نگاهی به فیلم "زندگی کوچک کوچک"

موج بلند صور خیال

رویا سلیمی- آخرین ساخته امیرحسین ثقفی با نام "زندگی کوچک کوچک" در چهل و چهارمین جشنواره فیلم فجر به نمایش درآمد. فیلمی با نمادها و نشانه‌های بسیاری که سعی دارد در روایت شاعرانه خود نگاهی نیز به کهن الگوهای اساطیری داشته باشد. تیتراژ فیلم با مرکزیت تابلوی ذبح اسماعیل جهان ذهنی کارگردان را معرفی می کند. فرمانبرداری از امر حق تعالی و قربانی کردن متعلقاتی که گذشتن از آنها سنجش ایمان را در پی دارد. اما فیلم با این تابلو بازی می کند. در ادامه پدر و پسر را در تضاد با یکدیگر قرار می‌دهد. تضادی که بر هیچ منطقی استوار نیست و تنها ماجرای پدری بی رحم و پسری سرکش را تا انتها ادامه می‌دهد. اما تمرکز بر تابلوی ذبح اسماعیل فیلم را فراتر از یک سرکشی و بی رحمی معرفی می کند. نمادها پشت هم بر تطبیق پذیری کنش شخصیت‌ها استوار می‌شود.

فیلم سعی دارد از نمادها برای بیان مفاهیم عمیق خود بهره ببرد. اما تابلوی ذبح اسماعیل به عنوان نقطه مرکزی اثر هیچ پیوندی میان شخصیت ها و کنش های داستانی آنها برقرار نمی شود. پدر بی رحم نه تنها ساخته نمی‌شود بلکه به جز دو کنش متضاد هیچ المان موثری برای شناخت و پردازش شخصیت او وجود ندارد.

اما شخصیت پسر نیز همین اشکال کلی را در نوع کنش های خود دارد. او به دنبال دریا و سپس مادر است. اما این جستجو تنها در حرف مطرح می شود. او که هیچ مانعی برای رسیدن به دریا ندارد، تا انتها این رویا را فقط در دل و بر زبان دارد. رویایی که گویا چندان هم جدی نیست و تنها در حد حرف باقی می ماند. اینکه او به تابلویی از دریا قانع می شود و به مترسکی در قامت مادر دل می بندد، نهایت خواسته او از رویایی است که کل فیلم براساس آنها ساختاربندی می‌شود. دریا، مادر و در ادامه مرگ او همان جهان تصنعی فیلم را نمایندگی می کند. او به دروغ مرگ خود را اعلام می کند اما در واقعیت می میرد. گویی دروغ‌ها با واقعیت منطبق تر هستند. حقایق و واقعیت‌های بیرونی چیزی در حد سور خیالی در میانه خواب و بیداری باقی می‌ماند. این تضادها در موقعیت، در شخصیت پردازی و در پایان بندی، اثر را از بیان یک مضمون حداقلی باز می‌دارد.

فیلم از داستان "بازی تمام شد" ساعدی اقتباس شده است. در داستان ساعدی پسر بچه ای که مدام از پدرش کتک می‌خورد، به همراه دوستانش تلاش می کند جلوی این اتفاق را بگیرد. درواقع شخصیت اصلی تحت ظلم پدر، تصمیم می‌گیرد خلاف جهت حرکت کند و مقابل ظلمی که در حق او روا می شود بایستد. این ایستادگی کلیت اثر را می سازد. در اینجا نیز پسر بر علیه پدر طغیان می کند و این طغیان اما مسیر مورد نظر توماج به عنوان شخصیت اصلی را پی نمی گیرد.

