

برده نقره‌ای

رسوایی آرای جعلی به نفع «برنده باش»؛  
رای گیری جشنواره جام جم متوقف شد!

در حالی که برنامه «نود» در رای گیری برنامه‌های شاخص جشنواره تلویزیونی جام جم اول بود، از شب گذشته انبوهی پیامک‌های مشکوک برای عده زیادی ارسال شد که حاکی از رای آن‌ها به برنامه «برنده باش» بود و رای این برنامه با اجرای محمدرضا گلزار را ناگهان بالا برد. دبیر جشنواره جام جم این مشکل را تایید کرده است.

هم چنین برای عده دیگری که به «نود» رای داده بودند، پیامکی ارسال شده که رای آن‌ها تغییر کرده به «برنده باش» رای داده‌اند و کاربران زیادی با گرفتن اسکرین شات از این پیامک و اشتراک آن در فضای مجازی به این اتفاق اعتراض کرده‌اند.

مسعود احمدی افزادی دبیر جشنواره جام جم ضمن اشاره به برگزاری جلسه‌ای برای پیگیری این ماجرا بیان کرد: «مادر دبیر خانه جشنواره جام جم هم اکنون در حال بررسی این موضوع هستیم و طی جلسه‌ای به بررسی پیامک‌ها و موارد مرتبط با این قضیه می‌پردازیم و به‌طور جدی نسبت به این مسئله اقدام خواهد شد.»

رقابتی برای سریال‌های  
تلویزیون و نمایش خانگی



سریال‌های تلویزیونی و نمایش خانگی به جشنواره فیلم شهر می‌آیند. به گزارش ایسنا به نقل از ستاد خبری هفتمین جشنواره بین‌المللی فیلم شهر، در این دوره از جشنواره بخش تازه‌ای با عنوان «مسابقه سریال» که در زیرمجموعه مسابقه سینمایی ایران تعریف شده، شامل مجموعه سریال‌های خانگی و تلویزیونی است. آثار تولید شده از فروردین ماه ۱۳۹۱ تاکنون می‌توانند جهت شرکت در بخش مسابقه و ارزیابی هیأت داوران برای دریافت تندیس جشنواره جایزه نقدی در سایت جشنواره ثبت نام و در این دوره شرکت کنند. در این بخش شش تندیس به همراه لوح تقدیر و جایزه نقدی شامل بهترین فیلم نامه، بهترین بازیگر نقش اول زن، بهترین بازیگر نقش اول مرد، بهترین کارگردانی، بهترین فیلم و همچنین بهترین اثر با محوریت تهران شناسی و تهران نگاری به برگزیدگان اهدا خواهد شد. ثبت نام اینترنتی آثار از طریق سایت جشنواره به نشانی: [www.shahrfilm.com](http://www.shahrfilm.com) و تا پایان فروردین ماه سال ۱۳۹۸ امکان پذیر است.

فیلم‌های ادهریس در بخش  
مور و آثار شبکه نمایش



این هفته در بخش مرور پرونده کاری بازیگران، فیلم‌هایی از «ادهریس»، در بخش صحنه‌گران (مرور آثار)، شبکه چهار پخش می‌شوند. اولین بازی سینمایی ادهریس در تاریخ ۱۹۷۸ و در فیلم «انعام» صورت گرفت. با این حال بازی در کنار چارلز برانسون در فیلم «خط مرزی» بود که نام او را بر سر زبان‌ها انداخت. وی موفق شد دو بار نامزدی اسکار نقش مکمل مرد برای بازی در فیلم‌های «آپولو ۱۳» و «نمایش ترومن» را به دست بیاورد. تا این که وی در سال ۱۹۹۹ تصمیم به ساخت فیلمی درباره نقاش بزرگ، جکسون پولاک گرفت. فیلمی که خودش کارگردان آن بود و برای بازی در نقش پولاک نیز موفق شد این بار نامزد اسکار بهترین بازیگر نقش اصلی مرد شود. «پولاک» ثابت کرد ادهریس علاوه بر بازیگری، کارگردان با استعدادی نیز هست.

