

خبر

آزمیدخت؛ روایت قدرت

یک زن

بعضی نمایش‌ها را می‌توان تعریف کرد، اما بعضی را باید دید.

نمایش «آزمیدخت» از آن دست آثاری است که تجربه تماشای آن، فراتر از روایت داستانی یک شخصیت تاریخی است. این اثر، تنها بازخوانی زندگی آزمیدخت، یکی از سه پادشاه زن تاریخ ایران نیست؛ بلکه سفری است به دل قدرت، تنهایی، عشق، خیانت و سرنوشت سرزمینی که هنوز تاریخش سرشار از روایت‌های ناگفته است. «آزمیدخت» در قالب یک منولوگ اجرا می‌شود، اما آنچه این نمایش را به تجربه‌ای کمنظیر تبدیل کرده، اجرای یازده شخصیت متفاوت توسط تنها یک بازیگر است؛ اجرائی که با بهره‌گیری از ظرفیت‌های نمایش‌های آیینی و سنتی ایران، لحظه‌ای تماشاکار را از صحنه جدا نمی‌کند و او را در دل تاریخ و روایت نگه می‌دارد. این نمایش تازه‌ترین اثر گروه هنری راداما به سرپرستی راندوش مقدم است؛ گروهی که با همراهی هنرمندان و هنرجویان این کارگردان شکل گرفته و طی سال‌های اخیر با تولید آثار مستقل، نگاه ویژه‌ای به تئاتر حرفه‌ای و آموزش‌محور داشته است. راندوش مقدم، بازیگر، کارگردان و مدرس دانشگاه از چهره‌های پرکار تئاتر ایران به شمار می‌رود. او از هشت‌سالگی روی صحنه تئاتر حضور داشته و سال‌هاست فعالیت حرفه‌ای خود را در حوزه بازیگری، کارگردانی و آموزش دنبال می‌کند. مقدم که دانش‌آموخته کارشناسی ارشد کارگردانی تئاتر است، سال‌ها در دانشگاه‌ا و موسسات آموزشی آزاد به تدریس بازیگری و کارگردانی پرداخته و همواره تلاش کرده تجربه عملی و دانش آکادمیک را در آثار خود به هم پیوند بزند. در کارنامه کارگردانی او آثاری همچون کم‌دی تـزادی هملـتاک، زنده‌مرد نفس می‌کشد، کنت دراکولا، با اسب است، کوتروی ناگهان، محارم‌سوزان، مردی در یک موقعیت، یک صحنه برای یک نفر، تاریکی همچون رؤیا، پابرهنه در پارک، تیک‌تاک و اونی که می‌خواستم بگم این نبود دیده می‌شود. همچنین در سال‌های اخیر در نمایش‌های شام خداقافطی، کنسرتماشای رفیق‌بازی با خوانندگی محمد معتمدی، سندروم پای بی‌قرار، کم‌دی یا و شام آخر به کارگردانی کنتز مسعود دلخواه نیز به عنوان بازیگر حضور داشته است. تازه‌ترین تجربه سینمایی او نیز بازی در فیلم «پلی بر رودخانه خشک» است که در گروه سینمایی هنر و تجربه به نمایش درآمده است؛ با این حال، او همچنان تئاتر را محور اصلی رسانه به روح انسان می‌داند. مقدم درباره نسبت خود با تئاتر می‌گوید: «تفس مخاطب برای من مقدس است. لحظه‌ای که بازیگر و تماشاگر به طور همزمان یک تجربه مشترک را زندگی می‌کنند، آیینی شکلی می‌گیرد که هیچ رسانه دیگری قادر به خلق آن نیست.» او در عین حال معتقد است مسیر فعالیت حرفه‌ای در تئاتر، به‌ویژه برای زنان، همچنان دشوار است و می‌گوید: «یک کارگردان زن باید چندین برابر بیشتر تلاش کند تا توانایی‌هایش دیده شود؛ باید مدام برای اثبات شایستگی خود بجنگد، حذب نشود، نادیده گرفته نشود و بتواند آنچه را با خود دارد روی صحنه بیاورد.» همین نگاه «آزمیدخت» را به اثری فراتر از یک نمایش تاریخی تبدیل کرده است؛ نمایشی درباره ایستادی، انتخاب، مسئولیت و بهایی که زنان در طول تاریخ برای قدرت، استقلال و ماندن برداخت‌اند. متن این نمایش را میلاد حسینی به نگارش درآورده و راندوش مقدم علاوه بر کارگردانی، نقش‌آفرینی تمامی شخصیت‌های نمایش را نیز بر عهده دارد. تهیه‌کنندگی این اثر را مهدی مرادی‌نسب، از سکسیالیست‌های شناخته‌شده کشور که در سال‌های اخیر از حامیان پروژه‌های هنری بوده است، بر عهده دارد. دیگر عوامل این نمایش عبارتند از: افروز پهلزادی، فاطمه گودرزی، فاطمه الماسی (دستیاران کارگردان)، گلچهره ناصح‌پور (منشی صحنه)، هادی شبان (طراح نور)، عباس‌پور (طراح صحنه)، امیر رحیمی (طراح پوستر و تیزر، سربین باقی‌پور (طراح لباس)، علیرضا فیروزیان (مشاور مارکتینگ) و دیگر اعضای گروه هنری راداما که در تولید این پروژه نقش داشته‌اند. «آزمیدخت» در ادامه نور سراسری خود، سپس از اجراهای موفق در اصفهان، بوشهر، بزرگان، کنگان و اراک به دلیل استقبال گسترده مخاطبان، بار دیگر در اصفهان روی صحنه رفت و پس از آن نیز در تهران و شیراز اجرا خواهد شد. اگر به تاریخ ایران، تئاتر اندیشه‌محور و بازیگری در بالاترین سطح علاقه‌مندید، «آزمیدخت» تنها یک نمایش نیست؛ تجربه‌ای است از مواجهه با تاریخ، انسان و زن ایرانی؛ تجربه‌ای که تا مدت‌ها پس از پایان اجرا در ذهن مخاطب باقی می‌ماند.

