



۳۹

ISSN:2538-6298

پژوهش در هنر و علوم انسانی

ماهنامه علمی پژوهش در هنر و علوم انسانی
سال ششم، شماره ۷ (پیاپی: ۳۹)، اسفند ۱۴۰۰

بررسی مفهوم بدن در آثار مونا حاتوم با تکیه بر اندیشه فلسفی
موریس مرلوپونتی؛ مطالعه موردی: اجرای تحت محاصره
نازنین معظمی گودرزی، پژمان دادخواه، محمدرضا شریف زاده،
ابوالفضل داودی رکن آبادی

جستاری بر جایگاه اندیشه در عکاسی فاین آرت؛ مطالعه
موردی: آثار سیندیشمرن و باربارا کورگر
صالحه السادات هدایتی، امیر اصغر زاده

بررسی اثرگذاری شاخصه‌ها جغرافیای انسانی و طبیعی در
معماری قلعه‌ها
فرخ عبودی، صابر زارعی، ادریس عبودی

مطالعه و بررسی اهریمن و دیو در شاهنامه فردوسی
عاطفه گروسی

پژوهشی در آشنایی با موضوع مرگ و راه‌های برخورد با آن با
رویکرد کودکان و نوجوانان؛ تحلیل و نقد ساختاری ۶ داستان
رفعت نمازی

مطالعه تطبیقی بین موزه‌های فیزیکی و مجازی با رویکرد
حس گرایی و اهمیت به موزه‌های مجازی در دوران کرونا
زهرا ابراهیمیان، سمانه (ثمین) رستم بیگی



نشریه

نشانی: کرج، آزادگان، ابتدای بلوار مطهری، کوچه شهید سبحانی، پلاک ۲۸، واحد ۴
کدپستی: ۳۱۴۳۹۵۳۵۹۵
www.RAHS.ir
Shij-journals@gmail.com

آگهی

نشانی: تهران، افسریه، ۱۵ متری اول، کوچه ۲۸، پلاک ۲۹۳
انتشارات هنر و علوم دانشگاهی، تلفن: ۰۲۱ ۳۳۸۴۰۷۹۲

صاحب امتیاز و مدیرمسئول: میلاد فتحی

زیرنظر شورای سردبیری

مدیر اجرایی: منیژه ملائی

اعضای شورای علمی و داوری تحریریه: (به ترتیب حروف الفبا)

- دکتر پرپسا آروند، عضو هیئت علمی دانشگاه گیلان
- دکتر حسنعلی آقاجانی، عضو هیئت علمی دانشگاه مازندران
- دکتر سجاد اکبری، عضو هیئت علمی دانشگاه ارومیه
- دکتر علیرضا اکرمی، عضو هیئت علمی دانشگاه گیلان
- دکتر بهرام ایمانی، عضو هیئت علمی دانشگاه محقق اردبیلی
- دکتر اعظم بابکی راد، عضو هیئت علمی دانشگاه آزاد اسلامی مشهد
- دکتر محمد باقری، عضو هیئت علمی دانشگاه زنجان
- دکتر مرضیه تراجی، عضو هیئت علمی دانشگاه گیلان
- دکتر نغمه خرازیان، عضو هیئت علمی دانشگاه زنجان
- دکتر روحاله رحیمی، عضو هیئت علمی دانشگاه مازندران
- دکتر احمد جعفری صمیمی، عضو هیئت علمی دانشگاه مازندران
- دکتر داود رضائی، عضو هیئت علمی دانشگاه زنجان
- دکتر بهادر زمانی، عضو هیئت علمی دانشگاه هنر اسلامی تبریز
- دکتر مینو شفائی، عضو هیئت علمی دانشگاه هنر اصفهان
- دکتر جواد شکاری نیری، عضو هیئت علمی دانشگاه امام خمینی
- دکتر ناصر صنوبر، عضو هیئت علمی دانشگاه تبریز
- دکتر محمدرضا طبیبی، عضو هیئت علمی دانشگاه مازندران
- دکتر مظفر عباسزاده، عضو هیئت علمی دانشگاه ارومیه
- دکتر علی عمرانی پور، عضو هیئت علمی دانشگاه کاشان
- دکتر افشین عموزاده لیجایی، عضو هیئت علمی دانشگاه گیلان
- دکتر غزال کرامتی، عضو هیئت علمی دانشگاه آزاد اسلامی تهران مرکز
- دکتر امیررضا کریمی آذری، عضو هیئت علمی دانشگاه گیلان
- دکتر محسن کشاورز، عضو هیئت علمی دانشگاه شهید باهنر کرمان
- دکتر محمدمهدی گودرزی، عضو هیئت علمی دانشگاه آزاد اسلامی همدان
- دکتر مهرداد متین، عضو هیئت علمی دانشگاه آزاد اسلامی تهران مرکز
- دکتر بهزاد محبی، عضو هیئت علمی دانشگاه محقق اردبیلی
- دکتر علیرضا محمدی، عضو هیئت علمی دانشگاه محقق اردبیلی
- دکتر حسین مدی، عضو هیئت علمی دانشگاه امام خمینی
- دکتر مهدی مقیمی، عضو هیئت علمی دانشگاه زنجان
- دکتر علیرضا مهدی زاده، عضو هیئت علمی دانشگاه شهید باهنر کرمان
- دکتر سید محسن موسوی، عضو هیئت علمی دانشگاه مازندران
- دکتر کیانوش ناصرالمعمار، عضو هیئت علمی دانشگاه آزاد اسلامی قزوین
- دکتر امیر هوشنگ نظرپوری، عضو هیئت علمی دانشگاه لرستان
- دکتر حجت وحدتی، عضو هیئت علمی دانشگاه لرستان

فراخوان پذیرش مقاله:

نشریه «پژوهش در هنر و علوم انسانی» توسط موسسه مطبوعاتی مطالعات کاربردی شباک و با همکاری علمی اساتید برجسته دانشگاه‌های کشور به انتشار مقالات علمی در زمینه مطالعات هنر و پژوهش‌های علوم انسانی، می‌پردازد. از این رو از تمام اساتید، صاحب‌نظران، کارشناسان، دانشجویان و پژوهشگران دعوت می‌شود با ارسال مقالات علمی خود از طریق وبسایت نشریه به نشانی www.RAHS.ir در پربارتر کردن این نشریه، ما را یاری نمایند.

برای ارسال مقاله کافی است تا در وبسایت ثبت‌نام نموده و با ورود به پنل کاربری، مقاله خود را ثبت کنید.

فهرست مقالات

صفحه	عنوان مقاله
	بررسی مفهوم بدن در آثار مونا حاتوم با تکیه بر اندیشه فلسفی موريس مرلوپونتي؛ مطالعه موردی: اجرای تحت محاصره
۱	نازنین معظمی گودرزی، پژمان دادخواه، محمدرضا شریف زاده، ابوالفضل داودی رکن آبادی
	جستاری بر جایگاه اندیشه در عکاسی فاین آرت؛ مطالعه موردی: آثار سیندی شرمین و باربارا کورگر
۹	صالحه السادات هدایتی، امیر اصغر زاده
	بررسی اثرگذاری شاخص‌های جغرافیای انسانی و طبیعی در معماری قلعه‌ها
۲۱	فرخ عبودی، صابر زارعی، ادريس عبودی
	مطالعه و بررسی اهریمن و دیو در شاهنامه فردوسی
۳۷	عاطفه گروسی، مینا صدری
	پژوهشی در آشنایی با موضوع مرگ و راه‌های برخورد با آن با رویکرد کودکان ونوجوانان؛ تحلیل و نقد ساختاری ۶ داستان
۴۷	رفعت نمازی
	مطالعه تطبیقی بین موزه‌های فیزیکی و مجازی با رویکرد حس‌گرایی و اهمیت به موزه‌های مجازی در دوران کرونا
۵۵	زهرا ابراهیمیان، سمانه (ثمین) رستم بیگی

بررسی مفهوم بدن در آثار مونا حاتوم با تکیه بر اندیشه فلسفی موریس مرلوپونتی؛ مطالعه موردی: اجرای تحت محاصره

تاریخ دریافت: ۱۴۰۰/۱۱/۱۷

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۰/۱۲/۲۴

کد مقاله: ۹۸۵۵۲

نازنین معظمی گودرزی^۱، پژمان دادخواه^۲،

محمد رضا شریف زاده^۳، ابوالفضل داودی رکن آبادی^۴

چکیده

مقاله حاضر با هدف بررسی مفهوم بدن در پرفورمنس «تحت محاصره» اثر مونا حاتوم با تکیه بر اندیشه فلسفی موریس مرلوپونتی صورت گرفته است. این مقاله در پی یافتن این سوال است که مونا حاتوم چگونه بدنش را ابزاری برای بیان تجربیات خود قرار می دهد؟ و ادراک بدنی چه نقشی در شکل گیری آثار هنری وی دارد؟ اطلاعات موجود در این پژوهش از طریق روش کتابخانه ای و مشاهده تصویر اثر گردآوری شده است؛ همچنین روش تحقیق به صورت توصیفی-تحلیلی می باشد. نتایج به دست آمده در این پژوهش حاکی از آن است که حاتوم به واسطه نمایش «تحت محاصره» با بکارگیری بدن خود و حواس انسان از اهمیت بدن برای ادراکات خبر می دهد. او با نمایش اسارت به صورت مستقیم و صریح در این اجرا، در واقع بدنش را ابزاری برای بیان تجربیات خود قرار داده و اهمیت ادراکات حسی برای درک آن چیزی که از مخاطب انتظار دارد، را بیان می کند؛ بنابراین مخاطب با دیدن، شنیدن، بازداشته شدن از لمس کردن و بوییدن، معنی دوری، اسارت، زندان، تبعید، مهاجرت و پناهندگی را به خوبی دریافت می کند و در واقع ادراکات او از طریق هم بدن و هم ذهن به عنوان یک کل منسجم اتفاق می افتد، پس فرد با تمامیت وجودی اش درک می کند.

واژگان کلیدی: موریس مرلوپونتی، مونا حاتوم، ادراک حسی، هنر اجرا، تحت محاصره

۱- دانشجوی ارشد پژوهش هنر، دانشکده هنر و معماری، واحد تهران مرکز، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران. ایران

۲- گروه فلسفه هنر، واحد تهران مرکزی، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران. ایران (نویسنده مسئول)

Dadkhah_pejman@yahoo.com

۳- گروه فلسفه هنر، واحد تهران مرکزی، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران. ایران

۴- گروه طراحی پارچه و لباس، واحد یزد، دانشگاه آزاد اسلامی، یزد. ایران

مونا حاتوم^۱ هنرمند معاصر فلسطینی الاصل و بزرگ شده ی لبنان، با هوشیاری دغدغه های اجتماعی و سیاسی خود را در آثارش منعکس می کند. محکوم کردن بی عدالتی، بی عدالتی هایی که وجهه قانونی یافته اند و نسبت به نهاد های منفرد و مستقل روا می شوند، مضمون اصلی آثار این هنرمند است (ویدمن و برد، ۱۳۹۳: ۳۸). چرا که وی همزمان با شروع آتش جنگ های داخلی لبنان در سال ۱۹۷۵ کشورش را به مقصد لندن ترک نمود و دیگر هیچ گاه نتوانست هویت لبنانی خود را باز پس گیرد؛ او که خود را "یک هنرمند بی مکان" توصیف می کند، آثارش آینه ای از کلیدواژگان مکان، خانه، جنگ، مهاجرت، تبعید و صلح است (میاحی، <https://b2n.ir/b59783>).

حاتوم که زندگی هنری خود را در اوایل سال ۱۹۸۰ در حوزه ی پرفورمنس آرت پایه ریزی نمود، بعدها به سمت اینستالیشن آرت سو گرفت؛ ولی از همان ابتدا در اغلب آثار او بدن نقش تعیین کننده داشت چرا که به عقیده وی بدن محور همه ادراکات انسان است و اثر هنری در قلمرو فیزیکی تجسم می یابد. از این رو در پژوهش حال حاضر نویسنده بر آن است که با استفاده از اندیشه فلسفی موریس مرلوپونتی^۲ به تحلیل مفهوم بدن در آثار مونا حاتوم بپردازد.

موریس مرلوپونتی برجسته ترین پدیدارشناس فرانسوی است و مهمترین کتاب او "پدیدارشناسی ادراک" می باشد که در این کتاب به «توصیف ارتباط مستقیم و پیشا تأملی انسان ها با جهان پیرامونشان در ادراک» می پردازد (مرلوپونتی و متیوز، ۱۳۹۷: ۱۳). «اندیشه فلسفی محوری او طرح این نکته است که ادراک، پدیداری بدنی است، نه رویدادی ذهنی» (صیاد و گیل امیررود، ۱۳۹۵: ۲)؛ در واقع «برداشت مرلوپونتی از انسان ها (و البته حیوانات دیگر)، به مثابه ی "سوژه-بدن" هایی، که هر یک به سهم خود در جهان هستند، دیدگاهی ذاتا غیر دوگانه انگارانه درباره ی ماست، بر این اساس از این نوع ایراد برکنار می ماند. این گفته که ما سوژه کنیویته های بدنمند هستیم مساوی است با رد این دیدگاه که ما ذهن هایی اساسا غیر بدنمند هستیم که به نحو ناپایدار به بدن هایی متصل شده ایم که به لحاظ خصلت از هر امر ذهنی ای یکسره متفاوت اند (مرلوپونتی و متیوز، ۱۳۹۷: ۳۳). او «معتقد است که بدن و ذهن در واقعیت جهان زیسته از یکدیگر تفکیک ناپذیرند و به لحاظ وجودی نمی توان مرز دقیقی میان ذهن و بدن مشخص کرد» (صیاد و گیل امیررود، ۱۳۹۵: ۴). در واقع «بدن ها و ذهن های ما در یک جهان واحد جای گرفته اند، به شرط آن که جهان را نه فقط مجموعه کل چیزهایی که پیش چشمان مان هستند یا می توانند باشند، بلکه مکان هم امکانی کل چیزها در نظر بگیریم» (پریموزیک، ۱۳۸۸: ۸۰)؛ بنابراین یکی از مهمترین نکات درباره ی پدیدارشناسی مرلوپونتی، عبارت است از تلاش او برای اینکه پدیدارشناسی را از مقطع آگاهی محض به جهان زندگی عینی و ضمنی منتقل سازد (ابریشمچی، ۱۳۹۱: ۲۵).

حال با توجه به مطالب ذکر شده، این پژوهش در پی پاسخ به این سوالات است که مونا حاتوم چگونه بدنش را ابزاری برای بیان تجربیات خود قرار می دهد؟ و ادراک بدنی چه نقشی در شکل گیری اثر هنری (اجرای تحت محاصره) وی دارد؟ از دلایل انتخاب دیدگاه فلسفی مرلوپونتی برای تحلیل پرفورمنس حاتوم، رابطه ی هنر اجرا و علم با یکدیگر است. نمونه های مطالعاتی پیشین نیز گواه وجه مشترک مفهومی بین این دو حوزه بر سر مفهوم بدن می باشد؛ بنابراین گفت و گو بین این دو رشته امکان پذیر است.

۲- پیشینه پژوهش

مقالات علمی-پژوهشی موجود مبنی بر آثار مونا حاتوم و همچنین مفهوم بدن و اندیشه فلسفی موریس مرلوپونتی در آثار هنری شامل موارد ذیل است:

مقاله «بررسی رسانه های هنری جدید در آثار چهار هنرمند زن بین المللی معاصر» به قلم اسماعیلی و حسنون به چاپ رسیده است (۱۳۹۷). در یافته های این پژوهش، نویسندگان نقل کرده اند که رسانه های هنری جدید در بازگویی دغدغه های زنان هنرمند معاصر، به شکل مؤثری عمل نموده اند و به عنوان ابزار هنری باعث شده اند که هنرمندان زن، امکانات جدید و متفاوتی برای ارائه مفاهیم و پیام های خود داشته باشند.

مقاله «مفهوم بدن در پرفورمنس آرت بر اساس نظریات ژیل دلوز»، نوشته ی پورکسمایی و مرائی می باشد (۱۳۹۹)؛ که بدن را به عنوان یکی از مؤلفه های اساسی در پرفورمنس آرت مورد بحث قرار می دهند و در پایان به این نتایج دست می یابد که ۱- در این شاخه هنری هدف، دعوت مخاطب به بازاندیشی درباره ی مفهوم بدن به معنای جسمانی یا اجتماعی و بازاندیشی در خود و مسائل اجتماعی در راستای ساختن بدنی بدون اندام است. ۲- هنرمند گاهی با قرار دادن بدن خود در آستانه حداکثری یا حداقلی

1 Mona Hatoum
2 Maurice Merleau-Ponty

و گاهی با تلاش برای ساختن بدن بدون اندامی از بدن شهر یا اجتماع به این مهم اقدام می کند. ۳- آنچه نتیجه کار هنرمند را موفق یا ناموفق می سازد تلاش برای ساختن بدن بدون اندامی سرشار و نه تهی یا سرطانی است.

مقاله «نقش ادراک حسی در اجرای مارینا آبراموویچ، بر اساس اندیشه موریس مرلوپوتی» توسط سروندی، مصطفوی و شفیعی نوشته و به چاپ رسیده است (۱۳۹۹). نویسندگان در این مقاله به تبیین تفکر «ادراک حسی» موریس مرلوپوتی در اجرا های مارینا آبراموویچ می پردازند و این نتیجه حاصل می شود که اجراهای آبراموویچ نمایش ذهن یا تخیل نیست بلکه ارتباط آنی و دریافت هایی ساده از حواسی است که با به کارگیری خلاقانه ی زمان و مکان، همچون سایر پدیدار ها، قابلیت ظهور و در جهان بودن می یابند.

پایان نامه «بررسی مفهوم بدن در پدیدارشناسی مرلوپوتی و هنر اجرا با مطالعه ی موردی والی اکسپورت» به قلم رضوانی فر تنظیم و ارائه شده است (۱۳۹۵). در این رساله بدن محوریت اصلی بحث را شامل می شود و برای دست یابی به تعریف واضحی از جایگاه بدن در حوزه ی مدنظر به بیان آراء مرلوپوتی در باب ادراک و هستی سوژه پرداخته شده و از دوگانگی های سنت فلسفی سخن گفته می شود. در نتیجه، دستاورد این رساله روی آوری این دو نوع رویکرد به بدن و نمایش اشتراکات و افتراقات شان می باشد.

۳- روش تحقیق

روش تحقیق پژوهش حال حاضر توصیفی-تحلیلی و شیوه ی تجزیه و تحلیل اطلاعات کیفی است؛ گردآوری مطالب به صورت کتابخانه ای و نیز با مشاهده اسناد موجود انجام شده است. ابتدا با تکیه بر منابع مکتوب، به توضیح دیدگاه موریس مرلوپوتی در خصوص مفهوم بدن پرداخته شده است؛ سپس با معرفی هنر اجرا و بررسی اثر برگزیده حاتوم از این دیدگاه به نتایج دست یافته است.

۴- چارچوب نظری

مرلوپوتی: ادراک بدن

موریس مرلوپوتی، فیلسوف پدیدار شناس فرانسوی، به عنوان یکی از کانون های اساسی در بحث های تئوری معاصر پیرامون تن یافتگی^۱ مطرح است. وی می کوشد رابطه فرد و جهان را از طریق در نظر گرفتن تجربه ادراکی، به مثابه چیزی ناگسستگی از جسمانیت باز پیکره بندی نماید. نظریه او در رابطه با پدیدارشناسی ادراک، مبتنی بر این نکته است که بدن، یک منبع اساسی آگاهی و ادراک است (صیاد و گیل امیررود، ۱۳۹۵: ۳). او «ادراک را رازی می داند که جهان به ادراک درآمده را با همه ی رازآمیزی اش قابل دوباره بازاندیشی و تامل می کند» (سروندی و همکاران، ۱۳۹۹: ۱۷)؛ و بر این باور است که «ادراک در اعماق و زوایای بدن سر برمی آورد و نظرگاه متناهی در ذات هر وجهی از وجود ماست و آنچه هر نظرگاهی را انضمامی و متناهی می کند در جهت گیری و رفتار جسمانی ما ریشه دارد» (کارمن و برد، ۱۳۹۰: ۳۰). برای مرلوپوتی بدن اساس و اصل اولیه ای است که از طریق آن سوژه خود را در جهان بیان می کند و باور دارد که «ادراک، پدیداری بدنی [یا جسمانی] است، نه رویدادی ذهنی. به عبارت دیگر ما نه در مقام سوژه هایی در برابر اعیان واقع شده اند، بلکه در مقام فاعل هایی بدنمند در جهان و از جهان، ادراک می کنیم» (همان، ۴۸-۴۷).

مرلوپوتی در پدیدار شناسی ادراک به این امر اشاره دارد که «ادراک صرفاً یک عمل فعالیت نیست، بلکه این فرد تجسد یافته است که با بدین، حرکت کردن و قرار دادن بدن خود در ارتباط با چیزها به ادراک دست می یابد. نزد او، تن یافتگی و تجسد حالتی است که از طریق آن سوژه خود را در جهان بیان می کند و شرایطی است برای شکل گیری رابطه میان خود و دیگر چیزها. از این رو اذعان دارد، بدن تنها سکونت گاهی برای ذهن نیست بلکه گرانیگاه حضور انسانی در هستی (صیاد و گیل امیررود، ۱۳۹۵: ۴) و ابزار ارتباطی ما با جهان است (Merleau-Ponty, 1962: 80)؛ بنابراین شرط در عالم بودن را بدن مندی سوژه می داند و بدن را نه به عنوان وجودی صرفاً فیزیکی در جهان، بلکه به عنوان خود من و در جهان بودن من در نظر گرفته است (سروندی و همکاران، ۱۳۹۹: ۱۹)؛ چرا که «بدن در تمام تجربیات ما از جهان حضور دارد و مفهوم فضا، عمق و رنگ را به ما می آموزد و دوری و نزدیکی، گرمی و سردی را برای ما مفهوم سازی می کند و به ما نشان می دهد که فضا در مقابل ما نیست، بلکه در اطراف ما قرار دارد و ما خودمان بخشی از فضا هستیم» (همان، ۱۸).

۱- Embodiment: یکی از دستاورد های مهم مرلوپوتی در زمینه ی پدیدارشناسی راه حلی است که وی برای تقابل آگاهی و بدن ارائه می دهد؛ وی برای حال مشکل ثنویت تاریخی که یکی از مشکلات اساسی ناشی از سوپژکتیویته (دکارتی) نیز محسوب می گردد، آموزه ای به معنای تن یافتگی را مطرح می کند.

از دیدگاه مرلپونتی میان حواس انسانی، وحدت و آمیختگی است که در آن حس بینایی و سایر حواس از یکدیگر مجزا نیستند؛ در نتیجه، ادراک متشکل از مجموعه‌ای از داده‌های به دست آمده از حواس بینایی، بساوی و شنوایی و ... نیست، بلکه فرد با تمامیت وجودی‌اش درک می‌کند (صیاد و گیل امیررود، ۱۳۹۵: ۴). بدین معنا که تجربه از جهان به طور اجتناب ناپذیری چند حسی است و تمام حواس به مثابه یک قوس باهم در ارتباط اند. «حواس پنج گانه که نخستین وسیله دستیابی ما به عالم هستند، مجزا نیستند. بلکه تشکیل یک ساختاراند که در هیئت کل سازمان یافته‌اند. تن در نهایت یک کل اندامین است» (پیراوی ونک، ۱۳۸۹: ۷۰) و معتقد است که ادراک بر پایه‌ی عمل بدن که ایجاد کننده‌ی زمان و مکان است، حاصل می‌شود (سروندی و همکاران، ۱۳۹۹: ۱۸).

در واقع مرلپونتی از این طریق تفکیک سوژه و ابژه در مورد انسان را حل می‌کند؛ چرا که از این نگاه، بدن می‌تواند همزمان در جایگاه سوژه و ابژه، قرار گیرد و جدایی و افتراق بین بدن و آگاهی که عامل تفکیک وجه سوژکتیو و وجه اژکتیو انسان است، از بین می‌رود. بدن به خود من بدل می‌شود؛ یعنی یک آگاهی متجسد که دارای وحدت است و قادر است ادراک کند و به اشیا معنا بخشد. از این رو مرلپونتی راه دریافت آگاهی را از طریق بدن ممکن می‌شمارد، چرا که همواره تن یافتگی در آگاهی مقدر است (همان، ۱۳۹۹: ۱۷).

۵- هنر اجرا (پرفورمنس آرت)^۱

هنر اجرا نوعی «نمایش» به منظور ارائه انگاره‌های هنری نو و حتی تبلیغ اندیشه‌های اجتماعی و عقاید سیاسی است که از اوایل سده بیستم و پس از جنگ جهانی دوم تاکنون در آمریکا و اروپا رواج یافته که البته امروزه صور مختلف و مشخص تری از آن بروز کرده است. در واقع این شیوه هنری تنها جریان برآمده از پست مدرنیسم است که نشانه‌های آن از این جنبش فراتر رفته و از درون هنر آوانگارد تحت تاثیر دیدگاه‌های فتوریسم برای رهایی از قراردادها و سنت‌های محدودکننده با گرایش به ایجاد تعامل میان سایر هنرها و استفاده از شگردهای فرانقاشانه و فراتئاتری شکل گرفته است (پاکباز، ۱۳۹۲: ۶۵۲).

برخی هنر اجرا را «هنر زنده» می‌نامند؛ چرا که مشخصه اصلی آن «زنده» بودن است. بدین معنا که اثر هنری در برابر چشمان مخاطب و حتی گاه با مشارکت و حضور فعال او اجرا می‌شود (همان)؛ بنابراین اجرا ممکن است به صورت تصادفی و فی البداهه یا کاملاً از قبل برنامه ریزی شده و بدون دخالت مخاطب شکل گیرد. به طور کلی آن چه در این شیوه هنری حائز اهمیت است چهار عنصر زمان، مکان، بدن اجرا کننده و ارتباط میان پرفورمر و مخاطب می‌باشد (Stiles & Selz, 1996: 680)؛ در نتیجه می‌توان گفت هنر اجرا روند شکل‌گیری اثر است و نه خود اثر، پس این هنر در مقایسه با سایر هنرها به دلیل درگیرکردن مخاطب در پروسه آفرینش، تأثیری بیشتری بر او می‌گذارد. هنرمندانی مانند مارینا آبراموویچ^۲، مونا حاتوم و آنا مندیتا نیز از همان آغاز به منظور یکی کردن جسمانیت و مفهوم، بدن خود را به عنوان یک شرکت کننده در اجراهای خود به کار گرفته‌اند (تکلو و گودرزی، ۱۳۹۶: ۴۹). در واقع این هنرمندان، بدن زنانه خود را با رویکردی اعتراضی به بحث آزادی اجتماعی، معیارهای زیبایی در جامعه مردسالار و انتقاد به باورهای مذهبی و سیاسی دوران خود به عنوان مدیوم اصلی اثر و عنصری اعتراضی قرارداده‌اند (نجفی و شیرازی، ۱۳۹۸: ۵۷۹).

۶- مونا حاتوم

مطالعه موردی: اجرای تحت محاصره

آثار مونا حاتوم برگرفته از موضوعات مهاجرت، خانواده، جنسیت و بحران هویت است. او در دهه ۸۰ پرفورمنس‌هایی با موضوعات سیاسی اجرا کرد اما به آهستگی به سمت هنر چیدمان و اشیای آماده قدم برداشت و در این حوزه به فعالیت پرداخت. از دهه ۸۰ موضوع بدن انسان تم غالب آثار مونا حاتوم شد که نه تنها به عنوان موضوع بلکه به عنوان بخشی از خود اثر خودنمایی کرد؛ چرا که او مو، ناخن، پوست و اجزای انسانی را در آثارش بکار برد. علاوه بر این‌ها، او علاقمند به استفاده از مواد و مصالح محلی که قابل دسترس عموم قرار دارد، می‌باشد؛ لوازم آشپزخانه و یا اشیا معمولی مانند صابون‌های دست ساز محلی که اثر «فعل زمان حال»^۳ را از آن‌ها خلق کرد. حاتوم همیشه کار ماده و اشیا آثار خود را حسی انتخاب می‌کند، وی معتقد است که اگر مواد و اشیا در برگیرنده‌ی ابهاماتی باشند، مخاطب قادر است با آن‌ها ارتباط عمیق تری برقرار کند. بسیاری از آثار او در ظاهر مفاهیم متفاوتی با آن چیزی که در ذهنش است را القا می‌کند؛ مانند سازه‌های صنعتی که ساختار معمارگونه دارند و گاهی از اشیا ساده و آماده جهان پیرامون مخاطب خلق شده‌اند.