بازنمایی یا میمه‌سیس،  
از نظر فیلسوفانی چون  
افلاتون و ارسطو صرفاً  
تقلیدی است که از واقعیت  
گرفته می‌شود و هر چه  
این تقلید بهتر اتفاق  
افتاده باشد، هنر مند  
موفق تر بوده است. حال  
معتمدی با «سوء تفاهم»  
می‌خواهد بار و بیکردی  
پست مدرنیست، در مقابل  
چنین بازنمایی یا بیستد یا  
نایستد؟!

را کتمان می‌کند یکباره تبدیل به یک فیلم جنایی معمولی می‌شود، گرچه پایان بندی با اشارات به ناظر سوم و دیالوگ تاثیر گذار اکبر عبدی به رئیس می‌گوید: «نقش بهتری برای خودت بنویس» بار در اماتیک فیلم را حفظ می‌کند، اما می‌شد این سرگیجه و عدم درک احتمالی تماشاگر را به جان خرید و روند فیلم آن چنان که آغاز شده بود، تا پایان جدال بین واقعیت و مجاز را حفظ می‌شد.

«سوء تفاهم» تمرکز زیادی می‌طلبد تا رشته حوادث از دست تماشاگر خارج می‌گنجد و او قرار است از تقابل فلسفه قدیم و جدید چه چیزی عایدش شود؟ به عقیده بودریار «بازنمایی‌ها به جای بازنمایی از واقعیت، یکدیگر را تقلید می‌کنند و به یکدیگر ارجاع می‌دهند، و این شبکه بافته شده از بازنمایی‌های رسانه‌ها را ابرواقعیت یا واقعیت حاد می‌نامد.» این ایده‌ای است که معتمدی برای ساختن فیلمش به سراغ آن رفته است. البته که معتمدی همواره دغدغه فلسفه داشته و این معنی در کارهای پیشین او هم دیده می‌شود. فلسفه‌ای که در در غالب شخصیت‌ها و قصه نمود بیشتری دارند تا در فرم. داستان «سوء تفاهم» با نیمی گنگستری آغاز می‌شود. با بازی‌هایی همگی در خدمت اثر و فرم شد که ابتدا تماشاگر را درگیر می‌کند، درگیر آن چه در برابر چشمانش می‌بیند و آن چه واقعا اتفاق می‌افتد. اما این صرفاً خیال‌پردازی است که تنها دقایقی دوام می‌آورد و کلیت فرم و حتی محتوایش تغییر می‌کند. نقطه نامید کننده فیلم همین جاست، فیلمی که با تمام قدرت نمود واقعیت

دقیقاً از همین نقطه ضربه می‌خورد، دوربین بازی‌ها را لومی دهد و معتمدی از همان ابتدا پیام گل در شتش را اعلام می‌کند. در «سوء تفاهم» آن چنان که ما از سینما انتظار داریم اسب تروایی در کار نیست؛ بازیگران با بازی مصنوعی، تمام هیجان تماشاگر، برای حل معما را از بین می‌برند و به او لذت تعلیق را نمی‌چشانند. معتمدی آگاه‌ناخود آگاه خط سیر داستان را به انحراف می‌کشد؛ شخصیت‌هایی که از ابتدا می‌دانند باز چه دیگری قرار گرفته‌اند و لاجرم ممایی وجود ندارد!

**گمشده در بیخ و خم مدرن بازی!**  
بازنمایی یا میمه‌سیس، از نظر فیلسوفانی چون افلاتون و ارسطو صرفاً تقلیدی است که از واقعیت گرفته می‌شود و هر چه این تقلید بهتر اتفاق افتاده باشد، هنر مند موفق تر بوده است. حال معتمدی با «سوء تفاهم» می‌خواهد بار و بیکردی پست مدرنیست، در مقابل چنین بازنمایی یا بیستد یا نایستد؟! آیا او با به هم ریختن مرز واقعیت و بازنمایی به هدف خود می‌رسد یا صرفاً باعث گیج شدن تماشاگر از همه‌جا بی‌خبر می‌شود؟