اصفهان که سال‌ها به عنوان شهر فرهنگ،

هنر و تمدن شناخته شده است، اکنون در

حال ترسیم مسیر تازگی برای حضور در

اقتصاد دیجیتال است؛ مسیری که این بار

از دانشگاه آغاز می‌شود و قرار است با پیوند

میان دانش، فناوری، سرمایه‌گذاری و صنایع

خلاق به تولید ثروت و اشتغال دانش‌پنیا منجر شود. رونمایی از

نخستین رشته کارشناسی «طراحی و تولید بازی‌های رایانه‌ای»

در دانشگاه اصفهان، تنها یک اتفاق آموزشی نیست، بلکه گامی

راهبردی برای شکل‌گیری زیست‌وم صنعت بازی در استان به



سیدمهدی رموی

شمار می‌رود. صنعت بازی‌های رایانه‌ای در جهان دیگر صرفاً یک ابزار سرگرمی نیست؛ صنعتی چند میلیارد دلاری است که در کنار فناوری، فرهنگ، هنر و اقتصاد را به یکدیگر پیوند داده و بسیاری از کشورها را از آن به عنوان یکی از پیشران‌های اقتصاد دیجیتال یاد می‌کنند. اکنون اصفهان نیز تلاش دارد با تکیه بر ظرفیت‌های علمی، فرهنگی و فناوریانه خود، سهمی از این بازار رو به رشد به دست آورد. رونمایی از رشته دانشگاهی «طراحی و تولید بازی‌های رایانه‌ای» در دانشگاه اصفهان، حاصل سال‌ها پیگیری و همکاری میان دانشگاه، استانداری اصفهان و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای است؛ همکاری‌ای که هدف آن تنها تربیت دانشجو نیست، بلکه

ایجاد زنجیره‌ای کامل از آموزش، پژوهش، تولید، تجاری‌سازی و صادرات محصولات دیجیتال است. اصفهان با برخورداری از دانشگاه‌های معتبر، پارک علم و فناوری، شرکت‌های دانش‌بنیان، ظرفیت‌های هنری و پیشینه غنی فرهنگی، از معدود استان‌هایی است که امکان پیوند میان هنر و فناوری را در سطح گسترده دارد. همین ظرفیت سبب شده مسئولان استان، توسعه صنعت بازی را نه یک فعالیت محدود فرهنگی، بلکه بخشی از راهبرد توسعه اقتصادی آینده اصفهان بدانند. تشکیل شورای راهبری توسعه صنعت بازی‌های رایانه‌ای، ایجاد ۶ کمیته تخصصی، تدوین سند چشم‌انداز و مشارکت دستگاه‌های مختلف نشان می‌دهد نگاه استان از برگزاری رویدادهای مقطعی عبور کرده و به سمت ایجاد یک اکوسیستم پایدار حرکت کرده است؛ اکوسیستمی که قرار است نیروی انسانی، زیرساخت، سرمایه و بازار را در کنار یکدیگر قرار دهد.