1 Performance Art
2 Marina Abramovic
3 Presentness



تصویر ۱- اجرای تحت محاصره، ۱۹۸۲

اثر «تحت محاصره»^۱ در سال ۱۹۸۲ توسط حاتوم در گالری آسپکس^۲ در پورتموث^۳ اجرا شد. وی در این اجرا به مدت هفت ساعت با بدنی برهنه و آغشته با خاک رس در یک محفظه شیشه ای قرار گرفت. در تمام مدت اجرا، حاتوم مانند یک پری دریایی در فضایی بدون آب برای شنا کردن تلاش می کرد و مدام خود را به دیوارهای شیشه ای محفظه ی کوچک آکواریوم می کوبید و هر بار که به زمین می افتاد دوباره از جایش بلند می شد و تلاش خود را از سر می گرفت. در این بین با هر بار برخورد او با دیواره های محفظه آثاری از دست ها و بدنش به واسطه خاک رس بر روی شیشه ها خودنمایی می کرد. در تمام این مدت موسیقی انقلابی به زبان های عربی، فرانسوی و انگلیسی، گزارش های خبری و بیانیه هایی در فضای گالری پخش می شد. اجرای او در فضای گالری به سبب اهمیت مکانی است که می خواد «خود» را به نمایش گذارد. چرا که «در فضای موزه ها، هرچیزی با ارزش و قابل تامل به نظر می آید و بینندگان و مخاطبان موزه ها و گالری ها آمادگی دریافت های پیچیده تری از آثار هنری دارند و این با قواعد پرفورمنس منافات دارد» (Howell, 1999: 45). پس هنرمند از عامل هویت بخشی مکان به بدن (علاوه بر وجود او در یک محفظه ای شیشه ای) و ادراک به این شکل استفاده می کند.

حاتوم به عنوان انسانی که به واسطه جنگ با مشکلاتی چون اسارت، دوری از خانواده، فقدان آرامش و آزادی، مهاجرت و دوری از وطن، همچنین محدودیت های جهان سوم توانسته با مفاهیم وجود فیزیکی در عالم مادی و جامعه معاصر امروز آشنایی عمیقی داشته باشد، سعی کرده مخاطبانش را با ادراکات به عنوان پدیداری بدنی، نه صرفا رویدادی ذهنی آشنا کند؛ بنابراین به واسطه ی تجربیات این هنرمند، بدن برای او در خلق آثار هنری اش نقش تعیین کننده دارد و او در پی این است که به طور جسمی و فیزیکی با مخاطبانش ارتباط برقرار کند.

آنچه حاتوم در اثر تحت محاصره از مخاطبان خود انتظار دارد این است که با حواس خود به درک آن چیزی که بخشی از زندگی هنرمند است ارتباط بگیرند و بتوانند با بدن و وجود جسمی و نه تنها ذهن خود به آن دست یابند. همانطور که مرلوپونتی بیان می کند که «بدن و ذهن در واقعیت جهان زیسته از یکدیگر تفکیک ناپذیرند و به لحاظ وجودی نمی توان مرز دقیقی میان ذهن و بدن مشخص کرد» (صیاد و گیل امیررود، ۱۳۹۵: ۴)، و به همین علت است که حاتوم در پی این است که با بدن به لقای مفاهیم موجود در ذهن خود بپردازد. او با پرفورمنس آرت به عنوان هنری وابسته به حواس، بدن که دارای کیفیت فضا، ماده، مکان و زمان است به طور هماهنگ استفاده می کند تا بخشی از واقعیت و تجربه ی فردش اش را با مخاطب به اشتراک گذارد. چرا که او می داند «موقعیت متفاوت من در مکان و زمان، ادراک من از جهان را با ادراک دیگری متمایز می کند» (Merleau- Ponty, 2005: 387).

در اثر هنری مذکور، مخاطبان به واسطه دیدن آکواریوم شیشه ای می توانند به راحتی به مفهوم اسارت نزدیک شوند، اسارتی که بارها توسط اخبار جهان درباره ی آن شنیده اند اما شاید هیچ گاه به شکلی که حاتوم آن را می شناسد، با آن روبه رو نشده باشند. در بند بودن مردمی که هرچقدر تلاش کنند نمی توانند از آن بگریزند و زخم هایی بر بدن و روح آن ها به وجود می آید که هیچ کس نمی بیند اما در این اجرا حاتوم با به عمد زخمی و کبود کردن بدن خود می تواند بخش کوچکی از جراحت های وارد شده بر مردم در اسارت را به تماشاگران نشان دهد؛ چرا که «نگاه کردن در بطن بدن زیسته جای داشته و در رویارویی با اثر هنری، مهم ترین مجرای ارتباطی است» (Frueh, Wilke, 1989: 48)؛ بنابراین آنچه در این میان اهمیت بدن را در رابطه با ادراکات برجسته می نماید، ویژگی دیدن است. حالا می توان به این مهم اشاره کرد که در این اثر، بدن، هم خود می بیند و هم به ادراک خود می نگرند. یعنی از طریق حس بینایی، دریافت های حسی حاصل از ادراک بصری خود را درک می کند، پس بدن هم سوژه و هم ابژه خود است.

1 Tinder sieve
2 Asnex Gallery
3 Portsmouth

اجرای هفت ساعته حاتوم در یک محفظه ی بسته و محدودی که دیگران به تماشای آن می نشینند، در واقع نمایشی از هفت سال دوری هنرمند از وطن و خانواده است. او که در سال ۱۹۷۵، بیروت، سرزمین مادری اش را به مقصد لندن ترک کرد، دیگر هیچ گاه نتوانست به واسطه محدودیت های دنیای سیاسی به زادگاهش بازگردد؛ بنابراین در سال ۱۹۸۲، با اجرای تحت محاصره، اسارت هفت ساله ی خود را به مدت هفت ساعت در یک محفظه ی بسته به نمایش درمی آورد. در واقع هنرمند در اینجا ایجاد کننده ی زمان و مکانی است که خود آن را زیسته است. از آنجا که «بدن واسطه ی ویژه ای برای تجربه کردن مکان است و شرط مادی امکان پذیری آن می باشد» (دو وینیمون، ۱۳۹۳: ۵۶)، پس «بدن ها و مکان ها به صورت متقابل با هم تعریف می شوند» (Seamon, 2013: 64)؛ بنابراین هنرمند با استفاده از یک محفظه ی شیشه ای اسارتی که خود تجربه کرده را به حضار نشان می دهد. استفاده ی او از شیشه برای نمایش در بند بودن به معنی آن است که او با وجود زندگی در کشوری بدون جنگ و با آزادی، باز هم احساس اسارت و در بند بودن را دارد، زیرا برای او وطن، خانه است اما اجازه برگشت به آن جا را ندارد پس خود را یک زندانی می داند. در واقع او بدین وسیله تفاوت حضور خود و دیگران در یک مکان (کشور، گالری و ...) را به تماشاگران نشان می هد. تفاوتی که نمایانگر آزادی است. مخاطبان می توانند به راحتی از اتاق ها و فضاها خارج شوند و در مقابل محدودیتی که موقعیت هنرمند برای او ایجاد کرده، بارز است.

از آنجا که نزد مرلوپونتی «وجود داشتن در جهان یعنی در مکان و زمان خاصی بودن» است (Merleau-Ponty, 2005: 387)؛ بنابراین ادراک مکان و زمان جز با حرکت بدن امکان پذیر نمی باشد، پس هنرمند به واسطه اجرای تحت محاصره معیاری برای زمان و مکان تجربه ی خود ایجاد می کند. محدوده حرکت و جابه جایی و مدت زمانی که هنرمند در اجرا به آن می پردازد را می توان چنین تعبیر کرد که ابژه یک موقعیت مناسب برای دیده شدن دارد که به سوژه می گوید با او در چه وضعیت و فاصله ای قرار گیرد، پس در نهایت سوژه، هم زمان و هم مکان است.

پخش موسیقی انقلابی، بیانیه و اخباری که با زبان های عربی، فرانسوی و انگلیسی در فضا به گوش می رسند، مخاطب را برای درک بهتر اثر هنری و یکی شدن با آن تشویق می کند؛ چرا که هنرمند را به جنگ و از بین رفتن حریم ها در وطنش ارجاع می دهد و با وارد شدن به حریم ها و فضاهای شخصی اش (مانند نمایش بدن برهنه) به انتقادی تلخ از مصائب جنگ می پردازد و سعی می کند مخاطبان زیادی را در سرتاسر جهان که به نوعی سرگردانی، جنگ، مهاجرت و جابه جایی را تجربه کرده یا نکرده اند، با خود همراه سازد. هنرمند از زبان عربی که زبان مادری اش است، زبان انگلیسی که حال از آن برای ارتباط خود با جهان پیرامونش استفاده می کند در کنار زبان فرانسوی که موجب این تغییر شده است، استفاده می کند. در واقع در این اجرا صدا حس بینایی را تقویت کرده و به مخاطبان کمک می کند توالی زمان و مکان را درک کنند؛ بنابراین «در مقایسه با حس بینایی، درک شنوایی عموماً از لحاظ اطلاعاتی فقیر و از لحاظ احساسی غنی می باشد» (Carmona & Health, 2003: 88).



تصویر ۲- اجرای تحت محاصره، ۱۹۸۲

حاتوم با تقلا در آکواریوم شیشه ای به همراه صداهایی که به گوش می رسد، در تمام مدت با خاک رسی که بدنش به آن آغشته شده است بر دیواره ها ردی از بدن خود به جا می گذارد (تصویر ۲). او با خاک رس که به عنوان نمادی از خاک وطنش خودنمایی می کند، توانسته بار دیگر دوری از خاک سرزمینش را به مخاطبان یادآور شود. در تصویر ۱ در بالای محفظه ی شیشه ای سطلی آویخته شده است که یادآور از چاه آب کشیدن است. حال می توان این را تعبیری از اسارت او در چاهی عمیق دانست که منبعی برای آب حیات است؛ اما در این لحظه چیزی جز خاک و خشکی و به تعبیر یونگ احساسات سرکوب شده هنرمند نیست.

۷- نتیجه گیری

مونا حاتوم هنرمند معاصر فلسطینی الاصل و بزرگ شده ی لبنان، زندگی هنری خود را در اوایل سال ۱۹۸۰ در حوزه ی پرفورمنس آرت پایه ریزی نمود و بعدها به سمت اینستالیشن آرت سو گرفت. در دهه ۸۰ موضوع بدن انسان تم غالب آثار مونا حاتوم بود که نه تنها به عنوان موضوع بلکه به عنوان بخشی از خود اثر خودنمایی می کرد؛ بنابراین در اغلب آثار او بدن نقش تعیین کننده داشت چرا که به عقیده وی بدن محور همه ادراکات انسان است و اثر هنری در قلمرو فیزیکی تجسم می یابد. آثار

اولیه حاتوم برگرفته از موضوعات مهاجرت، خانواده، جنسیت و بحران هویت بود، چرا که او در سال ۱۹۷۵ برای همیشه وطنش را ترک کرد و دیگر هیچگاه نتوانست به خانه برگردد. این موضوع باعث شد که حاتوم خود را «هنرمند بی مکان» توصیف کند و آثارش به آینه ای از کلیدواژگان مکان، خانه، جنگ، مهاجرت، تبعید و صلح بدل گردد و ادراک را به عنوان پدیداری بدنی و نه صرفاً ذهنی برای مخاطب تعریف کند.

موريس مرلوپونتى پديدار شناسى فرانسوى معتقد است كه بدن و ذهن در واقعيت جهان زيسته از يكديگر تفكيك ناپذيرند و به لحاظ وجودى نمى توان مرز دقيقى ميان ذهن و بدن مشخص كرد. در واقع او بدن ها و ذهن هاى انسان ها را به طورى كه در يك جهان واحد جاى گرفته اند، مى شناسد، البته به شرط آن كه جهان را نه فقط مجموعه كل چيزهاى كه پيش چشمان مان هستند يا مى توانند باشند، بلكه مكان را بتوان هم امكانى كل چيزها در نظر گرفت.

اجرا «تحت محاصر» اثر مونا حاتوم در سال ۱۹۸۲ يعنى پس از هفت سال دورى از وطن در گالرى آسپكس در پورتسموث اجرا شد. حاتوم در اين اجرا براى نمايش اهميت مكان، گالرى را انتخاب و خود را به وسيله ي آكواريوم شيشه اى از مخاطبان جدا كرده است. اين اسارت هفت ساعته در يك اتاق كوچك شيشه اى نمايشى از سال هاى دورى او از خانه و خانواده است كه دل تنگى او را با آغشته بودنش به خاك رس درون شيشه مى توان به راحتى دريافت.

زمان اجرا و مكان آن نمايشى را خلق مى كند كه در مقابل چشم مخاطبان اتفاق مى افتاد. حاتوم به واسطه ي اين نمايش با بكارگيرى بدن خود و حواس انسان از اهميت بدن در ادراكات خبر مى دهد. او با نمايش اسارت به صورت مستقيم و صريح در اين اجرا، در واقع بدنش را ابزاري براى بيان تجربيات خود قرار داده و اهميت ادراكات حسى را براى درك آن چيزى كه از مخاطب انتظار دارد، بيان مى كند. مخاطب با ديدن، شنيدن، بازداشته شدن از لمس كردن، بوييدن (خاك رس)، معنى دورى، اسارت، زندان، تبعيد، مهاجرت و پناهنديگى را به خوبى دريافت مى كند و در واقع ادراكات او از طريق هم بدن و هم ذهن به عنوان يك كل منسجم اتفاق مى افتد، پس فرد با تماميت وجودى اش درك مى كند.

منابع

۱. ابريشمچى، مهدى (۱۳۹۱). درنگى در پديدارشناسى نزد مرلوپونتى. كتاب ماه فلسفه، شماره ۵۷، صص ۳۰-۲۵.
۲. اسماعيلى، حسنوند؛ نسرین، محمدکاظم (۱۳۹۷). بررسى رسانه هاى هنرى جديد در آثار چهار هنرمند زن بين المللى معاصر. مجله جاوه هنر، شماره ۱۹، صص ۳۳-۲۱.
۳. پاكباز، رويين (۱۳۹۲). دايره المعارف هنر (نقاشى، پيكره سازى، گرافيك). چاپ سيزدهم، تهران: فرهنگ معاصر.
۴. پريموزيك، دنيل تامس (۱۳۸۸). مرلوپونتى، فلسفه و معنا. ترجمه محمدرضا ابوالقاسمى، تهران: مركز پوركسمائى، مراثى؛ پويا، محسن (۱۳۹۹). مفهوم بدن در درفورمنس آرت بر اساس نظريات ژيل دلوژ. نشریه هنرهای زیبا- هنرهای نمایشی و موسیقی، دوره ۲۵، شماره ۲، صص ۲۴-۱۵.
۵. پيراوى ونك، مرضيه (۱۳۸۹). پديدار شناسى نزد مرلوپونتى. آبادان: پرشش.
۶. تكلو، گودرزى؛ مريم، مصطفى (۱۳۹۶). تعامل ويدئو آرت و نقاشى، تهران: مهر نوروز.
۷. دو وينيمون، فردريك (۱۳۹۳). بدن آگاهى (دانشنامه ي فلسفه استنفورد)، ترجمه مريم خدادادى، تهران: نشر ققنوس.
۸. رضوانى فر، فائزه (۱۳۹۵). بررسى مفهوم بدن در پديدار شناسى مرلوپونتى و هنر اجرا با مطالعه موردى والى اكسپورت، دانشكده علوم نظرى و مطالعاتعالى هنر، تحقيقات و فناورى، دانشگاه هنر.
۹. سروندى، مصطفى، شفيعى؛ ليلا، شمس الملوك، اسماعيل (۱۳۹۹). نقش ادراك حسى در اجراى مارينا ابراموويچ، بر اساس اندیشه ي موريس مرلوپونتى. نشریه تئاتر، شماره ۸۱، صص ۳۰-۱۳.
۱۰. صياد، گيل اميررودى؛ عليرضا، ناهيد (۱۳۹۵). تنظيم و تربيت تجسد يافته؛ بهره گيرى از تئورى ادراك بدنى مرلوپونتى در آموزش هنر. دو فصلنامه علمى- ترويجى پژوهش هنر، شماره ۱۱، صص ۹-۱.
۱۱. كارمن، تيلور (۱۳۹۰). مرلو-پونتى. ترجمه مسعود عليا، تهران: ققنوس.
۱۲. مرلوپونتى، متيوز؛ موريس، اريك (۱۳۹۷). موريس مرلوپونتى: پديدار شناسى ادراك. محمود دريانونورد، چاپ اول، تهران: زندگى روزانه.
۱۳. نجفى، شيرازى؛ فرزانه، على اصغر (۱۳۹۸). بررسى عوامل تاثيرگذار در استفاده از بدن در آثار هنرمندان هنر اجرا و هنر محيطى (با تاكيد بر آثار سه هنرمند زن). دوره ۱۱، شماره ۴، صص ۵۹۷-۵۶۷.
۱۴. ويدمن، برد؛ كريستينا، فينگر (۱۳۹۳). ۵۰ هنرمند معاصر كه بايد شناخت. فراز حسامى، تهران: هنر نو.
۱۵. مياحى، الهام. تن يافتگى در روايى با هنر (بازتاب ادراك بدن در اجراى مونا حاتوم). قابل دسترس در: <https://b2n.ir/b59783>

17. Carmona, M & Health, T. & Oc, T & Tiesdell, S (2003). Public Palces Urban Spaces: The Dimensions of Urban Design, Architectural Press, Oxford
18. Frueh, Wilke, Joanna, Hannah (1989). A Retrospective, Edited by Thomas-H.Kochheiser, University of Missouri Press. Columbia
19. Howell, Anthony. (1999). The Analysis of Performance Art. : Routledge. London
20. Merleau-Ponty, M. (1962). Phenomeology of Perception. London: Routledge
21. Merleau- Ponty (2005). Phenomenology of perception. (C. Smith, Trans). Routledge: London
22. Seamon, David (2013). Place attachment and phenomenology. Place attachment: Advances in theory, methods and applications. Pages 11-22. Rotledge: London
23. Stiles, K. & Selz, P. (1996). Theories and documents of contemporary art. California: University of California Press

جستاری بر جایگاه اندیشه در عکاسی فاین آرت؛ مطالعه موردی: آثار سیندی شرمین و باربارا کورگر

تاریخ دریافت: ۱۴۰۰/۱۱/۲۵

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۰/۱۲/۲۳

کد مقاله: ۶۳۹۰۹

صالحه السادات هدایتی^{۱*}، امیر اصغرزاده^۲

چکیده

عکاسی از شگفت‌انگیزترین اختراعات بشر است و با به وجود آمدن این هنر، آشنایی با این رسانه‌ی جدید و پی بردن به ویژگی‌های آن به یکی از دغدغه‌های هنرمندان این عرصه تبدیل شده است. با این که این هنر قدمت زیادی ندارد، ولی دیدگاه‌ها و نقطه نظرهای متفاوت، شیوه‌های جدیدی را در این هنر به وجود آورده است. یکی از این شیوه‌ها، عکاسی فاین آرت می‌باشد. فاین آرت در عکاسی یک رویکرد است؛ نه ژانر و نه سبک. هدف از این پژوهش، تبیین نقش اندیشه و مفهوم در عکاسی فاین آرت است. این سوال مطرح است که نقش اندیشه و مفهوم در عکاسی فاین آرت چیست و هنرمندان این عرصه با چه تفاوت‌های بینشی و فرهنگی جدا از نمایش بصری آثار به این شیوه عکاسی پرداختند. ماهیت تحقیق تاریخی و شیوه پردازش اطلاعات توصیفی-تحلیلی است. شیوه گردآوری اطلاعات به صورت کتابخانه‌ای، مشاهده‌ای می‌باشد. جامعه‌ی آماری پژوهش آثار منتشر شده‌ی شرمین و کروگر بوده و نتایج حاصل از پژوهش نشان می‌دهد، که عکاسی فاین آرت در آثار دو هنرمند با یکدیگر متفاوت است. شرمین از چهره‌پردازی، گریم و طراحی صحنه بهره گرفته و کروگر از هنر گرافیک و ترکیب آن با عوامل موثر در اثر مانند نوشتار، ترکیب‌بندی و اولویت رنگ‌گذاری بهره برده است.

واژگان کلیدی: عکاسی فاین آرت، هنر مفهومی، هنر معاصر، سیندی شرمین، باربارا کورگر.

۱- کارشناسی ارشد ارتباط تصویری، مدرس گروه هنر، موسسه آموزش عالی رسام، کرج، ایران (نویسنده مسئول)
Saleh_Hedayati@yahoo.com

۲- کارشناسی ارشد ارتباط تصویری، وزارت علوم، تحقیقات و فناوری، مؤسسه آموزش عالی ناصر خسرو، ساوه، ایران

عکاسی هنری، به دنبال بیان یک ایده نظر و یا عقیده به شکلی است که کمی تامل انسان را به چالش بکشد. در این ژانر هیچ مسئله‌ای معمولی نیست و معمولاً همه چیز کاملاً به قوه تخیل بستگی داشته و واقعیت در آن بسیار آشفته و دور از چیزی است که به نظر می‌رسد. از طرفی برخی عکاسان مسائل را تخیلی نمی‌بینند اما از آن سو واقعیت‌ها را کم رنگ‌تر می‌نمایند. هنر زیبا نیازی به پیروی از مقررات ندارد و فقط باید به گونه‌ای باشد که مخاطبان از آن لذت ببرند. همچنین لزومی ندارد که با تئوری‌های هنری مورد بررسی قرار بگیرد. علاوه بر این همه افراد لزوماً از هر قطعه از هنرهای زیبا لذت نمی‌برند. در واقع بسیاری از هنرمندان معاصر خالق آثاری هستند که ممکن است با در نظر گرفتن قوانین هنر وحشتناک به نظر برسند و توسط منتقدان مورد هجمه قرار گیرد. فاین‌آرت حتی ممکن است شامل آثاری باشد که باعث ایجاد تشویش در مخاطب شود اما با این حال معیار سنجش میزان موفقیت یک اثر فاین‌آرت پاسخ احساسی است که در بیننده برانگیخته می‌شود. این پژوهش به جستاری بر جایگاه اندیشه در عکاسی فاین‌آرت با نگاهی به آثار شرمین و کورگر می‌پردازد. لذا در این روند، شایسته است کلیه مباحث بصری مورد بررسی قرار گرفته شود. تاریخچه عکاسی در دنیا تاریخچه قدیمی می‌باشد که شاید ایده و تخیل آن به چند هزار سال قبل از میلاد مسیح برگردد که ارسطو صحبت از امکان تثبیت شکل خورشید و ماه که از خلال سوراخی به هر شکل دیده شود، می‌کند که این ایده‌ها از هزاره دوم در مرز علم و هنر پیش رفت که هر مقطع امکانات جدید و استفاده‌های جدیدی از آن شد. پدیده عکاسی توانسته نقش مهمی در کلیه زمینه‌های علوم و فنون از جمله هنر ایفا نماید.

۲- روش تحقیق

در این پژوهش بعد از فیش برداری از منابع مربوطه و بررسی هنرمندان، هنر عکاسی فاین‌آرت با استناد به منابع علمی به تجزیه و تحلیل داده‌ها پرداخته خواهد شد. شیوه تجزیه و تحلیل بر مبنای کیفی می‌باشد و معیار در تجزیه و تحلیل، توصیفی موردی، تحلیل‌های کیفی مشخصاً عقل، منطق، تفکر و استدلال است، این شیوه بیشتر در تحقیقات تاریخی تحلیل محتوا، وجود دارد. نظر به این که تحقیق پیش رو به روش تحلیلی-توصیفی از منابع و اسناد معتبر و کتابخانه‌ای بهره برداری نموده است، اطلاعات به شیوه فیش‌برداری و سپس موارد به دست آمده جمع‌آوری شده از طریق مقایسه و بررسی مبتنی بر عقل، منطق و استدلال، تجزیه و تحلیل می‌شود. جامعه آماری، در این پژوهش مجموعه آثار سندی شرمین و باربارا کروگر و به جهت محدود بودن جامعه آماری؛ مورد مطالعه بر نمونه منطبق است.

۳- پیشینه تحقیق

از آنجا که تحقیق و پژوهش لازمه هر پویایی است از کتب، پایان‌نامه‌ها، سایت‌ها و مقالات خارجی نیز استفاده و ترجمه خواهد شد. تاکنون پایان‌نامه‌ای در زمینه جایگاه اندیشه در عکاسی فاین‌آرت مورد بررسی قرار نگرفته است. پژوهش‌های انجام شده در ایران بیشتر پیرامون سبک‌های دیگری از عکاسی بوده است. که در اینجا به تعداد محدودی اشاره و در پژوهش اصلی به تفصیل بازخواهد شد.

پروانه مؤمن زحمتکش در پایان‌نامه کارشناسی ارشد سال ۱۳۸۹ با عنوان عکاسی، ابزاری برای بیان ایده در تبلیغات رسانه‌های چاپی، به بررسی اهداف در تبلیغات رسانه‌های چاپی پرداخته شده و مسیری که از طریق آن‌ها می‌توان به این اهداف دست یافت معرفی شده‌اند. سپس، اهمیت تصویر در رسیدن به این اهداف، بیان شده و از میان شیوه‌های پیام‌رسانی تصویری در تبلیغات، عکاسی را به عنوان شیوه‌های مؤثر معرفی نموده و نقش عکس را در بیان مفاهیم تبلیغاتی مهم عنوان کرده است. همین‌طور چگونگی افزایش تأثیرگذاری عکس‌های تبلیغاتی بر مخاطبان را شرح داده است.

سیدرضا نیازی در پایان‌نامه کارشناسی ارشد سال ۱۳۹۱، تحت عنوان بررسی تأثیر امکانات عکاسی و تصویرپردازی دیجیتال بر زیبایی‌شناسانه عکاسانه ابتدا به امکانات کامپیوتری جدید و تأثیر آنها بر عکاسی، سپس به مباحث انتقادی و زیبایی‌شناسانه حاکم بر آن پرداخته است. او چنین نتیجه می‌گیرد که عکاسی دیجیتال انقلابی در دنیای عکاسی ایجاد کرده است که باعث به چالش کشیده شدن ماهیت عکاسی به عنوان ابزاری برای بازنمایی واقعیت شده است. همچنین چنین نتیجه می‌گیرد که مسائل مربوط به زیبایی‌شناسی عکاسی در اثر دیجیتال بسیار تحت تأثیر نظریات پست مدرنیسم و پسااستخراگی است.

مصطفی مکی‌ری در پایان‌نامه کارشناسی ارشد سال ۱۳۸۴ تحت عنوان قابلیت‌های عکاسی دیجیتال، به منظور آشنایی عکاسی دیجیتال، به معرفی مسیر تکاملی فن‌آوری عکاسی دیجیتال و تاریخچه مختصری از آن و ارائه دید کلی از مقوله‌ی عکاسی دیجیتال، آشنایی با ویژگی‌های آن و نحوه‌ی کار با رسانه‌های جدید دیجیتالی و تصویرگری پرداخته است.

آرام طهماسبی در پایان‌نامه کارشناسی ارشد خود تحت عنوان بررسی شباهت‌ها و تفاوت‌های فیگور و حالت انسانی در عکاسی خیابانی و عکاسی مد، مورد پژوهی: آثار سه عکاس صاحب سبک در عرصه‌های یاد شده به معرفی سبک مدلینگ و ابعاد مختلف و

هنرمندان مطرح این حوزه پرداخته است و به این موضوع تمرکز نموده که عکاسی مد با وجود مدل است که می‌تواند به بیان کامل‌تر تصویری دست یابد. افزون بر آن اولین عکس مد ثبت شده به سال ۱۸۵۶ باز می‌گردد و اولین عکس خیابانی ثبت شده در سال ۱۸۵۱ گرفته شده‌اند. در نتیجه از دیرباز این دو گونه عکاسی ظاهراً متضاد با هم رشد کرده‌اند. اما امروزه می‌توان دید که مرزهای این دو گونه‌ی متفاوت عکاسی با توجه به نوع حضور و فیگور انسان می‌توانند به هم نزدیک شوند و چه بسا نمودهای تصادفی پدید آمده در حالت و فیگورهای عکاسی خیابانی در عکاسی مد مورد استفاده قرار می‌گیرند. این پژوهش با کنکاش در شباهت‌ها و تفاوت‌های موجود در آثار سه تن از عکاسان صاحب سبک در هر زمینه (ریچارد اودون، پیتر لیندبرگ و تیم واکر به عنوان عکاسان مد و گری وینوگرن، لی فریدلندر و ویوین مایر به عنوان عکاسان خیابانی) در تلاش است چشم انداز مفیدتری را از قدرت بیینی آن‌ها با توجه به شباهت‌ها و تفاوت‌های روش کاری آن‌ها به دست آورد و می‌تواند برای عکاسان و پژوهشگران علاقه‌مند به این حوزه‌ها در ایران منظرگاه مناسب‌تری را از وضعیت کنونی این دو ژانر ترسیم نمایند.

