

تاریخچه تفصیلی انیمه – بخش ۲

عجیب برای اروپایی‌ها یا نمایندگان معمولی فرهنگ شرق

انیمه ممکن است شما را گیج کند؛ زیرا گاهی اوقات، حتی اگر طرح کاملاً سرگرم‌کننده باشد نیز ارجاعات آن نامشخص هستند. انیمه اغلب در مورد چیزهای به‌ظاهر عجیب به ما می‌گوید، البته این سبک، برای کسانی طراحی شده است که می‌خواهند از سردرگمی خلاص شوند و شاید در فیلمی که قبلاً تماشا کرده‌اند، چیز جدیدی را کشف کنند. آنها به اصالت انیمه ژاپنی پایبند هستند که در خود ژاپن نهفته است. مذهب، فولکلور، آداب‌ورسوم، همه اینها روی انیمه تأثیر گذاشته است.

ژاپنی‌ها به سنت‌های خود پایبندند اما در معرفی چیزهای جدید به فرهنگ خود نیز عالی هستند. قبل از اینکه ژاپن گرایش‌ها و نوآوری‌های غربی را بپذیرد، کشوری بسیار بسته بود که هیچ ارتباطی با جهان خارج نداشت. در مقطعی با هجوم اروپایی‌ها با ارزش‌ها و ایده‌های اروپایی مواجه شد و البته مورد تشویق دولت قرار گرفت. این موضوع کشور را به‌شدت تغییر داد. اصلاحات عصر میجی که در قرن نوزدهم انجام شد درواقع یک ترمیم نبود، بلکه مجموعه‌ای از پاسخ‌ها بود که منجر به تأسیس اولین دانشگاه به سبک غربی و عقد قراردادهای تجاری و دیپلماسی شدند. این موضوع نقطه عطف مهمی در تاریخ ژاپن محسوب می‌شود. همه این اصلاحات برای تقویت دولت امپراتوری آن زمان طراحی شد زیرا برای مدت طولانی، ژاپن یک مجموعه ایالت‌تکه‌تکه‌شده تحت حکومت شوگان‌ها بود. شوگان چیزی شبیه یک شاهزاده است. شوگان‌ها نیروهای خود یعنی سامورایی‌ها را داشتند و دائماً برای کسب قدرت می‌جنگیدند. باین‌حال، در قرن ۱۹، سرانجام قدرت امپراتوری غالب و بازیرگان نقش سامورایی حذف شدند که البته ضربه بزرگی بر پیکره هویت ملی ژاپن بود. یک سامورایی هم در سلسله‌مراتب کشوری و هم برای مردم عامه، یک شخصیت مهم بود. اصالتی که در ژاپن بود و در فیلم‌های تاریخی دیده‌ایم، همراه با سامورایی‌ها از بین رفت. آنها بر مذهب نیز تأثیر زیادی گذاشتند. ژاپن برای اروپایی‌ها عجیب به نظر می‌رسد، اما کاملاً نماینده معمولی فرهنگ شرق هستند. در ژاپن دو مذهب وجود دارد، شینتویسم و بودیسم. بودیسم از چین به ژاپن آمد و در فرهنگ ژاپنی حل شد. ادبیات ژاپنی براساس زبان چینی است. بسیاری از افسانه‌ها و الگوهای فرهنگی از چین اقتباس شده و سپس دوباره مفهوم‌سازی شدند. چین، باستانی‌ترین تمدن در آسیای دور است که از نظر سیاسی و فرهنگی بر آگاهی همسایگان خود تأثیر زیادی گذاشته است. بودیسم و شینتویسم ترکیبی کاملاً عجیب‌وغریب دارند. ژاپن مسیحیان زیادی هم داشت. آنها برای مدت طولانی مورد آزار و اذیت قرار گرفته بودند و این دوره در تاریخ ژاپن، یک نقطه دردناک است. این آزار و شکنجه را می‌توان با آزار و اذیت در امپراتوری روم مقایسه کرد. اکنون ژاپنی‌ها درحالی‌که شینتو و بودایی هستند، ازدواج متعارف مانند مسیحیان را دوست دارند، زیرا آن را یک سنت زیبا می‌دانند. آسیا پیش‌زمینه‌ای برای پذیرش چیزهای کوچک از غرب، بدون پرداختن به عمق آنها دارد. به‌عنوان مثال، برخی از کلیساهای تعطیل‌شده در چین، فقط به دلیل زیبایی، کاربری‌ای جز تزئین عروسی ندارند و آنها این سنت را دوست دارند. به‌هرحال، مسیحیان درصد بالایی از جمعیت ژاپن را تشکیل می‌دهند. شینتویسم دینی مبتنی‌بر اعتقاد به نیروهای طبیعی است. براساس نقش‌برجسته‌های شینتو، هر چیزی زندگی خود را دارد. این درمورد زندگی سنگ‌ها، ارواح مختلف مکان‌ها، خانواده‌ها، جنگل‌ها و خانه‌ها است. شینتو یک دین بسیار سازگار است که به‌طور یکپارچه با بودیسم ادغام شد. دوره‌ای بود که بودیسم، شینتو را کنار زد، اما در قرن نوزدهم، برعکس شد و شینتویسم مورد لطف دولت‌ها قرار گرفت. امپراتور ژاپن جانشین «آماتراسو» است؛ الهه و نماد خورشید. پرچم ملی ژاپن نیز خورشید را به تصویر می‌کشد. به همین دلیل آماتراسو یک چهره مهم است. هر خانواده ژاپنی نیاز زیادی به داشتن کامی مخصوص به خود دارد که در زبان ژاپنی به معنای خداسست. همان‌طور که ممکن است به‌خاطر داشته باشید و اغلب در انیمه ظاهر می‌شود. این مانند چیزی نیست که ما از مسیحیت می‌دانیم. کامی‌های زیادی وجود دارند و می‌توانند مانند آماتراسو قدرتمند باشند یا می‌توانند زمینی و ضعیف باشند. به‌عنوان مثال، سوگوگامی یک موجود قدرتمند ساخته دست بشر است، هر جسمی با قدمت بیش از ۱۰۰ سال می‌تواند تبدیل به سوگوگامی شود. کاسا-اوبا که با کاراکاسا-اوبا که باکه‌زوری وجود دارند که گاهی چتر و گاهی صندل هستند. شینتویسم به دلیل انعطاف‌پذیری‌اش با بودیسم، اسطوره‌ها، مخلوقات، ششیاطین و بوداییان هم‌زیستی دارد. در قرن نوزدهم، برای تقویت شینتو، امپراتور را یک مبلغ خدا می‌دانستند. از بسیاری از کلیساها خواسته شد که خود را شینتویست یا بودایی معرفی کنند که آنها را در موقعیت دشواری قرار داد، زیرا مرز شخصی بین شینتویسم و بودیسم وجود نداشت. پس از آن، این فرمان لغو شد. کلیساها به نوع ترکیبی بازگشتند. دروازه‌های معروف ژاپنی (توری‌ئی) یکی از نشانه‌های این آمیزه‌های بودایی ژاپنی است.

