پاتوق

هنر و رسانه





مجید کاظمی
دبیر پاتوق هنر



محمد علی ارجمند
دبیر پاتوق رسانه

خنده را جدی بگیر!

بررسی کاریکاتور و کارتون به‌عنوانِ هنری که از تهِ دل می‌خنداند و فکری تازه متولد می‌کند

مجید کاظمی

قدیم‌ها، وقتی نقاش‌ها وقتشان دست می‌داد و کاروباری نداشتند، با شاگردان‌شان دورهم جمع می‌شدند، کاریکاتور یا کارتون آدم‌های کوچه و بازار را ترسیم می‌کردند. می‌گفتند و می‌خندیدند و ایام به خوشی و سرگرمی همی طی می‌نمودند. مثل زمانی که رفقای ما در کلاس درس، کاریکاتور معلم‌ها و هم‌کلاسی‌هایشان را گوشهٔ کتاب و دفتر می‌کشند و دورهمی می‌خندند و سرگرم می‌شوند.

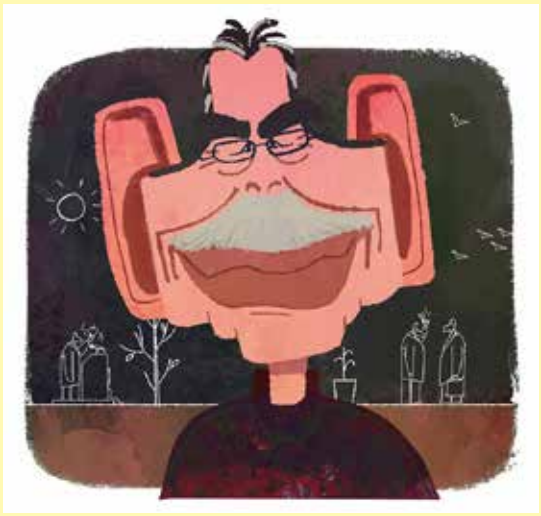
به باور بسیاری از استادان و راویان اخبار و ناقلان آثار و طوطیان شکرشکنِ شیرین گفتار، طنز ترسیمی یا کارتون یا کاریکاتور از دلِ همین شوخی‌ها، بازی‌ها و اوقات فراغت بیرون آمد. مثل مجموعه طراحی‌های فُکاهی لئوناردو داوینچی در قرن ۱۵ و یا کارتون‌های عظیم عظیم‌زاده در نشریهٔ ملانصرالدین در عصر مشروطه.

جالب است بدانیم، یکی از نمایشگاه‌های قدیمی کاریکاتور و طنزِ ترسیمی در جهان، در ایران برگزار می‌شود و سال گذشته مسعود شجاعی طباطبایی که خودش از استادن طناز و کاربلدِ طنز ترسیمی است، دبیر این نمایشگاه بود و استقبال بسیار خوبی از این نمایشگاه شد. آثاری که در این چند صفحه شاهدشان هستید، از بین آثار طنزِ ترسیمی از هنرمندان ۷۰ کشور جهان در دوازدهمین دوسالانهٔ بین‌المللی کارتون و کاریکاتور تهران، انتخاب شده‌اند.



۱. وقتی کاریکاتوریست‌ها دست به کار می‌شوند

در این دوره از نمایشگاه، در کنارِ موضوع اصلی، چهار شخصیت مطرحِ کارتون در ایران انتخاب شدند تا موضوعِ کاریکاتور چهره باشند. استاد کامبیز درمبخش در قلمِ امین ترابی به شکل درختی از جنس چوب ترسیم شده است، با همان قلمِ همیشگی‌اش در دست و شخصیتِ اصلیِ کارتون‌هایش در حال تاب خوردن. توصیفی شوخ‌طبعانه، لبخندی از آرامشِ درونی استاد و اغراق‌هایی بجا از چهرهٔ ایشان باعث شد تا این اثر در این نمایشگاه بدرخشد و نظر بسیاری از مخاطبان را به خود جلب کند.



۲. تعبیر رضا از کامبیز

رضا عباسی که هم‌اسم نقاشِ دورهٔ صفوی در اصفهان هم است، با قلمی شیرین چهرهٔ استاد را ثبت کرده است. مهم‌ترین ویژگیِ اثر عباسی، کم‌کردن تعداد رنگ‌ها، استفاده از کم‌ترین خط‌ها و ایجاد حسِ مهربانی در کنار تأکید بر اغراق‌های بجا از چهرهٔ استاد است.



