جام جم
فرهنگ
CULTURE
۱۱
چهارشنبه ۲۸ شهریور ۱۴۰۳ شماره ۶۸۵۹

۲۰ جایزه سهم کودکان ایرانی از دوسالانه نقاشی ژاپن

کودکان ایرانی از بیست‌ودومین مسابقه بین‌المللی دوسالانه نقاشی کودکان کاناگاوای کشور ژاپن ۲۰ جایزه دریافت کردند. این رویداد با موضوع «آزاد» برگزار و بیش از ۱۱ هزار اثر از ۶۰ کشور جهان به این رویداد هنری رسید. براساس این خبر، کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان با ارسال ۳۴۶ اثر در این مسابقه شرکت کرد و ۲۰ عضو مراکز فرهنگی و هنری کانون موفق به کسب جایزه از این دوره از مسابقات شدند. بر همین اساس یاران احترامی هشت ساله از بهبهان، پرهام گودرزی ۱۴ ساله از کرمانشاه و مریم رحیمی ۱۲ ساله از اردبیل موفق به دریافت جایزه ویژه این مسابقه بین‌المللی شدند. همچنین زهرا معتمدی ۱۵ ساله از شیراز، سحر مزرعه‌فرد ۱۵ ساله از کهگیلویه‌وبویراحمد، محمدحسن هاشمی‌نژاد و یگانه اشرف‌گنجوی هردو ۱۱ ساله از کرمان، آنیتا درستی هفت ساله و نسا ابوبکری ۱۱ ساله از آذربایجان غربی، النا فاطمی شش ساله از تهران و مهرسا زندی پنج ساله از سنندج جایزه کاناگاوای این رویداد را از آن خود کردند. در همین حال صدرا تندیس هفت ساله از دزفول، ستایش عبدی ۱۰ ساله، امیررضا جمشیدی ۱۲ ساله و رها مرادی ۱۱ ساله هر سه از کرمانشاه، ستایش میراحمدی ۹ ساله از چهارمحال‌وبختیاری، مهنا شکری شش ساله، محمدمهدی عالی ۱۱ ساله، هستی صحرایی ۱۲ ساله و کیمیا ابراهیمی ۱۳ ساله از اردبیل نیز جایزه کاناگاوای بیست‌ودومین مسابقه بین‌المللی دوسالانه نقاشی کودکان ژاپن را دریافت کردند.



نه بزرگ و جدان‌های انسانی به مسیر شیطانی

شرکت سونی که با بازی «کنکورد» و صرف هزینه ۲۰۰ میلیون دلاری زمینه را برای گرایش‌های جنسی انحرافی مهیا کرده با تحریم این بازی از سوی کاربران مجبور به حذف این بازی شد



عطیه عیار
نویسنده

از قدیم گفته‌اند رو که بدهی آستر را هم می‌خواهند! حالا شده حکایت وضعیتی که در همه عرصه‌های فرهنگی-رسانه‌ای با آن روبه‌رو هستیم. مقوله گرایش‌های جنسیتی انحرافی یا لگبت (لزبین، گی، بایسکشوآل، ترنس‌سکشوآل) که هر روز نوع جدیدی از آن عرضه می‌شود. معرفی آنها به صورت غیرمستقیم از کتاب‌ها شروع شد و بعد از سینما سردرآورد و حالا در نقطه اوجش به زمین بازی‌های ویدئویی کشیده شده است.