اگر بیش از ۳-۴ فیلم انیمه تماشا کرده و عبادت قهرمان داستان را دیده باشید، احتمالاً متوجه شده‌اید که مذهب هنوز برای ژاپنی‌ها مهم است، اما باید در نظر داشته باشیم که در اروپا این‌طور نیست.

به نظر می‌رسد در ژاپن چیزی به‌عنوان صدمه‌زدن به احساسات مذهبی یک نفر وجود ندارد که کاملاً در غرب رایج است. به‌عنوان مثال، در ایالات متحده، کلیسای کاتولیک توسط هر ی‌پاتر یا مدونا مورد توهین قرار می‌گیرد و اغلب باعث اعتراض می‌شود. طبیعتاً هرچه قوانین بیشتری داشته باشید، احتمال شکستن آنها بیشتر است.

ژاپن با دین خود در صلح است. فیلم‌های انیمه، شخصیت‌های تاریخی واقعی را نشان می‌دهند، ژاپنی‌ها بسیار میهن‌پرست هستند، و همچنین خدایان، حتی در آثار بزرگ مانند ناروتو دیده می‌شوند. اشاره به خدایان در فرهنگ پاپ غیرعادی است زیرا می‌تواند رسوایی ایجاد کند، اما در ژاپن، اگر یک بازی جنگی ژاپنی انجام می‌دهید، حتی می‌توانید با بودا مبارزه کنید. فرهنگ توده‌ای ژاپنی مملو از فرشتگان، شیاطین یا شخصیت‌هایی است که ما آنها را شخصیت‌های کتاب مقدس می‌نامیم، اما با آنها با احترام رفتار نمی‌شود.