غزل دانا در پایان‌نامه کارشناسی ارشد خود تحت عنوان بررسی آثار و نقش زنان عکاس از ابتدای تاریخ عکاسی تا سال ۱۹۲۰؛ عنوان عملی: زنانگی در پرتره با رویکردی به سبک جولیا مارگارت کامرون به این مهم پرداخته شده است که نخستین عکاسان زن جهان تا سال ۱۹۲۰ میلادی می‌باشد و بخش عمده‌ی آن با بهره‌برداری از کتاب "تاریخ عکاسان زن" نوشته‌ی ناومی رزنبوم است که از نویسندگان نام‌آور معاصر اقتباس شده است. بررسی آثار و عملکرد عکاسان زن در طی این دوره موضوع مورد بحث این رساله بوده است. این که زنان از چه زمانی و تحت چه شرایطی به هنر عکاسی روی آوردند و در طول زمان و با پیشرفت این فن و هنر چه رویدادها و تجربیاتی را پشت سر گذاشته‌اند، از مباحث جذابی است که بسیار کم بدان پرداخته شده است و می‌توان به جرات بیان کرد که در ایران هیچ منبع جامع و موثقی تاکنون در ارتباط با این موضوع به چاپ نرسیده است. از آن جایی که زنان در تمام طول تاریخ تأثیرگذار بوده‌اند و آن طور که باید و شاید مورد توجه قرار نگرفته‌اند، لذا پرداختن به مقوله‌هایی درباره‌ی آنان می‌تواند به هرچه بیشتر شناختن زنان در عرصه‌های مختلف از جمله هنر کمک به سزایی نماید. در این پژوهش سعی شده است تا بدان قسمت از تاریخ عکاسی که به زنان مربوط بوده بپردازد. تأثیرات قابل توجه آنان و آثارشان را مورد بررسی قرار دهد و دیدگاه عکاسان زن این دوره‌ی مشخص تاریخی را از جنبه‌های مختلف مورد مطالعه قرار داده شده است. ژاکلین ام. دونالدسون در پایان‌نامه کارشناسی ارشد خود تحت عنوان تصویر و اینترنت: گسترش نقش عکاسی در عصر دیجیتال به گسترش امکانات عکاسی و فضای تازه‌ایی که در پیش روی عکاسی معاصر در عرصه اینترنت قرار دارد، می‌پردازد.

۴- مبانی نظری

فاین آرت یا هنر زیبا را نمی‌توان یک سبک عکاسی نامید، چرا که قانون و یا روش خاصی برای چگونگی انجام آن وجود ندارد و هر آنچه که برای این نوع عکاسی لازم است ابتدا باید در ذهن عکاس شکل بگیرد. اهمیت ارائه و پرزنت اثر، بخش دیگری از رویکرد فاین آرت است. فاین آرت در عکاسی همچون سبک آبستره در نقاشی می‌ماند، نوع ارائه اثر و انتخاب‌های هنرمند در زمینه چاپ، قاب، مکان نمایش، نوشتار افزوده به کار، نور موجود در گالری، صدا و احیاناً اکسسوری‌های افزوده شده در حاشیه کار بخشی از پروسه تولید یک اثر فاین آرت است. این کارها قالب رایج و مرسوم ارائه عکس در گالری‌ها را پس می‌زند و معمولاً از متریالی استفاده می‌کنند که ادامه ذهنیت عکاس در طرح و ایده‌اش باشد. در اغلب کتب متعارف تاریخ عکاسی نامی از فاین آرت آورده نشده است و تألیف مدونی درباره آن کمتر وجود دارد. فاین آرت، امروز جای خود را به عبارت «آرت فتوگرافی» داده است و از این عبارت، بیشتر استفاده می‌شود. این عکس‌ها تا حدود زیادی استعداد «واقعیت گریزی» دارند، واقعیت محض را پوشالی و مبتذل می‌یابند و تعهد و وفاداری نسبت به آن ندارند.

سیندی شرمین یکی از مطرح‌ترین عکاسان پست مدرن آمریکا بود و با در هم آمیختن مسائل اجتماعی روز و موضوعاتی کلیشه‌ای و گاه‌آ کهنه و با موضعی کنایه‌ای به جایگاه زنان در جامعه، آثاری خلاقانه را ثبت کرد. عنصر اصلی این آثار بدن بود و شرمین از چهره و بدن خود استفاده می‌کرد. او به نوعی دو هنر پرفورمنس و عکاسی را هم زمان دنبال می‌کرد و در هردوی آن‌ها را با یکدیگر تلفیق می‌کرد. در حقیقت او بازیگر عکس‌های خودش بود. باربارا کروگر هنرمند عکاس، گرافیست پست مدرن آمریکایی از دهه ۱۹۸۰ میلادی به بعد به سبک ویژه‌ای در خلق آثارش رسید که امروزه او را با آثاری که به این شیوه خلق کرده است می‌شناسیم. این آثار شامل عکس‌ها و تصاویر سیاه و سفیدی است که وی از رسانه‌های جمعی چاپی نظیر روزنامه‌ها، مجلات و... می‌گیرد و در اندازه‌های بزرگ مجدداً چاپ می‌کند و روی این تصاویر عبارات متنی موجز، کنایه آمیز و تأمل برانگیزی اضافه می‌کند. آثار او دارای پیام‌های صریح و مستقیم‌اند و همواره در بر گیرنده مضامین اجتماعی هستند. اما مسئله اینجاست که با توجه به اینکه هنر فاین آرت در عکاسی قالبی برای زیبایی شناسی است با چه تفکر و اندیشه‌ای در قالبی اعتراضی و در تثبیت یا رد جایگاه فعلی زن و همچنین استفاده ابزاری از پرفورمنس مورد استفاده قرار گرفته است.

۱-۴- هنر معاصر

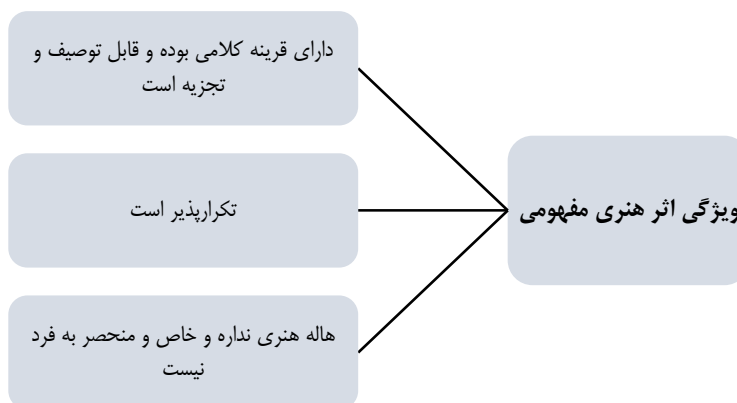
هنر تولید شده در دوره کنونی است. هنر معاصر، گسترش یافته از هنر پست مدرن است که خود جانشین هنر نوگرا است. جامعه هنرهای معاصر در لندن، در سال ۱۹۱۰ میلادی توسط راجر فرای و دیگران تأسیس شد و به عنوان یک جامعه خصوصی برای خرید آثار هنری در موزه‌های عمومی بود. تعدادی از نهادهای دیگر با استفاده از اصطلاح "هنر معاصر" در دهه ۱۹۳۰ میلادی تشکیل شدند. از جمله در سال ۱۹۳۸ میلادی انجمن هنر معاصر آدلاید در استرالیا تأسیس شد و تعداد بیشتری نیز پس از سال ۱۹۴۵ میلادی به وجود آمدند (Roger, ۱۹۹۹: ۱۶۷). هنر معاصر در ایران، عنوان بحث‌برانگیزی است که این بر نبود ایده و نظر مشخصی تأثیر می‌گذارد. برخی شروع هنر مدرن را از دهه‌ی ۱۳۲۰ خورشیدی و با شروع جنبش مدرن در ایران در نظر می‌گیرند؛ اما در این نوشتار مبنای هنر معاصر ایران سال ۱۳۳۷ خورشیدی و با تأسیس دانشکده‌ی هنر تریینی و اولین دوسالانه‌ی تهران در نظر گرفته شده است (اسعدی، ۱۳۹۶، ۱۰).



شکل ۱- عکاسی مفهومی، اثری از ریچارد لانگ
(مأخذ: ایل‌کا، ۱۳۹۴: ۲۸)

۲-۴- هنر مفهومی^۱

هنر مفهومی از آنجایی که هم یک مقوله انتقادی نمایشی و هم یک فرم ادراک شخصی هنرمندانه عملی بود، محصول «شبکه‌ای از عقاید پر هرج و مرج» محسوب می‌شود که واکنش به ظاهر متضادی را در مقابل وضعیت موجود، «بحران مدرنیسم فرمالیست»، ارائه داده است. این هنر در قالب یک جنبش هنرمندانه قابل تشخیص در دهه ۱۹۶۷-۷۰ (۶۰) متبلور شد تا در فضای سیاسی و اقتصادی متغیر ۱۹۷۵ میلادی رشد پیدا کند (آزبورن، ۱۳۹۰، ۱۸).



نمودار ۱- ویژگی اثر هنری مفهومی از دید پیروان و هنرمندان (مأخذ: نگارندگان، ۱۴۰۰)

۳-۴- عکاسی فاین آرت^۲

عکاسی فاین آرت که عکاسی هنری یا عکاسی هنرهای زیبا نیز نامیده می‌شود را به عنوان شاخه‌ای از هنر زیبا قلمداد کنیم که با یک دوربین ایجاد می‌شود. درواقع، عکس فاین آرت حکایت‌گر احساسات، عواطف و زیبایی آن لحظه از زمان است و لازم نیست که یک عکس برای اینکه در دسته فاین آرت قرار گیرد حتماً عکسی زیبا باشد. بنابراین، عکاسی فاین آرت یعنی خلق غیرممکن‌ها و جان بخشیدن به چیزهای خیالی و خارق‌العاده در قالب تصاویر به کمک مهارت‌ها و ابزارها (اغلب فتوشاپ^۳) و البته خلاقیت. تصور هنرمندانه یک عکاس می‌تواند به کمک مهارت‌های پس پردازش باعث خلق ترکیب‌بندی‌های غیرواقعی، عوامل جادویی و داستان‌گویی‌های سورئال^۴ و ایجاد تصویری متفاوت در ذهن مخاطب شود (باقوتی و مرسیلی توحیدی، ۱۳۹۶، ۹۷). این

1 Conceptual art

2 Fine Art photography

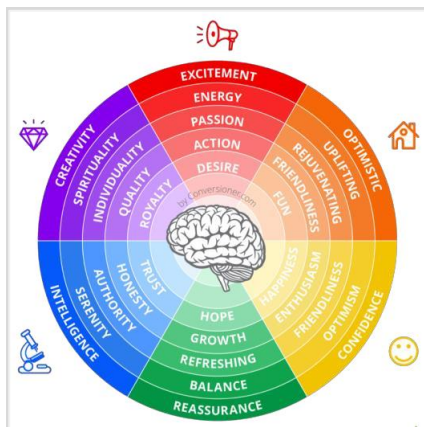
۳ یک نرم افزار ویرایشگر حرفه‌ای است و توسط Adobe Systems توسعه یافته که برای ساخت و ویرایش عکس‌ها بکار می‌رود

۴ غیرواقعی

هنر برای بیان حس زیبایی‌شناسی، برقراری ارتباط و یا ایجاد تفکر به وجود آمده و نیازی به پیروی از مقررات ندارد و فقط باید به گونه‌ای باشد که مخاطبان از آن لذت ببرند (Battersby, 1991, 33). (شکل ۲)

۴-۴- روانشناسی رنگ

روانشناسی در مسائل آگاهی و ذهنیت نسبت به رنگ همچون عنصری از تجربه‌ی بصری بحث می‌کند. اشتراک اصطلاحات در این عرصه‌ها، غالباً بر دشواری درک مفاهیم می‌افزاید. مطالعه‌ی هنری رنگ نیز مقوله‌ای جدا از این ملاحظات نیست، و به خصوص رویکرد روانشناختی رنگ در این زمینه اهمیت دارد. از نظر یک فیزیکی‌دان رنگ، نوری دارای طول موج معین و قابل ضبط است. یک فیزیولوژیست رنگ را تنها تاثیر نور بر بعضی سلول‌ها و تحریک اعضا می‌داند برای بعضی فیلسوفان رنگ چیزی بیش از یک تصویر ذهنی نیست. در حالی که برای یک نقاش ماده فیزیکی قابل لمس با طیف‌های گرم و سرد و خنثی است. یک هنرمند نقاش زندگی را در رنگ‌ها می‌بیند و با رنگ احساس می‌کند اما روانشناسی که به رابطه ذهن و رنگ توجه خاص داشته باشد آن را ذاتی و غیر قابل تفکیک از روان می‌داند و معتقد است که می‌توان افکار و درون آدمی را به وسیله رنگ‌ها سنجید و ارزیابی کرد هر رنگ آمیخته‌ای از دو خاصیت بارز یعنی شدت و درخشش نور با تاریکی و روشنی است و حتی می‌توان فواصل بین رنگ‌ها را همانند صدا اندازه گیری کرد و فیزیکی‌دان‌ها به واسطه طول موج خاص رنگ‌ها قادر به ضبط آنها هستند (مقیمی ۱۳۹۵، ۱۳۱) (شکل ۳)



شکل ۳- دریافت‌های مغز از رنگ‌ها (مأخذ: اندرسن ۱۹۸۸: ۸۸)



شکل ۲- انتقام ماهی قرمز، اثر سندی اسکاگلد (www.kiarangalaei.com) (مأخذ:)

۴-۵- زیبایی‌شناسی در عکاسی^۱

هدف یکی از حوزه‌های مهم زیبایی‌شناسی عکاسی، زیبایی‌شناسی عمومی عکاسی است. به ویژه زیبایی‌شناسی مبتنی بر ویژگی‌های مادی و حسی آن که با حرکت دوربین کوچک و تقریباً تولید آنی تصویر ترکیب شده باشد تا انواع صورت‌های جدید تصویر را به دست دهد. بر اساس این فهم مدرنیستی عکاسان ماهیت رسانه‌ی خود را از نو کاویده‌اند و بدین وسیله جنبه‌هایی از جهان را آشکار ساخته‌اند. چنین رسانه‌ای عبارتند از حساسیت فوق العاده به درجات مختلف نور، ویژگی‌های دور نمایی تصاویر دوربین، گرایش به ثبت جزئیات اتفاقی و ماهیت اثر تصویر. بعضی از نوشته‌های امروزی و تأثیرگذار در باب عکاسی را می‌توان در تاریخ نگاشته‌هایی یافت که با توجه به این که تاریخ این رسانه کاملاً رنگ و بویی فناورانه دارد در شرح مواد و مصالح کار و همچنین شیوه‌ها لحن روایی نیرومندی پیدا کرده‌اند. پیشرفت‌های اخیر در زمینه‌ی تحقیق و ظهور، مجموعه‌های بزرگ عکس باعث شده است که زیبایی‌شناسی‌های لوحی و عکاسی‌های ابتدایی یا کاغذ قابل ذکر است. این آثار از پیشرفت‌های بزرگ در عرصه‌ی تکثیر کتاب با ورقه‌های زینک سود برده‌اند. جریان مخالف عمل و نظریه‌ی ضد مدرنیستی هیچ اهمیتی برای مبانی رسانه‌ای فیزیکی منحصر به فرد عکاسی قائل نیست و حتی وجود آن را انکار می‌کند (کلمن ۱۹۸۲، مارین ۱۹۸۶، اسانیدر ۱۹۸۹). این نویسندگان خواهان تاریخ نگاشته‌هایی از عکاسی در برابر جریان غالب‌اند که نه تنها مقوله‌هایی متفاوت بلکه داده‌هایی متفاوت

- 1 Aesthetics in photography
- 2 Colemon
- 3 Marin
- 4 Snyder

برای تعبیری متفاوت از هنر عکاسی در برداشته باشد. باید توجه داشت آیا این گونه موضوع گیری‌های انتقادی نمایانگر رویکردهای ضد زیبایی‌شناختی به هنر عکاسی است. در معنای خاص، برخی با نفی «بوطیقایی»^۱ بصری عکاسی (فیلیپس ۱۹۸۹ میلادی) مبتنی بر ویژگی‌های مادی ادراکی این رسانه همین موضوع را اتخاذ می‌کنند. ولی در معنای عام‌تر، چنین نمی‌کنند: هر چه باشد، ارسطو علت مادی را جوهر شعر نمی‌دانست، ولی ما نوعی زیبایی‌شناسی و در واقع بوطیقایی برای او قائلیم. لازم است به امر زیبا از طریق ادراک نگاه کنیم. با این که ممکن است برخی شیوه‌های کلامی در ارتباط با هنر بیانگر انفعال بیننده باشد. بر اساس مطالعات نوین در مورد ادراک بصری، دیدن عملی است که ما انجام می‌دهیم. از این گذشته، آثار هنری و اشیای زیبا ناگزیر نه تنها آثاری کاملاً جذابند بلکه ما را درگیر می‌کنند و باعث مشارکت ما می‌شوند. هرگاه جنبه یا وجه معنی از نوعی عکاسی به کار رود، نوع خاصی از عمل بصری به کار می‌افتد. این مسئله در ارزیابی انواع مختلف عکاسی دیده می‌شود؛ زیبایی‌شناسی عکاسی، عکس‌های فوری و کوچک یا مقطره‌های بزرگ، فوکوس کم یا زیاد، تک رنگ یا رنگی، آلبوم‌های خانوادگی، تبلیغات مجلات، مستندهای خیابانی، ساده یا ترکیبی، مینیمالیستی^۲، پسامدرنی و توده یا فاخر. هر یک از این‌ها ممکن است باعث رشد و تشویق یا انتقاد یا مخالفت با اعمال ادراکی شود. بنابراین، حتی رویکردهای ضد حسی به عکاسی هم هنوز آن نوع زیبایی‌شناختی را بیان می‌کنند که بر فعالیت‌های ادراکی تأکید دارد. حتی مفهومی ترین اثر، با فرض ظاهر مفهومی آن، خود به صورت حسی درک می‌شود. با توجه به سرعت انطباق ادراک، تداوم جریان‌های واقعاً ضد زیبا شناختی دشوار خواهد بود (شیعتی‌فرد، ۱۳۹۴، ۴۲).

۵- سبندی شرمین^۳

سبندی شرمین یکی از عکاسانی است که با تأکید بر توهم و تصنع و کیفیت‌های روایت‌گرانه، برخی از عکس‌های خود را به ساخت نقاشی برده و به جای آن نشانده است امروزه چهره‌ی سبندی شرمین دومین چهره‌ی معروف و شناخته شده‌ی جهان هنرهای تجسمی قرن بیستم است. سبندی شرمین می‌خواهد خود را همسان و همانند یک شمایل نشان دهد. او می‌خواهد بازیگر باشد و نقش خود را با اهمیت جلوه دهد و نمی‌خواهد شخصیت و چهره‌ی خود را به نمایش درآورد. تماشاگری که به عکس او نگاه می‌کند در این توهم افتد که دارد به یک اثر هنری نگاه می‌کند نه به یک عکسی که از یک واقعیت گرفته شده است. عکس‌های سبندی شرمین در واقع دیکانستراکشن «مؤلف شناخته» از طریق دگرگون کردن نقش‌ها و از آن خود کردن ایماژها است. از این دیدگاه می‌توان کار او را یک پرفورمنس^۴ منحصر به شمار آورد (قره باغی، ۱۳۸۰، ۵۲).

جدول ۱- گونه‌های هنر عکاسی فاین آرت (مأخذ: نگارندگان، ۱۴۰۰)

سبک	بازه زمانی	هنرمند	شیوه اجرا
خالق تصاویر	۱۹۷۰ (میلادی)	سبندی شرمین	استفاده از رسانه عکاسی، هنرمندان با دوربین

۶- باربارا کورگر^۵

آثار او که معمولاً ابعاد بزرگی دارند، عکس‌هایی را از منابع مختلف رسانه‌ای در برمی‌گیرند که وی بریده؛ بزرگ کرده و در کنار بیابیه‌ها یا عبارات کلامی قرار داده است. در هنر او که جسورانه، ستیزه‌جو و بحث‌انگیز است، هیچ نوع رضایت و خرسندی دیده نمی‌شود. عملکرد کروگر بازتاب کشفی است که در کل هنر معاصر آشکار است، کشف نیروی شکل‌دهنده تصاویر، ظرفیت نشانه‌ها برای تأثیرگذاری بر ساختارهای ژرف باورپذیری است. به هر حال این شناخت را در خدمت اهداف سیاسی خود به کار می‌گیرد. هنر او به استقرار پیکره‌ی اجتماعی می‌پردازد، این که جامعه از طریق روش‌هایی افکار، نگرش‌ها و آرزوهای ما را دیکته و تعیین می‌کند. کروگر با مجموعه وسایل بصری‌اش در بازنمایی‌های کلیشه‌ای دست میبرد، قدرت آنان را مختل و تأثیرشان را کم‌رنگ می‌سازد و فضایی برای آگاهی روش‌گرانه ایجاد می‌کند. در تمام آثار او ایجاز نقش محوری دارد و شامل تمام روش‌های میان‌بری می‌شود که هیچ واژه‌ای را هدر نمی‌دهند یا چنان که وی توضیح می‌دهد: من یاد گرفتم تا به ایجاز تصویر و متن بپردازم که تماشاگر را جلب و مشغول می‌سازد. من آموختم تا در مورد نوعی تأثیرگذاری سریع فکر کنم، تماشا و خوانش سریع که تقریباً در تلویزیون تجلی می‌یابد (دشتی، ۱۳۸۳، ۵۲).

۱ به معنای صنعت یا عمل ساختن است و از اینجاست که پوئیتیکا به معنای وسیع کلمه، به انواع آفرینش‌های هنری دلالت می‌کند.
۲ Minimalism ساده گرایی، مکتبی هنری که اساس آثار و بیان خود را بر پایه‌ی سادگی و بیان روش‌های ساده و خالی از پیچیدگی به وجود می‌آورد

3 Cindy Sherman
4 performance
5 Barbara Kruger

جدول ۲- گونه‌های هنر عکاسی فاین آرت (مأخذ: نگارندگان، ۱۴۰۰)

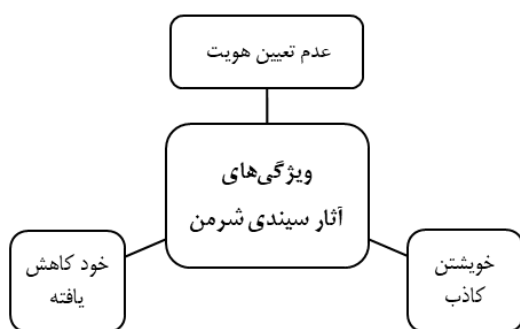
سبک	بازه زمانی	هنرمند	شیوه اجرا
تصرف	۱۹۵۰ (میلادی)	باربارا کروگر	استفاده از آثار دیگران در کارها

۶-۱- تحلیل آثار سیندی شرمین

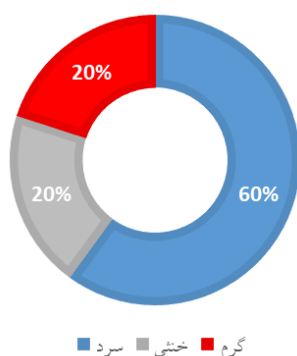
آثار سیندی شرمین از عکس‌هایی سیاه و سفید تشکیل شده است که در آن‌ها شرمین خود را سوژه‌ی آثارش قرار داده است. او در واقع بازیگر عکس‌های خود است و نباید تصور کرد که این عکس‌ها سلف پرتره‌های او محسوب می‌شوند زیرا شرمین خود با بازسازی شخصیت‌ها و فضاها، نسلی از زنان را به نمایش می‌گذارد که تحت تأثیر سینمای هالیوود و تبلیغات تلویزیونی به موجوداتی مسخ شده بدل شده‌اند که صرفاً باعث حُض بصری مردان می‌شوند. این آثار مفهوم خود بودن و خویش بودن را مطرح می‌کنند. از سال‌های ۱۹۸۰ میلادی به بعد او سری جدیدی کار را با محوریت دنیای مد شروع کرد. پیشنهاد برای این مجموعه کارها را افرادی در صنعت مد و زیبایی به او دادند. او در این تصاویر شخصیت‌هایی بیمارگونه را تحت عنوان مد می‌سازد و لباس‌هایی آزاردهنده تن آن‌ها می‌کند. نگاه انتقادی او به فضای حاکم بر صنعت مد با این مفهوم که این موجود در این لباس‌ها یک انسان نیست و یک موجود بیمار در حال مرگ است. با توجه به مطالب گفته شده می‌توان آثار وی را با سه خصوصیت مشخص نمود که در نمودار ۲ بخش بندی گردیده است.

با توجه به این آثار اینگونه برداشت می‌گردد که در مجموعه آثار، او با وام گرفتن از صحنه‌پردازی، نشانه‌شناسی و ترکیب بندی فیلم‌های هالیوودی دهه پنجاه، کالا شدگی ستاره‌های جوانی را نمایش داد که در پی یافتن هویت زنانه خود، به شکلی متناقض‌نما، در دام کلیشه‌های سینمای گیشه‌ای افتاده بودند که برای مخاطبان مرد ساخته می‌شد. زنانی مطیع، حرف‌شنو و گوش به فرمان. زیبایی‌های بزک کرده در چارچوب رسانه‌ها. زن در تمام این عکس‌ها خود شرمین بود و نبود. او با گریم و پوشیدن لباس‌هایی کپی شده از روی لباس‌های بازیگران زن، از خودش عکاسی کرده بود اما کسی که در عکس‌ها می‌بینیم دیگر فقط خود سیندی شرمین نیست.

شرمین اسطوره مولف را می‌شکند و ایماژ را از آن خود می‌کند. اسطوره بودن مولف، در کارهای شرمین بی‌معنی است. او از ثبت خویش در مقام مدل صرف در عکس فراتر می‌رود و نقدی را آغاز می‌کند که تمامی تصاویر ارائه شده در رسانه‌های غربی از زنانگی را شامل می‌شود. زنانگی‌ای که از قرن بیستم تا امروز آن‌طوری تعریف می‌شود که رسانه‌های مسلط می‌خواهند. همه چیز از ابعاد بدن تا تعاریفی از عشق و تنانگی و خواست‌های طبیعی تا آمال و آرزوهای بشری، همه آن‌طوری شکل گرفته و پذیرفته شده‌اند که باید. حلقه‌ای از بی‌شمار حلقه‌های به کار رفته باشند تا چرخ سرمایه داری روان‌تر بچرخد. به طور کلی حاصل نورپردازی و صحنه‌آرایی‌اش در مجموع آثار، ایجاد توهم تاریخی است. کپی‌هایی از اسطوره‌ها و رخدادها و نقاط عطف هنر پیشینی که با نقش‌آفرینی انسان امروزی که خود او باشد، بازنمایی شده‌اند. به نظر میرسد در نگاه اول آثار وی برای هیچ‌کس جذابیت ندارند و کسی در جهان نخواهد بود تا این عکس‌ها را به‌عنوان یک اثر هنری بر دیوارهای خانه‌اش بیاویزد (نگارندگان، ۱۴۰۰).