۳. آقای سیم ظرف‌شویی

پرویز شاپور برای بسیاری از مخاطبانِ ایرانی و دوست‌دارانِ ادبیات، یادآور کاریکلماتور و بسیاری از طراحی‌های شیرین و متن‌های تک‌خطی و تک‌خالِ استاد است. نادیا آقابیگی، با تشبیه موهای استاد به سیمِ ظرف‌شویی و ساده‌سازیِ چهره‌اش، اشاره‌ای طنازانه به طراحی از چهرهٔ پرویز شاپور کرد و همین موضوع سبب شد بسیاری از مخاطبان نمایشگاه جذب اثر او شوند.



۴. پرویزِ قفلی

بگذریم از اینکه شهاب جعفرنژاد اغراقی دقیق و عالی از چهرهٔ پرویز شاپور داشته است، و بگذریم از اینکه رنگ‌ها را طوری به کار برده که حس گرمی و شیرینی در چهرهٔ استاد دویده است، ولی نقطهٔ موفقیت جعفرنژاد اشاره به «سنجاق قفلی» به‌عنوان یکی از کلیدواژه‌های اصلی پرویز شاپور است. خلاصه شاپورخوان‌هایش می‌دانند که سنجاق قفلی در طنزهایش چه غوغایی می‌کند.



۵. یک عینک بزرگ روی بینیِ بزرگ‌تر

یکی از مزیت‌های نمایشگاهِ این دوره موضوع قراردادن چهرهٔ کارتونیست‌های ایرانی است. سوادی جایکومار از کشور هند، با موضوع قراردادنِ چهرهٔ اردشیر محصص، کارتونیست قدیمی ایرانی و اغراق روی بینی و عینکِ استاد، در این نمایشگاه درخشید و کم‌کردنِ رنگ‌هایش در چهره باعث شد مخاطب یاد عکس‌های قدیمی خودمان بیفتد.



۶. کاریکاتوریست‌ها از انتقاد ناراحت نمی‌شوند

اینکه چهرهٔ اردشیر محصص به کدو تنبل تشبیه شده است، نه تنها برای کارتونیست‌ها آزاردهنده نیست، بلکه این اثر از «عباس محمدی» را به کاری خلاقانه در این نمایشگاه تبدیل کرد.



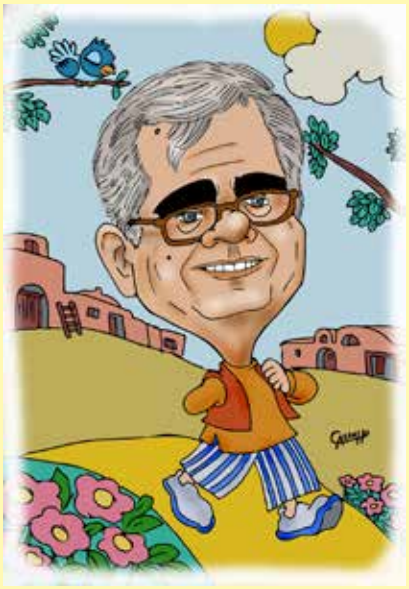
۷. بُرنده ولی مهربان

جواد علیزاده برای بسیاری از هنرمندان یادآور تلاش برای مطرح‌کردن کاریکاتور ایران در جهان است. علیرضا پاکدل با تجمیع دو وجه متضاد و مهم در این اثر، یعنی ترسیمِ زاویه‌های تیز در کنار نقاشیِ چهره‌ای آرام از استاد، توانست اثری درخشان را به نمایش بگذارد.



۸. تولدِ یک ایده

در این دوره «پیمان عدالتی» دست به کارِ سخت‌تری زد. حس چهرهٔ استاد علیزاده به مخاطب می‌گوید که وی در فشار و سختی است، ولی اتفاقی که بالای سرش افتاده، به مخاطب می‌گوید که ایده‌ای تازه در حال خلق‌شدن است و این حرف را به شمع و روشنایی تشبیه کرده است.



۹. حسنی نگو یه دسته گل

شاید بسیاری از شما کتاب «حسنی نگو یه دسته گل» را یادتان باشد. موی بلند، روی سیاه، ناخن دراز واه واه واه. نقاش و تصویرگرِ آن کتاب شیرین، استاد غلامعلی لطیفی است که در کاریکاتورِ آساسیو جونیور کاسپنهوا از برزیل به تصویر درآمده است. کاریکاتوریست با نقاشی استاد در هیبتِ حسنی، اشاره‌ای جذاب برای معرفی‌شان به کار گرفته است.