نهادسازی برای گرایش‌های منحط

شاید نتوان تاریخ دقیقی مشخص کرد اما حالا دیگر همه می‌دانیم دنیا با شرایط فرهنگی عجیبی درگیر است. یکی از آشکارترین مظاهرش را هم در المپیک فرانسه دیدیم. دنیای غرب و جنبش‌های چپ باتلاشی خستگی‌ناپذیر به دنبال هرچه بیشتر فراگیر کردن مقبولیت برای گرایش‌های جنسیتی خودخوانده هستند. اگر روزی مسأله جوامع، بحث وضعیت جسمی و روحی ترنس‌ها و نحوه مواجهه با این مسأله قابل درمان بوده، بعد از مدتی به بهانه به رسمیت شناختن این شرایط جنسیتی، اسم‌های دیگری مثل گی و لزبین هم به این دایره اضافه شد. نهادهای رسمی و غیررسمی با همه توان به میان آمدند تا برای این گروه‌ها هم رسمیت ایجاد کنند.

رخ بی‌اخلاقی در دنیای کودکان

همه نهادهای مذهبی یا اخلاق‌مدار در حال مبارزه با این نهضت تازه از تخم درآمده بودند که دیدند پای این افراد در فیلم‌ها باز شد. کمی بعد هم انیمیشن‌ها شدند محملی برای نشان دادن گرایش‌های مختلف و انواع خانواده‌هایی که می‌توانند با گرایش‌هایی عجیب به وجود بیایند. در حالی که والدین در دنیا به این انحطاط اعتراض داشتند و خواهان این بودند که دنیای کودکان را از این مسائل دور نگه دارند، سیاستمدارانِ به دنبال چند رأی بیشتر، با شعارهایی در مدح آزادی و برابری برای همه اقلیت‌های نژادی و جنسیتی به میدان آمدند. در نتیجه همه اینها اوضاع به ظاهر برای این اقلیت‌ها بهتر می‌شود. حالا نوبت این است که عرصه‌های دیگر هم به نفع این گروه‌ها فتح شود. بازی‌های ویدئویی با مخاطبانی از دوران کودکی تا جوانی و بازاری پرمخاطب یکی از بهترین حوزه‌هاست تا افراد بیشتری را به سنگر اقلیت‌های جنسیتی بکشانند. گیمرها یا بازیکنان ویدئویی با انتخاب شخصیت‌های اقلیتی و بازی در پوسته آنها به همدلی عمیق‌تری با آنها می‌رسند.

چالش فتح نرم یا سخت در سینمای بزرگسال

امانکته مهم‌تر از همه این هجمه‌های سازمان‌یافته و بابرنامه این است که این کارها تا چه حد موفق بوده‌اند؟ اگر نبود این همه فشار و اجبار در الزام به استفاده از شخصیت‌های همجنس‌باز یا ترنس، آیا به این سرعت می‌توانستند همه عرصه‌های رسانه را قبضه کنند؟ آیا حضور همه جانبه آنها ناشی از استقبال مخاطبان هم بوده است؟

در یک مقایسه ساده می‌توان دریافت که با وجود همه تبلیغات به نفع این جریان، هنوز در حوزه سینمای بزرگسال نمی‌توان روی فیلم‌هایی با موضوع لگبت برای کسب سود بالا حساب کرد. پرفروش‌ترین فیلم تاریخ سینما «آواتار» (۲۰۰۹) ساخته جیمز کامرون بوده که در سال اکران حدود دو میلیارد و ۸۰۰ هزار دلار فروش کرد. پرفروش‌ترین فیلم با شخصیت همجنس‌باز «راپسودی بوهمی» (۲۰۱۸) بوده با حدود ۲۱۳ میلیون دلار. در رتبه دوم فیلم لگبت، «قفس پرنده» (۱۹۹۶) بود که فقط حدود ۱۲۴ میلیون دلار فروخت. بررسی‌ها نشان داده اغلب فیلم‌هایی که شخصیت لگبت دارند و فروش داشته‌اند، یا به خاطر محبوبیت بازیگران‌شان بوده (مثل همین فیلم قفس پرنده با بازی رابین ویلیامز)، یا به این دلیل که به بیننده احساس ناامنی نداده‌اند؛ البته اغلب این فیلم‌ها در ژانر کمدی بوده‌اند.