رونمایی از نخستین رشته کارشناسی بازی‌سازی؛ آغاز فصل تازه اقتصاد دیجیتال در اصفهان

آیین رونمایی از رشته «طراحی و تولید بازی‌های رایانه‌ای» با حضور دبیر شورای عالی انقلاب فرهنگی، استاندار اصفهان، مسئولان بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، مدیران دانشگاه اصفهان و فعالان حوزه صنایع خلاق در سالن شهید سلیمانی دانشگاه اصفهان برگزار شد. این رشته که برای نخستین بار در مقطع کارشناسی در کشور رانده‌ای می‌شود، قرار است از زم پاییز پذیرای دانشجو باشد و زمینه تربیت نیروهای متخصص در یکی سریع‌ترین صنایع رو به رشد جهان را فراهم کند. رانده‌ای این رشته نتیجه همکاری چند ساله دانشگاه اصفهان و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در تدوین سرفصل‌ها، طراحی برنامه آموزشی و ایجاد زیرساخت‌های علمی است. مسئولان معتقدند دانشگاه در این مسیر نباید تنها نقش آموزشی داشته باشد، بلکه باید به مرکز تولید دانش، ارتباط باصنعت، شکل‌گیری استودیوهای بازی‌سازی و تربیت نیروهای متخصص تبدیل شود. در کنار رونمایی از این رشته، از پوستر بازی رایانه‌ای «هجزه دشت مهیار» نیز رونمایی شد؛ اثری که قرار است یکی از نمونه‌های استفاده از ظرفیت بازی برای روایت رویدادهای فرهنگی و تاریخی باشد.

کار بازی‌های رایانه‌ای ابزار تولید ثروت و قدرت نرم هستند

استاندار اصفهان رانده‌ای رشته طراحی و تولید بازی‌های رایانه‌ای را نتیجه بیش از یک دهه تلاش و پیگیری دانست و گفت: این اتفاق باید نقطه آغاز حرکتی گسترده‌تر برای تبدیل اصفهان به یکی از قطب‌های اقتصاد دیجیتال کشور باشد. مهدی جمالی‌نژاد با اشاره به اینکه توسعه صنعت بازی‌های رایانه‌ای در استان از حدود ۱۰ سال قبل در دستور کار قرار گرفته است، افزود: امروز با امضای تفاهنامه میان مجموعه‌های مرتبط، یکی از برنامه‌های راهبردی استان به مرحله اجرا رسیده و نخستین رشته دانشگاهی بازی‌سازی با رویکرد ایرانی–اسلامی در دانشگاه اصفهان رانده‌ای می‌شود. استاندار اصفهان تأکید کرد: هدف از ایجاد این رشته صرفاً افزایش تعداد فارغ‌التحصیلان نیست، بلکه تربیت نیروهایی است که بتوانند وارد بازار حرفه‌ای شوند و در زنجیره تولیدمحصولات دیجیتال نقش‌آفرینی کنند. جمالی‌نژاد با اشاره به جایگاه دانشگاه اصفهان به عنوان دانشگاهی جامع‌محور و تمدن‌ساز، گفت: تلاش ما این است که آموزش در این حوزه با کیفیت بالا، بهره‌گیری از استان و توانمندو استفاده از ظرفیت‌های فناوری‌های نوین همراه باشد. او بازی‌های رایانه‌ای را صنعتی فراتر از سرگرمی دانست و افزود: این حوزه می‌تواند علاوه بر تولید ثروت، به عنوان ابزاری برای قدرت نرم، گفتمان‌سازی فرهنگی و انتقال مفاهیم مورد استفاده قرار گیرد. استاندار اصفهان با اشاره به تشکیل شورای راهبری توسعه صنعت بازی‌های رایانه‌ای در استان، گفت: اصفهان نخستین استانی است که چنین ساختاری را ایجاد کرده و با تشکیل ۶ کمیته تخصصی، تلاش شده است