فرهنگ

چگونه صنعت انیمیشن آمریکا قصه‌های سایر ملل را از آن خود می‌کند؟

قهرمان‌سازی آمریکایی با اسطوره‌های دیگران



به‌طور غیرمستقیم به شخصیت‌های اسطوره‌های جهانی دست‌درازی می‌کند. حالا به‌جای مال خود کردن آنها، خود را شریک آنها می‌داند. امروزه با بالا رفتن قدرت صفحات اجتماعی و امکان به اشتراک‌گذاری اطلاعات مختلف ازجمله تاریخ ادبیات، این برنامه که هالیوود بتواند با ایجاد کمی تغییر، خاستگاه یک شخصیت را به‌راحتی برای مخاطبان خود عوض کرده و ادبیات آمریکایی را غنی‌نشان دهد، کاری دشوار است. پس برنامه جدید این است: «ما در آثارمان از داستان‌های بین‌المللی استفاده می‌کنیم و در عوض آن شخصیت‌ها و آثار، با اثر ما در همه‌جا شناخته می‌شود» و این یعنی هر کجا یاد و اشاره‌ای به این شخصیت شده باشد، سینمای هالیوود قطعاً مانند یک زالو عصاره جذابیت آن را خواهد مکید. داستان‌های انیمیشن «یخ‌زده» و شخصیت «السا» که مشخصاً از داستان‌های فولکلور اروپایی «ملکه یخی» الهام گرفته شده، سبب شدند تا دیگر هرجا این شخصیت دیده یا نامی از برده شود، ناخودآگاه ذهن مخاطب داستان و شخصیت «السا» را در ذهن خود مرور کند. حرکتی که باعث شده تا متأسفانه جایگاه استودیوهای تولید انیمیشن هالیوود در خلق شخصیت‌ها و داستان‌های آنها حتی پرنگ‌تر از نقش تاریخی «برادران گریم» شود. در انیمیشن «کوکو» با وجود اینکه ما شاهد یک داستان اقتباسی با المان‌های باستانی مکزیکي-لاتین هستیم اما با استفاده از خط سیر و روایت داستانی هالیوودی، تقریباً تمامی این نشانه‌ها به‌نوعی یادآور دنیای انیمیشن هالیوود شده‌اند. آلبریکس‌ها یا همان ارواح رنگی و قدرتمند داستان که بعضی از آنها شباهت‌های زیادی به شیردال‌های ایرانی و گرiffin‌ها دارند حالا دیگر تنها معرف فرهنگ اساطیری مکزیک و آمریکای لاتین نیستند و به‌نوعی تبدیل به عناصر معرف یکی از آثار استودیوی دیزنی شده‌اند.

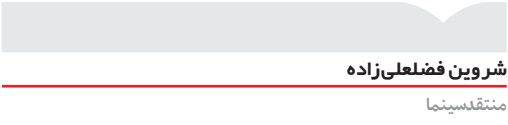
البته در سینما هم می‌توانیم به هالیوودی‌سازی شخصیت محبوب و مشهور «شرلوک هلمز» اشاره کنیم که اگر هنرمنایی «جرمی پرت» فقید در سری ماجراهای شرلوک هلمز در استودیو گرانا‌دا نبود شاید امروز «اربرت دونی جونیور» در جهان به‌عنوان سمبل این شخصیت شناخته می‌شد. (البته نباید فراموش کنیم که انگلیسی‌ها خود ید طولایی در چپاول داشته‌های دیگران در طول تاریخ دارند و به‌راحتی داشته‌های خود را در اختیار دیگران نمی‌گذارند). سال‌ها قبل هالیوود تلاش کرد تا با تعاریفی جدید از واژه «نینجا»، این شخصیت را از فرهنگ ژاپن، از آن خود کند. ولی با حرکات قدرتمند هنرمندان ژاپنی در تولید انیمه‌ها و مانگاهایی که از نینجاها در آنها به اشکال مختلف استفاده شده بود، توانستند مقابل این اقدام را بگیرند. همین‌طور می‌توانیم از تهاجم به هنرهای رزمی کونگ‌فوی چینی در هالیوود نام ببریم که باز هم به‌خاطر حضور قوی سینما و انیمیشن چین در بازارهای جهانی، این حرکت ولو با وجود تولید آثار پرطرفدار و مشهوری مانند «پاندای کونگ‌فوکار»، خیلی موفق نبود و درنهایت با همان شکل مشارکت در منافع، به‌نوعی ادامه یافته است. البته در آخرین حرکات از این دست و با تولید انیمیشن سینمایی «قرمز شدن» پاندای قرمز به شکلی آرام راه «گره چکمه‌پوش» را برای تبدیل شدن به یک شخصیت آمریکایی (کانادایی) ادامه می‌دهد.