سرمایه‌گذاری غیراخلاقی دیزنی در سینمای کودک

یکی از خبرسازترین صحنه‌ها در ارتباط با لگبت لحظه‌ای از انیمیشن «داستان اسباب‌بازی ۴» (۲۰۱۹) است؛ لحظه‌ای که در پس‌زمینه شخصیت اصلی و والدینش در مهدکودک، دو خانم را کنار کودکی دیگر می‌بینیم. این صحنه شاید برای تماشاگر ایرانی حساسیت‌برانگیز نبود اما آن سال موجب اعتراض بسیاری از والدین آمریکایی شد، چون معتقد بودند نباید این القائات و تبلیغات را به دنیای کودکان نیز کشاند اما این اعتراض‌ها مانع پیشروی استودیوها و سرمایه‌گذاران در این مسیر نشد. یکی از پیشگامان پرکار این انحطاط هم کمپانی دیزنی و استودیوی وابسته‌اش پیکسار است. تقریبا هر فیلم سینمایی که از آن زمان این دو استودیو تولید کرده‌اند، به‌طور مستقیم یا غیرمستقیم به مسأله لگبت اشاره کرده است، اما نکته جالب اینجاست که دیزنی در سال‌های اخیر از تولیدات سینمایی خود ضررهای هنگفتی را متحمل شده است.

بازی‌های ویدئویی؛ هدف انحراف‌گرایان

اولین بازی‌ای که شخصیتی همجنس‌باز در آن مطرح شد، محصول سال ۱۹۸۹ است، اما تا همین چند سال پیش این شخصیت‌ها هنوز جایگاه خاصی در بازی‌ها نداشتند، ولی از حدود دو دهه پیش که بحث حقوق اقلیت‌های نژادی و جنسیتی در رسانه‌ها پررنگ‌تر شد، کاراکترهای لگبت هم آشکارتر راه خود را پیدا کردند. حتی بسیاری از شرکت‌های بازی‌سازی معروف اعلام کردند که برای این گروه کاراکترها، نمادها یا شرایط انحصاری ایجاد می‌کنند تا این بخش از مخاطبان‌شان هم از بازی لذت ببرند. اعتراض‌های گسترده‌ای به این تصمیم‌ها رخ داد و معترضان مخالف ورود این مقوله‌ها به دنیای کودکان بودند، اما صاحبان کمپانی‌ها این‌طور جواب می‌دادند که هدف‌شان معرفی و ایجاد شرایطی مناسب‌تر برای مخاطبان لگبت خود است. مثلا سکوی معروف روبلاکس سال ۲۰۲۰ امکان برگزاری راهپیمایی غرور (راهپیمایی همگانی در ماه ژوئن در حمایت از لگبت‌ها و رنگین‌کمانی‌ها) را برای کاربران خود فراهم کرد. بسیاری از شرکت‌ها و کمپانی‌ها سیاست‌هایی را برای حمایت از کارمندان لگبت خود وضع کردند. حتی شرکتی مثل نینتندو در کشور ژاپن هم به این نهضت پیوست، در حالی که ازدواج همجنس‌گرایان در ژاپن ممنوع و غیرقانونی است، ولی نقش کاربران در این مقوله چه بوده است؟ اکثر این بازی‌های دوستدار لگبت طوری هستند که بازیکنان غیرلگبت بدون درگیری مستقیم با شخصیت‌های لگبت می‌توانند بازی کنند. در واقع اکثر نسخه‌های بازی‌ها برای افراد عادی است که در نسخه‌های ارتقایافته یا بازی‌های آنلاین محیطی دوستدار لگبت هم فراهم آمده است.

