



بسمه تعالی
معاونت توسعه فناوری و مطالعات سینمایی
سازمان سینمایی و سمعی و بصری
طرحنامه (پروپوزال) پیشنهادی پژوهش

مشخصات مجری طرح:

اشخاص حقیقی: نام: مریم	نام خانوادگی: نقیبی	نام پدر:	کدملی:
سال تولد:	حل تولد:	تحصیلات: دانشجوی دکتری	رشته تحصیلی: پژوهش هنر
آدرس:			
شماره همراه:	تلفن ثابت:		
اشخاص حقوقی: به نمایندگی از موسسه:			

رزومه مجری طرح

رزومه علمی پژوهشی

• اطلاعات شخصی:

- نام و نام خانوادگی: مریم سادات نقیبی اصفهانی
- متولد: ۱۳۶۴/۲/۷، تهران
- شماره تماس: ۰۹۱۲۵۷۲۹۳۸۶
- ایمیل: maryamsnaghibi@gmail.com

• سوابق تحصیلی:

- کارشناسی ریاضی محض دانشگاه صنعتی امیرکبیر، ۱۳۸۹.
- کارشناسی ارشد پژوهش هنر دانشگاه تربیت مدرس، ۱۳۹۴، دانش‌آموخته‌ی رتبه اول.
- دانشجوی مقطع دکتری پژوهش هنر دانشگاه تربیت مدرس. سال ورود ۱۳۹۶. رساله‌ی تصویب شده با عنوان «»

• مقالات علمی-پژوهشی

- مطالعه تطبیقی شرایط اجتماعی و بازنمایی سینمایی در سینمای دهه ۸۰ ایران: مطالعه موردی فیلم نفس عمیق. جامعه-شناسی هنر و ادبیات، دوره ۷، شماره ۲، پاییز و زمستان ۱۳۹۴، صص ۲۰۷-۲۲۸.
- تبیین ساختارگرایانه سینمای دفاع مقدس. رسانه و فرهنگ. ش ۱ سال ۸. بهار و تابستان ۱۳۹۷. صص ۲۱۹-۲۴۱.

• سایر مقالات:

- مقاله در کتاب سینمای مقاومت، انتشارات سوره مهر. بررسی مفاهیم نظریه ژانر در سینمای جنگ تحمیلی.
- رویکردی آیینی به سینمای دفاع مقدس: ژانر بلی یا خیر. سینما و روایت. بهمن ۱۳۹۴.
- مقالاتی در نشریات تخصصی و نشریات عمومی مانند دنیای قلم و فرهنگ اسلامی.

• اجرای پژوهش برای سازمان‌ها:

- مجری طرح و پژوهشگر در پژوهش «بررسی آماری و تحلیل انتقادی تنازعات و اختلافات ارجاع شده به مرجع حل اختلاف در حوزه سینمای ایران (شورای داوری خانه سینما) به سفارش معاونت توسعه فناوری و مطالعات سینمایی.
- پژوهشگر پژوهش «جریان‌شناسی تولید فیلم در سینمای پس از انقلاب اسلامی» به سفارش معاونت توسعه فناوری و مطالعات سینمایی.

• سخنرانی‌ها همایش‌ها و نشست‌های تخصصی:

- ارائه مقاله‌ی «بررسی مفاهیم نظریه ژانر در سینمای جنگ تحمیلی» در نخستین همایش علمی سینمای مقاومت، تهران. ۹۳/۷/۵ لغایت ۹۳/۷/۸.
- ارائه در سلسه نشست‌های علمی پدیدارشناسی سینمای ایران، ۹۴/۸/۸.
- ارائه در نشست‌های تخصصی «ارائه گزارشی از پایان‌نامه‌های سینمایی در دانشگاه‌های کشور» آنلاین در «مدرسه ملی سینمای ایران»، بهمن ۹۴.
- کارشناس مدو در آیین رونمایی و کارگاه تحلیلی پایگاه اینترنتی دانشنامه سینمایی ایران، ۹۷/۴/۳.

• سایر:

- دارای مدرک صلاحیت مدرسی از دانشگاه تربیت مدرس.
- عضویت در شورای مرکزی انجمن علمی دانشجویی پژوهش هنر دانشگاه تربیت مدرس.
- ویراستاری متون انگلیسی در فصلنامه علمی تخصصی هنرجو.

- دستیار ترجمه دکتر شهاب اسفندیاری در کتاب فرهنگ مطالعات فیلم آکسفورد (در دست چاپ).
- مشاور پژوهش در چند پروژه‌ی فرهنگی و هنری.

عنوان پژوهش

فارسی :

مطالعه‌ی امکان‌سنجی احداث استودیو سینمایی دیجیتال در ایران

لاتین :

Feasibility Study for Establishing a Digital Cinema Studio in Iran

نوع تحقیق:

بنیادی ☐ کاربردی ☒ توصیفی ☐ تبیینی ☐ اکتشافی ☒ کمی ☐ کمی-کیفی ☒

واژگان کلیدی (حداقل ۵ کلمه)

فارسی :

استودیو سینمایی دیجیتال، مطالعه امکان‌سنجی، تولید فیلم، زیرساخت سینمایی، فیلم‌سازی دیجیتال، صنعت رسانه در ایران، فناوری سینمایی، سرمایه‌گذاری فرهنگی، صنعت سرگرمی، تأثیر اقتصادی

لاتین :

Digital Cinema Studio, Feasibility Study, Film Production, Cinema Infrastructure, Digital Filmmaking, Media Industry in Iran, Cinematic Technology, Cultural Investment, Entertainment Industry, Economic Impact