فیلم "زندگی کوچک کوچک" در روایت خود و ارتباط دادن شخصیت‌ها با داستان ذبح اسماعیل و قربانی کردن حضرت ابراهیم(ع) قیاس مع الفارق است. فیلم نه تنها سعادت و بندگی را از دل این امتحان بزرگ ایمان نشان نمی‌دهد، بلکه هر دو شخصیت را قربانی می‌داند. این خوانش غیر اصولی از داستان ذبح اسماعیل در قرآن که هر دو پیامبر را نه تنها سعادتمندان از آزمون الهی می‌داند، بلکه آنها را قربانی خشمی ناخواسته ترسیم می کند، جای تاسف دارد.

یک سقوط آماری در سینما

یا پایان جشنواره فجر، حدود ۲۰ فیلم به چرخه کامل اکران سینماها برگشتند، این در حالی است که آمار فروش بهمن‌ماه و برنامه نامشخص سینماها برای ماه مبارک رمضان، شرایط اکران را متفاوت کرده است.

به گزارش پیام آشنا به نقل از ایسنا، در روزهای گذشته و با حذف آثار جشنواره فجر از سینماهای مردمی، «کفایت مذاکرات»، «آقای زالو»، «جهیزیه»، «احمد»، «مجنون»، «دختر برقی»، «دو روز دیرتر»، «افسانه سپهر»، «های کپی»، «ژولیت و شاه»، «ماجراجویی در جزیره جیمزیاند»، «رخ نیلو»، «طهران ۵۷»، «غریزه»، «یوز»، «برای رعنا»، «آن دیگری»، «شاه نقش» و «پیچه مردم» فیلم‌هایی هستند که برای اکران روی پرده سینماها قرار دارند.

فروش این فیلم‌ها از ابتدای بهمن‌ماه تا ۲۴ بهمن با ۸۴۸ هزار نفر تماشاگر بیش از ۶۴ میلیارد تومان بوده و بیشترین میزان فروش هم متعلق به فیلم‌های «کفایت مذاکرات»، «ماجراجویی در جزیره جیمز یاند» و «آقای زالو» بوده است.

بررسی آمارهای درج شده در سامانه مدیریت فروش اکران (سمفا) نشان می‌دهد که میزان فروش فیلم‌ها در بهمن ماه نه تنها نسبت به پاییز ۱۴۰۴ بلکه حتی نسبت به دو سال قبل هم روند کاهشی شدید داشته و فقط از بهمن ۱۴۰۱ که آن مقطع نیز همانند امسال شرایط متفاوتی بر جامعه حاکم بود، گیشه سینماها رونق بیشتری داشته است.

- یکم تا بیست و چهارم بهمن ۱۴۰۱: ۲۸ میلیارد و ۶۴۹ میلیون تومان فروش / ۹۵۲ هزار نفر تماشاگر
- یکم تا بیست و چهارم بهمن ۱۴۰۲: ۸۸ میلیارد و ۹۸۲ میلیون تومان فروش / یک میلیون و ۹۳۳ هزار نفر
- یکم تا بیست و چهارم بهمن ۱۴۰۳: ۱۳۱ میلیارد و ۷۲۹ میلیون تومان فروش / ۲ میلیون و ۳۲۹ هزار نفر
- یکم تا بیست و چهارم بهمن ۱۴۰۴: ۶۴ میلیارد و ۷۴ میلیون تومان فروش /۸۴۸ هزار نفر تماشاگر

اگرچه معمولاً ماه بهمن به دلیل شروع جشنواره فجر زمانی به اصطلاح مُرده در اکران محسوب می‌شود، اما طبق آمار سال گذشته در همین مدت بیش از ۲ میلیون نفر به سینما رفته بودند!

ضمن اینکه آمار فروش گیشه پاییز ۱۴۰۴ با هفت میلیون نفر تماشاگر و فروش یلیت به مبلغ ۵۴۴ میلیارد تومان و ۶۶ میلیون تومان ثبت شده است و از همان زمان درباره این اعداد و ارقام هشدارهایی داده شده بود.