۱۰. وقتی استاد از استاد می‌گوید

در این دوره استاد بهمن عبدی که خودش از استادان فن است، چهره‌ای شیرین و بامزه از استاد لطیفی ترسیم کرده است. تأکید عبدی بر مداد و کوبیدن بر فولاد، اشاره‌ای بجا و استادانه بوده است.



۱۱. آقای اعصاب

والنتین دروژینین از کشور روسیه، در بخش موضوعی نمایشگاه شرکت کرد. موضوع این دوره هم «عجله» بود و خلاصه داور فوتبالی را ترسیم کرده است که احساسات هنری‌اش از فشار عصبی و عجلهٔ بازیکنان بیشتر اهمیت دارد.



۱۲. رفیق! یه کمی اعصاب داشته باش!

کافی است روان‌نویس ساده‌ای دستتان بگیرید تا تصویری طنازانه را برای هم‌کلاسی‌هایتان بکشید. مانندِ یوسف رحیمی که از محکومیِ بی‌اعصاب سخن گفته که از زمان نشناسی جلاد گله‌مند است.



۱۳. بیچاره اسب

وقتی پای عجله در کار باشد، کمک کردن یک ورزشکار اسب‌دوانی به کشاورز، موضوع خنده‌دار و جذابی از آب در می‌آید. این اثر را سرگئی کوکارو از روسیه ارسال کرده است.



۱۴. جلوتر از زمان

دیه‌گو اسکوبار از کشورِ شیلی، مجسمه‌سازی را به تصویر کشیده که جلوتر از زمان زندگی می‌کرده است. در واقع خیلی عجول هستند استاد. خب چه کاری است! نان و ماستت را می‌خوردی!



۱۵. مسیر پیروزی

هوله هانوسیز از اتریش هم نقدی زده بر عجله و شکست و اشاره کرده است به دروازهٔ پیروزی که می‌تواند به دروازهٔ سقوط تبدیل شود.



۱۶. یک کمی کندتر

سید محمدجواد طاهری هم اشارهٔ جالبی داشته است به اینکه: «عجله از نگاه کی؟» طنزِ شیرینی که می‌تواند سال‌ها در ذهن مخاطبِ علاقه‌مند ماندگار شود.

تفریحانه

تأثیر رسانه بر سرگرمی و تفریح

نویسنده: محمد علی ارجمند
طراح: محمدرضا رشیدی



اگر هر وسیله‌ای را که آگاهانه پیامی را منتقل می‌کند رسانه بنامیم، از دوران انسان‌های اولیه رسانه وجود داشته است و از همان اول هم رسانه یکی از مهم‌ترین ابزارهای تفریح و سرگرمی بوده است. شاید مهم‌ترین رسانهٔ آن دوران را زبان و بیان بدانیم؛ آنجا که انسان‌های دوران باستان دور آتش گرد هم می‌نشستند و از افسانه‌ها و اساطیر می‌گفتند. داد و نگاشت این شماره از مجله نیز موضوع ارتباط رسانه با تفریح و سرگرمی پرداخته است.



دورهٔ مردمان نخستین

اولین رسانه‌ها
- کلام
- حرکت

تقلید صدا و حرکت‌های سایر موجودات



بیان ساده و گاه آهنگین قصه‌ها و افسانه‌ها در دورهمی‌های دور آتش، سرگرمی جذاب اما هدفمند مردمان نخستین

محتوا
- تاریخ قبیله
- ارزش‌های اخلاقی
- دانش و تجربه

۱ از قصه‌گویان باستان تا چاپ کتاب داستان

دورهٔ روم و یونان باستان

اولین رسانهٔ جمعی
- نمایش



اجرای نمایش به‌صورت هم‌سرایی و آواز گروهی، تحریر و دکلمه برای تماشاگران

محتوا
- گفتار و حرکت‌هایی مربوط به مناسک مذهبی
- اجرای داستان‌هایی از اسطوره‌ها و ماجراهای تاریخی



دورهٔ اختراع ماشین چاپ



- تکثیر سریع و آسان کتاب، خروج ابزار سرگرمی از انحصار افراد خاص
- راه‌یافتن کتاب به خانه‌ها به‌عنوان نوعی سرگرمی فردی
- قرارگرفتن مجموعهٔ حکایت‌ها، افسانه‌ها، متن‌های طنز و ... در دسترس عموم مردم
- آغاز تأثیرگذاری سلطه‌جویان بر افکار عمومی، از طریق سرگرمی، در قالب کتاب، روزنامه و مجله