نمودار ۲- ویژگی‌های آثار سیندی شرمین (مأخذ: نگارندگان، ۱۴۰۰)



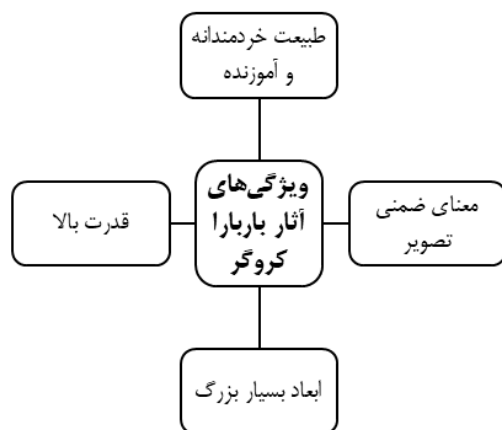
نمودار ۳- آمار رنگ در آثار منتخب سیندی شرمین (مأخذ: نگارندگان، ۱۴۰۰)

جدول ۳- تجزیه و تحلیل آثار منتخب سیندی شرم (مأخذ: نگارندگان، ۱۴۰۰)

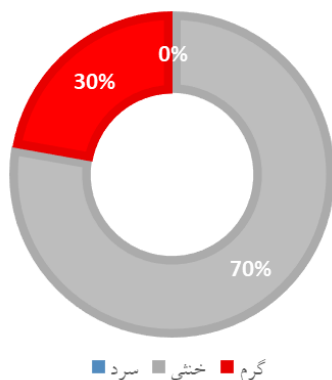
عکس	رنگ			سیاه و سفید	رنگی	خلاقیت	ویرایش نرم افزاری	سیاسی	اجتماعی	اخلاقی
	سرد	گرم	خنثی							
	-	*	-	-	*	-	*	-	*	-
	*	-	*	*	-	-	-	-	*	*
	*	-	-	-	*	-	*	-	*	-
	*	-	-	-	*	-	-	-	*	-
	-	*	*	*	-	-	-	-	*	*

۲-۶- تحلیل آثار باربارا کروگر

یکی از جسورترین و در عین حال اصیل‌ترین چهره‌ها در میان هنرمندان معاصر که در آثارش هوشمندانه زبان را دستمایه‌ی کار قرار می‌دهد باربارا کروگر است. کروگر در مقام یک نویسنده و شاعر برجسته، در عرصه هنر مفهومی فعالیت می‌کند. او که به بسط هنر مفهومی یا کانسپچوال کمک قابل توجهی کرده قبلاً گرافیکست و عکاس مجلات بوده است و از این پیشینه در کارهای خود استفاده می‌کند. وی از تلفیق این دو تجربه‌ی مهم نویسندگی و تصویرسازی تا سال ۱۹۸۱ میلادی شیوه‌ای را که امروز با آن شناخته می‌شود تکمیل کرد. این پیشینه او در دیزاین و طراحی، در آثاری که کروگر به واسطه شان در سطح جهانی شناخته شده است، واضح و مشخص است. او بر روی عکس‌های پیش ساخته ایی که پیدا می‌کرد، عباراتی ترحم برانگیز و تهاجمی قرار می‌داد تا بیننده را با کشمکش برای قدرت و کنترل، که عکس‌ها از آن سخن می‌گویند، درگیر کند. اکثر کارهای کروگر مرکب هستند از عکس‌های سیاه و سفید روی بستری سفید با چارچوب قرمز. اصطلاحات و جمله‌های اخباری با حروف بولد در کارهایش زیاد دیده می‌شود که معمولاً ضمیری مثل «من»، «تو»، «ما» و «آنها» دارند. کارهایش که همگی قابل شناخت از فونت‌های سیاه و زمینه قرمز، عباراتی کوتاه و صریح اما پیچیده، بروی تصاویری که معمولاً ناقص و برش خورده به نظر می‌رسند متن‌هایی همچون برجسب‌هایی آماده که به طرزی عجولانه چسبانده شده‌اند قابل تشخیص است. با شعارهایی چون «من خرید می‌کنم، پس هستم» یا «بدن تو، زمین جنگ است» ذهن بیننده را در باب فمینیسم، طبقه‌بندی اجتماعی، مصرف‌گرایی، فردگرایی و آرزو به چالش می‌کشد (نگارندگان، ۱۴۰۰).



نمودار ۴- ویژگی‌های آثار باربارا کروگر (مأخذ: نگارندگان، ۱۴۰۰)

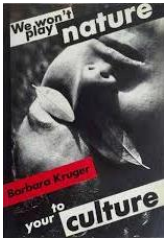


نمودار ۵- آمار رنگ در آثار منتخب باربارا کروگر (مأخذ: نگارندگان، ۱۴۰۰)

کارهای این هنرمند بی درنگ واکنش ایجاد می‌کند و گاهی حتی اتهام برانگیز می‌شود. او معمولاً عکس‌های مجله یا روزنامه را سیاه و سفید کرده و بزرگ می‌کند سپس آنها را قطعه قطعه کرده و در زمینه می‌چیند. عکس‌ها و متن به شیوه‌ای ساختارشکنانه با هم ترکیب می‌شوند و مخاطب را به تعمق وادارند. آثار کروگر دارای پیام‌های صریح و مستقیم‌اند و همواره در برگیرنده مضامین اجتماعی هستند. محتوای این آثار اغلب معطوف به مسائل زنان و نقد مرد سالاری، مصرف‌گرایی، نقد قدرت و کلیشه‌محوری هستند که می‌توان هر کدام از آنها را بر اساس گفتار نظری حاکم بر آثار کروگر مورد نقد و بررسی قرار داد. در مجموع و با انطباق آراء فمینیسم، پسااستارگرایی و پست مدرنیسم با مظاهری از آنها که در هنر تصویری کروگر دیده می‌شود، با نمونه نقد اجتماعی‌ای روبرو می‌شویم که به ما تذکر می‌دهد کروگر به شدت تحت تأثیر شرایط اجتماعی و گفتار نظری زمانه خود قرار دارد و او به معنای واقعی هنرمند زمان خود است. این نکته در آثار کروگر قابل تأمل است که نوشته و متن همراه با عکس، همواره در خدمت توصیف و ارائه اطلاعاتی بوده‌اند که عکس به واسطه ماهیت‌اش قادر به ارائه آن نیست. باربارا کروگر اما از تلفیق نوشتار با عکس به گونه‌ی دیگری استفاده می‌کند. در آثار کروگر، این نوشتار نیست که در خدمت توصیف و توضیح عکس است، بلکه عکس، برای توضیح شعار نوشتاری و صراحت‌واژگانی آن به خدمت گرفته شده است. اکنون توضیحات گفته شده را به صورت خلاصه در جدول زیر می‌توان مشاهده نمود (نگارندگان، ۱۴۰۰).

جدول ۳- تجزیه و تحلیل آثار منتخب باربارا کروگر (مأخذ: نگارندگان، ۱۴۰۰)

عکس	رنگ			سیاه و سفید	رنگی	خلاقیت	فتمونتاژ	سیاسی	اجتماعی	اخلاقی
	سرد	گرم	خنثی							
	-	*	*	*	*	-	*	*	*	-
	-	-	*	*	-	*	*	-	*	*

عکس	رنگ			سیاه و سفید	رنگی	خلاقیت	فتمونتاژ	سیاسی	اجتماعی	اخلاقی
	سرد	گرم	خنثی							
	-	*	*	*	*	-	*	-	*	*
	-	*	*	*	*	*	*	-	*	*

۷- نتیجه گیری

در این پژوهش تلاش گردید، با گردآوری آثار دو هنرمند برتر عکاسی، سبک فاین آرت را از دیدگاه زیبایی‌شناسانه و کاربردی این هنر مورد بررسی قرار داد. عکاسی فاین آرت به عنوان یکی از نمونه‌های مطرح هنر عکاسی در عصر حاضر، نوعی از انواع هنرهای زیباست که در درجه اول به منظور فراهم آوردن زیبایی و لذت و نه برای استفاده تجاری ایجاد شده است. به همین دلیل به تفکر برانگیز بودن و زندگی‌بخش بودن آن، شناخته می‌شود. پژوهش توصیفی-تحلیلی حاضر که مبتنی بر شناخت و نیازسنجی مخاطبان گونه‌های مختلف هنر عکاسی در دوره معاصر انجام گردید، می‌تواند در پیشرفت و گسترش ابعاد ارتباطی هنر و مخاطب در جامعه، مؤثر واقع گردد. در این مقاله با اتخاذ تعریف سرمایه فرهنگی نمادین از نظریه پیربردیو و تفکیک کیفیت ذائقه هنری به شاخص‌های زیبایی‌شناسی ناب و زیبایی‌شناسی عامیانه در حوزه هنر فاین آرت و عمل عکاسی، مشاهده گردید که عموم مخاطبان فارغ از میزان متفاوت در بهره‌مندی از تحصیلات و درآمد که دو شاخص مهم در سرمایه فرهنگی و سرمایه اقتصادی هستند، از توانش دریافت کیفیت سبکی و محتوایی آثار رسانه عکاسی برخوردارند. بنابراین در تولید محتوای عکاسی فاین آرت برای مخاطبان این دوره باید جامعه هدفی را در نظر داشت که در مواجهه با مجاری پیام همگانی، یکدستی برخوردار است. از آموزش بصری نسبتاً مخاطب امروز در عرصه رسانه، دریافتگری است که ذائقه بصری خود را تنها از طریق تصاویر منتشرشده توسط هنرمندان در جامعه در قالب پوستر، تصویر، بیلورد و ... تأمین نمی‌کند؛ گسترش رسانه‌های دیجیتال و جهانی شدن فرهنگ به همان میزان که بر روی آثار هنرمندان تأثیرگذار بوده است، بر روی شناخت و ذائقه بصری و قابلیت دسترسی مخاطبان به منابع تصویری مرتبط با سایر فرهنگ‌ها و به روزرسانی و ارتقای ذائقه هنری آنان نیز، مؤثر واقع شده است. شرمین یکی از تأثیرگذارترین عکاسان در اواخر قرن بیستم است که مسبب ظهور پست مدرنیسم در هنرهای بصری شد. علاقه همیشگی او به تغییر پذیری شخصیت الهام‌بخش چندین نسل از هنرمندان جوان شده تا لباس و کلاه‌گیس بپوشند و جلو دوربین نقش ایفا کنند. اما رویکرد کاری شرمین همیشه پیرو یک سنت ثابت نیست بلکه اساساً زنده و پویاست آثار وی که نگاهی جدی به بیرون از کادر دارد، به طور غیرمستقیم نگاه خیره بیننده را تصدیق می‌کنند؛ در عین حال با فاصله‌ای که ایجاد می‌کنند هرگز تسلیم مالکیت مخاطب نمی‌شوند. آثار شرمین حقیقتاً جوهره طنز و کنایه از نوع پست‌مدرن است. چنانچه ملاحظه کردیم «خودسازی» در آثار شرمین در قالب نقل قول از مهم‌ترین مسائل دورانیش شکل می‌گیرد. مسأله ارجاع و «خودسازی» برای شرمین نه بخشی از اثر، بلکه کل پیکره‌بندی کار را شکل می‌دهد. در حالی که چندصدایی در آثار این هنرمند بزرگ دائماً در حال پخش اصواتی از حوزه‌های تاریخ هنر، فمینیسم، و فلسفه و رسانه است، در تمامی مجموعه‌هایش همچنان نقش زنان از منظری پسافمینیستی از اهمیت اساسی برخوردار است. در حقیقت شرمین را می‌بایست اجراگری دانست که از اجراهایش عکاسی می‌کند، «عکاسی ساخته شده» به عنوان متد برجسته عکاسی پست مدرن، پیوندهای نزدیکی با چیدمان و اجرا برقرار می‌کند که خود تأییدی است بر پلورالیسم به عنوان اساسی‌ترین و تنها بنیاد پست مدرنیسم. مفهومی که خودسازی در ذیل آن به طور دقیق‌تری قابل ادراک است یعنی: تکرار در قالب نقل قول‌هایی برگرفته از منابع گوناگون. درحالی که آثار کروگر در غرب از جایگاهی کلیدی و تعیین کننده در عرصه تفکر حاکم برخوردار هستند و از پایدارترین شیوه‌های هنری موضوع‌گرا تلقی می‌شوند، می‌توان گفت اصولاً در جهت زیر سوال بردن ساختار هویت هنری در رابطه با جنسیت حرکت می‌کند. البته باید توجه داشت، اگرچه پیشتر کروگر با ارائه آثارش بر بیلوردهای تبلیغاتی، کیسه‌های خرید، تی شرت و امثال آن به نحوی دیگر موزه‌ها و گالری‌ها را به چالش کشیده بود، اما در هر صورت انتقاد از نهادها

به واسطه ی خود نهادها از پارادوکس های است که به نظر راه گریزی از آن نیست، خصوصاً برای هنرمندانی چون کروگر که شهرت خود را مدیون ساز و کارهای همین نهادها هستند. در دنیای هنر امروز به واسطه ی تکرار و گذشت زمان، تاثیر آثار کروگر چندان چون گذشته مخاطب را غافلگیر نکند اما آثار کروگر همواره جذاب و قابل تامل است همچنین آثار باربارا کروگر را نمی توان تنها فمینیستی محسوب کرد، چنانکه در پاره ای از موارد گرایشات سیاسی، اجتماعی در آثارش به چشم می خورد. چون در جامعه ای مصرف گرا زندگی می کند به بیان دیگر، با آمیزه کلام و تصویر دریافت دیگری به مخاطب می دهد که از توان بصری و مفهومی بیشتری برخوردار است. کروگر هنرمندی است که مجموعه ی نسبتاً کاملی از امکانات و ویژگی های بیانی عصر ما، همانند تقابل با آوانگاردیسم، تخصیص، تصنع، سطحی بودن، استفاده از تکنولوژی معاصر، استفاده از فرهنگ معاصر، سیاسی بودن و حساسیت به هویت جنسی در آثارش قابل بررسی است.

منابع

۱. آزیون، پیترو، (۱۳۹۰)، «هنر مفهومی»، مترجم نغمه رحمانی، تهران، نشر مرکب سفید.
۲. اسعدی، لیلا، (۱۳۹۶)، «نگرش های انتقادی در هنر معاصر ایران»، پایان نامه کارشناسی ارشد نقاشی، دانشکده هنر، دانشگاه الزهراء.
۳. اندرسن، ام.ال. (۱۹۸۸). «مطالعه حرکت ذهن ما»، تحصیل زنان، رنگ و بازسازی جامعه شناسی.
۴. ایل کا، آزاده، (۱۳۹۴)، «کاربرد هنر مفهومی در عکاسی»، پایان نامه کارشناسی ارشد ارتباط تصویری، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی.
۵. دشتی، گوهر، (۱۳۸۳)، «توصیف نشانه های تصویری در آثار کروگر»، نشریه تندیس، شماره ۳۸.
۶. شیعی فرد، نگار، (۱۳۹۴)، «شناخت عکاسی پست مدرن با تأکید بر آثار سیندی شرم»، پایان نامه کارشناسی ارشد پژوهش هنر، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه پیام نور تهران شرق.
۷. قره باغی، علی اصغر، (۱۳۸۰)، «سیندی شرم بحران هویت و وحشی گری های روشنفکرانه»، ماهنامه گلستانه، سال سوم، شماره ۳۳.
۸. مقیمی، لادن. (۱۳۹۵). «بررسی روانشناسی رنگ و بررسی ادراک رنگ در تصویرسازی کتاب کودکان گروه سنی ۵-۷ سال های آغاز دبستان اول، دوم، سوم». پایان نامه کارشناسی ارشد تصویرسازی. دانشکده هنر و معماری. دانشگاه تهران مرکزی.
9. Battersby, Christine. (1991). Situating the Aesthetic. In Andrew Benjamin & Peter Osborne (Eds.), Thinking Art: Beyond Traditional Aesthetics (pp. 31-43), London: Institute of Contemporary Arts.
10. Fry Roger, Ed. Craufurd D. Goodwin, Art and the Market: Roger Fry on Commerce in Art, 1999, University of Michigan.
11. www.kiarangalaei.com

بررسی اثرگذاری شاخص‌های جغرافیای انسانی و طبیعی در معماری قلعه‌ها

تاریخ دریافت: ۱۴۰۰/۱۰/۲۷

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۰/۱۲/۰۴

کد مقاله: ۶۶۳۵۶

فرخ عبودی^{۱*}، صابر زارعی^۲، ادریس عبودی^۳

چکیده

دژ یا قلعه یک سازه مستحکم می‌باشد که در اطراف شهرها ساخته می‌شده است. قلعه معرب واژه‌ای پارسی به صورت‌های کلا، گلات و کلاک است که همانند بسیاری از واژگان هنگام تعریف کاف به قاف تغییر کرده و از فارسی وارد عربی شده‌است. از آغاز دوران پیش از تاریخ در هزاره اول پیش از میلاد پیرامون دهکده‌ها نیز حصار کشیده می‌شد، اینکار نخست برای مصون ماندن از حمله راهزنان و جانوران وحشی بود ولی بعدها عمدتاً برای دفاع متقابل در برابر هجوم دشمنان صورت می‌گرفت، در سراسر سرزمین ایران حصارهای محکم، دهکده‌ها و قلعه‌های مسکونی را می‌توان یافت که متعلق به هزاره سوم پیش از میلاد است. هر جای این سرزمین نگاه کنید، قلعه، برج، بارو، ارگ، کهنه‌دژ، دربند، خندق و دروازه و نظایر آنها از ناامنی محیط زندگی و توجه و تدبیر آگاهانه ایرانیان به ملاحظات دفاعی حکایت می‌کند. در گذشته از قلعه استفاده‌های متعددی صورت می‌گرفته، مثلاً در هنگام جنگ به عنوان قلعه دفاعی مورد استفاده قرار گرفته و مردم تا زمانی که بیم حمله دشمن وجود داشته در درون قلعه می‌ماندند. برای محافظت از ساختمان و قسمت‌های مختلف قلعه بارو ساخته می‌شده است. اولین قلعه‌های تاریخ ایران باستان مربوط به دوران تشکیل حکومت مادها می‌باشد. در این میان نیاز به دفاع از سرزمین، ماناها را مجبور به ساخت بناهای مستحکم برای جلوگیری از غارت و تخریب کرد. در تحقیق حاضر که با روش، تحلیلی-تطبیقی و روش وزن دهی انجام می‌شود، در تلاش هستیم که وزن تاثیرگذاری هریک از این فاکتورها را در معماری قلعه‌ها مشخص کنیم تا ضمن شناخت تخصصی این اثرات معماری فاخر، ویژگی‌های جغرافیایی انسانی - طبیعی آنها را بشناسیم و از این داده‌ها در طراحی آثار مخصوص این مناطق استفاده نماییم. برای انجام این کار برداشت‌های میدانی از پلان معماری انجام گرفته است. در نهایت با استفاده از نظرات متخصصین فاکتورها وزن دهی می‌شود. نتایج تحقیق حاکی از آن است که ترکیبی از فاکتورهای جغرافیای طبیعی و انسانی بر مکانیابی، طراحی و معماری قلعه‌ها تاثیر گذار بوده که از میان عوامل طبیعی، توپوگرافی و اختلاف ارتفاع حایز رتبه اول و از میان عوامل انسانی، فاکتور امنیت بیشترین وزن را داشته است.

واژگان کلیدی: معماری، قلعه، جغرافیای انسانی، جغرافیای طبیعی، شاخص‌ها

۱- دانشجوی دکتری، گروه معماری، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه آزاد اسلامی تبریز، تبریز، ایران (نویسنده مسئول)

۲- دکتری شهرسازی، گروه شهرسازی، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه آزاد اسلامی کرمانشاه، کرمانشاه، ایران

۳- فارغ التحصیل کارشناسی ارشد برنامه ریزی دانشگاه تهران، دکتری جغرافیا و برنامه ریزی روستایی، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران

۱- مقدمه

در فرهنگ فارسی قلعه به معنی (حصن)، (حصار بلند) و (پناهگاه که بر فراز یا جای بلند ساخته شود)، آمده است که جمع آن (قلع) و (قلوع) است (فرهنگ فارسی عمید، ذیل (قلعه)). بر اساس تعریف فوق آنچه از واژه قلعه در ذهن تداعی می شود این است که قلعه مکان یا امکانی بوده که بر بلندای کوه یا نقطه مرتفعی قرار داشته و افرادی در تمام اوقات شبانه روز در آن به سر برده و از آنها محافظت می کرده‌اند. این قلعه ها در بلندی ها، نقطه خارج از دید مهاجمان، اطراف شهرها یا روستاها ساخته شده و کاربری آنها نظامی و دفاعی بوده است. در ایران، ایجاد مسکن گروهی حصار دار از سه هزار سال قبل از میلاد با طرح ها و نقشه های مختلف آغاز شده است. نمونه این قلاع در بلور آباد واقع در حاشیه دشت شمالی روستای قره ضیا آذربایجان به دست آمده و نقشه برداری شده است. دژهای مادی عمارت های مستحکمی بودند که بر فراز ارتفاعات و صخره های طبیعی یا بر خاکریزها و تپه های مصنوعی بنا می شدند. در قرن چهارم پیش از میلاد که مقارن فرمانروایی هخامنشیان است به خاطر توسعه شهر و تغییر تکنیک های جنگی دفاعی، برج های مستطیلی، جانشین برج های نیم دایره ای شده اند. در دوران پارتیان نمونه های زیادی از قلعه های نظامی که آنان در مناطق شرقی ایران و آسیای میانه بنا نهاده بودند، وجود دارد. بیشتر این قلاع روی تپه های مصنوعی بنا شده و دارای تاسیسات دفاعی مستحکمی هستند که برج های آن ها عموماً به شکل قائم الزاویه ساخته شده اند (کلاپس ۱۳۸۳: ۱۶۹-۱۷۳). در دوره ساسانی نیز معماری دفاعی شامل بناها و تاسیسات تدافعی از جمله حصارهای پیرامون شهرها و محوطه های مسکونی، انواع قلعه ها و دیوارهای عظیم دفاعی با برج و باروهای بسیار است (شیپمان، ۱۳۸۴: ۱۳۳) که متأسفانه با به شدت تخریب شده اند یا اینکه در دوره های اسلامی بارها بازسازی شده و صورت اولیه خود را از دست داده اند. قلعه های اوائل و اواسط دوره اسلامی در سرتاسر ایران پراکنده هستند و به طور کلی در کنار شاهراههای مواصلاتی ساخته شده اند. نمونه این قلعه ها یک شبکه وسیع قلعه های فرقه اسماعیلیه است که در نقاط مختلف بنا شده اند یا قلاعی که فقط برای محافظت از راه ها و ایجاد امنیت در مسیر های کاروان رو ساخته شده اند و یا قلاعی که در نزدیک پل ها و رودخانه ها ایجاد شده اند (کلاپس، ۱۳۸۳: ۱۷۵). درباره قلعه های گلی منفرد بی شماری که در گستره بزرگ فلات ایران به صورت پراکنده مشاهده می شود. پژوهش چندی انجام نشده و تاریخ گذاری آنها آسان نیست زیرا از هر یک در چندین دوره استفاده شده است و تا جایی که بررسی ها و کاوش های باستان شناسی نشان داده است. بیشتر این قلعه های مربوط به دوره هخامنشی، سلوکی، اشکانی، ساسانی یا حتی پیش از این بوده که در دوره های بعد و در دوران اسلامی و حتی تاکنون مورد استفاده قرار گرفته است. این بناها به منظورهای گوناگون ساخته شده و کوچکترین آنها پاسگاه یا پست نظامی و بزرگترین آنان پناهگاه های مراقبت شده برای کاروان ها و قلعه های نظامی و دفاعی هستند (سیرو، ۱۳۵۷: ۵۴). به استناد مدارک موجود، ساخت قلعه تا اواخر قاجاریه متداول بوده است. پس از آن با روی کار آمدن سلاح های پیشرفته نظامی اعم از بمب افکن ها، موشک ها، زیر دریایی ها و ... نقش این نوع قلاع در کشور کم رنگ شده است. مطالعه ی هنرهای معماری داخلی و خارجی قلعه ها از نگاه اثرات جغرافیایی نگاه ویژه ای است که یک نوع تحقیق بین رشته ایی را در پی خواهد داشت، تحقیقی که از تخصص های علوم مختلف بهره می گیرد و در نهایت به شناخت واقعی شاخصه های موثر بر معماری آن می رسد. این دیدگاه گاهی از تفکرات استقرایی و گاهی از روش های قیاسی بهره می گیرد. باتوجه به اثرگذاری شاخص های جغرافیایی بر وجوه زندگی در همه عرصه ها، در تحقیق حاضر بر آن هستیم تا این شاخص ها را ارزیابی، وزن دهی و سازمان دهی نمائیم.

۲- روش تحقیق

روش تحقیق، تحلیلی-تطبیقی می باشد که در آن به صورت تخصصی، کیفیت، حدود و روش های اجرای طرح های هندسی استخراج می شود. با مراجعه به محل داده های مورد نیاز برداشت و ضمن تطبیق شواهد تاریخی، ادبی، اجتماعی و دینی سعی در تحلیل نتایج داریم. هر شکلی که مورد استفاده قرار گرفته است از بعد تاریخی هندسی و ادبیات معماری مورد تجزیه و تحلیل قرار می گیرد. در این مرحله با استفاده از روش دلفی اطلاعات مورد نیاز و تطبیق شواهد علمی با استفاده از نظر متخصصین گردآوری می شود تا به نتایج مشخصی برسیم.

۳- مروری بر پیشینه پژوهش

تاریخ تحولات سکونتگاه های انسانی و پیچیدگی و شدت و تواتر رویدادهای شهر در امتداد زمان حداقل از دو جهت واحد اهمیت است، در سطح اول این تاریخ بازنمون هویت شهر است دوم آنکه این امکان بوجود می آید با قرائت موشکافانه لایه های تاریخی برهمنشسته بتوان حقایق را بگونه ای دریافت که چراغ راهی برای حرکت در آینده باشد. واژه قلعه از پارسی میانه وارد عربی و ترکی شده است و از اکدی (kalakku) وارد پارسی میانه گشته است. قلعه معرب واژه ای پارسی به صورت های کلا، کلات و کلاک است که همانند بسیاری از واژگان هنگام تعریب کاف به قاف تغییر کرده و از فارسی وارد عربی شده است. از آغاز دوران پیش از تاریخ در هزاره اول پیش از میلاد پیرامون دهکده ها نیز حصار کشیده می شد، اینکار نخست برای مصون ماندن از حمله راهزنان و جانوران وحشی بود ولی بعدها عمدتاً برای دفاع مقابل در برابر هجوم دشمنان صورت می گرفت، در سراسر سرزمین

ایران حصارهای محکم، دهکده‌ها و قلعه‌های مسکونی را می‌توان یافت که متعلق به هزاره سوم پیش از میلاد است. هر جای این سرزمین نگاه کنید، قلعه، برج، بارو، ارگ، کهنه‌دژ، دربند، خندق و دروازه و نظایر آنها از ناامنی محیط زندگی و توجه و تدبیر آگاهانه ایرانیان به ملاحظات دفاعی حکایت می‌کند، البته انوش راوید بیشتر شبکه دفاعی ملی و مردمی برای باز دارندگی می‌داند. در معماری و شهرسازی اوایل اسلام که متأثر از معماری قبل از اسلام بویژه دوره ساسانیان است تفکرات دفاعی مورد توجه بوده است به طوری که معمولاً هر شهر اسلامی از سه بخش تحت عنوان کهنه‌دژ، شارستان و ربض تشکیل می‌گردد، مهم‌ترین این بخش‌ها کهنه‌دژ یا ارگ بود که عبارت بود از قلعه‌های که در وسط یا گوشه شهر قرار داشته و معمولاً از یک سو به باروی شهر پیوسته بود تا همواره برای دفاع و مقابله با تهاجمات دشمن آماده باشد، از جمله کهنه دژهای معروف می‌توان کهنه دژهای شهرهای ایران، سمرقند، بخارا، بلخ و نیشابور را نام برد. رباط‌ها نیز از بناهای دفاعی و نظامی صدر اسلام است و قلعه‌های نظامی مرزی را در دوران معینی رباط می‌گفتند، مانند رباط نصیبین که در سرحد میان ایران و روم شرقی بنا شده بود و نگهبانان آن از دیلمان می‌آمدند، رباط‌ها را می‌توان از نخستین استحکامات سازه‌ای محسوب نمود که در نقاط بی حفاظ مرزی پناهگاه گروهی جهادگر بودند. پس از تثبیت اسلام در مناطق اسلامی و بر طرف شدن تهدید از سوی غیر مسلمانان در مرزها، معنی واژه رباط با مسجد یکی شد. قلعه‌های ایران، به دو نوع جلگه‌ای و کوهستانی، مصالح ساختمانی آنها نیز متفاوت است، طرح اصلی قلعه‌های جلگه‌ای مربع و یا مربع مستطیل است که در چهار گوشه آن برج‌های مدور برای دفاع ساخته شده‌اند، مصالح این قلعه‌ها خشت و گل است و به ندرت از آجر و گچ استفاده شده استبارو (دیوار ضخیم) این قلعه‌ها چینه (دیوارهای گلی که آن را بند بند می‌سازند) است یا با خشت‌های قطور ساخته شده است، برای استحکام آن قطر و ضخامت بعضی از بارو‌ها به چهار متر هم می‌رسید. اطراف بعضی از این قلعه‌ها خندق حفر می‌کردن و برای رسیدن به قلعه از پل‌های متحرک بهره می‌گرفتند. بعضی از این قلعه‌ها به دلیل امنیت آن‌ها محل سکونت کشاورزان و روستاییان شد که با گذراندن خیابانی معمولاً شمالی و جنوبی و تامین آب آشامیدنی خانه‌های روستایی در دو طرف خیابان ساخته می‌شد. از این قلعه‌ها می‌توان به قلعه بیاضه بیابانک و هنجن در سر راه نطنز به ابیان اشاره کرد که تا این اواخر محل سکونت بوده است، این قلعه دارای برج و باروی ضخیم بسیار بزرگ بوده است. داخل قلعه کوچه‌های پر پیچ و خمی داشته است که همه آن‌ها به گذر اصلی قلعه که به در قلعه منتهی می‌شود راه دارند، خانه‌ها دو طبقه هستند و از طبقه زیرین برای نگهداری دام و یا انبار مواد غذایی و آشپزخانه استفاده می‌کردند و اتاق‌های نشیمن در طبقه دوم قرار داشته‌اند. غیر از معماری ساخت دیوارهای محوطه، تزئینات داخلی، نقوش حیوانات در نقش شیر و شکار، ایجاد نقوش و طرح‌ها در جهت طولی اشیاء به ویژه در غلاف‌ها، خود یک موضوع معماری داخلی می‌باشد که نیاز به بررسی و مطالعه ویژه‌ای دارد. شروع استقرار و آغاز هنر و معماری قلعه زیویه از اواخر عصر آهن ۲ تا عصر آهن ۳ (۸۰۰ تا ۵۵۰ ق.م) و دوره ماد‌ها (میانه قرن ششم ق.م) ادامه داشته است و تمامی سبک‌های موجود در محوطه باستانی زیویه را از لحاظ زمانی پوشش می‌دهد. بر این اساس دوره‌های کوتاه مدتی چون سبک صرفاً محلی، آشوری، اوراتویی و سکایی‌ها نمی‌تواند به تمام آثار معماری زیویه تعمیم داده شده و تمامی هنرهای زیویه را پوشش دهند (ساعد موچشی، ۱۳۹۳: ۱۲۳). فضاهای زیستی مرکز ثقل زندگی اجتماعی است. عناصر تشکیل دهنده این فضاها می‌تواند کیفیت زندگی اجتماعی را بازتاب دهد. میزان این کیفیت ارتباط مستقیمی با اجرای تشکیل دهنده فضاهای زیستی دارد. هنگامی که از کیفیت‌های مختلف فضاهای زیستی سخن می‌رود، بالطبع گوناگونی عناصر فضایی نیز از آن مستفاد می‌شود. این گوناگونی محصول نگاه شهروندان به هدف غایی زندگی جمعی است. در بافتار ایران، این عناصر متأثر از دو جهان بینی متفاوت، پیش و پس از اسلام، شکل گرفته است (منصوری، ۱۳۸۶: ۵۲-۵۳). سازمان فضایی در پیش از اسلام بیانگر وجود نظم‌ی خاص در طبقات اجتماعی است. این سازمان فضایی بیان فضایی اهمیت حاکم بر جامعه است که از آیین آنها بر آمده است. تأکید این سازمان فضایی بر تمایز طبقات اجتماعی و شفافیت بخشیدن به جدایی معنایی آنهاست. (همان، پور احمد و پور احمد، ۱۳۹۳: ۲۴-۲۵). مطالعات فضای زیستی ایرانی نیز این انتظام فضایی را در دوران پیش از اسلام بازتاب داده است (هوف، ۱۳۶۵: پرو، ۱۳۶۵: منصوری، ۱۳۸۶: سرافراز و تیموری، ۱۳۸۶: پور احمد، ۱۳۹۳). بر این اساس گمان برد سازمان فضایی در پیش از اسلام بر جدایی مناطق شهری با رعایت جایگاه طبقات اجتماعی تأکید داشته است. مفروض است که جدایی فضایی به نحوی بوده است که شهروندان آنها، ضمن درک این تمایزات فضایی، جایگاه اجتماعی خود را نیز در فضاهای زیستی به راحتی دریابند. با مطالعه تحقیقات انجام شده در زمینه موضوع مورد مطالعه بیشتر از زوایای باستان شناسی و مسایل تاریخی به مسیله نگاه کرده‌اند. قلعه‌ها که گاهی از آن به عنوان دژ و قلعه‌ی نظامی و گاهی گنجینه و خزانه نام برده شده، از جمله مکان‌هایی است که هم به واسطه‌ی حضور در فرهنگ شفاهی ساکنان این منطقه و هم جنبه‌ی کاوش‌ها و مطالعات انجام شده و نتایج به دست آمده از آن، همواره به عنوان یکی از کم نظیرترین سکونتگاه‌های اجتماعات انسانی فلات ایرانی در دوره‌های مختلف تاریخی مورد بحث و توجه بوده است (جدیدی، ۱۳۹۸). سایر تحقیقات نیز که در این موضوع انجام شده است بیشتر جنبه‌ی تاریخی و باستان شناسی دارد و تاکنون به طور گسترده‌ای وجوه مشترک معماری و جغرافیایی آن مورد مطالعه قرار نگرفته است.