گوشتان خورده است. خدایی از آزارگرد که با چکش رعدآسای خود به مبارزه با دشمنان می‌رود. اما «تور» قطعاً یک شخصیت آمریکایی نبوده است. سال ۱۹۶۲ و در سال‌های طلایی کمیک استریپ در آمریکا، «استن لی» نویسنده مشهور و فقید داستان‌های کمیک استریپ در انتشارات بزرگ «مارول»، شخصیت «تور» تخیلی خود را با الهام از اساطیر کهن اسکندینیای و آلمان، خلق کرد. این بار ولی کار ساده‌تر بود به‌دلیل ظاهر و تعاریف کهن از این خدای باستانی، او خیلی با استانداردهای آمریکایی میخوانی داشت. مرد جوان قوی هیکل با موهایی طلایی و چشمانی آبی. این یعنی همه آن تصویری که آمریکا آن سال‌ها تلاش داشت از یک شهروند تیپیکال آمریکایی به شهروندان خود و البته جهانیان معرفی کند. امروز بیشتر از اینکه «تور» یک خدای اسطوره‌ای باشد، به‌عنوان یک آمریکایی عضو گروه «انتقام‌جویان» شناخته می‌شود. جالب اینجاست که در نسخه‌های مختلف غیر آمریکایی، «تور» هم مانند «گره چکمه‌پوش» در سرزمین‌های اصلی خود تصویر شده است. به‌عنوان مثال در سری مانگا و انیمه «رکورد راگناروک» نوشته «شینایا اومه‌مورا» و «تاکومی فوکوی» و تصویرسازی‌های «آچیچیکا»، «تور» مردی جوان با قدرتی عظیم ولی با چهره‌ای بی‌تفاوت تصویر شده است که در میان خدایان زندگی می‌کند. یا در سری کمیک «والهالا» نوشته «پیتر جکسن»، او فرمانروای دنیای بزرگ، سرد و سخت اسکندینیای است. با این‌حال به شکل غیرقابل انکاری این شخصیت هم از ادبیات جهانی، به نام سینمای هالیوود سند خورده است.

در ادامه و طی سال‌های اخیر شاهد تغییر رویه‌ای نمایشی و فریبکارانه با عنوان توجه به اقلیت‌های جامعه، در آثار هالیوودی هستیم. استفاده و حضور اجباری رنگین‌پوست‌ها، همجنس‌گرایان و دیگر اقلیت‌های جامعه آمریکا ولو اینکه این اقلیت‌ها در واقع از بابت میزان در دست داشتن ابزار قدرت، اقلیت محسوب شوند، باعث شده تا بعضی اوقات شاهد معجون‌هایی ناکارآمد با این ترکیب باشیم. انیمیشن سینمایی «شاهزاده خانم و قورباغه» دقیقاً با هدف ترکیب ادبیات کهن و حضور رنگین‌پوستان در یک اثر، تولید و اکران شد. داستانی امروزی‌شده با قهرمانی رنگین‌پوست که برخلاف تمام شاهزاده‌خانم‌های دیزنی با عاقبتی متفاوت به پایان می‌رسد و حتی در گیشه هم خیلی موفق نبود. تنها خاصیت این انیمیشن به‌جز اینکه ۵۰ کودک آمریکایی پس از بوسیدن قورباغه به تب تیفوئید ناشی از ویروس سالمونلا مبتلا شدند. یک جعل هویت دیگر از ادبیات و شخصیت‌های جهانی به سود هالیوود بود.

در دیگر آثار نیز که بیشتر با ساختاری هجو با ادبیات بین‌الملل شوخی و در واقع با متمر و معیارهای آمریکایی، حمله شده است هم می‌توان رد پای این سندنرزی‌ها را به‌خوبی دید. سری «شرک» «هودوینک» (Hoodwinked)، «هیچ‌وقت تا ابد شاه» (Happily Never after) و خیلی از آثار دیگر هم می‌توانیم مشابه این حملات را ببینیم. در واقع در این آثار آن بخش از ادبیات و اساطیر جهانی که هنوز هالیوود موفق نشده آنها را آمریکایی کند، به سخره گرفته شده‌اند.