{ فرهنگ و هنر }

از نخستین رشته دانشگاهی طراحی و تولید بازی‌های رایانه‌ای رونمایی شد؛

اصفهان، خالق نسل جدید بازی‌سازان ایران



باشد. او افزود: پیوست فرهنگی به این معنا نیست که بازی‌ها صرفاً پیام مستقیم منتقل کنند، بلکه باید به گونه‌ای طراحی شوند که پس از ساعت‌ها استفاده، مخاطب احساس ناتوانی، بی‌هویتی یا فاصله گرفتن از خانواده و جامعه پیدا نکند. خسروپناه با اشاره به ظرفیت‌های اصفهان در صنایع دستی، فرهنگ و هنر گفت: اگر بازی‌ای تولید شود که علاوه بر سرگرمی، مهارتی را به مخاطب آموزش دهد یا او را با یک فرهنگ و تمدن آشنا کند، دیگر تنها یک بازی نیست، بلکه به یک محصول حکمت‌بنیان تبدیل خواهد شد. او همچنین بر ضرورت ارتباط رشته طراحی بازی با پارک علم و فناوری، هسته‌های فاوور و بخش خصوصی تأکید کرد و گفت: این رشته اگر از زیست‌وم فناوری جدا شود، پویایی لازم را نخواهد داشت؛ زیرا صنعت بازی با سرعت بسیار زیادی در حال تغییر است و آموزش‌ها باید دائماً به‌روزرسانی شوند.

ک بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای: ۲۹ میلیون ایرانی باید مستعد

محمدصادق افراسیابی، معاون راهبردی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، صنعت بازی را یکی از حوزه‌های مهم اقتصاد دیجیتال دانست و گفت: مسیر شکل‌گیری رشته طراحی و تولید بازی‌های رایانه‌ای در دانشگاه اصفهان حاصل چندسال همکاری میان بنیاد، دانشگاه و مدیریت استان است. او با اشاره به اینکه تدوین درسنامه دوره کارشناسی بازی‌های رایانه‌ای یکی از نخستین گام‌های این مسیر بوده است، اظهار کرد: بر اساس سند سیاست‌های برنامه

ملی بازی‌های رایانه‌ای که در سال ۱۳۹۴ به تصویب شورای عالی فضای مجازی رسید، همکاری میان بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و دانشگاه اصفهان برای طراحی سرفصل‌های آموزشی آغاز شد. افراسیابی افزود: پس از آن، تفاهنامه میان استان اصفهان و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای باعث شد دستگاه‌های مختلف استان نسبت به این حوزه دغدغه‌مند شوند و اصفهان به نخستین استان کشور در رانده‌ای دبیر‌خانه راهبری صنعت بازی تبدیل شود. او با اشاره به ظرفیت گسترده بازار بازی در ایران گفت: طبق پیمایش ملی سال ۱۴۰۲، کشور دارای ۲۹ میلیون و ۳۰۰ هزار گیم‌ر بوده است و این آمار نشان می‌دهد بازی‌های دیجیتال بخش مهمی از زندگی اجتماعی و فرهنگی مردم را تشکیل می‌دهند. معاون بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان اینکه خانواده‌ها هزینه قابل توجهی برای بازی‌های دیجیتال پرداخت می‌کنند، گفت: این بازار بزرگ اقتصادی در حالی شکل گرفته که بخش زیادی از آن در اختیار محصولات خارجی است و باید برای تقویت تولید داخلی برنامه‌ریزی شود. افراسیابی با اشاره به ضرورت تربیت نیروی متخصص گفت: رانده‌ای رشته کارشناسی بازی‌سازی در دانشگاه اصفهان تنها آغاز مسیر است و در ادامه باید منابع آموزشی، دوره‌های تربیت استاد و تربیت مربی نیز توسعه پیدا کند. وی همچنین از برنامه‌ریزی برای برگزاری لیگ ملی و منطقه‌ای بازی‌های رایانه‌ای در اصفهان خبر داد و گفت: این رویدادها می‌توانند علاوه بر ایجاد نشاط اجتماعی، زمینه شناسایی استعدادهای جوان و حمایت از بازی‌های ایرانی را فراهم کنند. معاون بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای همچنین از برگزاری رویداد سرمایه‌گذاری بازی‌های رایانه‌ای در اصفهان خبر داد و افزود: هدف از این رویدادها ایجاد ارتباط میان بازی‌سازان و سرمایه‌گذاران و فراهم کردن زمینه تجاری‌سازی محصولات است. افراسیابی با تأکید بر ضرورت تقسیم کار میان دستگاه‌ها اظهار کرد: برای توسعه صنعت بازی باید مشخص شود هر مجموعه چه نقشی در حوزه تولید، آموزش، فرهنگ‌سازی، حمایت مالی و صادرات دارد تا از موازی‌کاری جلوگیری شود.