۴- مبانی نظری تحقیق

بیان قدرت همواره از کارکردهای اصلی معماری بوده است. این کارکرد از اسلام جدا نشدنی است (گرویه و همکاران، ۱۳۸۰: ۴۸). از نظر کارکردهای معماری قلعه‌ها طیف وسیعی از سازه‌ها را در بر می‌گیرد. تنوع در شکل ظاهری قلعه‌ها موجب شده تا تصور شود که وجود قلعه‌ها قبل از اینکه ناشی از ضرورت انطباق با محیط جغرافیایی خاص بوده باشد و یا نتیجه شدت گرفتن ناامنی، بیشتر متأثر از سبک معماری به خصوصی است (زارعی و باباکمال، به نقل از دیلانول، ۱۳۹۳: ۱۹۹). به عبارتی دیگر، شکل قلعه، نوعی معماری است که در موارد گوناگون به کار رفته و از ویژگی‌های کهن تمدن ایرانی در فلات آسیای مرکزی و خاور نزدیک است (نوربخش، ۱۳۶۶: ۱۴۷). در قلاع دوران اسلامی، شکل، جنس و تعداد باروها به اهمیت و وسعت هر شهر و نیز به شرایط اجتماعی و طبیعی هر منطقه بستگی داشت. اما عموم آن‌ها دارای دیواری بلند، عریض و طولانی و برج‌هایی استوانه‌ای یا چند وجهی و یک یا چند دروازه برای ورود و خروج و گاهی نیز خندق در گرداگرد خود بودند که دسترسی به آن دشوار می‌کرد. با وجود تفاوت‌هایی که از نظر شکل، ابعاد، اندازه، طرح و مصالح در ایت گونه قلعه‌ها وجود دارد. از لحاظ نوع مناسبات حاکم بر زندگی قلعه‌نشینان، تقریباً یکسان بودند. این مناسبات در کند عوامل طبیعی و جغرافیایی منطقه، نقش تعیین‌کننده‌ای در شکل‌گیری بافت ساختمانی و عملکرد بخش‌های مختلف قلعه‌ها بر عهده داشته و همه آن‌ها را در نوع ویژه‌ای از معماری گرد آورده است (زارعی و باباکمال، به نقل از پازوکی، ۱۳۹۳: ۱۹۹). همچنین قلاع که عموماً دارای استحکامات نظامی از جمله برج، بارو و خندق می‌باشند، برخی حکومتی، برخی مسکونی و برخی حکومتی مسکونی هستند. در این پژوهش بعد از پرداخت و مطالعه راجع به ویژگی‌های کلی قلعه‌ها و تحلیل عناصر مختلف معماری، عملکردها و فضاهای نمونه قلعه‌های موردی ایران، در پی استخراج الگوی طراحی معماری این بناها می‌باشد. ضمن شناخت الگوهای معماری و کالبدی این بناها با اظهار نظر از طریق آثار کالبدی شناخت مفاهیم در پس آن میسر است. از آنجا که فرهنگ همواره عاملی بسیار مهم در معماری بوده لذا الگوهای رفتاری، مفاهیم فرهنگی و باورها و اعتقادات اجتماعی و سیاسی می‌تواند به عنوان عواملی مهم و تاثیر گذار بر معماری مشترک این نوع بناها و چگونگی تاثیر بر آنها مورد بررسی قرار گیرد.

۵- سوالات تحقیق

بنای قلعه‌ها در طول تاریخ چه کارکردهایی داشته است؟
نحوه نگرش مردم به بنای قلعه در قبل و بعد از اسلام چگونه بوده است؟
بین معماری قلعه‌ها و اندیشه‌های سیاسی چه رابطه‌ای وجود دارد؟

۶- فرضیه تحقیق

به نظر می‌رسد بین شاخصه‌های جغرافیایی انسانی و طبیعی آثار هنری قلعه‌ها رابطه معنا داری وجود داشته باشد.

۷- بیان مسئله

یک اثر فاخر معماری در طول تاریخ تغییرات متعددی را به خود می‌بیند. قلعه‌ها نیز از جمله این بناها و آثار معماری می‌باشد که دارای تاریخی کهن است. بررسی آثار و نشانه‌های معماری می‌تواند نحوه اندیشه‌های سیاسی، دینی و شاخصه‌های کارکردی آن را در طول تاریخ مشخص نماید. در این تحقیق می‌خواهیم از طریق مطالعه ی بنای قلعه‌ها، نحوه تکامل آن و سیر اندیشه دینی را بررسی و تحلیل نماییم و بدانیم آیا این اثر در قبل از اسلام بنای مهمتری تلقی شده است یا بعد از اسلام، و آیا ظهور دین اسلام تاثیر مثبتی در شکوه عظمت این اثرات معماری داشته است یا بر عکس. با ظهور اسلام نقش و اهمیت این بناها مباحث از اندیشه‌های دینی کاسته شده است. مسئله اصلی این تحقیق سرنوشت این اثرات معماری با تغییر نگرش دینی در طول زمان می‌باشد که نیاز به تحلیل دارد. در این مسیر لازم است کلیه اندیشه‌های دینی در رابطه با تحلیل موجودیت و کارکرد مجموعه قلعه‌ها به درستی بررسی و طبقه‌بندی شوند و در رابطه با هر کدام شاخص‌ها مستندات علمی ارائه گردد تا بتوانیم تحلیل جریان را به درستی انجام دهیم. اگر بر روی این مسئله کار علمی، مستند و مستدلی انجام نگیرد، راه برای دامن زدن به افسانه‌ها و روایت‌های غیرعلمی باز خواهد شد که تحقیق حاضر در راستای حل این مسئله انجام گرفته است.

۸- ضرورت و اهمیت تحقیق

با توجه به این که قلعه‌ها بر سر راه لشکرکشی‌های بزرگ آشوریان و اورارتوها بوده و نیز قرار گرفتن این بناها بر روی تپه‌های مرتفع، این ذهنیت در پژوهشگران تقویت شده که این بناها یک دژ دفاعی بوده است. غرب ایران در هزاره اول قبل از میلاد همواره سرشار از رخدادهای گوناگون سیاسی بوده است. تاریخ سده ۷ تا ۹ ق.م. در غرب ایران محلی برای خودنمایی حکومت‌های مختلف از جمله آشورها و اورارتوها بوده است. در این میان یک حکومت ایرانی به نام «مانا» بر غرب ایران به عنوان حکومتی

محلی فرمان می راند که هر از چند گاهی توسط همسایگانش مورد تهاجم قرار می گرفت. مانایی ها در قبال این حکومت ها، گاهی موضع بی طرف و گاه موضع دوست داشتند. ایجاد و ساخت بناهای متنوع از الزامات هر حکومتی در طول زمان حاکمیت بوده است. قلعه های حکومتی و نیایشگاه ها از این نمونه بناها هستند؛ هرچند اطلاعات دقیقی از وجود نیایشگاه در این دوره، یعنی در این منطقه در دست نیست، اما می توان با این عنوان، نگاهی جدیدتر به آئین موجود در این منطقه و دوره مانایی ها داشت. از آنجاکه معمولاً حکومت ها دین رسمی داشته اند، هم پای روستاها و شهرهایی که به تدریج شکل گرفته و گسترش می یافتند، مجموعه هایی با ظاهری نسبتاً مشابه به وجود آمده و شروع به توسعه نموده اند که از آن ها با عنوان «قلعه» یاد می شود (زارعی و حیدری، ۱۳۹۳: ۱۹۹).

۹- اهداف تحقیق

شناسایی عوامل تاثیر گذار بر کارکرد بناهای قلعه ها با تاکید بر شاخص های جغرافیای انسانی و طبیعی
تحلیل تغییرات اندیشه های سیاسی، دینی و تاثیر آن بر معماری

۱۰- معماری بنای قلعه ها

تنوع در شکل ظاهری قلعه ها موجب شده تا تصور شود که وجود قلعه ها قبل از این که ناشی از ضرورت انطباق با محیط جغرافیایی خاص بوده باشد و یا نتیجه شدت گرفتن ناامنی، متأثر از سبک معماری به خصوصی بوده است (پالانول، ۱۳۵۸: ۲). در ساخت بنای قلعه ها، معماران آن از سطح ناصاف تپه برای ساخت مجموعه استفاده کرده اند که به شکل طبیعی در بخشی از آن شیب تند صخره ای تپه به معماران یاری رسانده است. بخش های دیگر بناها توسط سازندگان آن تا حدودی هموار و صاف شده است. ساختار طبیعی تپه ها به صورتی است که معمار و سازندگان بنا را (احتمالاً) مجبور ساخته تا پاره ای از عناصر آن با موازین و اصول اولیه معماری تطابق و سازگاری نداشته باشد.

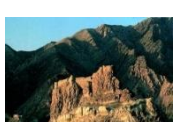
۱۱- یافته های تحقیق

۱۱-۱- تحلیل و بررسی چند نمونه از معماری قلعه های ایران

جدول ۱: بررسی معماری قلعه های ایران (مأخذ: نگارنده)

نام	تصویر	کاربری	دوره ساخت	توضیحات
۱	ارگ تبریز	قلعه نظامی	ایلخانی بین سال های ۷۱۸ تا ۷۳۹ هجری قمری	ارگ تبریز به بازمانده های ایوان جنوبی ارگ علیشاه در شهر تبریز گفته می شود. بنای نخستین ارگ به دوره ایلخانان در اوایل سده هشتم هجری قمری بازمی گردد که بنای بزرگ ناتمامی با هدف اولیه ساخت مسجد ساخته شد. در سال های بعد با استفاده از دیوارهای به جا مانده از بنای نخستین مسجد، قلعه ای نظامی به جای آن ساخته شد که سال ها به عنوان باروی نظامی و بخش جنوبی دیوار شهر مورد استفاده قرار گرفته است.
۲	قلعه ضحاک	قلعه	اشکانیان - ساسانیان	قلعه ضحاک با بیش از سه هزار سال قدمت از دژهای مهم اقوام مانایی و مادها بوده است. از این قلعه که به عنوان یک دژ استفاده می شده، از سه طرف مشرف به پرتگاه بوده و دیوارهای آن کنده کاری شده است. در این قلعه مخازن سنگ، آب انبار، آسیاب، سالن شورا، حمام و ده ها آثار دیگر وجود دارد.
۳	قلعه جوشین	دفاعی - نظامی	هزاره اول قبل از میلاد مسیح دوره نوسنگی	این قلعه در حمله اعراب به ایران یکی از مراکز مقاومت بود. در گذشته گردنه صعب العبور جوشین در مجاورت قلعه جوشین عمده ترین مرکز تجمع راهزنان بوده است. این قلعه جنبه دفاعی داشته و گفته می شود در زمان حمله اعراب در زمان خلیفه دوم، قلعه جوشین مرکز مقاومت مردم محلی دیزمار بوده است و اعراب بارها شکست خورده در نهایت با خدعه توانستند این قلعه را تسخیر کنند.

نام	تصویر	کاربری	دوره ساخت	توضیحات
۴	قلعه بابک	دژ	ساسانی	ابن خردادبه، بذ (نام کهن دژ بابک) را رستاقی در آذربایجان نوشته و شهر بذ را «مدینه بابک» نامیده است. طبری، بذ را قریه و شهری در حدود اردبیل نوشته است. مطهرین طاهر مقدسی آن را شهری با دیوارهای استوار خوانده است.
۵	نارین قلعه	دژ	پارتیان - ساسانیان	به عنوان دژ یا کهن دژ شهر استفاده می شده است. این بنا درست درمیان بافت تاریخی نائین قرار گرفته است. گمان می رود این قلعه، همراه با فضای اطراف، مرکز اداری و نظامی شهر بوده باشد. متأسفانه امروزه از این بنا چیزی جز چند دیوار خشتی و بقایای یک قلعه عظیم باقی نمانده است. دور تا دور قلعه در قدیم خندق احاطه نموده بودند که از پایین ترین قسمت خندق تا بالاترین قسمت بنا در قدیم ۵۰ متر ارتفاع داشته است و بنای مذکور به صورت چند ضلعی بوده که چندین برج در گوشه اضلاع آن قرار داشت.
۶	قلعه والی	قلعه	دوره قاجار	قلعه والی در زمینی به مساحت ۴۶۸۷/۱۷ متر مربع احداث گردیده است که از این مقدار زمین، فضای سبزی به مساحت ۱۷۹۲/۴ متر مربع در ضلع جنوبی باقی مانده است. قلعه نمای جنوبی و شکلی تقریباً دوزنقه ای دارد این قلعه زیر بنایی برابر ۱۴۶۶/۰۱ متر مربع دارد و مساحت حیاط درونی آن برابر ۱۳۶۳/۴ متر مربع است.
۷	قلعه کلات اهرام	قلعه	دوره قاجار	قلعه مشتمل بر چهار برج و بارو و قلعه میانی است و دارای تأسیسات خصوصی برای ساکنین قلعه می باشد. مصالح ساختمان قلعه از خشت خام و گل ساخته شده است.
۸	قلعه چهریق	قلعه دیده بانی - دفاعی	پیش از مادها	طبق بررسی های باستان شناسی قدمت قلعه به هزاره اول قبل از میلاد مسیح می رسد. اولین بار اورارتوها در آن ساکن شده اند. علاوه بر مستندات تاریخی، آثار کنده شده بر روی سنگ های اطراف و استفاده از آب های جاری بوسیله آبراه ها و زهکشی های به شیوه، دوره اورارتوی گواه این مدعاست
۹	قلعه قهقهه	قلعه - زندان	دوره صفویان	این قلعه در تپه سنگی به ارتفاع تقریبی ۳۰۰ متر از زمین های اطراف قرار داشته و اطراف آن را با حصار مستحکم و غیرقابل نفوذ احداث نموده اند. این دژ شامل سه دیوار یا سه حصار متداخل است و از حصار چهارم به عنوان زندان استفاده می شده است.
۱۰	قلعه ایرج	شهر - دژ	ساسانی	ابعاد این قلعه بزرگ خشتی در حدود ۱۴۴۰ در ۱۲۸۰ متر است. در چهار سوی این دژ، دروازه هایی برای فراهم ساختن امکان درون نشد و برون رفت از آن ساخته شده است. امروزه از چهار دروازه آن، تنها دروازه اصلی باقی مانده است. تنها دیوار دارای پهنایی نزدیک به ۱۷ تا ۲۲ متر و بیشترین بلندی آن ۱۶ متر است. نمای بیرونی دیوار در چهارسو ۱۴۶ برج و نیم دایره ای دارد که میان بازه هر دو برج با چهار تاق نما تزئین شده که این تاق نما در برخی بخش ها به گونه دو سطحی است. جمعیتی بین ۲۰۰۰ تا ۶۰۰۰ نفر می توانست در دیوارها جای بگیرد. با وجود این تمرکز قوی معماری بر روی دیوارها، هیچ فضای دائمی در محوطه داخلی وجود نداشته است
۱۱	قلعه جونقان	قلعه	دوره قاجار	کاخ قلعه جونقان که به گواهی (هانری رنه دالمانی) زیبایی های افسون کننده اش یادآور صحنه های داستان های شهزاد قصه گو در داستان های هزار و یک شب بوده در دوران شکوه خویش دارای باغ های پیرامونی، استخر مرکزی، سر در باشکوه، ورودی مشرف بر جاده سنگ فرش باستانی، آینه کاری و نقاشی های دیواری همراه با کتابخانه ای معظم بوده است.

	نام	تصویر	کاربری	دوره ساخت	توضیحات
۱۲	قلعه جلال الدین		دفاعی - نظامی	دوران تاریخی پس از اسلام	قلعه جلال الدین در حدفاصل جاده گرمه به جاجرم، بر روی تپه نسبتاً مرتفع سنگی قرار گرفته است. این قلعه با پلانی شش گوش، دارای شش برج مدور در اطراف است و در ورودی آن در ضلع جنوبی قرار دارد که در گذشته عمارتی نیز بالای در ورودی قرار داشته است
۱۳	قلعه ریگ		قلعه	دوره سلجوقیان	در حال حاضر قسمتی از دیوارها و برج قلعه به جا مانده است
۱۴	قلعه رستم		دفاعی - مسکونی	صفویه	محوطه‌ای که قلعه در آن قرار دارد معروف به محوطه حوض دار است. در این منطقه بقایای یک شهر باستانی با آجرکاری و ساختمان‌های متعدد و سردر ورودی، برج نگهبانی و ۱۵ برج دفاعی است.
۱۵	قلعه سلاسل		قلعه	هخامنشی	قلعه شوشتر دژیست بسیار بزرگ که دارای حیاط‌های مفصل و متعدد و سربازخانه‌ها و حمام‌ها و طویله‌ها و شبستان و برج‌ها و حرم‌خانه و آشپزخانه و حصار خندق بوده است
۱۶	قلعه بمپور		نظامی	اشکانی - ساسانیان	این قلعه به صورت دو تکه ساخته شده که این دو بخش به لحاظ ارتفاع با هم یکسان نیستند، صحن پایین در ورودی دیواره شرقی قلعه قرار گرفته و چند برج نیز آن را احاطه کرده است که مصالح بکار رفته در آن خشت و گل است
۱۷	قلعه اژدها پیکر		قلعه	ساسانیان	این قلعه تا یک قرن پیش مسکونی بوده است. در گذشته با عنوان طلسم کیانی شناخته می‌شده که گویای استحکام و نفوذناپذیری آن بوده است
۱۸	قلعه سمیران		قلعه	پیش از اسلام	از آثار مهرازی سمیران می‌توان به قلعه سمیران اشاره کرد که نقشه‌ای نامنظم دارد و در دوران پیش از اسلام پی ریزی شده است و نیز چهار برج از غرب به شرق در این مجموعه قرار دارند که از سنگ و آجر ساخته شده‌اند و به دوره آل بویه نسبت داده شده‌اند. از بناهای دیگر آن چهار تاقی و سه بنای گنبدخانه و امامزاده است.
۱۹	قلعه لموت		دفاعی - نظامی	پیش از مادها	قلعه الموت را مردم محل «قلعه حسن» می‌نامند. این قلعه از دو بخش غربی و شرقی تشکیل شده است. قسمت باختری که دارای ارتفاع بیش‌تری است به نام جورقلا (یعنی قلعه بالا) و پیلacula (یعنی قلعه بزرگ) خوانده می‌شود.
۲۰	قلعه قمچقای		قلعه - دژ	هزاره سوم	دارای کتیبه‌ای با نقش هیروگلیف و به خط هراتیک می‌باشد و جزو قدیمی‌ترین کتیبه‌های نیمه تصویری ایران قلمداد گردیده و کتیبه آن با خط سومریان قابل مقایسه است. ارتفاع دیواره‌های این قلعه به ۲۰۰ متر می‌رسد و تنها راه ارتباطی قلعه با خارج، گذرگاه باریکی می‌باشد که یک نفر به دشواری می‌تواند از آن عبور کند. وسعت قلعه بالغ بر ۵۰۰۰ متر مربع با مخازن متعدد آب است که در سنگ کنده شده و پناهگاه زیرزمینی آن با عمق ۴۱ پله به صورت تونلی از سنگ کنده شده و به زیر قلعه هدایت می‌شود.
۲۱	قلعه زیویه		تپه - قلعه	مادها - ساسانیان	پس از شورش‌های مکرر اقوام مانایی در قرن‌های نهم تا ششم قبل از میلاد مسیح، از این قلعه به عنوان یک مرکزی نظامی برای سرکوب این شورش‌ها استفاده شده است. از مهم‌ترین محوطه‌های باستانی در کشور محسوب می‌شود. این قلعه را بر بلندای تپه‌ای مرتفع ساخته‌اند تا هم نفوذ به آن برای مهاجمان دشوار باشد و هم دید خوبی نسبت به زمین‌های اطراف برای نگهبانان فراهم شود
۲۲	ارگ بم		دفاعی - نظامی	سده پنجم قبل از میلاد	ارگ بم احتمالاً پیش از زمین‌لرزه ۲۰۰۳، بزرگترین مجموعه خشت و گلی جهان بوده است

نام	تصویر	کاربری	دوره ساخت	توضیحات
قلعه اردشیر		دفاعی - نظامی	ساسانیان	قسمت‌های زیادی از قلعه در حال حاضر از بین رفته‌است. دیوارهای قلعه ضخامت بسیاری دارد و مصالح به کار رفته در آنها خشت خام است. ابعاد خشت‌های به کار رفته در قلعه اردشیر از خشت‌های معمولی بیشتر است. قطر دیوارهای قلعه در پایه آن به حدود ۶ متر می‌رسد. ساختمان‌های قلعه، به دو بخش تقسیم می‌شوند. قسمتی از ساختمان قلعه بر روی تپه در جنوب شرقی ساخته شده‌اند که همان بخش ساختمانی قلعه کوه را تشکیل می‌دهند. ارتفاع قلعه اردشیر در حدود ۱۵۰ متر بالاتر از شهر کرمان است.
ارگ راین		حکومتی و والی نشین	ساسانی	قشه قلعه تقریباً مربع شکل و با چندین برج در اطراف مزین شده‌است. دور تا دور قلعه را حصاری دربرگرفته که ارتفاع آن بیش از ده متر است. تنها ورودی قلعه از جبهه شرقی است که با سر در بزرگ و باشکوه به محوطه داخلی راه دارد. عناصر قلعه عبارت‌اند از بازار، حاکم نشین، خانه‌های اعیانی، چهار انبار، آتشکده و محله‌های عامه نشین. این قلعه بخش عامه‌نشین و اعیان‌نشین دارد و فضاهای معماری مورد نیاز مردم مانند مکتب خانه و ساختمان قرنطینه در آن دیده می‌شود. مصالح کلی آن خشت خام است.
قلعه یزدگرد زرده		قلعه زندان	اشکانی	مجموعه بناهای یادمانی است.
قلعه رودخان		دژ نظامی سنگی	ساسانیان	این قلعه در دوران‌های تاریخی به نامهای (قلعه هزار پله) و (حسامی) خوانده شده است. برخی از کارشناسان ساخت قلعه را در دوران ساسانیان و مقارن با حمله اعراب به ایران دانسته اند. در دوره سلجوقیان این قلعه تجدید بنا شده و از پایگاه‌های مبارزاتی اسماعیلیان بوده است.
قلعه فلک الافلاک		دژ - زندان	عهد ساسانی سال ۶۵۱ میلادی	معماری کنونی، بیانگر الحاقاتی است که بدان افزوده شده، بیشترین این تحولات مربوط به دوره صفویه تا قاجار می باشد. بر اساس مدارک تصویری تا حدود یکصد سال پیش بارویی دوازده برجی در پیرامون بنای فعلی وجود داشته، که اکنون آثار این برج از آن در محوطه شمال غربی قلعه، قابل مشاهده است. وسعت تقریبی بنا ۵۳۰۰ متر مربع، شامل ۸ برج دو صحن و ۳۰۰ جان پناه می‌باشد.
قلعه کنگلو		دژ نظامی - معبد میترا	ساسانیان	دژ کنگلو زمانی در سه طبقه ساخته شده بود. اما با توجه به از میان رفتن بخش اعظمی از معماری طبقه سوم، کار کاوش در فضاهای طبقه دوم به روش ارگانیک آغاز شد. در این طبقه سه فضا، یکی در وسط به شکل مستطیل و دو دیگر به شکل نیم دایره در دو طرف آن کشف شد و حفاری آن‌ها تا روی کفی از جنس ملات گچ که در نتیجه پر نمودن طبقه اول احداث شده‌است
قلعه حاج وکیل		کمپانی صادرات فرش	عهد قاجار	ساختمان فعلی بخش کوچکی از کل مجموعه اولیه است و قسمت وسیعی از آن با ساختمان‌های مسکونی محصور شده‌است. ساختمان آن شامل حیاط، ایوان، شبستان، قسمت همکف و بالاخانه است که در مساحت حدود ۹۰۰ متر مربع و در محوطه‌ای به مساحت ۳۸۰۰ متر مربع قرار دارد. بخش شمالی بنا برون‌گرا و بخش جنوبی آن نیمه درون‌گرا است. بخش‌هایی از خارج بنا و ستون‌ها به وسیله کاشی‌های لعابدار تزئیناتی وجود دارد و در داخل بنا تزئینات خاصی نیست.
قلعه هزاره		دفاعی - نظامی	عهد قاجار	این قلعه تا اواخر دوره قاجاریه مرکز حکومت محلی بوده‌است و در اطراف آن، خندقی کنده شده بود. آن زمان همیشه صد سرباز مسلح در قلعه مستقر بوده و نگهداری می‌داده‌اند. در حال حاضر، از این قلعه مخروبه و متروکه باقی مانده‌است.