	مشخصات پژوهش
۱-۱	مقدمه سینمای ایران به دلیل ویژگی‌های منحصر به فردش، مخاطبانی از سراسر جهان را مسحور خود کرده است و مورد تحسین منتقدان جهانی قرار گرفته و جوایز متعدد و متنوعی کسب کرده است. اما به عنوان قانونی نانوشته و سنتی -احتمالا متأثر از مدیریت سینمایی سال‌های ۶۲ تا ۷۲- به عنوان یک صنعت برای مخاطب سینمای بدنه، در اغلب دوره‌ها نگاه بلندمدتی نداشته است. یک حوزه مهم مرتبط با این موضوع که تا حد زیادی دست نخورده باقی مانده است تکنیک‌های جلوه‌های ویژه‌ی پیشرفته است. از طرف دیگر در سال‌های اخیر پیشرفت فناوری در زمینه‌ی جلوه‌های ویژه صنعت سینمای جهان را متحول کرده است، نحوه تولید فیلم‌ها را متحول کرده و تجربه‌ی داستان‌گویی بصری را افزایش داده است. از به کارگیری استودیوهای دیجیتال با صفحه نمایش‌های LED بزرگ تا ساده‌سازی فرآیندهای تولید، فناوری عرصه‌هایی برای امکانات جدید و بهبود کیفیت تولید ایجاد کرده است. با شناخت این پیشرفت‌ها و تأثیر آن‌ها بر چشم‌انداز فیلم‌سازی و تجربیات بین‌المللی، مقایسه تطبیقی موارد مشابه در سینمای ایران و سایر کشورها و برای رفع این شکاف و سوق دادن سینمای ایران به ارتقا در حوزه‌های دیگر، این پروپوزال یک مطالعه‌ی امکان‌سنجی جامع برای ساخت یک شهرک-استودیوی اختصاصی جلوه‌های ویژه ترسیم می‌کند.

صنعت سینمای ایران علیرغم میراث غنی سینمایی‌اش، با محدودیت‌هایی در گنجاندن موثر جلوه‌های ویژه در تولیدات خود مواجه بوده است. در حالی که تدبیر و خلاقیت به فیلمسازان ایرانی این امکان را داده است که بر محدودیت‌های مالی غلبه کنند، نبود استودیوی تخصصی برای جلوه‌های ویژه مانع از توانایی آن‌ها برای رقابت در مقیاس جهانی شده است. این محدودیت باعث از دست رفتن فرصتی برای کشف کامل قلمرو داستان‌سرایی بصری و ارائه‌ی تجربیات جذاب بصری به مخاطبان شده است.

البته باید اشاره کرد که صنعت فیلم ایران در سال‌های اخیر شاهد پیشرفت‌هایی در حوزه تجهیزات فنی و فناوری‌های دیجیتال بوده است. اما با وجود این امکانات فنی، ابعاد اقتصادی و اجتماعی خاصی در سینمای ایران وجود دارد که باید برای تصمیم‌گیری آگاهانه درخصوص حمایت دولت از ایجاد استودیوهای چند منظوره با هدف افزایش تولید و کاهش هزینه‌های سینماگران ایرانی مورد توجه قرار گیرد. درک پویایی‌های اقتصادی و اجتماعی سینمای ایران و همچنین ظرفیت‌های ذاتی آن از نظر متخصصان صنعت، مخاطبان، امکانات عرضه و غیره، در تعیین امکان‌سنجی و تاثیر بالقوه‌ی ایجاد یک شهرک چند منظوره از اهمیت بالایی برخوردار است. چنین مجموعه استودیوهایی می‌تواند به عنوان قطب تولید فیلم عمل کند و زیرساخت‌ها و منابع پیشرفته را برای حمایت از تلاش‌های خلاقانه فیلمسازان ایرانی ارائه دهد. با تجمع و متمرکز کردن امکانات و خدمات مختلف تولید، این مجموعه استودیو جریان‌های کاری را ساده می‌کند، همکاری‌ها را افزایش می‌دهد و محیطی را برای فیلمسازی مقرون به صرفه و کارآمد ایجاد می‌کند.

برای درک کامل الزامات و مفاهیم ایجاد یک مجموعه استودیوی جلوه‌های ویژه، توجه به ویژگی‌های متمایز سینمای ایران بسیار مهم است. هویت فرهنگی منحصر به فرد صنعت، سنت‌های هنری و رویکردهای داستان-سرایی باید هنگام ارزیابی امکان‌سنجی و پایداری چنین ابتکاری در نظر گرفته شود. با پرداختن به نیازها و چالش‌های خاص فیلمسازان ایرانی، می‌توان این مجموعه استودیوهای چندمنظوره را به گونه‌ای طراحی کرد که خواسته‌های خلاقانه آن‌ها را برآورده کند و در عین حال رشد اقتصادی و توسعه فرهنگی را نیز تقویت کند. علاوه بر این، تزریق حمایت دولت برای استودیوهای چند منظوره، پیامدهای قابل توجهی برای صنعت فیلم ایران در کل به همراه دارد. این امر مستلزم درک جامعی از ابعاد اقتصادی و اجتماعی صنعت، از جمله پتانسیل ایجاد شغل، توسعه مهارت، تولید درآمد و تاثیر کلی بر اقتصاد ملی است. تصمیم برای تخصیص منابع برای این تلاش باید بر اساس تجزیه و تحلیل کامل از وضعیت فعلی صنعت، پتانسیل رشد آن و مزایای بلندمدتی باشد که می‌تواند هم برای صنعت فیلم و هم برای جامعه گسترده‌تر داشته باشد.