دانشگاه اصفهان: از تدوین سرفصل‌ها تا تربیت نسل جدید بازی‌سازان

جواد راستی، مدیر مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان، رانده‌ای رشته طراحی و تولید بازی‌های رایانه‌ای را نتیجه چند سال کار علمی و فرهنگی به برنامه‌های آموزشی تولید بازی‌ها اظهار کرد: هر بازی رایانه‌ای باید در کنار جذابیت و سرگرمی، حامل هویت، مهارت‌آموزی و ارزش‌های فرهنگی

را در حوزه صنایع سرگرمی آغاز کرده و طی این سال‌ها چندین بار سرفصل‌های آموزشی این رشته مورد بازنگری قرار گرفته است. راستی افزود: آخرین بازنگری برنامه درسی در سال ۱۴۰۲ با همکاری شورای عالی انقلاب فرهنگی انجام شد و پس از تصویب، این رشته به وزارت علوم ابلاغ شد. او با اشاره به ساختار آموزشی این رشته گفت: برنامه طراحی شده دارای سه گرایش اصلی طراحی، هنر و فنی است تا دانشجویان بتوانند همزمان مهارت‌های مرتبط با فناوری، خلاقیت هنری و کسب‌وکار را فرا بگیرند. مدیر مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان تأکید کرد: آموزش‌های کوتاه‌مدت و پراکنده نمی‌تواند نیازهای صنعت بازی را تأمین کند و برای تربیت متخصصان واقعی باید آموزش‌های دانشگاهی و مهارتی در کنار هم قرار گیرند. راستی با اشاره به ضرورت ارتباط دانشگاه و صنعت گفت: استودیوهای بازی‌سازی باید در فرآیند آموزش حضور داشته باشند، کارآموز بپذیرند و نیازهای واقعی بازار را به دانشگاه منتقل کنند. او همچنین از فعالیت مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان به عنوان بستری برای حمایت از ایده‌ها و شکل‌گیری کسب‌وکارهای جدید خبر داد.

ک توسعه آموزش‌های مهارتی و تولید بازی‌های بومی در دستور کار استان

فریده‌روشن، رئیس کمیته آموزش‌های مهارتی استان اصفهان، با تأکید بر اینکه صنعت بازی نیازمند نیروی انسانی ماهر است، اظهار کرد: توسعه پایدار این صنعت بدون تربیت متخصص امکان‌پذیر نیست. او گفت: اصفهان با پشتوانه علمی و فرهنگی خود می‌تواند به یکی از مراکز مهم آموزش مهارتی بازی‌سازی در کشور تبدیل شود. روشن از برنامه‌ریزی برای ایجاد آموزشگاه‌های تخصصی، تربیت مربیان حرفه‌ای و توسعه آموزش‌های مرتبط در هنرستان‌ها خبر داد و افزود: استعدادهایی دانش‌آموزان و هدایت آنان به سمت مشاغل آینده در این حوزه اهمیت زیادی دارد. او همچنین استفاده از فناوری‌هایی مانند هوش مصنوعی، متاورس و واقعیت مجازی را از محورهای مهم آموزش‌های آینده عنوان کرد و گفت:

ایجاد مرکز نوآوری صنعت بازی و تشکیل کنسرسيوم مهارت با همکاری بخش دولتی، دانشگاهی و خصوصی در دستور کار قرار دارد. سیدمهدی سیدین‌نیا، مدیر کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان اصفهان، نیز با اشاره به عملکرد شورای راهبری توسعه صنعت بازی‌های رایانه‌ای اظهار کرد: در مدت کوتاه فعالیت این هیأت اقدامات مؤثری در حوزه آموزش، پژوهش، فرهنگ‌سازی و برنامه‌ریزی انجام شده است. او با اشاره به ظرفیت اقتصادی این صنعت گفت: گردش مالی سالانه بازار بازی‌های رایانه‌ای در ایران بیش از ۱۰۰ هزار میلیارد تومان برآورد می‌شود. اما حدود ۹۰ درصد این بازار در اختیار تولیدات خارجی است. مدیر کل فرهنگ و ارشاد اسلامی اصفهان تأکید کرد: هدف اصلی باید حرکت به سمت تولید بازی‌های ایرانی با کیفیت و رقابت‌پذیر باشد تا علاوه بر پاسخگویی به نیاز داخلی، امکان حضور در بازارهای جهانی نیز فراهم شود. رانده‌ای نخستین رشته کارشناسی طراحی و تولید بازی‌های رایانه‌ای کشور در دانشگاه اصفهان، اگرچه به تنهایی تضمین‌کننده موفقیت صنعت دست در استان نیست، اما نشانه تغییر نگاه به این حوزه است؛ نگاهی که بازی‌های دیجیتال را نه صرفاً به عنوان سرگرمی، بلکه به عنوان یک صنعت اقتصادی، فرهنگی و فناوریانه می‌بیند. اصفهان اکنون مجموعه‌ای از عناصر لازم برای حرکت در کنار هم قرار داده است؛ دانشگاه، برای تربیت نیروی متخصص، آموزش، برای سیاست‌گذاری و حمایت، برای ملی‌سازی‌های رایانه‌ای برای تجربه و راهبری، بخش خصوصی برای سرمایه‌گذاری و صنایع خلاق برای تبدیل ایده‌ها به محصول. اگر این زنجیره با استمرار مدیریت، جذب سرمایه‌گذار و حمایت از تیم‌های نوآور تکمیل شود، بازی‌سازی می‌تواند به یکی از مسیرهای تازه خلق ثروت در اصفهان تبدیل شود. مسیری که از کلاس‌های دانشگاه آغاز می‌شود اما مقصد آن بازارهای جهانی و حضور در اقتصاد دیجیتال آینده است.

دادخواست خود را به مراجع قضایی تقدیم نماید بدیجی است در صورت انقضای مدت مذکور و عدم وصول اعتراض طبق مقررات سند مالکیت صادر خواهد شد. تاریخ انتشار نوبت اول ۱۴۰۵/۰۴/۲۸ ، نوبت دوم ۱۴۰۵/۰۵/۱۲ – ریس اداره ثبت اسناد و املاک خمینی شهر سید محمدحسن مصطفوی – ۲۲۲۸۲۰۳/م

نوبت دوم ۱۴۰۵/۰۵/۱۲ – ریس اداره ثبت اسناد و املاک خمینی شهر سید محمدحسن مصطفوی – ۲۲۲۸۲۰۳/م

هیأت موضوع قانون تعیین تکلیف وضعیت ثبتی اراضی و ساختمان های فاقد سند رسمی
رسمی
۹۹۲- برابر رای مورخ ۱۴۰۵/۰۴/۰۷ به شماره کلاس ۰۰۷۰ مالکیت ا/خان/ نصرا له صالحی به شناسنامه شماره ۱۳۳۹۹/۱۱۲۰ کدملی ۱۳۳۹۹/۱۱۳۰ صادره فرزند ابداله در شش‌دانگ یکپاک خانه به مساحت ۱۸۱,۷۴ مترمربع پلاک شماره ۳۳ فرعی از ۱۱۵ اصلی واقع در اصفهان بخش ۱۴ حوزه ثبت ملک خمینی شهر به موجب سند ۱۵۱۹۷۹ مورخ ۱۴۰۴/۱۲/۲۳ دفتر خانه ۶۰۳ ملاحظه نقشه ملک و گزارش کارشناس ملاحظه و محرز گردیده است.
لذا به منظور اطلاع عموم مراتب در دو نوبت به فاصله ۱۵ روز آگهی می شود در صورتی که اشخاص نسبت به صدور سند مالکیت متقاضی اعتراضی داشته باشند می توانند از تاریخ انتشار اولین آگهی به مدت ۱ ماه اعتراض خود را به این اداره تسلیم و پس از اخذ رسید طرف مدت ۱ ماه از تاریخ تسلیم اعتراض دادخواست خود را به مراجع قضایی تقدیم نماید بدیجی است در صورت انقضای مدت مذکور و عدم وصول اعتراض طبق مقررات سند مالکیت صادر خواهد شد. تاریخ انتشار نوبت اول ۱۴۰۵/۰۴/۲۸ ،

اصفهان امروز

خبر

کتاب کودک؛ اولین قربانی بازار نشر در روزگار اوج کاغذ

افزایش سب‌بربری قیمت کاغذ در یک سال گذشته، بازار نشر کودک و نوجوان را با چالش‌های جدی مواجه کرده است؛ موضوعی که علاوه بر افزایش قیمت کتب، کاهش تیراژ، محدود شدن سرمایه‌گذاری ناشران و احتمال رشد آثار ترجمه‌ای را به دنبال داشته و نگرانی‌هایی درباره آینده فرهنگ مطالعه در میان کودکان ایجاد کرده است.