شکست سونی؛ پیروزی اخلاق در برابر شیطان

اما خبر داغ و جذاب در حوزه بازی مربوط به همین شهریور ۱۴۰۳ است. شرکت سونی مجبور شد یکی از پرهزینه‌ترین بازی‌هایش را برای همیشه از روی لایو استریم خود حذف کند. بازی کنکورد بعد از هشت سال توسعه و حدود ۲۰۰ میلیون دلار هزینه فقط دو هفته در دسترس قرار گرفت و پس از شکست مالی مفتضحانه اعلام شد که برای همیشه پایین آورده می‌شود. کنکورد در این دو هفته فقط ۶۹۷ بازیکن داشت، اما سونی دلایل حذف و پایین‌آوردن بازی را فنی اعلام کرده است. به نظر کارشناسان بازی‌های ویدئویی این دلایل به‌تنهایی نمی‌تواند به این افتضاح منجر شود. آنچه آنها می‌گویند حاکی از این است که بازی کنکورد حتی پیش از انتشار و زمان پخش تیزرهای تبلیغاتی‌اش هم نظرات منفی بسیاری دریافت می‌کرد. به باور این کارشناسان و با مرور کامنت‌های کاربران نکته‌ای به چشم می‌آید که هیچ‌یک از سایت‌های خبری رسمی به آن اشاره‌ای نمی‌کنند. شخصیت‌های این بازی طراحی‌های عجیبی دارند؛ زن‌های چاق، افراد دوجنسی، شخصیت‌های فقط سیاهپوست و افرادی که جنسیت سیال دارند از جمله آنها هستند. در واقع کاربران و اهالی دنیای بازی‌های کامپیوتری حاضر نشدند در بازی‌ای تا این حد سیاست‌زده همراه شوند. کار تا جایی پیش رفت که توسعه‌دهندگان بازی برچسب‌های مربوط به لگبت را از بازی حذف کردند تا شاید کاربران به آن اقبال نشان دهند، اما باز هم بازیکنان حاضر نشدند در قالب افراد با جنسیت نامعلوم بروند. حتی توسعه‌دهندگان، کاربران را «روانی‌های بی‌استعداد» نامیدند. بسیاری از کاربران پایین آمدن این بازی را پیروزی اخلاق و خدا در برابر شیطان دانستند و اعلام کردند حاضر نیستند در زمین بازی «ووک» بازی کنند.

نهضت ووک شاهراه انحراف

سال ۲۰۱۴ و پس از جنبش «زندگی سیاهان ارزش دارد» مفهومی قدیمی از دهه ۱۹۴۰ میلادی دوباره بین سیاهپوستان آمریکا رایج شد؛ «ووک» (woke). این واژه در لغت صفتی است به معنای «بیدارشده» و منظور این است که جامعه دیگر نسبت به همه تبعیض‌هایی که علیه اقلیت سیاهپوستان آمریکا اعمال می‌شود، بیدار و آگاه شده است، اما مثل هر جنبش و مفهوم عدالت‌طلبانه دیگری، این واژه هم به‌مرور توسط گروه‌های مختلف مصادره و تحریف شد. با یک جست‌وجوی ساده انبوهی مطالب ترجمه‌شده درباره این واژه و نهضتش خواهید خواند. اکثر این مطالب به فارسی سخت درباره انحراف این جنبش سخن رانده‌اند. به زبان ساده ماجرا این است که لیبرال‌ها به بهانه ووک یا آگاهی‌بخشی، پرچم حمایت از بعضی مکاتب و اقلیت‌ها را برداشتند. این موارد عبارت بودند از: فمینیسم، اقلیت‌های رنگین‌پوست به خصوص سیاهپوستان و لگبت‌ها.