نام	تصویر	کاربری	دوره ساخت	توضیحات
۳۱ نوشیجان تیه		دژ	آغاز هزاره یکم	آتشکده و قلعه باستانی در غرب ملایر و روستای شوشاب قرار دارد با کاوش باستان شناسان در این تپه سه طبقه شناسایی شد که طبقه اول را به مادها و طبقه دوم را به هخامنشیان و طبقه سوم را به اشکانیان نسبت می دهند.
۳۲ قلعه سریزد		قلعه	ساسانیان	قدمت قلعه سریزد به حکومت ساسانیان می رسد. این قلعه در قدیم کاربرد نظامی نداشته و از آن به عنوان ذخیره سازی غلات و مواد غذایی استفاده می شده است. علاوه بر غلات، روستاییان نیز در مواقع هجوم و غارت، پول، طلا و زیورات خود را در این قلعه نگهداری می کرده اند. گرداگرد این بنا، خندقی به عرض تقریبی ۶ متر و عمق تقریبی ۳ تا ۴ متر وجود دارد که اولین لایه دفاعی قلعه محسوب می شده است. علاوه بر آن، این قلعه دارای دو دیوار متحدالمرکز تودر تو با برج و باروهای بلند است که توسط خندق محصور شده است.
۳۳ قلعه شواز		دفاعی - نظامی	عهد ساسانی سال ۶۵۱ میلادی	قدیمی ترین قلعه یزد می باشد.
۳۴ ارگ طبس		ارگ	ساسانیان	تاریخ ساختمان ارگ طبس مشخص نیست و از زمان های بسیار دور بوده است و ولی به وسیله میر حسن خان به سال ۱۲۱۶ قمری توسعه داده شده و دارای ۶ برج و ده که یکی معروف به برج نادر میرزا است. وجه تسمیه این برج به خاطر زندانی شدن نادر میرزا یکی از شاهزادگان زند در آن به امر میر حسن خان بوده است.

۱۱-۲- تحلیل و بررسی معماری چند نمونه از قلعه های اروپا

قلعه در اروپا در سده های نهم و دهم میلادی، پس از سقوط امپراتوری کارولنژی و در نتیجه تقسیم قلمرو میان مالکان شخصی و شاهزاده ها پدیدار گشت. نجیب زادگان قلعه ها را برای سلطه بر پیرامون خود ساختند و آن ها را دارای ساختارهای آفندی و پدافندی کردند؛ چنین سازه هایی پایگاهی بودند که نجیب زادگان می توانستند به کمک آن ها همزمان به تهاجم و دفاع بپردازند. اگرچه خاستگاه قلعه ها بیشتر نظامی ارزیابی می شود اما به عنوان مرکز فرماندهی و نشانه قدرت نیز به کار می رفتند. قلعه های شهری برای کنترل مردم بومی و راه های مهم به کار می رفتند؛ قلعه های روستایی نیز اغلب در کنار مراکزی همانند آسیاب ها و زمین های حاصل خیز ساخته می شدند که برای زندگی به آنها نیاز بود. بسیاری از قلعه ها در اصل از گل و چوب ساخته شده بودند اما بعدها با سنگ تقویت شدند. قلعه های آغازین بیشتر از مزایای دفاعی طبیعی مانند کوهستان و رودخانه و سازه هایی مانند برج ها بهره می بردند و بر روی یک برجک دفاعی میانی استوار بودند. اواخر سده دوازدهم میلادی و اوایل سده سیزدهم میلادی پدافند قلعه ها به پیشرفت های علمی دست یافت. این پیشرفت ها با شگرد پرتاب گلوله توپ از دو سو مایه گسترش برج ها شد. بسیاری از قلعه های نوین چند ضلعی و بر پایه دفاع متمرکز بودند. چندین مرحله از دفاع که به همراه یکدیگر می توانستند همزمان عمل کرده تا قدرت قلعه را به بالاترین حد برسانند. این تغییرات دفاعی به ترکیب پیشرفت فناوری قلعه ها به دنبال کسب تجارب در جنگ های صلیبی از جمله استحکامات متمرکز و الهام گیری از پدافندهای پیشین مانند پایگاه های دفاعی رومی نسبت داده می شود. تمامی عناصر معماری قلعه ها نظامی نیستند. مواردی مانند خندق ها از هدف اصلی خود یعنی دفاع به نمادی از قدرت تبدیل شدند. اگرچه اروپایی ها در سده چهاردهم میلادی به باروت دست یافتند اما چنین دستاوردی تا سده پانزدهم، هنگامی که توپ ها به قدری توانمند شدند که بر دیوارهای سنگی فائق آیند، چندان بر قلعه ها تأثیرگذار نبود. با این که در سده شانزدهم ساخت قلعه ها ادامه یافت، فناوری های نوین ساخت توپ آن ها را به محلی نامناسب برای زندگی تبدیل کرد. بدین ترتیب قلعه های مسکونی رها شده و با قلعه های توپخانه ای که هیچ نقشی در حکومت مدنی نداشتند، جایگزین گشتند. پس از سده هجدهم میلادی، با ساخته شدن قلعه های ساختگی، به عنوان بخشی از احیای رمانتیسم معماری سده های میانه اروپا، رویکرد به قلعه با وجود این که دیگر اهداف نظامی نداشت، دوباره افزایش یافت.

جدول ۲: بررسی معماری قلعه های اروپا (مأخذ: نگارنده ۱۴۰۰)

ردیف	اثر	تصویر	کاربری	دوره ساخت	توضیحات
۱	قلعه بودیام		قلعه نظامی - دفاعی	قرن ۱۴ میلادی	یک نمونه ی عالی از قلعه های قرون وسطایی مستحکم می باشد. برای دفاع در برابر حملات فرانسوی ها در طول جنگ های صد ساله ساخته شد. قلعه ساختاری زیبا و افسانه ای دارد و تمام ویژگی های یک قلعه قرون وسطایی را دارا می باشد ، مانند برج های بلند، دندانه های بالای دیوار برج و خندق که با بازدید از آن می توان شکوه قلعه را مشاهده کرد. با وجود این عظمت بخش های داخلی قلعه ویران شده است. در طول جنگ های داخلی در دهه ۱۶۰۰ میلادی جهت جلوگیری از فتح و استفاده قلعه توسط دشمن ، بودیام ویران گشت.
۲	قلعه آرونلد		مسکونی	قرن ۱۷	یکی از بهترین قلعه های مسکونی در انگلستان. فضای داخلی بسیار امن و زیبایی دارد که با آثار نقاشی های کم یاب، پرده های تزئین شده و میلمان خاصی طراحی و تزئین شده است. قلعه روی یک تپه و برآمدگی ساخته شده است، این خاک ریز ارتفاع قلعه را ۳۰ متر (۱۰۰ فوت) از خندق کناری بلند تر کرده است. بیش از ۸۵۰ سا ، قلعه آرونلد عمارت مسکونی تبار و اجداد خانواده دوک نورفولک بوده است. بخش هایی از قلعه در دوران جنگ های داخلی انگلستان در قرن ۱۷ میلادی ویران گردید و چندین بار در طول قرن ها مورد بازسازی قرار گرفت و در قرن ۱۹ میلادی پانزدهمین دوک توانست که پروژه ی طولانی بازسازی قلعه را به پایان برساند
۳	قلعه بامبورگ		مسکونی	این قلعه در دوران بریتانیایی های بومی و اصیل معروف به دین گواری پایتخت حکومت بوده است	در سواحل شمال شرقی منطقه نورث امبرلند انگلستان واقع شده است. این قلعه بر روی صخره های آتشفشانی در امتداد خط ساحلی قرار گرفته است. گفته می شود این قلعه در دوران معروف به دین گواری پایتخت حکومت بوده است و تاریخ ساخت این قلعه به قرون ۳ یا ۴ باز می گردد. بخش های داخلی و مرکزی این قلعه در قرن ۱۱ میلادی توسط نورمن ها ساخته شده است و احتمال دارد هنری دوم دستور مستحکم کردن قلعه را داده باشد. گفتنی است که در سال ۱۸۹۴ میلادی صنعتگر ویکتوریایی به نام ویلیام آرم استرانگ قلعه بامبورگ را خریداری نموده و آن را تعمیر و بازسازی کرده است. در حال حاضر قلعه بامبورگ عمارت شخصی خانواده آرم استرانگ به شمار می رود.
۴	قلعه ادینبورگ		مسکونی	این قلعه در ۱۱۰۰ سال قدمت خود، حداقل ۲۶ بار مورد هجوم حمله های بزرگ قرار گرفته است	روی برونزد آتشفشانی در انتهای خیابان رویال مایل قرار دارد؛ این قلعه در ۱۱۰۰ سال قدمت خود، حداقل ۲۶ بار مورد هجوم حمله های بزرگ قرار گرفته است. قدیمی ترین تاج های جواهر بریتانیا (افتخارات اسکاتلند) در داخل قلعه نگهداری می شوند؛ علاوه بر این قلعه ادینبرو مکان مناسبی برای «تاتی» نظامی سلطنتی ادینبرو» است که به صورت سالانه برگزار می شود. کنسرت های موسیقی، رویدادهای تاریخی زنده و نمایش سلاح از جمله رویدادهایی است که در طول سال داخل دیوارهای این قلعه برگزار می شود. علاوه بر این، طلسم های نظامی قدیمی در قبرستان سگ این قلعه دفن شده است.
۵	قلعه چمپورد		قلعه شکارگاه	در اوایل قرن ۱۶ میلادی به دستور پادشاه فرانسوا به عنوان «اقامتگاه شکارگاه» ساخته شد	در دره لوآغ قرار دارد. قلعه چمپورد در اوایل قرن ۱۶ میلادی به دستور پادشاه فرانسوا به عنوان «اقامتگاه شکارگاه» ساخته شد؛ ساخت این سازه عظیم با ۴۴۰ اتاق، ۲۸ سال به طول انجامید. این حال خندق، برج های نگهبانی کاملا تزئینی هستند. چمپورد امسال با برگزاری رویدادهای متعددی سالگرد ۵۰۰ سالگی اش را جشن می گیرد.

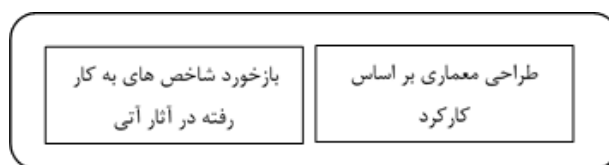
اثر	تصویر	کاربری	دوره ساخت	توضیحات
۶	قلعه چاچولتپک	سکونتی	در حال حاضر چاپولتپک میزبان موزه ملی تاریخ مکزیک است	تنها قلعه سلطنتی در نیم کره غربی، قلعه چاپولتپک در مکزیکوسیتی است. این قلعه در اوایل قرن ۱۷ میلادی به عنوان اقامتگاه تابستانی برای نائب السلطنه اسپانیای جدید ساخته شد و از آن زمان به بعد نقش مهمی در تاریخ این کشور داشت، از جمله اینکه کاخ امپراتور ماکسیمیلیان بود و جنگ ۱۸۴۷ که بین سربازان مکزیک و مهاجمان آمریکایی درگرفت (که در سرود نیروی دریایی هم به آن اشاره می شود)، در این حوالی به وقوع پیوست. در حال حاضر چاپولتپک میزبان موزه ملی تاریخ مکزیک است. در تورهایی که برای بازدید از این قلعه اجرا می شود، می توانید اتاق خواب پرزرق و برق ماکسیمیلیان را نیز ببینید.
۷	قلعه پردجاما	در اوایل قرن ۱۷ میلادی به عنوان اقامتگاه تابستانی برای نائب السلطنه اسپانیای جدید ساخته شد	در قرن ۱۳ میلادی	پردجاما در دهانه غاری که زیر طاق صخره‌ای طبیعی واقع شده، قرار دارد آنچه که قلعه پردجاما، این قلعه اسلونیایی را از سایر قلعه‌ها متمایز می کند، موقعیت قرارگیری حیرت انگیز آن است؛ پردجاما در دهانه غاری که زیر طاق صخره‌ای طبیعی واقع شده، قرار دارد. چنین موقعیتی در این ارتفاع بلند سبب شده بود تا این قلعه که در قرن ۱۳ میلادی ساخته شده است، غیرقابل نفوذ باشد. مهاجمان در اکثر مواقع پردجاما را محاصره می کردند، اما یک گذرگاه مخفی (که هنوز هم وجود دارد)، به مدافعان این اجازه را می داد که به بیرون قلعه رفت و آمد کنند. این قلعه در ۶۲ کیلومتری لیوبلیانا قرار دارد و در آن و زمین های پارک مانند اطرافش، رقابت ها و مسابقات مختلفی برگزار می شود.
۸	قلعه آراگونس	-	قرن پنجم قبل از میلاد	قلعه آراگونس ریشه در قرن پنجم قبل از میلاد دارد، زمانی که یونانی ها این منطقه را مستعمره خود کرده بودند. این قلعه در جزیره ای، مشرف بر خلیج ناپل واقع شده است. این قلعه در حال حاضر متعلق به خانواده یک وکیل سرشناس ایتالیایی است که این جزیره مستحکم را در سال ۱۹۱۲ خریداری و شروع به مرمت برج و باروها، کلیساها، صومعه ها، سردابه ها و باغ های آن کردند. علاوه بر چشم اندازی که از قلعه آراگونس وجود دارد و از خلیج تا کوه وزوویوس امتداد می یابد، در اطراف آن کافه هایی در فضای باز، یک کتابفروشی، نمایشگاه های هنری و نمایش فیلم در فضای باز بر جذابیتش افزوده است طی سال های متعددی ارتش های کشورهای مختلف، از لژیونرهای رومی تا سربازان ناپلئون، آراگونس را به اشغال خود درآوردند.
۹	قلعه پراگ	اقامتگاه رسمی رئیس جمهوری چک	قرن شانزدهمی که «کوی طلایی»	این قلعه اقامتگاه رسمی رئیس جمهوری چک است. قلعه برجسته پراگ هم یکی از معدود قلعه های جهان است که هنوز هم اهمیت و قدرت سیاسی واقعی خود را حفظ کرده است؛ این قلعه اقامتگاه رسمی رئیس جمهوری چک است. از سایر دیدنی هایی که داخل این مجموعه بزرگ قرار دارد، می توان به کلیسای جامع سنت ویتوس، کاخ سلطنتی قدیمی، ۱۰ باغ و تعدادی کلبه قرن شانزدهمی که «کوی طلایی» نامیده می شود و زمانی خانه نگهبانان قلعه بود، اشاره کرد.
۱۰	دژ شهبازان	نظامی	قرن ۱۲ میلادی	دژ شهبازان در قرن ۱۲ میلادی توسط شوالیه های سنت جان ساخته شده و نمونه بارزی از یک قلعه جنگ های صلیبی در خاورمیانه و یکی از برجسته ترین نمونه های معماری نظامی قرون وسطایی است. این سازه ۲ دیوار سترگ دارد که توسط خندقی که در شیب تپه ای بین شهر حمص و دریای مدیترانه قرار دارد، جدا شده اند. در آخرین گزارشی که یونسکو در سال ۲۰۱۹ در مورد این قلعه منتشر کرده است، آمده که کار مرمت و باستان شناسی دژ شهبازان دوباره آغاز شده است، اما اوضاع این منطقه هنوز هم پرتنش است.

	اثر	تصویر	کاربری	دوره ساخت	توضیحات
۱۱	قلعه ماتسموتو		قلعه	-	قلعه ماتسموتو یکی از چهار قلعه ژاپن است در فهرست گنجینه‌های ملی قرار گرفته است. اینجا سومین قلعه مستحکم ژاپن است. این مکان سال ۱۵۹ توسط «ایشیکاوا کازوماسا» و پسرش «یاسوناگا» ساخته شد.
۱۲	سنت میشل		قلعه	-	این قلعه باشکوه یکی از اولین مکان‌هایی بود که در فهرست میراث جهانی یونسکو به ثبت رسید.
۱۳	قلعه اروبرو		سکونت پادشاهان	قرن ۱۳	این قلعه در اواسط قرن سیزدهم میلادی ساخته شده است. این بنا روی جزیره‌ای که رودخانه‌ی سوارتان آن را احاطه کرده، ساخته شده و آن را تبدیل به یک مکان دفاعی ایده‌آل کرده است. این قصر در طول سالیان دراز و قبل از این که رو به زوال بگذارد، چندین بار گسترش یافته و محل سکونت پادشاهان زیادی بوده است.
۱۴	قلعه دیل - کنت		سکونت پادشاهان	به فرمان پادشاه هنری هشتم ساخته شده است.	این قلعه که به فرمان پادشاه هنری هشتم ساخته شده، نمونه‌ای ناب از جنگاوری «تودور»ها است. در خندق‌های آن آب به کار گرفته نمی‌شود و دست‌ساز هستند. در واقع در طول فصل‌های بارانی این خندق‌ها بیش از حد از آب پر می‌شوند و خسارت‌های چشم‌گیری به بار می‌آورند.
۱۵	قلعه کاترفیلی؛ کاترفیلی، انگلستان		سکونت پادشاهان	قرون وسطی	این قلعه‌ی قرون وسطایی نه تنها توسط یک خندق احاطه شده، بلکه دیواری نیز در مقابل خندق قرار گرفته که توانایی‌های دفاعی آن را تقویت می‌کند.
۱۶	قلعه مونرو؛ فورت مونرو، ویرجینیا		سکونت پادشاهان	-	این قلعه‌ی شش گوش که خندقی آن را احاطه کرده، تنها نمونه از نوع خود در «آمریکا» است. «جفرسون دیویس» پس از پایان جنگ داخلی به مدت یک سال در این مکان حبس شده بود.

۱۱-۳- نقد کلی

با بررسی‌های به عمل آمده در مورد کارهای انجام شده ذکر چند نکته حائز اهمیت است :

۱. اکثر آثار و تحقیقات انجام گرفته با رویکرد تاریخی و باستان شناسی بوده است و در آن کمتر به مباحث تخصصی معماری ورود کرده اند. با بررسی تخصص نویسندگان مقالات نیز این مسئله نیز روشن می شود.
۲. اگر در بعضی تحقیقات انجام شده به صورت گذرا به معماری آثار یاد شده پرداخته شده باشد بیشتر مبتنی بر معرفی اجمالی و شناخت مصالح است، لازم است در مطالعات آتی روی پلان، فلسفه، معماری و الزامات کارکردی نیز بحث شود.
۳. بر اساس اصل محیط پاسخده که در معماری مورد قبول متخصصین می باشد معماری بناهای بررسی شده در زمان خود به مسائل روز پاسخگو بوده اند، لازم است اصولی که به پاسخگویی در عصر حاضر نیز منجر می شود حفظ گردیده و در آثار آتی از آن استفاده شود. (نمودار ۱).



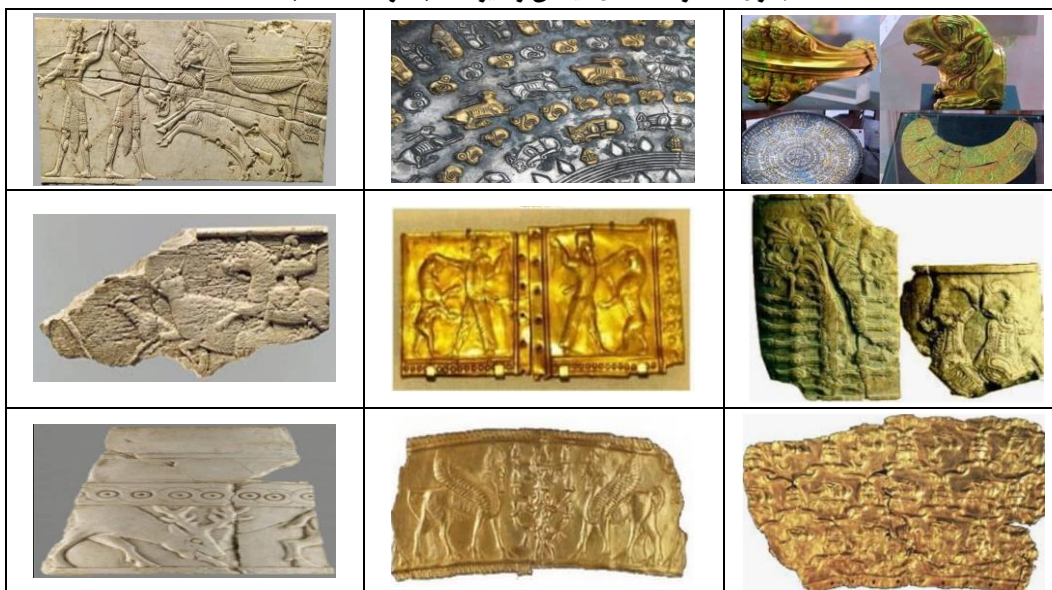
نمودار ۱: مدل مفهومی اشتراکات معماری و بازخورد آن (منبع : نگارنده ۱۴۰۰)

۱۱-۴- نماد شناسی اشکال گیاهان و حیوانات

زبان طبیعت، زبان فطری ماست. طبیعت مسکن اصلی و اولیه بوده است. انسان در میان گیاهان و حیوانات، زیر آسمان، روی زمین و نزدیک آب تکامل پیدا کرد و همه انسانها چنین میراثی را در ذهن و روح خود حمل می کنند. طبیعت اولین متنی بود که انسان پیش از اختراع سایر علائم و نمادها آن را خوانده است. ابر، باد و خورشید نشانه‌هایی از هوا، امواج و جریانهای مخالف آب، علامت صخره و زندگی زیر آب، غارها و حفره ها در صخره ها نشان دهنده سرپناه، برگها حاکی از غذا و صدای پرندگان

هشدار برای شکارچی بوده است. در مغرب زمین ارتباط بین انسان و طبیعت با همین رابطه در مشرق زمین اختلاف اصولی و کلی دارد. در یکی از قدیمی ترین اسناد کتبی چین باستان در قرن هفتم یا هشتم پیش از میلاد شرحی راجع به زوج متضاد بین ویانگ و اثر متقابلشان بر یکدیگر ارائه شده است. بر اساس این طرز فکر تمام پدیده ها طبیعی، شامل یا تابع یک تضاد مضاعف هستند. مثلا بزگی فقط از طریق قیاس با کوچکی قابل شناسایی است. این زوج های متضاد بر خلاف تضادشان، نفی کننده ی یکدیگر نیستند بلکه هر کدام آنها شرط وجود دیگری به شمار می روند. از برخورد این دو عامل متضاد، بایستی به سود هر دو عامل استفاده کرد و تنها از این طریق است که می توان به تکامل رسید. این طرز فکر مبنای فلسفه های گوناگون شرقی قرار گرفته و برای درک رابطه بین ساختمان و محیط نیز به ناچار تنها می توان از همین راه وارد شد. در بررسی های انجام گرفته در قلعه زیویه نیز شاهد چنین اشکالی در بدنه دیوارها و پلاک های عاج و زرین نیز هستیم که به صورت خلاصه در جدول ذیل اشاره شده است.

جدول ۳: نمونه اشکال گیاهان و حیوانات (نگارنده ۱۴۰۰)



۱۲- نتیجه گیری

با بررسی بنای قلعه ها، می توان گفت تاثیر فرهنگ و قدرت دفاعی بر کل شکل آن مشهود است و این ادعای توصیفی را زیر نظر ۵۰ نفر از متخصصین به روش آماری که ارائه گردید، تایید نموده اند. از بین شاخص های موثر در معماری قلعه ها شاخص های جغرافیایی (فرهنگ، قدرت دفاعی، دین، نگرش های فلسفی) و شاخص های جغرافیایی طبیعی (ارتفاع، نورگرایی، میدان دید وسیع، صعب العبور بودن) حائز رتبه ی اول تا چهارم گشته و در تمام تاریخ ۳۰۰۰ ساله ی این بنا، این شاخص ها با کم و کیف متفاوت همواره وجود داشته است. (جدول ۴)، فاکتورهای تلفیقی انسانی و طبیعی (جدول ۵). کنش بین اندیشه های سیاسی و خلق ما به ازای آن در معماری قلعه ها (جدول ۶).

جدول ۴: وزن دهی شاخص های جغرافیایی انسانی و طبیعی در خلق معماری قلعه ها (مأخذ: نگارنده ۱۴۰۰)

جغرافیای انسانی	جغرافیای طبیعی
فرهنگ	ارتفاع و توپوگرافی
قدرت دفاعی	صعب العبور بودن
دین	میدان دید وسیع
نگرش های فلسفی	گرایش به نور
مسایل قومی و قبیله ای	دسترسی به آب
زبان	پوشش گیاهی
جهان بینی و ایدئولوژی	جنس خاک
دسترسی	مقابله با سیل
زیبایی	استفاده از نیروی باد
قدرت نفوذ و تسلط	موقعیت جغرافیایی نسبی
قدرت و وجه اجتماعی	استفاده از زاویه تابش آفتاب

جدول ۵: مهمترین فاکتورهای تلفیقی (انسانی و طبیعی) موثر در ساختار قلعه‌ها (مأخذ: نگارنده ۱۴۰۰)

تلفیق ویژگی‌های ژئومورفولوژی ساختمانی (ارتفاع نسبی با کاربری دفاعی)
ترکیب ویژگی‌های توپوگرافی با احساسات نور گرایی
ترکیب قدرت محوری با ایجاد برج و باروی غیر قابل تسخیر
استفاده از امتیازات جغرافیای طبیعی به جهت کاهش هزینه‌های دفاعی

جدول ۶: کنش بین اندیشه‌های سیاسی و خلق ما به ازای آن در معماری قلعه‌ها (مأخذ: نگارنده)

نوع سیاست	وضعیت معماری
تمرکز گرایی	قرار گیری در راس کوه
پیوند سیاست و دین	خلق آثار معماری شهر قدرت و شهر معبد
آرمان ایران شهری	الگوی ایرانی در ساخت قلعه‌ها
اندیشه طبقاتی	وجود اختلاف ارتفاع نسبت به پیرامون
تسلط گرایی	ساخت قلعه در نقطه‌ای با دید ۳۶۰ درجه
تأثیرپذیری سیاست از محیط	استفاده از توان‌های جغرافیای طبیعی
پایداری	ایجاد سازه‌های منسجم که پس از ۳ هزار سال هنوز پابرجاست

چهار عامل جغرافیای انسانی (فرهنگ، قدرت دفاعی، دین، نگرش‌های فلسفی) با چهار عامل جغرافیای طبیعی (ارتفاع و توپوگرافی، صعب‌العبور بودن، میدان دید وسیع، نورگرایی) در ارتباط معناداری هستند، نتیجه گرفته می‌شود که تمامی وجوه معماری قلعه‌ها متأثر از فاکتورهای جغرافیای طبیعی و انسانی می‌باشند. (جدول ۷).

جدول ۷: نتایج حاصل از وزن دهی شاخص‌های جغرافیای انسانی و طبیعی در خلق معماری قلعه‌ها (مأخذ: نگارنده)

جغرافیای انسانی	جغرافیای طبیعی	فرهنگ
ارزش‌های اجتماعی، هنجارهای موجود، دانش‌ها، باورها، قوانین، آداب و رسوم، هنرها	ارتفاع و توپوگرافی	تسلط بر اطراف، نزدیکی به آسمان به عنوان جایگاه خدا
تأمین امنیت، مقابله یا مدافعه انسان در برابر اقوام و قبایل مهاجم	صعب‌العبور بودن	غیر قابل تسخیر شدن، جلوگیری از دسترسی آسان
جهان بینی، مجموعه‌ای از باورها	میدان دید وسیع	تسلط بر اوضاع، دیده شدن بنا از نقاط مختلف
باورها، هیجانات ما به حقیقت	نورگرایی	استفاده از نور خورشید

منابع

۱. فیروزمندی، بهمن و سرفراز، علی اکبر (۱۳۸۲) استانشناسی و هنر دوران ماد، هخامنشی، اشکانی و ساسانی، انتشارات عفاف.
۲. نعمتی، محمد رضا، (۱۳۹۶). ساختار معماری باروی قلعه ایرج با استناد به کاوش‌های باستان‌شناسی، نشریه علمی باغ نظر ص ۱۵ - ۲۸.
۳. موری، راجر (۱۳۸۴) «آنچه که ایرانیان به مجموعه فرهنگی هخامنشی سپردند»، ترجمه کامیار عبدی، مجله اثر، شماره ۳۱ و ۳۲.
۴. پیوتروفسکی، بوریس (۱۳۸۳) تمدن اورارتو، ترجمه دکتر خطیب شهیدی، انتشارات سازمان میراث فرهنگی (پژوهشگاه)، تهران.
۵. جاویدنیا، حسام الدین و هژبری، علی (۱۳۹۸). معماری بنای مکشوفه در تپه زیویه، قلعه یا نیایشگاهی در هزاره اول قبل از میلاد (غرب ایران)، مطالعات باستان‌شناسی پارسه، صص ۵۱-۶۷.
۶. ساعد موچشی امیر (۱۳۹۲) ارزیابی مجدد گاهنگاری آثار زیویه - مجله مطالعات باستان‌شناسی
۷. فیروزمندی، بهمن و سرفراز، علی اکبر (۱۳۸۲) استانشناسی و هنر دوران ماد، هخامنشی، اشکانی و ساسانی، انتشارات عفاف.
۸. کایلر یانگ، تامس (۱۳۷۳) بازنگری عصر آهن ایران، نظریاتی مقدماتی برای ارزیابی عقاید پیشین، «ترجمه کامیار عبدی، مجله میراث فرهنگی، شماره ۱۲، ویژه‌نامه نخستین گردهمایی باستان‌شناسی
۹. گیرشمن، رومن (۱۳۴۹) ایران از آغاز تا اسلام، بنگاه ترجمه و نشر کتاب، تهران.