اختراع و تکامل دوربین عکاسی، اخبار با تصویر واقعی
چاپ و تکثیر صنعتی و سریع روزنامه‌ها و مجله‌های مصور، حرکت به سمت سرگرمی مبتنی بر اخبار (جرقه‌های جعل و تحریف در اخبار برای سرگرم‌کردن و سودجویی)
دورهٔ ظهور ابزار رسانه‌ای
انقلاب صنعتی یا انقلاب سرگرمی
۲
تلگراف؛ آغاز ارتباط الکترونیک
اختراع گرامافون، انتقال ارکستر به اتاق نشیمن و تبدیل موسیقی از یک رویداد به یک کالای تفریحی
دستگاه کینتوسکوپ و سینماتوگراف، پایه‌های سینما، اولین ابزار سرگرمی با چاشنی سود و سلطه
آغاز سینما، تولد ستاره‌ها و چهره‌ها


اختراع رادیو و تلویزیون
ساخت انواع برنامه‌های تفریحی
تأثیر بر زمان‌بندی مخاطب، با پخش برنامه‌های موردعلاقه در زمان مشخص
دورهٔ
رشد رسانه‌های صوتی و تصویری
یک سرگرمی در دسترس و یک‌طرفه با مخاطب منفعل
دستگاه‌های بازی مانند آتاری و نینتندو، فرماندهی بر دکمه‌ها، نقطهٔ شروع تعامل هدف‌دار
بازی‌های بی‌پایان، اعتیاد فراوان
نوارهای ویدئویی، امکان ضبط و تماشا در زمان دلخواه، آمدن سالن نمایش به خانه
فیلم سینمایی
اوشین
شب‌های جمعه ساعت ۲۰
قصه‌های هزار و یک شب
تفریح‌های الکترونیک، دنیایی
۳
روشن یا تاریک


سرگرمی‌های
جذاب
اما...
شبکه‌های اجتماعی، سرگرمی‌های کوتاه و پرهیجان، ابزار وابستگی فرهنگی
تلفن‌های هوشمند، سرگرمی‌های شخصی
بازی‌های برخط، دسترسی به سرگرمی از هر نقطهٔ قابل‌اتصال
تولید محتوا، تعامل و دریافت بازخورد سریع
دورهٔ
رونمایی از اینترنت
اینترنت
۴
تا هوش مصنوعی، تفریح
در دنیای غیرواقعی
الگوریتم شبکه‌های اجتماعی، سلیقه‌سازهای پنهانی، توهم انتخاب‌کننده‌بودن
تولید محتوا در دل سکوها و بازی‌ها، مخاطب‌بودن، هم پول و تماشا
واقعیت مجازی و افزوده، تبدیل سرگرمی به تجربهٔ حسی شخصی
رابط‌های عصبی، آینده‌ای حیرت‌انگیز، بازی تخیلی، احساس واقعی (درک مزه، درد و ...)
دورهٔ
شروع
سرگرمی‌های شبکه‌ای،
آغاز آینده
تفریحانه
با آمدن اینترنت و بعد از آن هوش مصنوعی، تفریح و سرگرمی ابعاد عجیب و غریب و پرچالشی پیدا کرده است.
آیا اختیار رسانه‌ها دست انسان خواهد بود یا برعکس؟
تأثیر
رسانه بر سرگرمی و تفریح



مجموعهٔ چندقسمتی مسیحـــــا

میم. مهربان

سلام برجوانان جان

شاید تا به حال اسم نتفلیکس را شنیده باشید. زمانی که باشگاه ویدئویی زنجیره‌ای «بلاک باستر» با هزاران کارمند در آمریکا فیلم کرایه می‌داد و همه در حال یادگیری استفاده از اینترنت بودند، نتفلیکس با فکر پیشروی اجارهٔ برخط فیلم به جای اجارهٔ حضوری، بلاک باستر را از رونق انداخت و حالا بعد از گذشت دهه‌ها، یک شبکهٔ جهانی تهیه و پخش فیلم و مجموعهٔ نمایشی برخط است.