دیکتاتوری با اسم آزادیخواهی

هدف ظاهری ووک مطرح‌شدن این گروه‌ها در جامعه و اطلاع عموم از رنج‌های تاریخی آنها بود، اما در عمل تبدیل به تفکری زورگو و دیکتاتورمآب شد که هر مخالفی را از دم تیغ تهمت و تخریب می‌گذراند. در واقع ووک به اسم آزادی و آزادیخواهی همه را در منگنه می‌گذارد و می‌گوید یا با من یا علیه من. و کسی که علیه‌اش باشد لایق هر نوع حمله‌ای از جانب آنهاست. این حمله و تیغ تخریب بیشتر در فضای مجازی علیه مخالفان صورت می‌گیرد. مثلا به‌صورت دسته‌جمعی در صفحه مجازی مخالف خود کامنت‌های منفی و اصطلاحا هِیت می‌گذارند یا فالوورهایش را فراری می‌دهند. مثل همین که الان در همه فیلم‌های جدید اقلیت‌های نژادی و جنسیتی هم باید در جلوی صحنه و هم پشت صحنه حضور داشته باشند و اگر بازی یا فیلمی این مولفه‌ها را نداشته باشد، مورد حمله ووک‌ها قرار می‌گیرد. حال تصور کنید در چنین فضایی، بازی کنکورد با همه مولفه‌های ووک‌ها یعنی لگبت‌ها، سیاهپوست‌ها و چاق‌های افراطی منتشر شد، اما خود کاربران با بی‌محلی به آن ضرری هنگفت به شرکت سونی وارد کردند. البته سونی هم مانند دیزنی و بسیاری شرکت‌ها و کمپانی‌های دیگر این ضرر را پذیرفته و موضوع را مسکوت گذاشته، اما باید دید این نبرد فطری آزادگان واقعی با دیکتاتورهای مدعی آزادی به کجا می‌رسد.