۱۰. موری، راجر (۱۳۸۴) «آنچه که ایرانیان به مجموعه فرهنگی هخامنشی سپردند»، ترجمه کامیار عبدی، مجله اثر، شماره ۳۱ و ۳۲.
۱۱. اسکندی، سیامک. (۱۳۸۵). بازشناسی کالبدی قلعه ایرج ورامین. سومین کنگره تاریخ معماری و شهرسازی ایران، پژوهشگاه میراث فرهنگی و گردشگری، ارگ بم.
۱۲. اعتماد السلطنه، محمد حسین خان، (۱۳۱۱). تطبیق لغات جغرافیای قدیم و جدید ایران (ضمیمه جلد سوم کتاب در التحيان فی تاریخ بنی الاشکان)، تهران، چاپ سنگی.
۱۳. پرو، ژان. (۱۳۶۵). شهرنشینی هخامنشی در شوش. در نظری اجمالی به شهرنشینی و شهرسازی در ایران (ترجمه افسانه خلعتبری). به کوشش محمد یوسف کیانی، تهران، جهاد دانشگاهی.
۱۴. پور احمد، احمد و پور احمد، عطیه. (۱۳۹۳). ساخت فضایی شهر در ایران قبل و بعد از اسلام. شهر پایدار، (۱)، ۲۱-۳۶.
۱۵. جاویدنیا، حسام الدین و هژبری، علی (۱۳۹۸). معماری بنای مکشوفه در تچه زیویه، قلعه یا نیایشگاهی در هزاره اول قبل از میلاد (غرب ایران)، مطالعات باستان شناسی پارسه، صص ۵۱-۶۷.
۱۶. دیاکونف (۱۳۸۲) تاریخ ماد، ترجمه کریم کشاورز، انتشارات پیام، تهران.
۱۷. کایلر یانگ، تامس (۱۳۷۳) بازنگری عصر آهن ایران، نظریاتی مقدماتی برای ارزیابی عقاید پیشین، «ترجمه کامیار عبدی، مجله میراث فرهنگی، شماره ۱۲، ویژه نامه نخستین گردهمایی باستان شناسی.
۱۸. گیرشمن، رومن (۱۳۴۹) ایران از آغاز تا اسلام، بنگاه ترجمه و نشر کتاب، تهران.
۱۹. پیوتروفسکی، بورس (۱۳۸۳) تمدن اورارتو، ترجمه دکتر خطیب شهیدی، انتشارات سازمان میراث فرهنگی (پژوهشگاه)، تهران.
20. Levine, Levis D. (2004) "Politics and Geographic Scale in Iron-Age Iran", Proceeding of the International Symposiom on Iranian Archaeology Northwesern Region, Tehran, Iranian Center for Archaeological Research, PP: 55-61.
21. Marcus , Michelle(1989) "Emblems of Authority, the seals and Sealings from Hasanlu 4Bb", Expedition., pp. 53- 63.
22. Muscrella Oscare White (1971) "Hasanlu in the ninth century B.C. and its relation with other cultural centers of the Near East", American Journal of Archaeology, vol.75, no.3. Jul., pp. 263-266.
23. Overlaet Bruno (2003), The Early Iron Age of the Pusht-i Kuh, Luristan, Acta Iranica. Porda Edith (1965) The Art of Ancient Iran, New york, , pp. 140-147. Rezvani H & Roustaei K. (2007) "A preliminary report on two seasons of Excavations at Kull Tarike Cemetry, Kurdistan, Iran", Iranica Antiqua, vol. XLII, pp. 139 – 184. Sabrina. Maras. (2005) "Notes on Seals and Seal use in Western Iran from 900- 600 B.C"., Iranica Antiqua vol. XL, pp. 133-147.
24. Trait Distribution., The Art Bulltin, Volume l 23. number4, pp: 536 - 560. Maxwell-Hyslop & J.E. Curtis (1971) "The Gold Jewellery from Nimrud", Iraq, vol. XXXI, Part2, pp: 101 – 112.
25. Kantor j. Helen (1960) "A fragment of a gold applique from Ziwie and some remarks on the artistic traditions of Armenia and Iran during the early first millennium B.C". Journal of Near Eastern Studies volume 19, pp: 1-14.



مطالعه و بررسی اهریمن و دیو در شاهنامه فردوسی*

تاریخ دریافت: ۱۴۰۰/۱۰/۰۶

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۰/۱۲/۰۳

کد مقاله: ۸۶۹۸۱

عاطفه گروسی^۱، مینا صدری^۲

چکیده

مسئله خیر و شر از مهم‌ترین مفاهیمی هستند که همواره در طول تاریخ، زندگی انسان را جهت‌دار کرده‌اند. اصل مهم در اندیشه‌ی اساطیر ایران باستان، ستیز میان نیروهای اهریمنی با نیروهای اهورایی است که تمام جهان را آوردگاه این دو نیروی متخاصم می‌کند. تحت‌تأثیر این اندیشه در شاهنامه نیز به جنگ و ستیز میان این گروه‌ها پرداخته شده است. در شاهنامه شر و شرور در قالب شخصیت‌ها و موجودات اهریمنی و مفاهیم و مضامین انتزاعی چون خشم، رشک، حسد، ستم، آزمندی و... که نمایانگر نیروهای شر و بدی است، توصیف و نمود پیدا کرده است. هدف از پژوهش حاضر بررسی نیروهای شر و اهریمن در شاهنامه فردوسی است که جزو شاخص‌ترین آثار کل دوران ادبی ایران محسوب می‌گردد، تا رهیافتی در شناخت هرچه بیشتر این نماد مهم در ادبیات حماسی و اساطیری باشد. پژوهش حاضر در پی یافتن پاسخ به پرسش که اهریمن در شاهنامه فردوسی دوران صفوی با چه صفات و ویژگی‌هایی توصیف شده است؟ انجام یافته است. روش توصیفی تحلیلی بوده و اطلاعات از طریق منابع کتابخانه‌ای گردآوری شده است.

واژگان کلیدی: شاهنامه فردوسی، اهریمن، شر، دیو

۱- دانش‌آموخته کارشناسی ارشد نقاشی ایرانی، دانشگاه تهران، Atefeh.garousi@gmail.com

۲- استادیار دانشکده هنرهای تجسمی، دانشگاه تهران، mina.sadri@ut.ac.ir

*- این مقاله برگرفته از پایان‌نامه نویسنده با عنوان مقایسه ساختاری نبرد اسفندیار با اژدها در هشت نسخه شاهنامه از مکاتب شیراز و تبریز دوم می‌باشد.

۱- مقدمه

اهریمن و اهریمن‌شناسی موضوعی است که در هر برهه از زمان و مکان در ادبیات و هنر ایران قابل پژوهش است، اما پررنگ‌ترین بخش آن در ادبیات حماسی، به ویژه شاهنامه فردوسی به چشم می‌خورد. اهریمنان نیمه‌ی وارونه‌ی اورمزد، امشاسپندان و ایزدان هستند. هرگاه که اهوراییان نشان گیتی و تن جسمانی بیابند، اهریمن نیز برای کامل شدن آفرینش اورمزدی و درک و دریافت گیتی و تن‌آفریده‌های اهورایی، گیتی و تن می‌پذیرند. این نیاز به هستی‌پذیری در صحنه‌های نبرد حماسی میان ایزدان و دیوان یا انسان و دیوان و هنگام ملموس ساختن داستان یا حماسه برای عامه مردم افزایش می‌یابد. در ایران باستان، دو مفهوم خیر و شر زاده‌ی زروان، خدای ازلی و ابدی است. بر اساس متون کهن از زروان دو فرزند تولد می‌یابند به نام‌های اورمزد و اهریمن. زروان قرار را بر این گذاشته بود که پادشاهی و جلالش را به فرزندی بدهد که زودتر به دنیا بیاید. اهریمن از این فکر آگاه می‌شود، شکم زروان را می‌درد و بیرون می‌آید. هدف اهریمن فریفتن انسان تا روز رستاخیز است. اهریمنان موجوداتی بزرگ‌پیکر با دپوا، دو دست و بیشتر سیاه‌رنگند. اما ویژگی‌های حیوانی مانند تن پر از موی چون گوسفند، سر چون پیل یا شیر، دندان‌های گراز و موهای دراز نیز دارند. هدف پژوهش حاضر مطالعه و بررسی اهریمن و تجسم آن در شاهنامه است. بنابراین در پی پاسخ به این پرسش که اهریمن دارای چه صفات و ویژگی‌هایی در شاهنامه است؟ در این پژوهش اطلاعات از طریق منابع کتابخانه‌ای جمع‌آوری و به صورت کیفی مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفته است. موضوع اهریمن همواره در طول زمان از جهات مختلفی مورد پژوهش قرار گرفته است. از جمله پژوهش‌های انجام شده در این زمینه می‌توان به مقاله "نیروهای اهریمنی در شاهنامه و تظاهرات آن‌ها" از محمدرضا میری در سال ۱۳۹۹ اشاره داشت. همچنین مقاله "اهریمن" از الهه امینی کیاسری و نفیسه نمیدیان‌پور در سال ۱۳۹۹ نیز قابل توجه است. علاوه بر آن در مقاله دیگری با عنوان "خاستگاه و ردپای دیو و اهریمن در ادب کهن فارسی" از حمیرا زمردی و زهرا نظری در سال ۱۳۹۱ به این مسئله پرداخته شده است.

۲- اهریمن در شاهنامه

اهریمن در اوستا بصورت «انگرمیناوا» استعمال شده است و از دو کلمه ترکیب یافته که کلمه اول «انگرا» به معنی بد و خبیث و جز دوم همانست که در فارسی «مینو یا منش» شده است و مجموعاً این کلمه به معنی بدخواه یا خرد خبیث و پلید است (رستگار، ۱۳۵۴:۶۹). این کلمه در پهلوی اهریمن و در فارسی دری بصورت‌های اهریمن، آهرمن، اهرمان، اهرمن، اهریمه، آهریمن، آهریمه و هریمن بکار رفته است. اما در شاهنامه فقط بصورت اهریمن و اهرمن مصطلح است (خلف تبریزی، ۱۳۶۲: ۱۹۰) و در برابر یزدان قرار دارد.

از اهرمنی گره ایزدی است

هر آن چیز کان نزره ایزدی است

در فرهنگ‌ها آن را به روح بدی و بزرگترین قوای شیطانی در عالم، معنی کرده‌اند. فریتس ولف ایرانشناس آلمانی آن را به روح خبیث تعبیر کرده است. اهریمن موجودی است که در برابر اهورامزدا قرار می‌گیرد و با دیدن دنیای روحانی اهورامزدا، به مرز روشنائی می‌تازد و شکست می‌خورد. اما پس از این شکست تصمیم می‌گیرد موجوداتی را بیافریند که در برابر موجودات اهورایی قرار می‌گیرند. این موجودات دیو نامیده می‌شوند. بنابراین، دیوها فرزندان اهریمن و خود اهریمن نیز به عنوان دیو دیوان و سالار دیوها معرفی می‌شود و دنیای بزرگی از دیوهای مختلف به وجود می‌آورد که هرکدام نماینده یکی از صفات زشت انسانی یا بلایای طبیعی همچون سیلاب و خشکسالی هستند و در اساطیر ایرانی می‌توان چهار دوره آفرینش پنداری، وجودی، هستی‌مند و انتزاعی را برای آن‌ها در نظر گرفت (اکبری مفاخر، ۱۳۸۶: ۲۲).

در دوره آفرینش پنداری، دیوان تنها جنبه ذهنی دارند و در ذهن انسان آفریده و پرداخته شده‌اند. در دوره وجودی، آن‌ها از حضور ذهنی به موجودیت می‌رسند، دارای آفریننده یعنی اهریمن هستند و در جهان خود به زندگی می‌پردازند. سلسله مراتب آفرینش آن‌ها شامل آفریننده، سرکردگان و افراد است. این آفرینش در آسمان و فراتر از مرزهای زمینی است.

در دوره هستی‌مند، دیوان موجوداتی انسان‌گونه هستند که بر دو پای خود ایستاده و از دستان خود بهره می‌گیرند، اما پیکر آن‌ها با پیکر انسانی متفاوت است. آن‌ها در زیستگاه خود دارای جامعه‌ی فرهنگ، تمدن و نظام‌های نمادین هستند. در دوره چهارم دیوان به طور کامل از جامعه دیو و پیکر انسان گونه خارج می‌شوند و به صفاتی که جلوه‌های زشت و پلید انسانی را نشان می‌دهند، دگرگون می‌گردند.

شاهنامه فردوسی در داستان‌های مختلفی به تقابل بین دیو و یا اهریمن با قهرمانانی همچون اسفندیار، رستم، کیومرث و... پرداخته که با تأمل در هرکدام از این داستان‌ها می‌توان به ویژگی‌هایی از این موجودات پی برد.

۳- کیومرث و اهریمن

اهریمن را نخستین بار در شاهنامه در داستان کیومرث _نخستین شاه ایرانی که پادشاهی را در چکادکوه به دست گرفته و همراه با فرزندان خود در دل کوه‌ها جای می‌گیرد_ می‌یابیم. زندگی این دوران، آرمانی و پردیسی است. دد و دام زیر فرمان کیومرث هستند و او فرزندی خوبروی و فرخنده به نام سیامک دارد، در برابر کیومرث تنها دشمن او، اهریمن قرار دارد. به گیتی نبودش کسی دشمنی

مگر در نهان ریمن اهرمنا

اهریمن نیز مانند کیومرث فرزندی به نام خزوران دارد. فرزند اهریمن، سپاهی می‌آراید و در آرزوی به دست آوردن تاج و تخت کیومرث روی به ایران می‌نهد. سیامک، فرزند کیومرث از هجوم دیوبچه آگاهی می‌یابد و به مقابله با او می‌پردازد. ولی سرانجام به دست فرزند اهریمن کشته می‌شود و بدین ترتیب نخستین کردار اهریمنی یعنی مرگ و نخستین دیو در شاهنامه پدیدار می‌شود (اکبری مفاخر، ۱۳۸۶: ۲۳).

به رشک اندر اهرمن بدسگال	همی رای زد تا بیالید بال
یکی بچه بودش چو گرگ سترگ	دلاور شده با سپاهی بزرگ
بزد چنگ وارونه دیو سیاه	دوتا اندر آورد بالای شاه
فکند آن تن شاهزاده به خاک	به چنگال کردش کمرگاه چاک
سیامک به دست خزوران دیو	تبه گشت و ماند انجمن بی خدیو

پس از هجوم اهریمن و دیوان و کشته شدن سیامک، نبرد کیومرث رنگی خدایی و آیینی به خود می‌گیرد و در نهایت آنان را شکست می‌دهد و روی زمین را از وجود دیوان پاک می‌کند.

۴- اهریمن در هفت خان رستم

نمود ظاهری اهریمن در هفت خان رستم، از خان سوم آغاز می‌گردد. در خان سوم، رستم اهریمن را به شکل اژدهایی جادویی می‌بیند که به پهلوان خفته نزدیک می‌شود تا او را به هلاکت برساند. رخس که با دیدن اژدها به وحشت افتاده دو بار سعی می‌کند که خداوند خویش را بیدار کند، ولی هر دو بار هم‌زمان با بیداری رستم اژدها ناپدید می‌شود و رستم خشمناک رخس را تهدید می‌کند که اگر در بیدار کردنش پافشاری کند او را می‌کشد، ولی هنگامی که رخس او را برای بار سوم بیدار می‌کند اژدها به خواست خدا نمی‌تواند خود را از دیده پنهان کند و رستم در دم او را می‌کشد (امیدسالار، ۱۳۹۵: ۱۹).

بگرید برسان ابر بهار	زمین کرد پر آتش کارزار
بدان اژدها گفت برگوی نام	کزین پس نبینی تو گیتی به کام
نشانید که بی‌نام بر دست من	روانت برآد ز تاریک تن

در این خان، اژدها نامش را آشکار نمی‌کند و در عوض قدرت‌نمایی می‌کند. در خان ششم رستم به جنگ ارژنگ دیو می‌رود و در نهایت در خان هفتم با دیو سپید به نبرد می‌پردازد و پیروز می‌شود و جگر این دیو را به نزد کاووس می‌برد تا کاووس با چکاندن خون جگر دیو در چشمانش بینایش را دوباره به دست آورد. دیو سپید بنا بر شاهنامه، سردار پادشاه مازندران و فرمانده دیوان آن سامان در روزگار کیکاووس بود که به سبب سپید بودن مویش به این نام خوانده شده است در حالیکه سایر دیوان معمولاً سیاه رنگ مجسم شده‌اند.

۵- اهریمن در هفت خان اسفندیار

در هفت خان اسفندیار، در دو خان با موجودی اهریمنی رو به رو می‌شود که اهریمن به شکل موجودات دیگری خود را نمایان می‌کند. خان سوم یکی از خان‌هایی است که در آن اسفندیار با اژدهایی اهریمنی برخورد می‌کند. اسفندیار دستور می‌دهد تا گردون چوبلی بسازند و تیغ‌هایی در آن قرار دهند و صندوقی نیز خواست تا داخل آن قرار بگیرد و دو اسب هم در جلوی آن قرار داشت. زمانی که هوا تاریک می‌شود به نزد اژدها می‌رود. اژدها وقتی صدای گردون و اسب‌ها را شنید جلو آمد و دهانش را باز کرد و گردون و اسب‌ها را بلعید و تیغ‌ها به کامش فرو رفتند. سپس اسفندیار از صندوق بیرون آمد و با شمشیر به مغزش کوبید.

برآمد ز صندوق مرد دلیر	یکی تیز شمشیر در چنگ شیر
به شمشیر مغزش همی کرد چاک	همی دود زهرش برآمد ز خاک

در خان چهارم اسفندیار با زنی جادوگر رو به رو می‌شود که شاهان اورا غول می‌نامیدند. اسفندیار سپاه را به سوی او حرکت داد. بیشه‌ای چون بهشت دید که درختان بسیار داشت و در جوی‌هایش گلاب روان بود پس لب چشمه نشست و به طنبور زدن مشغول شد و خواند: از شر ببر و ازدها خلاصی ندارم و پریچه‌های نمی‌یابم. زن جادوگر صدایش را شنید و با همه زشت‌روی خود را به صورت زیبایی درآورد و به نزد اسفندیار رفت. اسفندیار بر بازویش زنجیری داشت که زرتشت از بهشت آورده بود. آن را به گردن انداخت و به زن جادوگر گفت تو بر من چیره نمی‌شوی پس صورت اصلیت را نشان بده. ناگاه پیرزنی سیاه چهره دید پس خنجر را بر سرش فرود آورد و او را هلاک کرد.

به بازویش در بسته بد زرد هشت	بگشتاسب آورده بود از بهشت
بدان آهن از جان اسفندیار	نبردی گمانی به بد روزگار
بینداخت زنجیر در گردنش	بدان سان که نیرو برد از تنش
بدو گفت بر من نیاری گزند	اگر آهنین کوه گردی بلند
بیاری زان سان که هستی رخت	به شمشیر یازم کنون پاسخت
به زنجیر شد گنده پیری تباہ	سر و موی چون برف و رنگی سیاه

۶- خصوصیات اهریمن در شاهنامه از دیدگاه فردوسی

اهریمن منشأ ناپاکی و پلیدی به شمار می‌رود و به طور کلی صفات ناشایست و اعمال ناپسند از آن اهریمن می‌باشد. اما در مواردی صفات خاص، کارها و پیکره‌ای متفاوت مانند هیئت دیو نیز به اهریمن نسبت داده شده است. فردوسی نیز در بسیاری موارد خصلت‌های بد انسانی را به دیوان که در اساطیر ایران باستان در اوستا و آثار زبان پهلوی و همچنین آثار شفاهی مردم رمز زشتی و ناپاکی‌اند، مانند کرده است. شاعر در ضمن صحبت انوشیروان با وزیرش بزرگمهر ده خصلت زشت را به عنوان ده دیو برمی‌شمارد.

بدو گفت کسری که ده دیو چیست	گز ایشان خرد را نباید گریست
چنین داد پاسخ که از و نیاز	دو دیوند با زور و گردن دراز
دگر خشم و رشک است و ننگ و کین	چو نمام و دوروی و ناپاک دین
دهم آنکه از کس ندارد سپاس	به نیکی وهم نیست یزدان شناس

۱-۶- صفات اهریمن

چنانکه اشاره شد شاهنامه ده صفت اخلاقی برای اهریمن نام می‌برد که این صفات ده‌گانه که اهریمنی نامیده می‌شوند عبارتند از:

۱- بی‌خردی: این صفت در گفتگوهای بسیاری که میان افراد اتفاق افتاده وجود دارد. در داستان رستم و اسفندیار، پشوتن اسفندیار را از جنگ با رستم ملامت می‌کند و می‌گوید که دیو، راه خرد را بر آن دو بسته است و دیو منشأ بی‌خردی محسوب می‌شود

پشوتن بدو گفت کای نامدار	برادر که یابد چو اسفندیار
به یزدان که دیدم شما را نخست	مه یک نامور با دگر کین نجست
دلیم گشت ز آن کار چون بهار	هم از رستم و هم ز اسفندیار
چو در کارتان باز کردم نگاه	ببندد همی بر خرد دیو راه

همچنین در همان داستان، رستم خطاب به اسفندیار می‌گوید

ز دل دور کن شهریارا تو کین مکن دیو را با خرد همنشین

به طور کلی هر جا که خرد از سر کسی دور می‌شود او با دیو هم‌آواز گشته است چنانکه در داستان کسری، فرزند کسری یعنی نوشزاد که از مادر مسیحی به دنیا آمده است به دین پدر نمی‌گراید و مسیحی و گمراه می‌شود. درباره او فردوسی می‌گوید (برزگر خالقی، ۱۳۷۹: ۹۰).

سر نوش‌زاد از خرد بازگشت چنین دیو با او هم‌آواز گشت

۲- بی‌شرمی: صفت دیگری که برای اهریمن در شاهنامه بدان اشاره شده و در داستان سیاوش پیران خطاب به افراسیاب اشاره می‌کند بی‌شرمی است که می‌گوید

چرا بر دلت چیره شد رای دیو ببر از رخت شرم کیهان خدیو

۳- آز و نیاز: این دو صفت در شاهنامه خود به دیو تشبیه شده‌اند که دیوساز هم هستند و هرکس این دو خصلت را داشته باشد، همچون دیوان است. در داستان اسکندر وی از برهمن پرسش‌هایی می‌کند و او جواب می‌دهد. در یک جا اسکندر می‌پرسد: (برزگر خالقی، ۱۳۷۹: ۹۱).

بپرسید خود گوهر از بهر چیست
کش از بهر بیشی بیاید گریست
چنین داد پاسخ که آز و نیاز
دو دیوند بیچاره و دیوساز

در جایی دیگر انوشیروان آز یعنی حریتی را از همه‌ی خصلت‌های بد قوی‌تر می‌شمارد (ملاحمد، ۱۳۸۸: ۱۱۲).
بدو گفت از این شوم ده با گزند
کدام است اهریمن زورمند؟
چنین داد پاسخ به کسری که آز
ستمکاره دیوی بود دیرساز

۴- کژی و کاستی: این صفات اهریمنی در داستان بهرام گور آورده شده است:
به گسترده همپاکی و راستی
سوی دیو شد کژی و کاستی

در زمان فریدون نفوذ ذهنیت اهریمنی همه جا را با اثر اعمال و فریبکاری او وجود دارد، چنان که فریدون در پیغامی به دو فرزند نافرمان خود چنین می‌گوید (رستگار، ۱۳۵۴: ۷۱).

شما را کنون گر دل از راه من
ببینید تا کردگار بلند
بکژی و تاری کشد اهرمن
چنین از شما کرد خواهد پسند؟

۵- ناسپاسی: صفت دیگری که اهریمنی برشمرده شده و به دیو نسبت داده شده ناسپاسی است و آدمیان بدکار و ناسپاس را دیو نامیده است.

تو مر دیو را مردم بدشناس
کسی کو گذشت از ره مردمی
کسی کو ندارد ز یزدان سپاس
ز دیوان شمر مشمر از آدمی

۶- ظلم: مذمت ظلم و ستم در اکثر داستان‌های شاهنامه به خصوص در داستان‌های ضحاک، رستم، شغاد، گشتاسب، بهرام و امثال آن‌ها خیلی برجسته صورت گرفته است. همچنین در این اثر سلسله چهره‌هایی آفریده شده‌اند که تمثال برجسته‌ی ظالمی و بیدادگری می‌باشند. نماینده معروف شاهان ظالم و خونخوار در شاهنامه ضحاک بیدادگر است (ملاحمد، ۱۳۸۸: ۱۱۷).
نکوهیده‌تر شاه ضحاک بود
که بیدادگر بود و ناپاک

فردوسی در مقابل ضحاک ظالم سیمای فریدون عادل را می‌گذارد که رمز دادگری بوده است و برای از بین بردن ظلم و ستم مبارزه نموده و به اهریمنی بودن این صفت اشاره می‌نماید.

فریدون فرخ شه دادگر
همه بند اهریمنی برگشاد
بیست اندر آن پادشاهی کمر
بیاراست گیتی سراسر به داد

۷- تند و شتاب: از صفاتی که اهریمنی برشمرده شده است شتاب است که پشیمانی به بار می‌آورد (ملاحمد، ۱۳۸۸: ۱۳۰).
شتاب و بدی کار اهریمن است
پشیمانی جان و رنج تن است

۸- نمامی و سخن‌چینی: این صفت از صفاتی است که دیو نامیده شده است.
دگر دیو نمام کو جز دروغ
ندانند نراند سخن با فروغ

۹- رشک: یکی دیگر از صفات اهریمن و دیو در شاهنامه رشک است.
به رشک اندر اهرمن بدسگال
همی رای زد تا ببالید یال

ریشک از دیوان دردسرساز شاهنامه است. ریشک بردن دگرسیوز بر سیاوش باعث شد نزد افراسیاب از او بدگویی کند و افراسیاب را عیله او بدبین کند. ریشک مایه آزار و عذاب است (قاسم‌پور، ۱۳۹۳: ۲۶).

که ریشک آورد آزار و گرم و گداز
دژ آگاه دیوی بود دیرساز

۱۰- ناپاکی دین: این صفت را می‌توان در داستان منوچهر که علم انتقام‌جویی از خون ایرج را به دوش می‌کشد، در زمان پادشاهی خود به اطرافیانش هشدار می‌دهد (رستگار، ۱۳۵۴: ۷۲).

هر آنکس که در هفت کشور زمین
همه نزد من سر به سر کافرند
بگردد ز راه و بتابد ز دین
و از اهرمن بدکنش بدترند

۶-۲- اعمال اهریمن

حماسه‌سرای ایران در شاهنامه اعمال و کارهایی را به اهریمنان و دیوان نسبت داده است که حکایت از پایه‌های قوی و غنی زندگی متمدنی دارد که گویا سرشته‌ی این امور متعدد و متنوع در حوزه رسالت و دانش، رامشگری و جادویی، سپاهیگری و فریبندگی و مهندسی و معماری در دست آنان بوده است (گلی، ۱۳۸۶: ۱۵۶). به برخی از این خویشکاری‌ها به اختصار اشاره شده است:

۱- پیغام‌گذاری: در داستان جنگ ارجاسب تورانی با گشتاسب نره دیوی پیام زرتشت را خطاب به گشتاسب در مورد قطع باج و خراج به ترکان می‌شنود و فوراً آن را به شاه چین می‌رساند و ارجاسب با شنیدن آن بیمار می‌شود و بزرگان لشکر خویش را فرا می‌خواند و آن پیغام را برای آن‌ها مطرح می‌کند و دستور می‌دهد به گشتاسب نامه بنویسد تا او سر از اطاعت پادشاه چین برنتابد (گلی، ۱۳۸۶: ۱۵۷).