درباره این روند کاهشی از چند ماه قبل برخی از سینماداران و پخش کنندگان نبود تقاضا برای اکران فیلم‌های پرمخاطب را مطرح و ابراز نگرانی می‌کردند. از آنجا که میزان تولیدات سینمایی در ماه‌های اخیر، پس از جنگ ۱۲ روزه اسرائیل علیه ایران با توسانات و وقفه‌های متعددی مواجه شد و نیز به دلیل افزایش سرسام‌آور هزینه‌های تولید، برخی کارشناسان نسبت به سید محتوایی سینما نگرانی‌هایی را طرح کردند و آنچه در جشنواره فیلم فجر امسال هم به نمایش درآمد، حاکی از این بود که تعداد فیلم‌هایی که می‌توانند در صورت استقبال مخاطبان، گیشه را تکانی بدهند چندان زیاد نیستند.

با این حال به نظر می‌رسد در آخرین روزهای بهمن و در شرایطی که چند روز دیگر ماه رمضان شروع می‌شود و گیشه سینما معمولا در این ماه تحت تاثیر قرار می‌گیرد، نیاز است یک برنامه‌ریزی ویژه برای خاموش نشدن چراغ سینما یا جلوگیری از ورشکستگی سینماها تدارک دیده شود؛ بخصوص آنکه یکی از سینماگران در همین روزهای جشنواره فجر می‌گفت در اتفاقی شاید بی‌سابقه، تجربه فروش فقط یک یلیت را در سینمای مردمی جشنواره داشته است.

این مسئله قابل تأمل است چون به هر حال میزان استقبال از فیلم‌های این دوره از جشنواره نشان می‌دهد باید به نحوی شرایط و حال و احوال جامعه در نظر گرفته شود، در حالی که از آن سو مشاغل وابسته به و سینما و سینماداری هم دچار آسیب‌هایی هستند.

رویداد ملی «هفته بازی؛ هفت‌خوان» آغاز به کار کرد

رویداد ملی «هفته بازی؛ هفت‌خوان» از روز ۲۳ بهمن آغاز به کار کرد و تا ۲۹ بهمن در برج میلاد میزبان فعالان این حوزه است.

به گزارش پیام آشنا به نقل از مهر، رویداد ملی «هفته بازی؛ هفت‌خوان» با تمرکز بر ۵ رویداد تخصصی، صبح پنجشنبه ۲۳ بهمن کار خود را در برج میلاد تهران آغاز کرد و تا ۲۹ بهمن ادامه دارد و میزبان فعالان، علاقه‌مندان و بازیگران زیست‌بوم بازی‌های رایانه‌ای کشور خواهد بود.

این رویداد به همت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با همکاری سازمان صدا و سیما و برج میلاد تهران و با هدف تمرکز بخشی به برنامه‌ها و ظرفیت‌های صنعت بازی دیجیتال کشور، تا ۲۹ بهمن‌ماه ادامه خواهد داشت.

«هفته بازی؛ هفت‌خوان» در قالب تجمیع چند برنامه و جشنواره تخصصی حوزه بازی طراحی شده و تلاش دارد تریبونی واحد برای معرفی توانمندی‌ها، دستاوردها و فرصت‌های سرمایه‌گذاری این صنعت فراهم کند.

بر اساس برنامه‌ریزی انجام‌شده، این رویداد شامل پنج بخش اصلی است که در قالب هفت «خوان» برگزار می‌شود. در خوان نخست، یازدهمین جشنواره ملی بازی‌های ویدیویی ایران به معرفی تولیدات برتر داخلی و تقدیر از بهترین‌های صنعت گیم در بخش‌های مختلف می‌پردازد این جشنواره که یازدهمین دوره خود را تجربه می‌کند، آثار راه‌یافته را در حوزه‌های فنی، هنری، طراحی بازی، موسیقی، صداگذاری، افکت صوتی، فرهنگی، داستان و روایت مورد داوری قرار می‌دهد. از نکات برجسته این بخش داوری آثار جشنواره توسط ۱۷۴ عضو آکادمی داوران بود. آکادمی داوران جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران بعد از سال‌ها در این دوره از جشنواره احیاء و فرآیند بررسی و داوری آثار را انجام داده است. در این بخش همچنین در بخش مردمی جشنواره بازی‌های ویدیویی نیز فرایند رأی‌گیری از ۱۴ بهمن‌ماه آغاز شده و تا ۲۶ بهمن از طریق پیام‌رسان روبیکا و سایت جشنواره ادامه خواهد داشت. در این بخش، ۷۵ بازی راه‌یافته به مرحله نهایی، ۱۲ بازی در بخش به‌روزرسانی و ۱۷ بازی در بخش «مورد انتظار» در معرض انتخاب مخاطبان قرار گرفته‌اند.