در نهایت در حالی که وجود تجهیزات فنی پیشرفته و امکانات دیجیتال، امکانات جدیدی را برای فیلمسازان ایرانی گشوده است، ایجاد این استودیوهای چندمنظوره مستلزم ارزیابی همه جانبه ابعاد اقتصادی، اجتماعی و هنری سینمای ایران است. این ارزیابی به عنوان پایه‌ای برای تصمیم‌گیری آگاهانه در خصوص تزریق حمایت دولت به ایجاد شهرک جلوه‌های ویژه با هدف افزایش تولید و کاهش هزینه‌های سینماگران ایرانی خواهد بود. این ابتکار با در نظر گرفتن ویژگی‌ها و ظرفیت‌های منحصر به فرد سینمای ایران می‌تواند با حفظ تمامیت هنری و اهمیت فرهنگی به رشد و پایداری این صنعت کمک کند.

۳-۱	جنبه جدید بودن و نوآوری طرح : در حالی که تحقیقات پیشین جنبه‌های مختلف سینمای ایران را بررسی کرده است، تمرکز محدودی بر تکنیک‌های جلوه‌های ویژه‌ی پیشرفته صورت گرفته است. این مطالعه با انجام یک تحلیل جامع از امکان-سنجی و تأثیر بالقوه‌ی ایجاد یک استودیوی تخصصی جلوه‌های ویژه در صدد پر کردن این شکاف تحقیقاتی است.
-----	---

۴-۱	ضرورت و اهمیت تحقیق : ۱. پرکردن شکاف بین توان هنری سینمای ایران و توانایی‌های فنی این صنعت و در نهایت رشد و توسعه سینمای ایران ۲. تقویت شدن گونه‌های فیلم کودک، تاریخی و دفاع مقدس تقویت به سبب تولید در یک استودیوی اختصاصی جلوه‌های ویژه ۳. دسترسی فیلمسازان ایرانی به ابزارها و فناوری‌های پیشرفته تا از این طریق توانایی‌های داستان‌گویی خود را افزایش دهند و در مقیاس جهانی به رقابت بپردازند. ۴. هموار شدن مسیر ایجاد شغل، توسعه مهارت و رشد اقتصادی در صنعت فیلم و بخش‌های مرتبط. ۵. در نظر گرفتن ابعاد مختلف مرتبط با ایجاد یک شهرک بزرگ تولید فیلم دیجیتال، از جمله جنبه‌های اجتماعی، سیاسی و اقتصادی و ارائه‌ی بینش‌های لازم برای تصمیم‌گیری آگاهانه
-----	--

۵-۱	اهداف طرح : هدف اصلی (این پژوهش قصد حل کدام مساله اصلی سینما را دارد): هدف اولیه این پروپوزال انجام یک مطالعه امکان‌سنجی کامل برای ارزیابی قابلیت و تأثیر بالقوه‌ی ساخت استودیو جلوه‌های ویژه در سینمای ایران است. اهداف فرعی مطالعه عبارتند از: ۱. تجزیه و تحلیل بازار: ارزیابی تقاضای فعلی برای فیلم‌هایی با تکنیک‌های جلوه‌های ویژه پیشرفته در ایران و شناسایی بازارهای هدف بالقوه داخلی و بین‌المللی و تجزیه و تحلیل چشم‌انداز رشد و رقابت در صنعت جلوه‌های ویژه در منطقه. ۲. الزامات زیرساخت: شناسایی زیرساخت‌ها، امکانات و تجهیزات لازم برای ایجاد یک استودیوی جلوه‌های ویژه پیشرفته و ارزیابی امکان دستیابی یا توسعه این منابع در چارچوب ایران سینمای ایران ۳. برآورد هزینه: ارائه‌ی یک تحلیل مالی دقیق برای برآورد سرمایه‌گذاری اولیه مورد نیاز برای ساخت استودیو جلوه‌های ویژه، از جمله هزینه‌های مربوط به زیرساخت، تجهیزات، پرسنل و هزینه‌های عملیاتی جاری و ارزیابی منابع مالی بالقوه و فرصت‌های کسب درآمد. ۴. همکاری‌ها و مشارکت‌ها: بررسی همکاری‌های بالقوه با استودیوهای بین‌المللی جلوه‌های ویژه، شرکت‌های تولید و مؤسسات دانشگاهی به منظور استفاده از تخصص، تبادل دانش و دسترسی به
-----	---

فناوری‌های پیشرفته. و شناسایی فرصت‌های پروژه‌های مشترک، تولیدات مشترک و برنامه‌های تبادل استعداد.	
۵. پیشرفت‌های تکنولوژیکی: بررسی آخرین پیشرفت‌ها در فناوری‌ها، نرم افزارها و ابزارهای جلوه‌های ویژه، ارزیابی کاربرد آن‌ها در صنعت فیلم ایران و ارزیابی امکان ادغام آنها در استودیوی پیشنهادی.	

۶-۱ سوالهای اصلی تحقیق: سؤال اصلی: نتایج امکان‌سنجی برای راه‌اندازی استودیو تخصصی جلوه‌های ویژه در سینمای ایران با توجه به توانمندی‌های تکنولوژیکی، عوامل اقتصادی و ویژگی‌های منحصربه‌فرد آن چیست؟ سؤالات فرعی: - در حال حاضر تقاضا برای فیلم‌هایی با تکنیک‌های جلوه‌های ویژه پیشرفته در بازار ایران و جهان چقدر است؟ - بازارهای هدف بالقوه فیلم‌های ایرانی با قابلیت جلوه‌های ویژه پیشرفته چیست؟ - سطح رقابت در صنعت جلوه‌های ویژه جهانی چقدر است؟ - زیرساخت‌ها، امکانات و تجهیزات لازم برای ایجاد استودیوی تخصصی جلوه‌های ویژه در سینمای ایران چیست؟ - آیا با توجه به امکان‌سنجی مالی و توان فنی، می‌توان این منابع را در چارچوب ایران به دست آورد یا توسعه داد؟ - برآورد سرمایه‌گذاری اولیه مورد نیاز برای ساخت استودیو جلوه‌های ویژه اعم از زیرساخت، تجهیزات، پرسنل و هزینه‌های عملیاتی چقدر است؟ - منابع مالی بالقوه و فرصت‌های درآمدزایی برای حفظ استودیو جلوه‌های ویژه در درازمدت چیست؟	
--	--