و این پایان ماجرا نیست. این تاریخ‌سازی و فرهنگ‌سازی جعلی جدیداً



شروین فضلعلی‌زاده

منتقدسینما

جدیدترین انیمیشن سینمایی استودیوی «دریم ورکز» از سری شخصیت‌های داستان انیمیشن مشهور و پرطرفدار «شرک» یعنی «گره چکمه‌پوش» با نام «آخرین آرزو»، که درواقع ادامه داستان قسمت اول این انیمیشن در سال ۲۰۱۱ است، به‌زودی اکران می‌شود. اما نکته جالبی اینکه استودیوهای آمریکایی هالیوود، به شکل جذابی اساطیر ادبی کشورهای مختلف جهان را به نام خود به مخاطبان جهانی عرضه می‌کنند.

جداً از نشان و مسکات استودیوی مشهور ژاپنی «تونی انیمیشن»، اولین تصویری که در ذهن اکثر مردم با شنیدن اسم «گره چکمه‌پوش» تداعی می‌شود، گره نازچی و ملوس، ولی مکار و عاشق پیشه دنیای شرک است که هر بار با زیرکی و استفاده از چشمان درشت و درخشان خود، مشکلات را حل کرده و از پس چالش‌ها برمی‌آید. ولی کمتر کسی اسم ایتالیا را در ذهن خود مرور می‌کند؛ به‌خصوص اینکه به لطف صدایشگی «آنتونیو باندراس»، این گره لهجه اسپانیایی هم دارد. درحالی‌که در اصل این گره ملوس اولین بار در داستان‌های «شب‌های استراپارولا» نوشته «جیووانی فرانچسکو استراپارولا» و حوالی سال‌های ۱۵۵۰ میلادی، به مخاطبان معرفی شد و بعدها در نسخ و داستان‌های دیگری مانند «داستان‌های غاز مادر» روایت شد.

اما شما به‌عنوان یک مخاطب انیمیشن، هیچ اثری از آن گره و داستان‌های سلحشورانه او در نسخه دریم ورکز نمی‌بینید. البته سری انیمیش‌های شرک در واقع ابتدا هجوی بر آثار مختلف ادبی جهان بود. اما بعدها این جناب گره، به شکلی زیرپوستی تبدیل به یکی از آثار و شخصیت‌های مستقل و پرطرفدار دنیای انیمیشن هالیوود شد. موضوع اینجاست که در نسخه‌های انیمیشنی دیگری که طی سال‌های مختلف در نقاط دیگر جهان مانند ژاپن، از این شخصیت تولید شده، حداقل با استفاده از المان‌هایی مثل معماری و پوشش کلی، به اصالت و ذات اروپایی آن توجه شده است. اما این گره اولین شخصیتی نیست که دچار این سرنوشت در هالیوود می‌شود.

از زمان تشکیل کشور مستقل آمریکا تا امروز چیزی نزدیک به ۲۴۰ سال می‌گذرد و چون این کشور جدید را مهاجران و تبعیدی‌های اروپایی بنا کرده‌اند، بنابراین در آمریکا مفاهیمی به نام اسطوره و ادبیات کهن و داستان فولکلور به معنی رایج آن در دیگر کشورهای جهان، وجود ندارد. البته فرهنگ غنی و جذاب ساکنین اصلی این سرزمین یعنی سرخپوستان، جداً از این مهاجران و جویندگان طلای بوده؛ ولی به‌هرحال داستان رفتارهای تاریخی سفیدپوستانی نظیر «ژنرال کاستر» با این اقام را قطعاً می‌دانید. با آغاز دوران شکوفایی سینما و در ادامه دنیای انیمیشن، هالیوود توجه ویژه‌ای به این دو مقوله و محتوای آنها داشت. شروع کار با داستان‌های بین‌المللی مثل «سفیدبرفی» و «زیبای خفته» و امثال آنها، خیلی موضوع خاص و پیچیده‌ای نبود. اقتباس از آثار مشهور بین‌المللی در زمانی که هنوز رسانه‌های تصویری قدرت چندانی نداشتند، امری عادی محسوب می‌شد، اما کم‌کم با بالا گرفتن قدرت مدیا در سطح جهانی، پروژه آمریکایی کردن داستان‌ها و شخصیت‌ها چهره جدیدی به خود گرفت.