خوان دوم به برگزاری دهمین لیگ قهرمانان بازی‌های ویدیویی (لیگ سیمرغ هفت خوان) اختصاص دارد که طی آن برترین بازیکنان بازی‌های دیجیتال کشور در بخش بازی‌های خارجی شناسایی می‌شوند. در این بخش همچنین بازی‌های پرمخاطب ایرانی و دارای ظرفیت حضور در بازارهای بین‌المللی معرفی خواهند شد.

در خوان سوم، جایزه بازی‌های جدی (SEGAP) برگزار می‌شود؛ بخشی که با تمرکز بر کارکردهای آموزشی، فرهنگی و کاربردی بازی‌ها، به دنبال تقویت نگاه فراتر از سرگرمی به این رسانه است.

خوان چهارم به رویداد سرمایه‌گذاری اختصاص یافته و با هدف ایجاد پیوند میان بازی‌سازان، ناشران و سرمایه‌گذاران طراحی شده است. این بخش تلاش دارد زمینه توسعه اقتصادی پروژه‌های بازی‌سازی و تسهیل مسیر تأمین مالی را فراهم کند.

در خوان پنجم نیز جشنواره بازارپردازی فرهنگ و بازی‌های رایانه‌ای برای نخستین‌بار برگزار می‌شود که بر تجاری‌سازی محصولات، توسعه زنجیره ارزش و فعال‌سازی ظرفیت نهادهای فرهنگی و اقتصادی متمرکز است.

همچنین در خوان ششم، پیوند میان صنعت پویانمایی و بازی‌های دیجیتال مورد توجه قرار گرفته و ظرفیت‌های مشترک این دو حوزه بررسی می‌شود. خوان هفتم نیز به انتقال تجربه‌های حرفه‌ای بازی‌سازان و بررسی مسیرهای درآمدزایی در این صنعت اختصاص دارد.

از دیگر برنامه‌های پیش‌بینی‌شده برای این هفته، پخش نمایشگاهی است که با حضور استودیوهای بازی‌سازی، ناشران و فروشگاه‌های عرضه محصولات حوزه گیم برگزار می‌شود.

در جریان برگزاری رویداد ملی «هفته بازی؛ هفت‌خوان» سه آیین اختتامیه برای بخش‌های مختلف پیش‌بینی شده است. بر همین اساس، اختتامیه جایزه بازی‌های جدی (SEGAP) در روز نخست رویداد، ۲۳ بهمن‌ماه، برگزار می‌شود و برگزیدگان این حوزه معرفی خواهند شد. همچنین در همین روز و پس از ارائه و داوری طرح‌های حاضر ۱۸ گروه در رویداد سرمایه‌گذاری، نتایج نهایی و گروه‌های برتر این بخش نیز اعلام می‌شوند.

در ادامه برنامه‌ها، آیین اختتامیه لیگ قهرمانان بازی‌های ویدیویی نیز با معرفی بازیکنان و تیم‌های برتر برگزار خواهد شد و در نهایت، اختتامیه جشنواره ملی بازی‌های ویدیویی ایران به معرفی برترین آثار و فعالان صنعت بازی در بخش‌های مختلف اختصاص دارد. این مجموعه اختتامیه‌ها در طول برگزاری «هفته بازی» برگزار می‌شود و جمع‌بندی رقابت‌ها و رویدادهای تخصصی را شکل می‌دهد.