برش

۳۴ میلیون ایرانی در محاصره ولنگاری فرهنگی

۹ خردادماه سال ۱۳۸۵ بود که شورای‌عالی انقلاب فرهنگی در یک مصوبه ۱۱ ماده‌ای تصویب کرد موسسه‌ای غیردولتی زیرنظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی مسئولیت تولید و توزیع بازی‌های رایانه‌ای را برعهده بگیرد. این موسسه که به نام بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نام گرفت وظیفه تهیه و تنظیم راهبردها و سیاست‌ها را در زمینه بازی‌های رایانه‌ای برای ارائه به شورای‌عالی انقلاب فرهنگی، برنامه‌ریزی و طراحی کلان بازی‌ها و واردات و صادرات بازی‌های رایانه‌ای برعهده گرفت. تشکیل این بنیاد به این منزله بود که خانواده‌های ایرانی با خیالی آسوده برای فرزندان خود بازی‌های رایانه‌ای با نشان استاندارد فرهنگی (بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای) تهیه کنند، چراکه این بنیاد براساس سیاست‌ها و اهداف خود نباید اجازه دهد بازی‌های رایانه‌ای مخرب، منحرف، مبتذل، بی‌بندوبار و خشن مهمان فکر کودک و نوجوان شود، اما برخلاف تمامی اهداف و سیاست‌های این بنیاد طی این سال‌ها موج عظیمی از بازی‌های رایانه‌ای مخرب از طریق فضای مجازی در دسترس مخاطبان قرار می‌گیرد و هیچ بازدارندگی در این زمینه مشاهده نمی‌شود. بازی‌هایی که براساس سیاست‌های فرهنگ غربی تلاش دارند تا زمینه استحاله فرهنگی را در کشور فراهم کنند و ذهن نوجوانان را به سمت تعاملات جنسی منحرف تحریک کنند. بازی «کنکورد» یکی از این نمونه‌هاست که با عدم استقبال و اعتراض جامعه غربی پس از دو هفته از سوی شرکت سونی از دسترس خارج شد؛ اما همین حالا نیز با یک جست‌وجوی ساده می‌توان این بازی را روی خروجی بسیاری از سایت‌های ایرانی پیدا و دانلود کرد. این موضوع نشان می‌دهد با وجود نزدیک به ۲۰ سال از تاسیس بنیاد بازی‌های رایانه‌ای و حتی توسعه بازی‌های ایرانی، اما هنوز با قوانین بازدارندگی مناسبی در این زمینه روبه‌رو نیستیم و طبق آخرین پیمایش بنیاد بازی‌های رایانه‌ای در تیرماه امسال ۳۴ میلیون بازیکن بازی‌های رایانه‌ای کشور را در برابر هجمه‌های فرهنگی غرب رها کرده‌ایم. بازی‌های که موضوع شیطان‌پرستی، مسلمان‌کشی و حتی نسل‌کشی را دنبال می‌کنند و نوجوان مراحل مختلف بازی را تا انتها دنبال می‌کند بی‌آن‌که بداند چه تاثیر مخربی بر ذهن و افکارش خواهد داشت. نکته جالب اینجاست که در بسیاری از این بازی‌ها هرآنچه دین اسلام با آن مخالف است به‌شدت تبلیغ می‌شود. به نوعی که انگار تلاشی موذیانه در این بازی‌ها وجود دارد که می‌کوشد نوجوانان را به تعارض فرهنگی و تقابل هویتی و فرهنگی بکشاند. البته تهاجم فرهنگی علیه اخلاق در این بازی‌ها، حتی به نمایش عریان رابطه جنسی محدود نشده، بلکه تولیدکنندگان این بازی‌ها در یک اقدام کاملا هدفمند و توطئه‌آمیز مسائل دیگری را نمایش می‌دهند. مسائلی که تماشای آن برای کودکان و نوجوانان می‌تواند فاجعه‌آمیز باشد. مسائلی مانند تجاوز! در برخی از این بازی‌ها مسأله تجاوز یکی از سوژه‌های اصلی است، به‌گونه‌ای که انگار این موضوع به نمایش گذاشته شده تا قبح آن را در پیش چشم نوجوانان جوامع مذهبی و جوامع جهان سوم بشکنند. نقش این بازی‌ها تا حدی در روند رشد جسمانی و روحی روانی کودکان انکارناپذیر است که کودک بسیاری از مهارت‌های فردی و اجتماعی مورد نیاز برای زندگی آینده خود را از طریق همین بازی‌هایی که به نظر بسیاری بی‌اهمیت جلوه می‌کند، می‌آموزد. به طوری‌که در زمان حاضر بازی‌های رایانه‌ای به یک نهاد اجتماعی‌کننده تبدیل شده‌اند که سن اثرگذاری را کاهش داده‌اند به‌گونه‌ای که اگر کودک از هفت تا هشت سالگی به برنامه‌های تلویزیون واکنش نشان می‌دهد و معنای روایت و شخصیت‌ها را می‌فهمد، این سن در مورد بازی‌های رایانه‌ای به پنج سالگی می‌رسد. به این ترتیب بازی‌های رایانه‌ای که اجتماعی‌کردن کودک را زودتر از سایر رسانه‌ها آغاز کرده‌اند، در انتقال نمودهای فرهنگی به کودک قوی‌تر از سایر رسانه‌ها عمل می‌کنند. هرچند صهیونیست و استکبار با سرمایه‌گذاری‌های کلان از سال‌ها قبل برنامه تهاجم فرهنگی را در دستورکار خود قرار داده و امروز هم در پوشش جنگ نرم قصد تاثیرگذاری بر افکار نوجوانان و جوانان ایرانی را دارند، ولی این وظیفه نهادها و سازمان‌های فرهنگی است که به‌گفته مقام معظم رهبری باید در نوک پیکان مقابله با ناتوی فرهنگی قرار داشته باشند، اما متاسفانه غفلت‌ها، رانت‌ها، سهل‌انگاری‌ها و عدم نظارت‌ها موجب شده تا در این زمینه در یک رهاشدگی فرهنگی قرار بگیریم.

کارگاه آموزشی نمایش خلاق هنرمند ترکیه‌ای



کارگاه آموزشی نمایش خلاق به مدت سه روز با حضور «اِرکان اویانیک سوی» کارگردان تئاتر از اسیتژ کشور ترکیه برگزار می‌شود.