یکی از اولین اقدامات قابل ذکر در این راه، استفاده از مفاهیم و داستان‌های اقوامی که ریشه در تاریخ داشتند و جادوی تصویر و رسانه، برای خلق و معرفی «سوپرمن» به‌عنوان اولین ابرقهرمان تاریخ است و سال‌ها طول می‌کشد تا این باور در میان مردم و مخاطبان اصلاح شود که در واقع اولین ابرقهرمان تاریخ در داستان‌های قدیمی بین‌النهرین و بیش از دوهزار سال قبل از میلاد مسیح خلق شده بود و او کسی نبود جز «گیلگمش»!

«زورو» یکی دیگر از قهرمانانی که پس از خلق شدن در سال ۱۹۱۹، مورد توجه قرار گرفت. هرچند او یک قهرمان آمریکایی است ولی چون او کاراکتری بود که با سفیدپوستان مهاجم، دربرابر ظلم آنها به مردم بومی آمریکا مبارزه می‌کرد، تلاش‌ها برای ایجاد تغییرات در او سخت و با مفاهیم آمریکایی مدنظر سیاستگذاران صنعت مدیای این کشور خیلی تناسب نداشت و به همین دلیل کم‌رنگ‌تر شد تا اینکه ناگهان یک قهرمان جدید با استانداردهای دنیای هالیوود، پا به عرصه گذاشت و «زورو» را به یک قهرمان درجه دو تبدیل کرد. این قهرمان جدید که الگوی آن قطعاً و بدون شک زورو بود کسی نیست جز «بتمن». مرد جوان قدرتمند و جذاب و ثروتمند آمریکایی‌الاصل که با ماسک و پوششی سیاه به‌طور ناشناس به جنگ با پلیدی‌ها می‌رود. حالا دعوا به یک موضوع درون خانوادگی بین سفیدپوستان تبدیل شده بود و نقش بومیان و سرخپوستان دیگر اهمیتی نداشت.

اسم «تور» (Thor) حتی اگر با او آشنا هم نباشید هم قطعاً به

آگهی مناقصه عمومی

دانشگاه آزاد اسلامی واحد میمه در نظر دارد طبق مجوز شماره ۱۴۰۱-۱۴-۵۳۷۱ به تاریخ ۱۴۰۱/۸/۱۵ تأمین خودروی سواری خود با راننده را به‌صورت اجاره و پیرای مدت یک‌سال از طریق برگزاری مناقصه عمومی واگذار نماید، متقاضیان جهت دریافت اسناد و ارائه پیشنهاد قیمت حداکثر ظرف مدت ۱۰ روز کاری از تاریخ انتشار این آگهی به امور اداری دانشگاه مراجعه یا با شماره ۰۹۱۳۳۶۹۰۶۷۳ تماس حاصل نمایند. ضمناً هزینه چاپ آگهی به عهده برنده مناقصه می باشد.

دانشگاه آزاد اسلامی واحد میمه

آگهی مزایده عمومی

روزنامه فرهیختگان در نظر دارد از طریق برگزاری **مزایده عمومی نسبت به فروش ضایعات کاغذ این رسانه اقدام نماید. لذا کلیه متقاضیان محترم می توانند از تاریخ ۱۴۰۱/۰۹/۲۹ لغایت پایان وقت اداری روز پنج‌شنبه ۱۴۰۱/۱۰/۰۱ جهت شرکت در مزایده با شماره تماس ۰۳-۱۸۰۰۶۶۷۶۰ تماس حاصل نمایند.**

آگهی مزایده عمومی

دانشگاه آزاد اسلامی واحد بروجن در نظر دارد تالار پذیرایی خود را به‌صورت اجاره سالیانه و از طریق برگزاری مزایده عمومی به افراد واجدالشرايط واگذار نماید. متقاضیان می توانند ظرف ۱۰ روز کاری از تاریخ درج آگهی با مراجعه حضوری به دبیرخانه دانشگاه یا از طریق وب‌سایت دانشگاه به آدرس www.boroujen.iau.ir نسبت به دریافت اسناد و اوراق مزایده اقدام نمایند. هزینه درج آگهی به عهده برنده مزایده می‌باشد. دانشگاه در رد یا قبول پیشنهادات مختار است.

روابط عمومی دانشگاه آزاد اسلامی واحد بروجن

سازمان آگهی‌های روزنامه

فرهنگستان

Advertisement's Organization

تلفن وفکس: ۰۲۱)۶۲۹۹۹۴۹۵

ایمیل: a66348018@gmail.com