یکی از کارهای جنجالی نتفلیکس، مجموعهٔ ۱۰ قسمتی «مسیحا» است که بنا به گفتهٔ برخی کارشناسان سینما، از نظر ساختاری و فنی ضعیف بود و بیشتر به‌واسطهٔ شهرت رسانه‌ای نتفلیکس بازدید و بازخورد جهانی زیادی داشت. کارگردانش، مایکل پترونی، گفته است: «می‌خواستم مردم را در مقابل اعتقادات خودشان قراردهم.»

سال‌ها پیش آقای دکتر مجید شاه‌حسینی فیلم‌های آخرالزمانی را این‌گونه دسته‌بندی کرد: طبیعی، فناورانه، اسطوره‌ای، علمی‌تخیلی، دینی[1].

مجموعهٔ نمایشی مسیحا را می‌توان در گروه فیلم‌های آخرالزمانی دینی قرار داد. حالا این مجموعه به ما چه ربطی دارد؟ منجی دروغین این مجموعهٔ نمایشی، قیامش را با خواندن آیه‌هایی از قرآن در سوریه آغاز می‌کند. به سمت فلسطین حرکت می‌کند و بعد وارد فلسطین اشغالی (اسرائیل) می‌شود. به غرب و آمریکا می‌رود. گاهی عبارت‌های فارسی به کار می‌برد، در سوریه به زبان عربی، در فلسطین اشغالی (اسرائیل) به زبان عبری و در آمریکا به انگلیسی صحبت می‌کند.

به‌واسطه کارهای خارق‌العاده‌ای که انجام می‌دهد، مثل راه‌رفتن روی آب، طی‌الارض و در قسمت آخر هم زنده‌کردن مأمور کشته‌شدهٔ موساد، پیروانی پیدا می‌کند. دو مأمور سیا و موساد آویرام و ایوا (حوا) پیگیرش می‌شوند. ایوا از روی حرف‌های این منجی حدس می‌زند باید شیعه باشد؛ آن هم از نوع ایرانی‌اش. بعد از تحقیقات می‌فهمند او دانشجوی ایرانی سابق دانشگاه تهران و دارای بیماری روانی «کیش شخصیت» است. توهین‌های فیلم‌سازان غربی به ایرانی‌ها و شیعیان تمامی ندارد. متأسفانه به دلایل گوناگون، در این باره هیچ اقدام متقابل بایسته و برخورد بازدارنده‌ای صورت نمی‌گیرد.

یکی از تلاش‌های این مجموعهٔ چندقسمتی آن است که رژیم صهیونی را تطهیر کند. شهرک‌نشینان یهودی را در حال آوردن آذوقه برای فلسطینیان آواره نشان می‌دهد. مأموران موساد را افرادی وظیفه‌شناس و عاقل می‌بینیم. اهالی فلسطین شاد و خوش‌حال در کنار صهیونیست‌ها زندگی می‌کنند، اما مبارزان فلسطینی یا در اردوگاه‌ها آواره‌اند یا به دست همدیگر کشته می‌شوند.

نام واقعی بازیگر مراکشی‌الاصل نقش منجی، مهدی است. بسیاری از تحلیلگران، انتخاب این بازیگر با نام مهدی را عمدی می‌دانند. تا اشاره‌ای به امام زمان ارواحنا له الفدا داشته باشد. در طول مجموعهٔ چندقسمتی هم که فقط ۱۰ قسمت بود و ادامه پیدا نکرد، او را امام خطاب می‌کنند. قرآن می‌خواند، اما هیچ نوع عبادتی از او دیده نمی‌شود. انجیل می‌خواند و در خلسه‌های بودایی فرو می‌رود. برخوردش با مسلمانان بسیار بی‌ادب و خشن و برعکس با یهودیان و مسیحیان مهربانانه و حکیمانه است. به قول شهریار بحرانی: «این منجی، نیروی رژیم صهیونی را که نوجوان فلسطینی را با بی‌رحمی خفه می‌کند، با آغوش باز می‌پذیرد و همین منجی حرفش را با لگد به فرد مسلمان می‌فهماند[2].»

در نهایت، داستان طوری پیش می‌رود که بیننده در تردید باقی می‌ماند که: آیا این منجی راستین است یا شیادی ماهر که خوب چشم‌بندی می‌کند؟

ظاهراً به دلیل اعتراض‌های مسیحیان و مسلمانان جهان، اما در پشت پرده، و احتمالاً به خاطر همان تردید در مورد منجی‌ای که اشاره شد، فصل دوم این مجموعهٔ نمایشی ساخته نشد.

منبع

1.https://tv3.ir/program/144737