۷-۱ فرضیات تحقیق : باید توجه داشت که برای پرسش‌های این پژوهش به دلیل ماهیت تحقیق، نمی‌توان فرضیه‌ی مشخصی ارائه داد. لذا با معیارهای روش‌شناختی حاکم بر این روش تحقیق توصیه بر عدم ارائه‌ی فرضیه در مرحله‌ی پروپوزال‌نویسی است.	
---	--

تعریف مفاهیم تحقیق (نظری / عملی) :

مطالعه امکان‌سنجی: امکان‌سنجی یکی از مؤلفه‌های ضروری این پژوهش است که هدف آن ارزیابی امکان‌پذیری و عملی‌بودن تأسیس استودیوی جلوه‌های ویژه در سینمای ایران است. و شامل تحلیلی جامع از قابلیت‌های تکنولوژیکی، عوامل اقتصادی، روند صنعت و ویژگی‌های منحصر به فرد سینمای ایران است. مطالعه امکان‌سنجی، بینش‌ها و توصیه‌های ارزشمندی را برای تصمیم‌گیرندگانی ارائه می‌دهد که سرمایه‌گذاری در تأسیسات تخصصی تولید فیلم را مد نظر دارند.

مفهوم شهرک سینمایی:

شهرک سینمایی، یا استودیو فیلمسازی، به مجموعه‌ای از استودیوها، دفاتر، و امکانات تولیدی اطلاق می‌شود که برای ساخت فیلم‌ها و برنامه‌های تلویزیونی طراحی شده‌اند. این شهرک‌ها شامل استودیوهای بزرگ با دکورهای متنوع، تجهیزات پیشرفته فیلمبرداری، و امکانات جانبی مانند اتاق‌های تدوین و صداگذاری هستند.

در گذشته، شهرک‌های سینمایی مانند چینه‌چیتا (Cinecittà) در ایتالیا، هالیوود در کالیفرنیا، و پینه‌سیلین (Pinewood) در بریتانیا، به عنوان مراکز اصلی تولید فیلم و تلویزیون عمل می‌کردند. این مکان‌ها به دلیل داشتن امکانات جامع و دکورهای بزرگ و متنوع، تولیدات سینمایی را به شدت تسهیل کردند.

سینمای دیجیتال: سینمای دیجیتال استفاده از فن‌آوری رایانه‌ای در طی تولید، توزیع و نمایش فیلم است و برخلاف فن‌آوری‌های آنالوگ مانند عکاسی و ویدئو، فن‌آوری دیجیتال تمام ورودی‌ها را به ساختارهای ۰ و ۱ ترجمه می‌کند؛ بنابراین یک رایانه می‌تواند برای ذخیره‌سازی، انتقال یا دست‌کاری این اطلاعات دیجیتال مورد استفاده قرار گیرد. فن‌آوری دیجیتال امروزه از جایگاهی مرکزی در تولید فیلم برخوردار است، که در آن ویدئوی دیجیتال، صدای دیجیتال و تدوین دیجیتال تبدیل به قاعده شده است. فن‌آوری دیجیتال تغییرات متعددی را ایجاد نموده است: استفاده گسترده از ترکیب کردن فیلم واقعی با سی‌جی‌آی، ترقی پویانمایی رایانه‌ای، تسهیل برداشت‌های بلند و جنبش‌های فیلم‌سازی گوناگونی مانند دگما و نالیوود. در نهایت این فناوری فرآیند ساخت فیلم را متحول کرده است و افزایش کیفیت بصری، انعطاف و مقرون به صرفه بودن در پی داشت.

تغییرات در کاربرد استودیوها و دلایل عدم استفاده از نام شهرک سینمایی:

امروزه، نام شهرک سینمایی کمتر به کار می‌رود و به جای آن، واژه‌های استودیو یا پروژه‌های تولیدی بیشتر مورد استفاده قرار می‌گیرند. این تغییر به دلایل زیر است:

۱. تخصصی شدن: استودیوهای امروزی به طور فزاینده‌ای تخصصی شده‌اند و برای تولیدات مختلف (فیلم، تلویزیون، تبلیغات) امکانات و تجهیزات متناسب با هر نوع پروژه را ارائه می‌دهند.

۲. گسترش فناوری: پیشرفت‌های تکنولوژیک، به ویژه در زمینه دیجیتال و مجازی، باعث شده که نیاز به دکورهای فیزیکی به شدت کاهش یابد. استودیوهای مدرن قادرند به راحتی محیط‌های مجازی و دیجیتال را شبیه‌سازی کنند.

۳. جهانی شدن صنعت سینما: صنعت سینما به طور جهانی گسترش یافته و استودیوها به مناطقی در کشورهای مختلف منتقل شده‌اند. به همین دلیل، نام‌های خاصی که به یک شهرک سینمایی خاص مربوط می‌شدند، کمتر مورد استفاده قرار می‌گیرند.