به گزارش ایسنا، جهش قیمت کاغذهای وارداتی، نوسانات نرخ ارز، افزایش بهای مواد اولیه و مشکلات لجستیکی، هزینه تولید کتاب را به شکل چشمگیری افزایش داده است. در این میان، کتاب‌های کودک و نوجوان بیش از سایر بخش‌های نشر تحت تأثیر قرار گرفته‌ند؛ زیرا تولید این آثار به کاغذهای باکیفیت، چاپ رنگی و طراحی گرافیکی وابسته است و افزایش قیمت مواد اولیه، هزینه تمام‌شده هر جلد کتاب را به‌طور قابل توجهی بالا برده است. مجتبی دانشور، سرپرست مدیریت نظارت بر چاپ و توزیع محصولات کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان، با اشاره به تأثیر این شرایط بر صنعت نشر گفت: افزایش قیمت کاغذ سایر ملزومات چاپ از نیمه دوم سال گذشته تأثیر خود را بر بازار کتاب گذاشته و علاوه بر رشد قیمت کتب، قدرت خرید خانواده‌ها را نیز کاهش داده است. او افزود: ناشران برای مدیریت سرمایه ناچار شده‌اند تیراژ کتاب‌های خود را کاهش دهند؛ به گونه‌ای که تیراژ برخی آثار کودک و نوجوان به کمتر از هزار نسخه رسیده است، در حالی که این حوزه پیش‌تر از پرتیراثرین بخش‌های صنعت نشر به شمار می‌رفت. دانشور یکی دیگر از عوامل کاهش تیراژ را محدود شدن شبکه توزیع کتب عنوان کرد و گفت: مدارس یکی از مهم‌ترین مراکز عرضه کتب کودک و نوجوان بودند که از استفاده سال گذشته فعالیت آن‌ها متوقف شده و این مسئله بر روند توزیع آثار تأثیر گذاشته است. او درباره اقدامات کانون پرورش فکری برای حفظ چرخه تولید کتب اظهار کرد: با وجود مشکلات تأمین مواد اولیه، تلاش شده روند تولید متوقف نشود. کتاب را به دیگر ناشران برای تجهیز کتابخانه‌های کانون و برگزاری نمایشگاه‌های تخصصی کتب کودک از جمله اقداماتی است که برای تقویت جریان توزیع و دسترسی مخاطبان به کتب انجام شده است. سرپرست مدیریت نظارت بر چاپ و توزیع محصولات کانون همچنین به استفاده از کاغذ ایرانی اشاره کرد و گفت: حدود ۸۰ درصد منابع آموزشی کانون با کاغذ داخلی تولید می‌شود، اما در کتاب‌های رنگی کودک به دلیل محدودیت‌های کیفی، امکان استفاده گسترده از کاغذ ایرانی وجود ندارد و در برخی موارد نیز استفاده از آن از نظر اقتصادی مقرون به‌صرفه نیست. دانشور هشدار داد که افزایش هزینه‌های تولید کتب نشان از رها به سمت انتشار آثار ترجمه‌ای سوق دهد؛ زیرا تولید این آثار در برخی موارد هزینه کمتری نسبت به تألیف دارد. به گفته او، آثار این تغییر احتمالاً در بازار کتب و نمایشگاه‌بین‌المللی کتب سال آینده بیشتر نمایان خواهد شد. کارشناس معتقدند ادامه این روند، پیامدهای جدی برای صنعت نشر خواهد داشت. افزایش قیمت کتب‌های کودک می‌تواند دسترسی خانواده‌ها به منابع فرهنگی باکیفیت را کاهش داده و کودکان را بیش از گذشته به استفاده از محتوای دیجیتال و سرگرمی‌های غیرآموزشی سوق دهد. از این رو، فعالان حوزه نشر بر ضرورت حمایت از ناشران، کنترل هزینه‌های تولید و ارائه تسهیلات برای تأمین کاغذ تأکید دارند تا از تضعیف فرهنگ کتب‌خوانی در میان نسل آینده جلوگیری شود.