معرفی کتاب

پرتره خاطرات: جستارهایی درباره خرد، ادبیات و فلسفه

نویسنده: برتراند راسل
مترجم: امیر قاجارگر
نشر خوب

پیام آشنا: کتاب پرتره خاطرات کتابی است ساده، روان، شفاف و خواندنی از برتراند راسل که در آن اندیشه، خاطره و طنز ظریف در هم تنیده شده است. این اثر، تصویری چندلایه از ذهن یکی از بزرگ‌ترین متفکران قرن بیستم ارائه می‌دهد؛ ذهنی که هم فیلسوف است و هم ناظری تیزبین بر انسان‌ها و زمانه خود. این کتاب جستارهایی درباره خرد، ادبیات و فلسفه است که هم لذت خواندن دارد و هم عمق اندیشیدن.

درباره کتاب پرتره خاطرات

کتاب پرتره خاطرات (Portraits From Memory and Other Essays) مجموعه‌ای از جستارهای برتراند راسل (Bertrand Ressell) است که جایگاهی میان فلسفه، ادبیات و تاریخ اندیشه دارد. برتراند راسل، متفکر مشهور انگلیسی، در این اثر نه با زبان پیچیده فلسفی، بلکه با نثری روشن، دقیق و گاه شوخ‌طبعانه، به بیان دیدگاه‌ها و تجربه‌های فکری خود می‌پردازد و چهره‌ای انسانی‌تر از یک فیلسوف بزرگ ارائه می‌دهد.

جستارهای فلسفی، فرهنگی و ادبی در پرتره خاطرات

کتاب پرتره خاطرات: جستارهایی درباره خرد، ادبیات و فلسفه شامل دو بخش اصلی می‌شود. بخش ابتدایی این کتاب با عنوان مقالات شامل جستارهایی است که موضوعاتی چون فلسفه، اخلاق، سیاست، آموزش، عقلانیت و جامعه‌ی مدرن را در بر می‌گیرند. در این مقالات، برتراند راسل توانایی کم‌نظیر خود را در ساده‌سازی مفاهیم پیچیده نشان می‌دهد و خواننده را به تفکر انتقادی، شک عقلانی و استقلال فکری دعوت می‌کند.

برتراند راسل و هم‌عصرانش

بخش دوم کتاب پرتره خاطرات شامل جستارهایی می‌شود که در آن‌ها برتراند راسل از آشنایی‌ها و خاطراتش با بزرگان هم‌عصر خود می‌گوید. چهره‌هایی مانند: جوزف کنراد، جورج برنارد شاو، جرج سانتایانا، جان استوارت میل و دیگر متفکران و نویسندگان. برجسته این نوشته‌ها که ترکیبی هستند از مشاهده‌ی دقیق، داوری فکری و روایت شخصی، نشان می‌دهند که برتراند راسل چگونه انسان‌ها را نه فقط از منظر اندیشه، بلکه از زاویه‌ی شخصیت، رفتار و زندگی روزمره می‌نگریست.

پرتره خاطرات: فلسفه با زبانی ساده و صمیمی

کتاب پرتره خاطرات به زبانی ساده، روان و نزدیک به سبک خاطره‌نگاری نوشته شده؛ نه با زبانی انباشته از مباحث نظری و فلسفی پیچیده. برتراند راسل در این مجموعه با لحنی شخصی و صمیمی درباره‌ی تجربیات و دیدگاه‌های خود، شخصیت‌های مشهور و رویدادهای دورانش سخن می‌گوید؛ طوری که خواننده حس می‌کند با نویسنده در یک گفتگوی مستقیم و صمیمی حضور دارد. متن این کتاب بیشتر تحلیلی است تا خشک و فلسفی. همین سبک باعث می‌شود که افراد غیرمتخصص نیز بتوانند از آن لذت ببرند و با اندیشه‌های برتراند راسل آشنا شوند. در مجموع، کتاب پرتره خاطرات کتابی است که مرز میان تفکر فلسفی و نثر ادبی را کمرنگ می‌کند. این اثر هم سندی از تاریخ فکری قرن بیستم است و هم نمونه‌ای درخشان از نثر روشنفکرانه‌ای که بدون سنگینی آکادمیک، عمیق و اثرگذار باقی می‌ماند. نشر خوب این کتاب را با ترجمه‌ی امیر قاجارگر منتشر کرده و در اختیار علاقه‌مندان به جستارهای فلسفی، ادبی و فرهنگی قرار داده است.