اساساً برای تماشاگر معمولی «آن بودریار» در کجای فیلم و داستانش می‌گنجد و او قرار است از تقابل فلسفه قدیم و جدید چه چیزی عایدش شود؟ به عقیده بودریار «بازنمایی‌ها به جای بازنمایی از واقعیت، یکدیگر را تقلید می‌کنند و به یکدیگر ارجاع می‌دهند، و این شبکه بافته شده از بازنمایی‌های رسانه‌ها را ابرواقعیت یا واقعیت حاد می‌نامد.» این ایده‌ای است که معتمدی برای ساختن فیلمش به سراغ آن رفته است. البته که معتمدی همواره دغدغه فلسفه داشته و این معنی در کارهای پیشین او هم دیده می‌شود. فلسفه‌ای که در در غالب شخصیت‌ها و قصه نمود بیشتری دارند تا در فرم. داستان «سوء تفاهم» با نیمی گنگستری آغاز می‌شود. با بازی‌هایی همگی در خدمت اثر و فرم شد که ابتدا تماشاگر را درگیر می‌کند، درگیر آن چه در برابر چشمانش می‌بیند و آن چه واقعا اتفاق می‌افتد. اما این صرفاً خیال‌پردازی است که تنها دقایقی دوام می‌آورد و کلیت فرم و حتی محتوایش تغییر می‌کند. نقطه نامید کننده فیلم همین جاست، فیلمی که با تمام قدرت نمود واقعیت

«سوء تفاهم» در فرم و قالبی دایره‌ای شکل قرار دارد؛ معماری خانه، اتاق دایره‌ای شکل و پنجره نیم‌دایره آشپز خانه. این فیلم می‌خواهد و با تمام وجود تلاش می‌کند «نوآر» باشد؛ یک مرد تنها در شمال کار آگاه یا پلیس شخصی با دوزن؛ یکی زنی فرشته‌وش و دیگری، زنی اغواگر. در «سوء تفاهم» نقطه ضعف مرد تنها این است که عاشق هر دوزن می‌شود و از همین حاضر به می‌خورد. این ایده جذاب، در سینمای ایران نو و خلاقانه است و رویکردی است که تماشاگر را وامی‌دارد به کوچک‌ترین جزئیات دقت و روایت را با توجه بسیار دنبال کند.



«سوء تفاهم» تمرکز زیادی  
می‌طلبد تا رشته حوادث از  
دست تماشاگر خارج نشود  
و در میان کات‌های گاه  
حقیقی و گاه اشتباه، روایت  
اصولی را دنبال کند. تعقیب  
ماجرا و سعی در تفکیک  
حقیقت و داستان، توهم و  
واقعیت آسان نیست

موجب گیج شدن مخاطب و ارائه یک باز آشفته با تکه‌های گمشده‌ای از یک داستان می‌شود.

**اندیشه بزرگی که  
در ظرف فیلم نمی‌گنجد**

«سوء تفاهم» می‌خواهد بزرگ و پیچیده حرف بزند، اما این حرف از اندیشه‌ای چنان بدون پشتوانه و کم مایه برمی‌خیزد که در نهایت تماشاگر از آن می‌گریزد، جهانی در این فیلم برای سکونت تماشاگر ساخته و تماشاگر به چالش کشیده نمی‌شود دقیقاً به این علت که بازیگران معتمدی به خوبی متن‌ها را حفظ کرده‌اند و سوء تفاهم

ابتدای فیلم مریلز را می‌توانیم تصدیق می‌کنند طبق منطق ارسطویی امور را مدیریت می‌کنند) در برابر فلاسفه پست مدرنیسم است. در فلسفه ارسطویی بین وقایع، نظام علی و معلولی حاکم است و برای تحلیل اتفاقات، علت‌های چهار گانه صوری، مادی، فاعلی و غایی را باید منظر داشت، در این منطق، هنر مند واقعیت را بازنمایی می‌کند. اما فلسفه پست مدرن این رابطه را به هم ریخته و مرز واقعیت و بازنمایی از بین می‌برد، و گاهی رابطه این دو برعکس و واقعیت تقلیدی از بازنمایی می‌شود و بازنمایی‌ها به جای بازنمایی از واقعیت، از هم دیگر تقلید می‌کنند و به یکدیگر ارجاع می‌دهند و شبکه‌ای از ابرواقعیت می‌آفرینند.