نمایش شاهکارهای نگارگری ایرانی در مسکو

تصاویری از شاهکارهای نگارگری و مینیاتورهای نفیس ایران در نمایشگاهی در مسکو به نمایش درآم‌د. این نمایشگاه که با عنوان «مطلب ابی براق اسبها» گشایش یافت، تصاویری از مینیاتورهای نفیس ایرانی در موضوع اسب به نمایش در آمد. تصاویری از آثار استادان بزرگ تاریخ نگارگری ایران مانند کمال‌الدین بهزاد و هنرمندان معاصر نظیر استاد فرشچیان و دکتر عسمرتی و بدرالسا که موضوعات ملی و مذهبی ایرانی و دیگر مضامین اسطوره‌ای و عرفانی را در بر می‌گیرد، در این نمایشگاه در معرض دید بازدیدکنندگان قرار گرفته است. اولگا ولادیمیرونا مدیر موزه «پهورش اسب» مسکو که میزبان این نمایشگاه است، در آغاز به کار این نمایشگاه، همکاری در حوزه فرهنگ و هنر با ایران را بسیار ارزشمند توصیف کرد و آن را گامی مؤثر در گسترش دیپلماسی فرهنگی ایران دانست. ناصر طباطبایی معاون بنیاد ایرانی مطالعات اسلامی ابن‌سینا مستقر در روسیه نیز در سخنانی در این آیین، برپایی اینگونه نمایشگاه‌ها در راستای تقویت شناخت دو ملت از یکدیگر دانست و اظهار داشت: زبان هنر و فرهنگ می‌تواند به گسترش صلح و دوستی بین‌المللی منجر شود. زهرا رشیدیگی معاون رایزن فرهنگی سفارت جمهوری اسلامی ایران در مسکو نیز بر تقویت بیش از پیش مناسبات فرهنگی دو کشور تأکید کرد. همچنین لوگاکولینچیف رئیس انجمن خیام در روسیه در سخنان خود به آشنایی رهبر شهید ایران با هنر و فرهنگ روسیه اشاره کرد و گفت که ولادیمیر پوتین رئیس‌جمهور روسیه نیز به هنر و ادبیات ایران علاقه‌مند است و در سخنرانی‌های خود بارها به اشعاری از شاعران بزرگ ایرانی استناد کرده است.

آگهی تغییرات شرکت سهامی خاص تفر به شناسه ملی ۱۳۳۳۵۷۰۱۲۶۰ و به شماره ثبت ۷۳۵

به استناد صور جلسه مجمع عمومی عادی مورخ ۱۴۰۵/۰۴/۰۲ تصمی‌مات ذیل اتخاذ شد آقای سید مهدی نصرآبادی به شماره ملی ۰۶۳۸۲۲۰۴۴۰ به سمت رئیس هیئت مدیره تا تاریخ ۱۴۰۷/۰۴/۰۲ خاتم فاطمه محسنی به شماره ملی ۰۷۹۲۶۴۲۱۹ به سمت عضو اصلی هیئت مدیره تا تاریخ ۱۴۰۷/۰۴/۰۲ آقای سیدمنیر نصرآبادی به شماره ملی ۱۲۸۸۱۹۲۳۵۲ به سمت مدیر عامل خارج اعضا تا تاریخ ۱۴۰۷/۰۴/۰۲ آقای سید امیرحسین نصرآبادی به شماره ملی ۱۲۸۸۴۴۱۱۳۲ به سمت نایب رئیس هیئت مدیره تا تاریخ ۱۴۰۷/۰۴/۰۲ انتخاب گردیدند.
خاتم الهام سلیمانی دینانی به شماره ملی ۱۱۴۱۸۹۵۲۶۹ به سمت بازرس اصلی تا پایان سال مالی خاتم مریم رحیمی به شماره ملی ۱۲۸۲۸۱۶۳۳۰ به سمت بازرس علی البدل تا پایان سال مالی انتخاب گردیدند.
کلیه اسناد و اوراق بهادار و تعهد آور شرکت با دو امضاء از چهار امضاء متفقاً همراه با مهر شرکت معتبر می‌باشد. ضمناً مدیر عامل مجری مصوبات هیات مدیره می‌باشد.
اداره کل ثبت اسناد و املاک استان اصفهان مرجع ثبت شرکت ها و موسسات غیرتجاری فلاورجان (۱۳۲- ۲۲۳۰)