه بهره می‌گیریم.» در ادامه، صحبت از باقی ماندن این سری بازی در شعبه کبک می‌شود و او می‌گوید: «ما قصد نداریم که این سری را به دیگر استودیوهای یوبی‌سافت و خصوصاً شعبه بزرگ مونترئال منتقل کنیم. قطعاً اگر در ادامه این همکاری با ما انجام شود و ساخت دیگر عناوین سری نیز به ما سپرده شود، از آن استقبال خواهیم کرد. اما در حال حاضر تمرکز روی «اتحاد» است. چیزی برای من و تیم مهم تر است.»

اولین قانون: نوآوری

فرانسوا با اعلام خوشحالی از رهبری پروژه جدیدش، این جمله را به خبرنگار می‌گوید: «این اتفاق باعث افتخار من است که بر روی این سری بازی به طور مستقیم کار کنم. این بازی‌ها در هر شماره از خود به سازندگان و کبکرها این اجازه را داده‌اند تا احساس کنند کاملاً با یک بازی جدید روبه‌رو هستند و این مورد برای من به عنوان یک بازیساز واقعاً مهم است. در «اتحاد»، پایه و اساس ساخت بازی، تفاوت چندانی با دیگر عناوین سری ندارد. اما سعی شده است تا در عین حفظ این اصالت، المان‌های جدیدی نیز به بازی اضافه شوند. المان‌هایی که هر کدام با یک پیش‌زمینه داستانی همراه شده‌اند و نهایتاً «اتحاد» را به یکی از متفاوت‌ترین بازی‌های سری تبدیل کرده‌اند.» او ادامه می‌دهد: «من می‌توانم این را تضمین کنم که بازی پر از نوآوری‌های جدید خواهد بود و تجربه آن برای تمامی کبکرها لذت‌بخش می‌شود.»

بیست و هشتمین جشنواره بین‌المللی فیلم‌های کودک و نوجوان
ایران، اصفهان ۱۱ الی ۱۴ مهرماه ۱۳۹۳
28th International Festival of Films for Children and Young Adults
Isfahan- October 3-6, 2014 Iran

فرم تقاضای شرکت در مسابقه قصه، طرح و فیلمنامه‌نویسی

نام اثر: _____
نوع اثر: قصه طرح فیلمنامه
مشخصات ارائه دهنده: _____
نام: _____ نام خانوادگی: _____ نام پدر: _____ کد ملی: _____
آدرس: _____
تلفن ثابت: _____ تلفن همراه: _____
آیا این اثر به دوره‌های قبلی جشنواره ارائه شده است؟ بله خیر
آیا این اثر به جشنواره دیگری ارائه شده است؟ در صورت ارائه، نتیجه آن چه بوده است؟ _____
خلاصه اثر ارائه شده به اختصار: _____
تاریخ: _____ امضاء: _____

بیست و هشتمین جشنواره بین‌المللی فیلم‌های کودک و نوجوان
ایران، اصفهان ۱۱ الی ۱۴ مهرماه ۱۳۹۳
28th International Festival of Films for Children and Young Adults
Isfahan- October 3-6, 2014 Iran

فرخوان پنجمین دوره مسابقه فیلمنامه نویسی کودک و نوجوان

بیست و هشتمین جشنواره بین‌المللی فیلم‌های کودک و نوجوان با توجه به اهمیت فیلمنامه در تولید آثار سینمایی، پنجمین دوره مسابقه قصه، طرح و فیلمنامه نویسی سینمایی کودک و نوجوان راندربخش‌های تالیفی و اقتباسی برگزار می‌کند. رویکرد اصلی این مسابقه توجه به مولفه‌های بومی (اسلامی - ایرانی) با تکیه بر افسانه‌ها، قصه‌ها و فرهنگ عامه و تقویت فضاهای فانتزی و تخیلی در سینمای کودک و نوجوان است.

مقررات

۱- تکمیل و تحویل فرم تقاضا به دبیرخانه مسابقه (تهران: خیابان ولی عصر (عج) ضلع جنوبی پارک ساعی کوچه شهید اسعدی پلاک ۴۰
تلفن: ۰۲۱۲۱۳۶۷۹۸۳ و ۸۸۱۰۲۱۹۲، و با مراجعه به سایت www.icff.ir و دریافت نمونه فرم (الف) تحویل یا ارسال سه نسخه از قصه، طرح یا فیلمنامه بلند سینمایی، تایپ شده با فونت ۱۴، قلم نازنین بر یک روی برگه کاغذ (۴) صحافی شده با طلق و شیرازه یا به صورت سی‌دی و یا به صورت PDF
قصه و طرح‌ها از ۱۰ صفحه و فیلمنامه از ۵۰ صفحه ۲۰ سطری کمتر نباشد
ب) تحویل یا ارسال سه نسخه خلاصه یک صفحه‌ای از قصه، طرح یا فیلمنامه
ج) تحویل یا ارسال قصه، طرح یا فیلمنامه و خلاصه یک صفحه‌ای هر کدام بر روی CD