فیلم با پاراگرافی از کتاب «در جستجوی نشانه‌ها» (آن بودریار) فیلسوف پست مدرن آغاز می‌شود. به نظر می‌رسد معتمدی شیفته جمله اول آن است که «در جهان معاصر تصویر دیگر بازتاب واقعیت نیست» و تلاش می‌کند مرز بین خیال و واقعیت را برهم زند. اما این برهم زدن مرزها قرار است چه مفهوم و چه دیدگاهی را برای تماشاگر به تصویر بکشد؟ این در هم ریختگی

متن واقعیت پیش می‌رود اما رفته رفته مشخص می‌شود رئیس (مریلز را می‌توانیم کارگردان فیلمی است که ماجرای واقعی گروهان گیری بخشی از فیلمنامه آن است. با ادامه فیلم تماشاگر نسبت به این که در حال تماشای یک فیلم است یا بازنمایی یک فیلم در جریان دیگری تماشای کند، دچار شک و تردید و حتی سوء تفاهم می‌شود.

**فلسفه بازی در فیلم**  
این که فیلم نامه نویسان و کارگردانان، تحت تاثیر اندیشه‌های فلسفی، می‌نویسند و فیلم تولید می‌کنند، در جهان کار راجع و شناخته شده‌ای است و ما کارگردانان بسیار مشهور و توانایی در این زمینه داریم؛ تار کوفسکی، دارن آزنوفسکی، برادران کوئن، کیشلوفسکی با آن سه گانه دلپذیرش و ... تمام این افراد پیش از آغاز به کار از مشاوران برجسته در این زمینه‌ها کمک و راهنمایی گرفته‌اند. اما این که معتمدی در بستر جامعه ما بخواهد دست به چنین جسارتی بزند کمی جای تامل دارد. در لایه فلسفی، فیلم تقابل نگاه ارسطویی (در

**آذر فخری**  
**فیلم: سوء تفاهم**  
**نویسنده و کارگردان: احمد رضا معتمدی**  
**بازیگران: مریلز را می، کامبیز دبیر، هانیه توسلی، پژمان جمشیدی، اکبر عبدی، مهدی فخیم زاده، آرش نوذری**

چند دانشجوی سینما دختر ثروتمندی را به امید بازیگر شدن گروهان می‌گیرند، دستیار کارگردان (بابازی کامبیز دبیر) از دختر پولداری (بابازی هانیه توسلی) قول داده است او را بازیگر کند. دختر که استعداد بازیگری ندارد حاضر است پول تهیه فیلم را بدهد. دختر پول فیلم را از طریق همدستی با پسر برای ربودن خودش و اخاذی از پدرش تامین می‌کند و این شروع، آغاز ماجراها و معماهایی است که اتفاق می‌افتد اما در نهایت این ماجرای گروهان گیری و ساخت فیلم، پیچیده می‌شود تا جایی که دیگر تشخیص واقعیت و خیال ناممکن به نظر می‌رسد. در این فیلم ابتدا این طور به نظر می‌رسد همه چیز در

یادداشت

نگاهی به فیلم «هت تریک» و شرط بندی‌های آنلاین

باخت، هر چه بودش

فانزه ناصح، دکترای روانشناسی عمومی

متعددند که موضوع مهمی چون مرگ و زندگی شخصی دیگر در برابر بحران‌های زندگانی آنها، هیچ قلمداد می‌شود؛ به بیانی دیگر فیلمساز احتمالاً عمدتاً درام را به این سمت و سوسو می‌برد تا بحران اصلی را در خیال عظیم بحران‌های ثانویه کمرنگ جلوه دهد، که به لحاظ منطقی چنین امری را نمی‌توان پذیرفت.