مفهوم استودیو دیجیتال:

استودیو دیجیتال به فضایی اطلاق می‌شود که برای تولید محتوای دیجیتال و رسانه‌های مدرن طراحی شده است. این استودیوها به دلیل برخورداری از تجهیزات پیشرفته در زمینه‌های مختلفی از جمله جلوه‌های ویژه، انیمیشن، و تولیدات دیجیتال، امکان ایجاد محتوای بسیار دقیق و واقع‌گرایانه را فراهم می‌کنند. با پیشرفت فناوری‌های دیجیتال در دهه‌های اخیر، استودیوهای دیجیتال به یک بخش حیاتی از صنعت سینما تبدیل شده‌اند. در آغاز، تولیدات سینمایی عمدتاً به تجهیزات فیزیکی و مکان‌های واقعی متکی بودند. اما با توسعه CGI و تکنیک‌های دیجیتال، امکان خلق دنیای جدید و واقع‌گرایانه بدون نیاز به دکورهای فیزیکی فراهم شد. ضرورت ایجاد استودیوهای دیجیتال در تاریخ سینما به خاطر قابلیت‌های منحصر به فرد آنها در خلق تصاویری است که به راحتی نمی‌توان با روش‌های سنتی به دست آورد. این استودیوها نه تنها به کارگردانان و تولیدکنندگان امکان می‌دهند تا ایده‌های خلاقانه و پیچیده را پیاده‌سازی کنند، بلکه هزینه‌های تولید را نیز کاهش می‌دهند و فرآیند ساخت را تسریع می‌کنند.

جلوه‌های ویژه: عناصری از یک فیلم که به فیلم واقعی^۱ و فیلم‌برداری مرسوم افزوده می‌شوند. جلوه‌های ویژه به دو دسته تقسیم می‌شود: جلوه‌های مکانیکی^۲ که در صحنه تولید می‌شوند و توسط دوربین ضبط می‌شوند؛ و جلوه‌های بصری که اصطلاحاً in-camera در طی فیلم‌برداری تولید می‌شوند یا در پس‌تولید اضافه می‌شوند.

جلوه‌های بصری (VFX): اصطلاحی است که برای توصیف تصاویر ایجاد شده، دستکاری شده یا تقویت شده برای هر فیلم یا سایر رسانه‌های متحرک استفاده می‌شود که در حین فیلم‌برداری زنده اتفاق نمی‌افتد. و اغلب شامل ادغام بین فیلم واقعی و این تصاویر دستکاری شده برای ایجاد محیط‌های واقعی برای زمینه است. این محیط‌های ایجاد شده یا بسیار خطرناک برای عکاسی هستند یا دنیاهایی اند که اصلاً وجود ندارند و در آنها از تصاویر کامپیوتری (CGI) و نرم‌افزارهای ویژه VFX برای تحقق آن استفاده می‌شود. تکنیک‌های جلوه‌های ویژه به تولیدات سینمایی و تلویزیونی اجازه می‌دهد تصاویری را که به طور طبیعی قابل ساخت نیستند، خلق کنند. این جلوه‌ها شامل تصاویری از CGI (تصویرسازی با کامپیوتر)، طراحی دیجیتال، و ترکیب تصاویر واقعی و دیجیتال هستند.

¹ live action

² mechanical effects

سی‌جی‌آی (CGI): عنصری از فیلم است که با کمک فن‌آوری رایانه‌ای تولید شده باشند. سی‌جی‌آی و پویانمایی رایانه‌ای امروزه از جمله عناصر جدایی‌ناپذیر در آثار همه‌فهم^۳، تولیدات فیلم بلاکباستر^۴ مانند *آواتار* (جیمز کامرون، ۲۰۰۹) هستند. این فن‌آوری همچنین برای محدوده جلوه‌هایی بکار می‌رود که پیش از این در صحنه ساخته می‌شدند: انفجارها، اصابت گلوله، دود، آتش، و حتی فیلم‌برداری زیرآب را امروزه می‌توان به صورت دیجیتالی و در مرحله‌ی پس‌تولید، به وجود آورد. همچنین امروزه حتی فیلم‌هایی با بودجه‌های متوسط و کم می‌توانند از جلوه‌های دیجیتالی استفاده کنند.

استودیو جلوه‌های بصری: به یک مرکز تخصصی مجهز به فناوری و تخصص پیشرفته برای ایجاد جلوه‌های بصری برای فیلم‌ها اطلاق می‌شود. این شامل تکنیک‌های مختلفی مانند تصاویر کامپیوتری (CGI)، ضبط حرکت، ترکیب بندی و انیمیشن است. این تحقیق بر ارزیابی تأثیر بالقوه و امکان‌سنجی ساخت یک استودیوی اختصاصی VFX در چشم‌انداز سینمای ایران متمرکز خواهد بود.

بررسی تجربیات بین‌المللی؛ مطالعه تطبیقی سینمای ایران و سایر کشورها:

در ادامه، اطلاعات دقیقی درباره‌ی تاریخچه، پیشرفت‌ها و استودیوهای مهم در برخی از کشورها آورده شده است.

ترکیه

ترکیه طی دو دهه گذشته پیشرفت‌های چشم‌گیری در زمینه سینما و استفاده از جلوه‌های ویژه داشته است. از اوایل دهه ۲۰۰۰، تولید فیلم‌های حماسی و تاریخی که نیاز به جلوه‌های ویژه پیچیده داشتند، افزایش یافت. استودیوی تیمز پروداکشنز^۵ یکی از پیشگامان استفاده از جلوه‌های ویژه در ترکیه است که با تولید سریال‌های محبوبی مانند *حريم سلطان* (۲۰۱۱-۲۰۱۴) و *قيام: ارطغرل* (۲۰۱۴-۲۰۱۹) شناخته شده است. این استودیو از فناوری‌های مدرن برای خلق جلوه‌های ویژه بصری استفاده کرده و به توسعه استودیوهای تخصصی در این زمینه پرداخته است.