در بخشی از کتاب می‌خوانیم

کلمه‌ها دو کارکرد دارند. یکی بیان واقعیت‌ها و دیگری برانگیختن احساسات. نوعی کاربرد قدیمی‌تر کلمات است و بیش از پیدایش زبان هم قریدها و اصوات حیوانات چنین کاربردی داشت. یکی از مهم‌ترین عناصر گذار از جاهلیت به تمدن این است که انسان کلمات را بیشتر برای بیان واقعیت به کار می‌گیرد و نه برای برانگیختن احساسات. اما سیاست هنوز پیشرفت قابل ملاحظه‌ای در این مورد نداشته است. اگر بگویم مساحت مجارستان کیلومترها کیلومتر مربع است، صرفاً گزارشی خبری گفته‌ام، اما وقتی می‌گویم مساحت شوروی یک‌ششم خشکی‌های زمین است، گزاره‌ام اساساً احساسی و هیجانی است.

معنای «دموکراسی»

باینکه تمام کلمات رایج در مباحث سیاسی معنای معینی در فرهنگ لغت دارند، معانی متداولی نیز به خود گرفته‌اند که با توجه به وابستگی سیاسی گوینده تغییر می‌کند. یگانه ویژگی مشترک این معانی، قدرت برانگیختن احساسات خشونت‌بار است. واژهٔ «آزادی» در آغاز بیشتر به معنی غیاب سلطهٔ بیگانگان بود. سپس به معنی محدود شدن قدرت پادشاهی به کار رفت و بعد در روزهایی که حرف از حقوق انسان در میان بود بر جنبه‌های مختلفی دلالت می‌کرد که طبق آن هر فردی باید از مداخلهٔ دولت رها باشد، و سرانجام تحت‌تأثیر هگل به «آزادی حقیقی» تغییر معنا داد که البته چیزی بیش از اجازهٔ بزرگواره برای تبعیت از بلیس نبود. در زمانهٔ ما، واژهٔ «دموکراسی» تحول مشابهی را از سر می‌گذراند. دموکراسی در آغاز به معنای حکومت اکثریت بود که آزادی‌های فردی مختصر و سهمیهی نیز آن را همراهی می‌کرد. سپس کار به جایی رسید که گفتند دموکراسی چیزی نیست جز اعدادی که حزب سیاسی مورد حمایت طبقهٔ کم‌برخوردار پیگیری می‌کند. استدلالشان هم این بود که طبقهٔ کم‌برخوردار همه جا در اکثریت است. سپس گفتند دموکراسی اعداد رهبران آن حزب است. و امروز در سراسر اروپای شرقی و بخش بزرگی از آسیا، دموکراسی یعنی حکومت مستبدانهٔ کسانی که در گذشته مدافع کم‌برخورداران بودند اما اکنون حمایتشان به تخریب ثروتمندان منحصر شده است. البته نه ثروتمندانی که خودشان به معنای جدید کلمه «دموکرات» هستند. این روش مؤثر و قدرتمندی برای ایجاد بلواهای سیاسی است. کسانی که مدت‌زمانی طولانی کلمه‌ای مشخص را همراه با تجربهٔ احساساتی خاص شنیده‌اند، مستعد این هستند که بار دیگر با شنیدن آن کلمه همان احساسات را تجربه کنند، حتی اگر معنای کلمه تغییر کرده باشد.