این کارگاه‌های آموزشی با نگاهی تخصصی به تئاتر کودک و نوجوان با موضوع «نمایش خلاق در تئاتر» روزهای ۲۸ و ۳۰ شهریور از ساعت ۹ تا ۱۲ و روز ۲۹ شهریور ۱۴۰۳ از ساعت ۱۴ تا ۱۸ در مرکز آفرینش‌های فرهنگی، هنری کانون در خیابان حجاب تهران برگزار می‌شود.

اِرکان اویانیک سوی دارای دو لیسانس بازیگری و تاریخ و تئوری تئاتر از دانشگاه آنکارا، فوق‌لیسانس بازیگری و درام‌نویسی از کشور دانمارک است.

وی از سال ۲۰۰۲ به صورت حرفه‌ای به عنوان بازیگر، مربی و کارگردان فعالیت می‌کند و در کارنامه کاری او بیش از ۲۸ تجربه بازیگری و برگزاری ۳۵ دوره آموزشی در کشور آلمان و ترکیه ثبت شده است. این کارگاه آموزشی برای مربیان و کارشناسان کانون از ۳۱ استان کشور در دو گروه ۱۵ نفره طی سه روز برگزار خواهد شد و در پایان این کارگاه آموزشی، گواهی آموزشی از سوی مرکز ملی اسیتژ ایران اهدا می‌شود.

نمایشگاه منتخب بخش کارتون جشنواره اتقان



آثار منتخب بخش کارتون اولین جشنواره فرهنگی و هنری اتقان، از روز یکشنبه یکم تا شانزدهم مهرماه در گالری خانه کاریکاتور ایران در معرض دید علاقه‌مندان قرار خواهند گرفت.

در بخش کارتون این جشنواره بیش از ۲۸۵ اثر توسط هیأت داوران متشکل از سیدمسعود شجاعی‌طباطبایی، بهرام عظیمی و محمدعلی خلجی بررسی و داوری شد که از این میان ۶۲ اثر به نمایشگاه راه یافتند.

علاقه‌مندان جهت بازدید از این آثار می‌توانند روزهای شنبه تا چهارشنبه از ساعت ۹ الی ۱۸ و روزهای پنجشنبه از ساعت ۹ الی ۱۳ به گالری خانه کاریکاتور ایران واقع در تهران، خیابان دکتر شریعتی، تقاطع اتوبان شهید همت، خیابان داوود گل‌نبی غربی، بعد از میدان احمدی‌روشن (کتابی)، شماره ۴۴ مراجعه کنند.

گفتنی است اولین جشنواره فرهنگی و هنری اتقان با هدف معرفی بهتر فرهنگ کار و تلاش در رشته‌های مختلف هنرهای تجسمی (پوستر، کارتون و عکس)، طنز (شعر، نثر و استندآپ کمدی)، شعر و داستان (داستانک و داستان کوتاه) و هنرهای نمایشی (تئاتر خیابانی، تئاتر کوتاه صحنه‌ای) برگزار شد و ۷۸ برگزیده این جشنواره ۲۶ شهریورماه در آیین اختتامیه این رویداد معرفی شدند.

مقاومت بر بلندای پیروزی



رژیم صهیونیستی که طی ۷۰ سال اخیر با ایجاد فضای پروپاگاندای رسانه‌ای، قدرت پوشالی خود را تبلیغ می‌کرد تا بر جنایت و اشغالگری‌اش ادامه دهد، این روزها اسیر قدرت نیروهای مقاومت مردمی شده تا معلوم شود چقدر آنها پوشالی هستند و نیروهای مقاومت با صبر خود چگونه خانه سست آنها و حامیان غربی‌شان را ویران می‌کنند. صالح عطا، هنرمند فلسطینی با ارائه اثر فوق نشان داده که نیروهای مقاومت بر بلندای نابودی اسرائیل ایستاده‌اند.