مصر

سینمای مصر، یکی از کهن‌ترین و پربارترین صنایع سینمایی در جهان عرب، از دهه ۱۹۵۰ به عنوان هالیوود شرق شناخته می‌شود. با این حال، پیشرفت در زمینه جلوه‌های ویژه دیجیتال تا اوایل دهه ۲۰۰۰ به کندی صورت می‌گرفت. استودیو مصر^۶، که در سال ۱۹۳۵ تأسیس شد، یکی از مراکز تاریخی سینمای مصر است که در دهه‌های اخیر به روز رسانی‌هایی را برای استفاده از فناوری‌های دیجیتال و جلوه‌های ویژه تجربه کرده است. هرچند هنوز هم استودیوهای مصر در مقایسه با هالیوود و دیگر کشورها از نظر تجهیزات جلوه‌های ویژه فاصله دارند، تلاش‌هایی برای به‌روز رسانی و بهبود زیرساخت‌ها انجام شده است.

هالیوود (آمریکا):

³ high concept

⁴ blockbuster

⁵ Tims Productions

⁶ Studio Mizr

هالیوود، مرکز صنعت سینمای جهان، از دهه ۱۹۷۰ با استفاده گسترده از جلوه‌های ویژه تحول یافت. استودیوی ILM^۷، که توسط جورج لوکاس در سال ۱۹۷۵ تأسیس شد، یکی از پیشگامان استفاده از جلوه‌های ویژه در فیلم‌هایی مانند جنگ ستارگان (۱۹۷۷) بود. از آن زمان، استودیوهای دیگری مانند Weta Digital (نیوزیلند)، Digital Domain و Pixar Animation Studios نیز به این صنعت پیوستند و جلوه‌های ویژه دیجیتال را به سطح جدیدی رساندند. در دهه ۱۹۹۰، CGI (تصاویر کامپیوتری) با فیلم‌هایی مانند پارک ژوراسیک (۱۹۹۳) به یک استاندارد در تولید فیلم‌های بزرگ تبدیل شد.

بریتانیا (سینمای اروپا):

سینمای بریتانیا نیز به دلیل استودیوهای پیشرفته و همکاری‌های نزدیک با هالیوود نقش مهمی در صنعت جلوه‌های ویژه دارد. Pinewood Studios، که در سال ۱۹۳۶ تأسیس شد، یکی از مشهورترین استودیوهای بریتانیاست که با فیلم‌های بزرگ مانند جیمز باند و جنگ ستارگان شناخته می‌شود. این استودیو از دهه ۱۹۸۰ با ارتقای زیرساخت‌ها و فناوری‌های خود، به یکی از قطب‌های مهم جلوه‌های ویژه در اروپا تبدیل شده است. استودیوی Framestore نیز از سال ۱۹۸۶ در لندن تأسیس شد و در زمینه تولید جلوه‌های ویژه دیجیتال برای فیلم‌هایی مانند جاذبه (۲۰۱۳) و هری پاتر فعالیت دارد.

هند (بالیوود):

سینمای هند از اوایل دهه ۲۰۰۰ شروع به استفاده گسترده از جلوه‌های ویژه دیجیتال کرد. استودیوی Yash Raj Films (YRF Studios)، که در سال ۲۰۰۶ تأسیس شد، یکی از پیشرفته‌ترین استودیوهای هند است که به تولید فیلم‌های بلاکباستر با استفاده از جلوه‌های ویژه دیجیتال پرداخته است. همچنین، Red Chillies VFX، که توسط شاهرخ خان در سال ۲۰۰۶ تأسیس شد، نقش مهمی در تولید جلوه‌های ویژه برای فیلم‌های هندی ایفا می‌کند. فیلم‌هایی مانند Ra.One (2011) و Baahubali (2015) با استفاده از جلوه‌های ویژه گسترده تولید شدند و این صنعت را در هند به سطح جدیدی رساندند.

جمع‌بندی:

این تجربیات نشان می‌دهد که کشورهای مختلف با توجه به زیرساخت‌ها، فرهنگ و نیازهای بازار خود به توسعه استودیوهای سینمایی و استفاده از جلوه‌های ویژه پرداخته‌اند. بهره‌گیری از این تجربیات می‌تواند برای برنامه‌ریزی و توسعه‌ی استودیوهای سینمایی دیجیتال در ایران بسیار مفید باشد.

۹-۱	مبانی نظری تحقیق (در تحقیق کیفی)
۹-۲	چارچوب نظری تحقیق (در تحقیق کمی)
	پارادایم نظری اصلی در این پژوهش برساخت‌گرایی است. روش پژوهش، امکان‌سنجی با روش ترکیبی شامل تحلیلی و پیمایشی است. در بخش تحلیلی از طریق بررسی و تحلیل داده‌های موجود مانند آمار، گزارش‌های فنی و مطالعات قبلی اطلاعات جمع‌آوری می‌شود و

⁷ Industrial Light & Magic

برای جمع‌آوری اطلاعات کمی و عینی در مورد پروژه مناسب است. در بخش پیمایشی از طریق مصاحبه با متخصصان، ذینفعان و افراد کلیدی مرتبط با پروژه اطلاعات جمع‌آوری می‌شود و برای جمع‌آوری اطلاعات کیفی و نظرات مختلف در مورد پروژه مناسب است.	
--	--



روش انجام تحقیق و مراحل انجام آن

روش تحقیق به شیوه‌ی آمیخته با تأکید بر امکان‌سنجی است. برای این مطالعه امکان‌سنجی از یک رویکرد سیستماتیک برای اطمینان از جمع‌آوری و تجزیه و تحلیل دقیق داده‌ها پیروی خواهد شد. مراحل انجام فرآیند تحقیق به شرح زیر است:

۱. بررسی ادبیات: بررسی گسترده‌ای از ادبیات موجود و تحقیقات مربوط به استودیوهای جلوه‌های ویژه در صنعت فیلم جهانی، با تمرکز ویژه بر مطالعات موردی موفق و بهترین شیوه‌ها.
۲. جمع‌آوری داده‌ها: جمع‌آوری داده‌های اولیه و ثانویه از طریق مصاحبه، پرسشنامه، مشاهدات و مطالعات موردی جمع‌آوری اطلاعات از ذینفعان مربوطه، از جمله فیلمسازان، کارشناسان صنعت، سرمایه‌گذاران بالقوه، و مقامات دولتی مربوطه است. و همچنین داده‌های ثانویه که شامل گزارش‌های صنعت، تحقیقات دانشگاهی، انتشارات دولتی و سایر منابع مرتبط است. داده‌ها باید قابلیت‌های فناوریانه، شاخص‌های اقتصادی، روندهای صنعت و ویژگی‌های منحصربه‌فرد سینمای ایران را دربرگیرد.
۳. تجزیه و تحلیل داده‌ها: داده‌های جمع‌آوری شده با استفاده از روش‌های کیفی و کمی تجزیه و تحلیل می‌شود و از ابزارهای آماری برای تفسیر و ارائه یافته‌ها استفاده می‌شود.
۴. تجزیه و تحلیل مالی: یک تجزیه و تحلیل مالی دقیق، از جمله برآورد هزینه، محاسبات بازگشت سرمایه و جریان‌های درآمد بالقوه برای استودیوی جلوه‌های ویژه پیشنهادی انجام دهید.
۵. همکاری‌ها و مشارکت‌ها: همکاری‌های بالقوه با استودیوهای بین‌المللی جلوه‌های ویژه، شرکت‌های تولید و موسسات دانشگاهی بررسی می‌شود. و مصاحبه‌ها و مذاکراتی برای ارزیابی امکان‌سنجی و مزایای مشارکت انجام می‌گردد.

فهرست متخصصانی که برای مصاحبه در پروژه «مطالعه‌ی امکان‌سنجی احداث استودیو سینمایی دیجیتال در ایران» در نظر گرفته شده‌اند، عبارتند از:

کارگردان با تجربه در فیلم‌های دارای اسپشال افکت، تهیه‌کننده فیلم، متخصص اسپشال افکت، متخصص تصحیح رنگ، صاحب یا مدیر استودیوی فیلم‌سازی، متخصص فناوری دیجیتال سینمایی، طراح صدا، مدیر فیلم‌برداری، مهندس نرم‌افزارهای ویرایش فیلم، کارشناس حقوقی در صنعت سینما، کارشناس اقتصادی برای تحلیل تأثیرات اقتصادی پروژه.

با چنین رویکردی در حال حاضر اسامی‌ای که در ادامه ذکر می‌شود برای مصاحبه‌ها مطرح است. ذکر این توضیح ضروری است که این فهرست شامل متخصصانی است که در ابتدا برای مصاحبه در نظر گرفته شده‌اند. اما به دلیل ماهیت خاص این پروژه و با توجه به روش گلوله برفی در انتخاب افراد، فهرست نهایی در طول فرآیند کار تکمیل و تصحیح خواهد شد. لذا این اسامی قطعی نبوده و بر اساس روند تحقیقات، قطعاً افراد دیگری نیز به این فهرست افزوده خواهند شد:

امیر سحرخیز، علاءالدین پژهان، محمدحسین فرج، فرید ناظر فسیحی، نیما دبیرزاده، علیرضا گلپایگانی، ابراهیم حاتمی‌کیا، محسن موسوی، یکی از اعضای تیم لئو، سیدهادی اسلامی.

همچنین فصل‌بندی پژوهش به ترتیب زیر است:

فصل اول: مقدمه و کلیات پژوهش

فصل دوم: مرور مبانی نظری و پیشینه پژوهش

مبانی نظری و پیشینه‌های پژوهشی مطالعه امکان‌سنجی، استودیوی جلوه‌های ویژه، سینمای ایران

فصل سوم: روش تحقیق و انتخاب نمونه‌های مطالعاتی

فصل چهارم: تحلیل یافته‌ها: امکان‌سنجی استودیوی جلوه‌های ویژه فصل پنجم: نتیجه‌گیری	
بررسی تحقیقات پیشین : - صلواتیان، سیاوش، قنبری، سعید، و نوری محب، صابر. (۱۳۹۸). تأمین مالی جمعی تولیدات بلند سینمایی در ایران؛ موانع، ظرفیت‌ها و الزامات. مطالعات فرهنگ - ارتباطات، ۲۰(۴۷)، ۶۵-۹۴. - غلام پور آهنگر، ابراهیم، و مستمع، رضا. (فروردین ۱۴۰۲). امکان‌سنجی اجرای سیاست‌های حمایتی از هنرمندان ذیل ساختارهای موجود. تهران، ایران: مرکز پژوهش‌های مجلس شورای اسلامی. - Obeid, S., & Demirkan, H. (2023). The influence of virtual reality on design process creativity in basic design studios. <i>Interactive Learning Environments</i>, 31(4), 1841-1859. - Chabanova, A. (2022). <i>VFX-A New Frontier: The Impact of Innovative Technology on Visual Effects</i> (Doctoral dissertation, University of Westminster). - Kavakli, M., & Cremona, C. (2022, March). The virtual production studio concept—an emerging game changer in filmmaking. In <i>2022 IEEE Conference on Virtual Reality and 3D User Interfaces (VR)</i> (pp. 29-37). IEEE. - Uhlig, R. E. (1989, May). Feasibility of Digital Sound on Motion Picture Film. In <i>Audio Engineering Society Conference: 7th International Conference: Audio in Digital Times</i>. Audio Engineering Society. - Raturi, V., & Panwar, P. (2021). A Study of Visual Effects Industry: In the Reference to Professional Quality of Production. <i>Webology</i>, 18(1), 1283-1290. - Holmes, S., & Going, L. P. (2023). <i>Visual Effects for Indie Filmmakers: A Guide to VFX Integration and Artist Collaboration</i>. Taylor & Francis. - Kitsawat, V. (2003). A feasibility study on digital photo lab set-up. - 1. Basinger, J. (2007). <i>*Hollywood: The golden years*</i>. Alfred A. Knopf. - 2. Gilmour, R. (2007). <i>*The studio: The politics of representation*</i>. Routledge. - 3. Cook, D. A. (2000). <i>*A history of the film industry*</i>. W.W. Norton & Company. - 4. Allen, T. (2009). <i>*Digital effects and digital animation*</i>. Focal Press. - 5. Cooper, J. (2007). <i>*Visual effects and postproduction for television*</i>. Focal Press. - 6. Vaz, M. C. (2009). <i>*The art of VFX: A comprehensive guide to visual effects techniques*</i>. Watson-Guptill Publications. - 7. Long, B., & Schenk, S. (2013). <i>*The digital filmmaking handbook*</i>. Focal Press. - 1. IMDb (Internet Movie Database). (n.d.). Retrieved from https://www.imdb.com - American Film Institute (AFI). (n.d.). Retrieved from https://www.afi.com - Film and Digital Times. (n.d.). Retrieved from https://www.filmanddigitaltimes.com	۱۱-۱