فیلم «هت تریک» داستان چندان غنی‌ای را در بر ندارد و عناصر قصه و شخصیت پردازی را کارتهای فیلم هم در نوع رابطه و دروغ و پنهان کاری خلاصه می‌شوند تا نمایشی از تضاد را به تصویر بکشند؛ بنابراین فیلمساز دیالوگ‌ها را از نظر نوع کلمات، بیان افسرد و میزان تنش‌ها در حالات آرامش، خشم به خوبی طراحی کرده است تا با همین روند، رازهای پنهان شخصیت‌های فیلم به در پی فاش و ابراز شوند. فیلمنامه «هت تریک» همچنین نیم‌نگاهی هم به موضوع قمار و شرط بندی‌های آنلاین دارد؛ موضوعی که با وجود هشدارهای متعدد پلیس و کارشناسان گوناگون، همچنان

نمی‌توانند در مقابل برخی از رفتارهای خویش، حتی اگر خطرناک هم باشد، مقاومت کنند. بنابراین این قمار بازی یک بیماری پیش رونده است که معمولاً در ابتدا در قالب یک فعالیت تفریحی شروع می‌شود، اما با گذشت زمان شخص کنترل خود را در برابر انگیزش‌ها و تکان‌های خویش از دست می‌دهد و زمان بسیار بیشتری را صرف این عادت مخرب می‌کند. بطوریکه سرانجام قمار همه جنبه‌های زندگی این فرد را در بر می‌گیرد و برایش ادامه زندگی بدون قمار بشدت مشکل می‌شود.

نکته حائز اهمیت آن است که فرایند قمار آنلاین شامل گروه‌های سنی خاصی نیست و در حال حاضر هر فردی با هر سن و سالی با استفاده از تکنولوژی می‌تواند اقدام به بازی و قمار کند؛ بنابراین از یک سو وظیفه خانواده‌ها است که ماهیت قمار را برای جوانان و نوجوانان خود روشن کنند و به آنها یادآوری کنند به منظور برد یا بر اساس تبلیغات نادرست جذب این شبکه‌ها نشوند. از سوی دیگر نهادهای فرهنگی و متولیان فرهنگ در جامعه نیز با بهره‌مندی از راهبردهای متخصصان روانشناس باید برای آگاه‌سازی جوانان و خانواده‌ها اقدام نمایند و در کنار آگاه‌سازی، امکانات تفریحی سالم و ارزان قیمت را نیز برای آنان فراهم آورند.

پایب جاست و هنوز عمل‌جلوی آن گرفته نشده است. از منظر روانشناسی باید متذکر شد متأسفانه در حال حاضر شیوع قمار آنلاین و اعتیاد به این بازی‌ها به حدی رسیده که تبدیل به نوعی اعتیاد در میان جوانان شده است؛ آنهایی که می‌بازند برای برگرداندن مال از دست رفته خود پای بازی مجدد می‌نشینند و آنهایی هم که می‌برند، طمع کرده و همچنان بازی را ادامه می‌دهند.

به باور کارشناسان افراد به بهانه سرگرمی و گذران وقت و یا به طمع پرد و جبران باخت قبلی خویش یا به این ورطه خطرناک می‌گذارند. فارغ از آنکه بدانند این فرآیند نه تنها باعث سرگرمی نیست بلکه نوعی اعتیاد محسوب می‌شود و آسیب‌های جدی را به دنبال دارد.

از منظر آسیب شناسی اجتماعی می‌توان خاطر نشان کرد قمار بازی و شکل‌های مختلف آن در قالب شرط بندی‌های گوناگون در فضای جامعه نوعی ناهنجاری اجتماعی قلمداد می‌شود که مسبب پدیدایی آسیب‌های دیگری همچون مانند بی‌اخلاقی، طلاق، خودکشی و نزاع‌های دسته جمعی خواهد شد.

از منظر روانشناختی عادت به قمار یک مشکل روانی محسوب می‌شود که ناشی از مشکل در کنترل انگیزش و تکان‌های فرد قمار باز است. قمار بازی‌ها حرفه‌ای معمولاً