۱۲-۱	جامعه آماری (در تحقیق کمی)	
	جامعه مورد بررسی (در تحقیق کیفی)	
	جامعه آماری این مطالعه امکان سنجی شامل سهامداران کلیدی در صنعت فیلم ایران، از جمله فیلمسازان، تهیه-کنندگان، توزیع کنندگان، انجمن های صیفی صنعت فیلم، مقامات دولتی، سرمایه گذاران بالقوه، و کارشناسان مربوطه در جلوه های ویژه و هنرهای تجسمی خواهد بود.	

۱۳-۱	محاسبه حجم نمونه
	حجم نمونه برای این مطالعه امکان سنجی از طریق روش نمونه گیری هدفمند تعیین خواهد شد. حجم نمونه خاص به در دسترس بودن و تمایل شرکت کنندگان از جامعه آماری بستگی دارد. هدف اطمینان از بازنمایی کافی از ذینفعان و دیدگاه های مختلف در صنعت فیلم ایران است.

۱۴-۱	ابزار گرد آوری اطلاعات :
	ابزار جمع آوری اطلاعات اولیه برای این تحقیق ترکیبی شامل پرسشنامه های ساختاریافته و مصاحبه های نیمه-ساختاریافته خواهد بود. پرسشنامه ها برای جمع آوری داده های کمی مربوط به تحلیل بازار، پیش بینی های مالی و نیازمندی های زیرساخت طراحی خواهند شد. مصاحبه ها بینش ها و نظرات کارشناسی را در مورد امکان سنجی و تأثیر بالقوه تأسیس استودیوی جلوه های ویژه در سینمای ایران ارائه خواهد کرد.

۱۵-۱	روش تجزیه و تحلیل اطلاعات:
	تحلیل این گردآوری ها با استفاده از گویه های مشخص کننده ی سبک مندرج در روش تحقیق امکان سنجی خواهد بود. پس از جمع آوری داده ها، نیاز به سازماندهی و ساختاربندی برای تجزیه و تحلیل است. این امر شامل دسته بندی داده ها براساس موضوعات و متغیرهای کلیدی مانند زیرساخت های تکنولوژیکی، عوامل اقتصادی، ابعاد اجتماعی و ویژگی های خاص صنعت است. ابزارهای مدیریت داده می توانند برای تسهیل این فرآیند استفاده شوند.

۲	فهرست منابع و ماخذ (الف- فارسی ب- عربی ج- لاتین) به شرح زیر:

۳	برنامه زمانی اجرای پژوهش:		
	عنوان فعالیت	زمان آغاز	زمان پایان

	بررسی استودیوها و شهرک های سینمایی دیجیتال احداث شده در جهان	یک هفته	
	بررسی ظرفیت های سینمایی ایران در استفاده از امکانات استودیوهای و شهرک سینمایی دیجیتال	یک هفته	
	برآورد ابعاد فنی و زیرساختی مورد نیاز جهت احداث شهرک سینمایی دیجیتال	دو هفته	
	برآورد بودجه مورد نیاز جهت احداث شهرک سینمایی دیجیتال	دو هفته	
	برآورد اثرگذاری در تعداد، کاهش هزینه های تولید و شیوه عرضه محصولات	یک هفته	
	مصاحبه با فیلم سازان و فعالان بخش سینما و انیمیشن	دو هفته	
	تدوین گزارش مطالعه کتابخانه ایی در بخش تجربه کشورهای مختلف در احداث استودیوهای و شهرک های سینمایی دیجیتال	یک هفته	
	تدوین گزارش ظرفیت سینمای ایران از بهره گیری از امکانات استودیوهای دیجیتال در تولید فیلم	یک هفته	
	تدوین گزارش شرایط اقتصادی اجتماعی سینمای ایران در احداث استودیوها و شهرک سینمایی دیجیتال از دیدگاه فیلم سازان فعالان این بخش	یک هفته	
	تدوین سناریوهای مختلف در خصوص احداث شهرک سینمایی دیجیتال	دو هفته	

اعضای تیم پژوهشی طرح:				۴
نام و نام خانوادگی	مدرک و رشته تحصیلی	نوع تخصص	مدت زمان همکاری(ساعت)	
حسین ابطی	کارشناس ارشد علوم اجتماعی			

ه	هزینه اجرای طرح:		
	عنوان	تعداد	فی
			جمع
	جمع کل		