پس آگاه شد نره دیوی از این
بدو گفت که ای شهریار جهان
بجای آوریدند فرمان تو
مگر پور لهراسب گشتاسب شاه
چو ارجاسب بشنید گفتار دیو
از اندوه او سست و بیمار شد
یکی نامه باید نوشتن کنون
هم اندر زمان شد سوی شاه چین
جهان یکسره پیش تو چون کهان
نتابد کسی سر ز فرمان تو
که آرد همی سوی ترکان سپاه
فرود آمد از گاه ترکان خدیو
ز شاه جهان پر ز تیمار شد
سوی آن زده سر ز فرمان برون

۲- تعلیم خط و نوشتن: از جمله کارهایی که فرزانه طوس به این موجودات رازناک نسبت داده است نوشتن آن هم نه به یک زبان بلکه به سی زبان رومی، تازی، پارسی، چینی، پهلوی و... است. وقتی طهمورث بر دیوان غلبه کرده، آن‌ها را به بند می‌کشد و دیوان تعهد می‌کنند هنر نوی که همان نبشتن است به خسرو بیاموزند تا جان و دل او را با فروغ دانش روشنایی بخشند.

نبشتن به خسرو بیاموختند
نبشته یکی نه چو نزدیک سی
چه سغدی و چینی و چه پهلوی
دلش را چو خورشید بیفروختند
چه رومی و چه تازی و پارسی
نگاریدن آن کجا بشنوی

۳- رامشگری: وقتی که کیکاووس بر تخت می‌نشیند، روزی در گلستانی که به همراه سران پهلوانان مملکت مجلس بزم ساخته بود، دیوی رامشگر بر بطن بر بغل به نزد پرده‌داری می‌آید و از او می‌خواهد تا اجازه بدهد نزد شهریار برود و برای او سرودی بخواند. با اجازه پرده‌دار به بزم شاه رفته، ضمن معرفی خود سرود مازندرانی را سر می‌دهد.

چو رامشگری دیو زی پرده‌دار
چنین گفت کز شهر مازندران
به بربط چو بایست بر ساخت رود
که مازندران شهر ما یاد باد
بیامد که خواهد بر شاه بار
یکی خوش نوازم ز رامشگران
برآورد مازندرانی سرود
همیشه بر و بومش آباد باد

۴- روان ساختن گردونه در آسمان: وقتی فرمانروایی و شکوه حکومت جمشید بر روی زمین به اوج خود رسید، دستور داد تخت شاهانه‌ای برایش مهیا سازند که هر وقت اراده می‌کرد دیوان با آن قدرت و توانایی خارق‌العاده‌ی خود را از هامون برداشته در گردون روان می‌داشتند. وقتی که مردمان گردونه جمشید را در آسمان روان دیدند به سبب انعکاس نور خورشید از گردونه، گمان کردند دو خورشید در آسمان طلوع کرده است و نام آن روز را نوروز نهادند.

به فر کیانی یکی تخت ساخت
چه مایه بدو گوهر اندر نشاخت

که چون خواستی دیو برداشتی
چو خورشید تابان میان هوا
به جمشید بر گوهر افشاندند

ز هامون به گردون برافراستی
نشسته برو شاه فرمانروا
مر آن روز را روز نو خواندند

۵- ساحری و جادوگری: سر نره دیوان مازندران، دیو سپید، با اعمال جاودانه از گرد و خاک ابر سیاهی برمی‌انگیزد که در اثر آن چشم دو بهره از لشکریان از جمله خود کیکاووس تیره و نابینا می‌شود.

شب آمد یکی ابر شد با سپاه
ز لشکر دو بهره شده تیر
جهان کرد چون روی زنگی سیاه
سر نامداران از او بر ز خشم چشم

در نبرد طهمورث دیوبند با این آفریده‌های اهریمنی نیز فسونکاری و جادویی آن‌ها بیان شده است.
همه نره دیوان افسونگران
برفتند جادو سپاهی گران

۶- سپاهی‌گری و لشگری: در جنگ طهمورث با دیوان، همه نره دیوان افسونگر و جادوپیشه سپاهی گران فراهم آوردند با فرماندهی دیو سیاه به نبرد با او می‌روند (گلی، ۱۳۸۶: ۱۶۰).

همه نره دیوان افسونگران
دمنده سیه پوشان پیشرو
برفتند جادو سپاهی گران
همه آسمان برکشیدند غو

ضحاک نیز برای مقابله با کاوه آهنگر به وجود لشگریانی از جنس دیوان و پریان به همراه مردمان احساس نیاز کرده می‌گوید:
همی زین فزون بایدم لشکری
یکی لشکری خواهم انگیختن
هم از مردم وهم ز دیو و پری
ابا دیو مردم برانگیختن

معمولاً در این نبردها فرماندهی و پیشوایی سپاه را دیوان بر عهده دارند.

۷- فریبکاری و گمراهی: از جمله مسئولیت و ماموریت‌های مهم این موجودات از جانب اهریمن، فریب و گمراهی آفریده‌های اهورایی است و این صفت بارها برای این مخلوقات زیانکار در جای جای شاهنامه ذکر شده است. کاووس با اغرا و اغوای دیو دستور می‌دهد از عود قماری تختی ساخته و بر گوشه‌های آن نيزه‌های درازی می‌بندند و بر سر نيزه‌ها بره‌ها را می‌آویزد و بعد چهار عقاب قوی را بر آن تخت بسته چون آن‌ها گرسنه می‌شوند گردونه را در هوا روان می‌سازند.

بیاویخت از نيزه ران بره
از آن پس عقاب دلاور چهار
نشست از بر تخت کاووس شاه
بیاورد و بر تخت بست استوار
بیست اندر اندیشه دل یکسره
که اهریمنش برده بد دل ز راه

حمله کاووس به مازندران جهت فتح آن سرزمین نیز به اغوای دیو بوده است در حالی که همه پهلوانان با آن مخالف بودند.

یکی شاه را در دل اندیشه خاست
همی گنج بی رنج بگزایدش
سختن چو بگوش بزرگان رسید
به پیچیدش اهریمن از راه راست
چرا گاه مازندران بایدش
از ایشان کس این رای فرخ ندید

۸- معماری و بنایی: جمشید پس از تقسیم طبقات چهارگانه جامعه به آموزیان، نيساران، پسودیان، آهنوخشان دستور می‌دهد دیوان آب و خاک را در هم آمیخته و از آن گل و خشت سازند و با استفاده از سنگ و گچ، دیوارها را برافراشته بر بالای آن مهندسی کنند تا گرمابه‌ها، کاخ‌های بلند و ایوان‌ها راست گردد.

بفرمود دیوان ناپاک را
هر آنچه از گل آمد چو بشناختند
به سنگ و به گچ دیو دیوار کرد
چو گرمابه و کاخ بلند
به آب اندر آمیختن خاک را
سبک خشت را کالبد ساختند
نخست از برش هندسی کار کرد
چو ایوان که باشد پناه گزند

این امور که همگی آن‌ها متعلق به حوزه اعمال انسانی است و حکایت از پایه‌های مستحکم و پیشرفته فرهنگ و تمدن این کهن دیار دارد، در شاهنامه به این آفریده‌های اهریمنی و ساکنان قدیمی ایران نسبت داده شده است.

۷- پیکرپذیری

پیکرپذیری اهریمن و دیوان در حماسه‌های ملی ساختار ویژه‌ی خود را دارد، هستی آن‌ها در برابر هستی انسانی قرار می‌گیرد. در حماسه، اهریمن همانند انسان‌ها و شخصیت‌های حماسی، هستی و پیکر شناخته شده، نام، شناسه و ویژگی‌های خاص خود را دارند. این ویژگی‌ها باعث تمایز اهریمن از انسان‌ها و سایر دیوان و سبب شخصیت‌پذیری آن‌ها می‌شود. به عنوان مثال دیو سپید در غاری در مازندران زندگی می‌کند و از کارگزاران شاه مازندران است. او تنی تیره، پیکری بزرگ و سیاه دارد و برف مویی ویژگی بارز و شناسه فردی اوست. این دیو دارای اندام‌های انسانی و دست و پا است و با این اندام‌ها با رستم می‌جنگد، و بر روی دوبا می‌ایستد و به خوبی از دستانش بهره می‌گیرد. این ویژگی‌ها در کل، همسان با هستی دیگر دیوها و در جزئیات، شناسه‌های ویژه دیو سپید است که او را از دیوهای دیگر همچون کولاددیو، ارژنگ دیو و... متمایز می‌سازد (اکبری مفاخر، ۱۳۸۹: ۶۶). البته یک تفاوت بنیادی میان هستی انسانی و اهریمنی و دیوان وجود دارد و آن جدایی‌پذیری و یا جدایی‌ناپذیری مینو و گیتی آن‌هاست. هنگامی که مینو و گیتی انسان در هم تنیده شود، هستی انسان شکل می‌گیرد و در هنگام مرگ روان انسان که گوهری نامیراست، از تن او جدا شده و رو به جاودانگی می‌نهد. درواقع هستی‌پذیری انسان مرحله‌ای است برای زندگی جاوید، اما از آنجا که دیوان دارای گوهری میرا هستند، پس از شکل‌گیری هستی دیوان، گوهر آن‌ها از تشنه جدا نمی‌شود. بنابراین هستی‌پذیری دیوان برابر است با ویرانی و نابودی آن‌ها (دینکرد، ۳۵۰). همانگونه که آفرینش اهریمن و دیوان الگوبرداری از آفرینش اورمزدی است، دگرگونی‌های آنان از مینو به گیتی نیز پیرو دگرگونی‌های اورمزدی است.

خشم، دیوی مینوی است. در مینوی خرد به روشنی آمده که دیو خشم تجسم و پیکر ندارد، اما زمینه‌هایی برای پیکرپذیری او فراهم می‌شود و او هستی می‌پذیرد. در گزارش دینکرد (۷،۴،۸۷) هنگامی که گشتاسب دین زرتشت را می‌پذیرد، دیوان در دوزخ بر خود می‌لرزند. دیو خشم خبر پذیرش دین به توسط گشتاسب را به ارجاسپ می‌رساند. این دیو با سخت‌ترین بانگ‌ها می‌خروشد و آنان را به نبرد برمی‌انگیزد، اما در دنیای حماسه دیو خشم، به نره دیوی از گروه دیوان زمینی دگرگون می‌شود. پس آگاه شد نره دیوی ازین هم اندر زمان شد سوی شاه چین

۸- پیکرشناسی

نخستین جلوه‌ای که اهریمن و دیوان را از انسان‌ها جدا می‌کند، پیکر و ظاهر آن‌هاست. آن‌ها از نظر ساختار آفرینشی با آدمیان متفاوت هستند. این تفاوت‌ها ویژگی بارزی برای دیوان شده است. ۱- پیکر سیاه‌رنگ: این ویژگی بازتاب پیوند آن‌ها با اهریمن است. هنگامی که اهریمن از زروان زاده می‌شود، تیره و بدبوست (روایات داراب هرمزدیار، ۱۱/۸۱/۲؛ رساله تکذیب و رد فرق دینی، ۱) و پیکری سیاه و خاکستری دارد (Bundahisn، ورزیدگی- های زاد سپرم، ۲۹، ۱). چهی، دختر اهریمن پیکری سیاه دارد (روایت پهلوی، ۱۲۶۷). دیوان نسو و اپوش نیز سیاه پیکر هستند (یشت، ۲۱، ۸).

سیامک بیامد برهنه تن
بزد چنگ وارونه دیو سیاه
برآویخت با دیو اهرمنا
دو تا اندر آورد بالای شاه

دیو سپید، نیز برخلاف نامش پیکری تیره و سیاه دارد.

فرو برد خنجر دلش بردید
سوی رستم آمد چو کوهی سیاه
جگرش از تن تیره بیرون کشید
از آهش ساعد، از آن کلاه

جاودانی که یاریگر دیوانند نیز سیاه پیکرند.
از آن جاودان با خروش و غریو
دلیر و ستیزنده و نره دیو
ز پولاد و آهن قبا و کلاه
به تن هر یکی همچو کوه سیاه

بنابراین سیاه پیکری یکی از ویژگی‌های برجسته دیوان در حماسه‌هاست (گرشاسب نامه، ۸۰، ۱۶).

۲- دو رنگ بودن پیکر و چهره: در سیاهی پیکر دیوان رنگ دیگری نیز وجود دارد که در پیکر آن‌ها نمایان است به عنوان مثال دیو سپید دارای تن سیاه و موی سپید است (اکبری مفاخر، ۱۳۸۹: ۷۱)

به کردار دوزخ یکی چاه دید
به رنگ شبه روی، چون برف موی
تن دیو از آن تیرگی ناپدید
او جهان پر ز بالای و پهنای

علاوه بر دیوان، موجودات اهریمنی دیگر هم این ویژگی را دارند، همانند زن جادو در خان سوم اسفندیار.

بدوگفت، بر من نیاری گزند
بیاری از انسان که هستی رخت
به زنجیر شد گنده پیری تباه

اگر آهنین کوه گردی بلند
به شمشیر یازم کنون پاسخت
یر و موی چون برف و رویی سیاه

زن جادو در هفت خان رستم:

چون شنگرف موی و تن و رو سیاه

به دیدار زشت و پلید و تباه

۳- پیکر بزرگ و بلند: در برخی از اشعار به بزرگ بودن پیکره دیوان اشاره شده که یکی از آن‌ها عبارتند از پولادوند دیو. یکی کوه یابی مر او را به تن

بر و یال و کتفش بود ده رسن

۴- پیکر حیوانی: ازدها، هیولایی افسانه‌ای است که عموماً به شکل خزنده‌ای بالدار و بزرگ توصیف می‌شود. بر فرق سرش برجستگی به سان خروس است و چنگال‌هایی دهشتناک دارد و از دهانش آتش بیرون می‌جهد (رستگار، ۱۳۵۴: ۷۱).
گرگ از آفریدگان اهریمن است. اهریمن کیشان گاه به پیکر گرگ متجلی می‌شوند و در هزاره اوشیدر نیز از به هم پیوستن تمام گرگ سردگان، دیوی عظیم و زهردار پدید می‌آید که مردم به رهبری اوشیدر او را می‌کشند (روایت پهلوی، ۱۳۶۷).
دو دندان به کردار پیل ژبان
بر و کتف فربه و لاغر میان
همی رزم شیران کند آرزوی
بسان گوزنان به سر بر سروی

۵- چهره حیوانی: در شاهنامه به چگونگی چهره دیوان که برخی به شکل حیوانات بوده پرداخته شده که از آن جمله به موارد زیر می‌توان اشاره کرد.
اکوان دیو:

دندان دهان پر ز های گراز
نگاه تنش را نشایست کردن

سرش چون سر پیل و مویش دراز
دو چشمش سپید و لبانش سیاه

دیو سیاه و سپید: در شاهنامه طهماسبی، پیکره‌اش انسان‌وار تصویر شده است و با تغییراتی در چهره که او را شبیه حیوانات ساخته تا این شباهت، بیانگر توحش درون او باشد.
۶- شاخ حیوانی: شاخ شیطان که از نمادهای شر در تصورات آدمیان بوده است، در گرگ‌ها دیده می‌شود و علاوه بر شاخ سر که گرگ را به هیأت متعارف دیوان درآورده است، شاخ مضاعفی بر پوزه دیده می‌شود که گرگ را با کرگدن نزدیک می‌سازد و نوع دندان این گرگ‌ها نیز پیوندی با گراز دارد که همه از جانوران اهریمنی به شمار می‌رفتند.
پیکرشناسی دیوان همانند پیکرشناسی انسان است. دیوان در پیکر انسانی با ویژگی‌های متمایز و برجسته از انسان شناخته می‌شوند. پیکرپذیری دیوان در اندیشه‌های ایرانی از ویژگی‌های اهریمن، تصورات انسان درباره دیوان مینوی، انسان‌های غول پیکر بیابانی، مهاجمین و عناصر جادویی سرچشمه گرفته است.

۹- کالبدپذیری

یکی از ویژگی‌های دیوان که در متون ایرانی تصویر روشنی از آن نیامده، کالبدپذیری آن‌ها است. در یسنا (۱۵. ۹) و پیرو آن در یشت (۸۰-۸۱) آمده که دیوان در روزگار پیش از زرتشت، مردم‌روی و در کالبد انسانی بر روی زمین می‌گشتند، اما با سرودن نیایش اهورنور توسط زرتشت در زیرزمین پنهان می‌شوند. کالبدپذیری در اینجا به این معنی که آن‌ها با هیبت و پیکره اصلی خودشان بر روی زمین حضور نداشتند و کالبدی انسانی و یا حیوانی که چهره آن‌ها را مخفی می‌نمود، ظاهر می‌شدند و مردم را فریب می‌دادند.

بنابر شرحی که در دینکرد (۴۶، ۴۲-۴۳، ۴، ۷) بیان شده پس از سرودن اهورنور توسط زرتشت دیوان به زیر زمین گریخته و پنهان می‌شوند، یعنی کالبد آن‌ها شکسته می‌شود. پس از شکسته شدن کالبد انسانی این دیوها، مردم به راحتی می‌توانند آن‌ها را بشناسند. دیوان با کالبد انسانی شکسته شده و هستی دیوی نمایان شده دیگر نمی‌توانند در کالبد انسانی پدیدار شوند، بلکه با ویژگی‌های ایزدان بر مردم پدیدار می‌گردند اما مردم بار دیگر آن‌ها را می‌شناسند، بنابراین موضوع که پیرو آموزه‌های متون پهلوی است، پس از آن که دیوان دیگر نمی‌توانند در کالبد انسانی پدیدار شوند، در کالبد حیوانات درمی‌آیند. بخش از داستان اکوان دیو در شاهنامه گویای این کالبدپذیری است (اکبری مفاخر، ۱۳۸۹: ۷۹).

شاهنامه فردوسی بزرگ‌ترین اثر حماسی در زبان فارسی است که مفاهیم و باورهای اسطوره‌ای و تاریخی در آن تجلی می‌یابد. یکی از موضوعات مهم در این اثر مسئله شر و تقابل آن با خیر است. اهریمن در تمام دوران همواره نماد شر بوده و با پهلوانان که نماد خیر هستند به مبارزه پرداخته است. کردار اسطوره‌ای اهریمن در شاهنامه، با قدرتمندی، تندی و چالاکي، شخصیت اثرگذار، ترسناکی، استبداد، مرگ‌آوری، فریبکاری، جادوگری، پلیدی و... همراه است. یافتن این‌گونه شباهت‌ها به همراه ویژگی‌های منحصر به فرد هر اسطوره، بیانگر آن است که اساطیر نتیجه‌ی ناخودآگاه جمعی است که نمادهای جمعی را پدید می‌آورد و به سبب همین ویژگی‌های خاص اقلیمی، مذهبی و نگرشی افراد، تمایزهایی نیز دارند که نتیجه آن شکل‌گیری چنین اسطوره‌های مشابه و در عین حال متمایز است. با توجه به بررسی‌های انجام یافته اهریمن در متن شاهنامه دارای ویژگی‌هایی همچون بی‌شرمی، بی‌خردی، رشک، ظلم، آز و نیاز، ناسپاسی، کژي و ناپاکی است که همه این صفات، ذات زشت اهریمن را در تمام دوران‌ها تعریف می‌کند. همچنین فریبکاری، جادوگری، رامشگری، سپاهی‌گری، بنایی و تعلیم خط از اعمالی می‌باشند که اهریمنان و دیوان انجام می‌داده‌اند. از نکات دیگر در مورد این موجودات پیکرپذیری و هستی‌پذیری آن‌ها است. اهریمنان و دیوان همچون انسان ویژگی خاص خود را دارند و از جلوه‌هایی که انسان را اهریمن جدا می‌کند پیکر و ظاهر آن‌ها است مثل دیو سپید، پیکر و ظاهر این موجودات دارای رنگ تیره، چهره حیوانی و درشت اندام هستند. تفاوتی که بین آن‌ها و انسان وجود دارد این است که هستی انسان نامیراست اما اهریمن و دیو میرا هستند. در مجموع می‌توان گفت که این داستان‌ها همچون نبرد اهریمن و پهلوانان، نمونه‌ای از سیر آفاق ذوالنفس است یعنی نمادی از وجود خوبی‌ها و بدی‌ها، تقابل انسان و شیطان، پیروزی‌ها و شکست‌ها، رنج‌ها و لذت‌هاست که نشان بازگویی حقیقی در قالبی دیر آشناست. دیو، الگویی برجسته از زشتی‌ها و کارکرد نادرست توانایی‌ها در مسیر برآورده کردن خواهش‌های نفسانی است که با ظاهر دهشتناک در هم تنیده شده و از او نمادی از مجموعه بدی‌ها ساخته است.

منابع

۱. اسدی طوسی، علی، (۱۳۵۴)، «گرساسب نامه»، چاپ دوم، تهران: طهوری.
۲. خلف تبریزی، محمدحسین، (۱۳۶۲)، «برهان قاطع»، ترجمه محمد معین، تهران: امیرکبیر.
۳. دینکرد، (۱۳۹۹)، تهران: معین.
۴. روایت پهلوی، (۱۳۶۷)، ترجمه مهشید میرفخرایی، تهران: موسسه مطالعات و تحقیقات فرهنگی.
۵. فردوسی، ابوالقاسم، (۱۳۶۸)، «شاهنامه»، تهران: مرکز دایره المعارف بزرگ اسلامی.
۶. ملااحمد، میرزا، (۱۳۸۸)، «بیا تا جهان به بد نسپریم»، تهران: امیرکبیر.
۷. یشت‌ها، (۱۳۷۷)، گزارش ابراهیم پورداوود، تهران: اساطیر.
۸. اکبری مفاخر، آرش، (۱۳۸۶)، «اسطوره دیوان نخستین در شاهنامه»، مجله مطالعات ایرانی، صص ۲۱-۳۴.
۹. اکبری مفاخر، آرش، (۱۳۸۹)، «هستی‌شناسی دیوان در حماسه‌های ملی بر پایه شاهنامه فردوسی»، مجله کاوش‌نامه، صص ۶۱-۸۶.
۱۰. امیدسالار، منصور، (۱۳۹۵)، «هفت خان رستم و منطق روایت حماسی در شاهنامه»، شماره ۲۲، صص ۱۶-۴۸.
۱۱. برزگر خالقی، محمدرضا، (۱۳۹۷)، «دیو در شاهنامه»، دوره ۵، شماره ۱۳، صص ۷۶-۱۰۰.
۱۲. رستگار، منصور، (۱۳۵۴)، «اهریمن در نظر فردوسی»، شماره ۲۵، صص ۶۹-۷۴.
۱۳. قاسم‌پور، محدثه و حسین حیدری، (۱۳۹۴)، «ناسازگاری سیمای اهریمن و دیوان در شاهنامه با متون زرتشتی»، فصلنامه پژوهش‌های ادیبانی، شماره ۵، صص ۹-۲۳.
۱۴. گلی، احمد، (۱۳۸۶)، «دیوان در شاهنامه»، مجله زبان و ادبیات فارسی دانشگاه سیستان و بلوچستان، شماره ۵، صص ۱۵۳-۱۷۲.

پژوهشی درآشنایی با موضوع مرگ و راههای برخورد با آن با رویکرد کودکان ونوجوانان؛ تحلیل و نقد ساختاری ۶ داستان

تاریخ دریافت: ۱۴۰۰/۱۱/۱۴

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۰/۱۲/۲۶

کد مقاله: ۹۸۱۸۳

رفعت نمازی^۱

چکیده

مرگ حقیقتی که همه انسان‌ها آن را تجربه می‌کنند. زندگی و مرگ دوجزء جدایی ناپذیر از هر موجود زنده هستند. موجودات وقتی که نفس می‌کشند و جان در بدنشان دارد باید زندگی کنند. کنار هم قرار گرفتن مرگ و زندگی یادآور این است که زندگی همیشه پایدار نیست. مرگ نیز به‌طور طبیعی همراه با دیگر کنجاوی‌های کودکانه به وجود می‌آید. توضیح مفهوم مرگ برای کودک یکی از سخت‌ترین و اضطراب‌آورترین کارها برای پدر و مادر است. آنان وقتی با سوالات کودک درباره مرگ مواجه می‌شوند نمی‌دانند دقیقاً به چه صورت به آنها پاسخ دهند. این مقاله والدین و مربیان را از طریق همدلی کردن و هنر درمانی با شش داستان برای کودک ونوجوان با درونمایه مرگ، و مطابقت با یگدیگر در تفهیم مرگ یاری خواهد کرد.

واژگان کلیدی: مرگ، داستان خوانی، کودک ونوجوان، ترس از مرگ. همدلی کردن

۱- کارشناسی ارشد ادبیات فارسی؛ گرایش ادبیات کودک و نوجوان Namazi.r1335@yahoo.com

مرگ چیست؟ چگونه کودکان ونوجوانان رابا مفهوم مرگ آشنا کنیم؟ تاثیر کتابهای داستان در مورد مرگ چگونه است؟ مرگ در جامعه همیشه یک موضوع ممنوعه برای بحث گفتگو بوده است. اغلب بزرگترها، وقتی صحبت از مرگ یا مردن می شود طفره می روند. بحث درباره مرگ ناراحتی، اضطراب و رفتارهای باز دارنده دارد. اخیرا همه پذیرفته اند صحبت کردن درباره مرگ می تواند به افراد کمک کند. وآن را جزئی از زندگی بپذیرند وبکوشند احساساتی راکه از تصور آن در ذهن ایجاد می شود غلبه کنند. کودکان مانند بزرگسالان در رویاروی باپدیده مرگ از دست دادن عزیزان خود دچار تنیدگی وغم واندوه فراوان می شوند. کنار آمدن با پدیده مرگ کاری دشوار وتوان فرسا است رویارویی با موضوع فقدان (از دست دادن) یک مهارت است. کودکانی که این مهارت را می آموزند، در می یابند که زندگی فقط درخوشی هاخلاصه نشده بلکه در کنار آنها نا خوشی ها وغم های زیادی وجود دارد، از جمله: مرگ که اجتناب ناپذیراست. مرگ پایان زندگی نیست. وبا مرگ زندگی در دنیا پایان می پذیرد؛ و روان فرد مرده بدون پوشش تن به زندگی ادامه خواهد داد. افراد پس از مرگ در جهان دیگری زندگی می کنند و می توانند به اندازه رفتارهای مناسبی که داشتند از نعمات اخروی بهره مند شوند. اغلب کودکان می توانند نيات پنهانی والدین را از پس گفته های آنان درک کنند. در توجیه مرگ مادر بزرگ یا پدر بزرگ، گفتن اینکه آنها به سفری طولانی رفته اند وهرگز بر نمی گردندیک دروغ کاملا آشکار وبی اساس است؛ پنهان کردن حقیقت مرگ عزیز از دست رفته دیر یا زود در پیامدهای ناگوار این عدم صداقت در رفتار کودک مشاهده خواهند کرد. بنابر این والدین همانگونه که هست، در شرایط مناسب با توجه به ظرفیت ونگرش کودک به مرگ، نبودن عزیز از دست رفته را صادقانه بیان کنند. از هر گونه فریب، تحریف، وپنهان کردن واقعیت بپرهیزند. یکی دیگر از راههای همدلی و تفهیم مرگ به کودکان ونوجوانان کتابخوانی است، مخاطب داستانها خودش را جای قهرمان اصلی قرار می دهد، با او بغض می کند، گریه می کند، با شخصیت های داستان، راهی را طی می کند؛ و با تلخ و شیرین زندگی آشنا می شود. در نتیجه با همذات پنداری، فرصت تجربه کردن را به همراه قهرمان داستان به دست می آورد. در این پژوهش با مطابقت دادن شش داستان از ادبات کودک ونوجوان با درونمایه مرگ مفهوم مرگ را برای کودکان ونوجوانان روشن خواهد شد.

۲- مرگ چیست؟

مرگ، توقف کامل و بی بازگشت اعمال حیات است (پور جواهری، ۱۳۸۳). کودکان ونوجوانان درجات مختلفی از سوگ را در زندگی روزمره خود تجربه می کنند. بزرگسالان می توانند در درک مرگ به کودک ونوجوان سوگوار و حل مشکل، کمک زیادی به آنها کنند. درد از دست دادن یکی از عزیزان به ماهیت تغییرات حاصل از آن ارتباط دارد. هنگامی که مرگ به صورت ناگهانی وغیر منتظره رخ بدهد کودک و نوجوان زمان کمی را برای عادت کردن به شرایط ایجاد شده خواهد داشت؛ اما در صورتی که کودک انتظارمرگ عزیز خود را به علت بیماری آنها داشته باشد

پذیرش این مسئله برای او راحت تر خواهد بود، زیرا زمان کافی برای فکر کردن به مرگ آنها را داشته است. استرس واضطراب کودکان از دوری وجدایی، درد ورنج واختلالات یادگیری قابل احساس است. سوگواری کردن فرایندی است که دنیای درونی ما را پس از مرگ یکی از عزیزان مان شکل می دهد وشامل یک مجموعه از واکنش های عاطفی، شناختی، رفتاری واجتماعی است، ودر افراد مختلف به اشکال متفاوت خودرا نشان می دهد البته ماهیت ضایعه مرگ پدر ومادر در این مسئله تاثیرات بسیار مهمی دارد. کودکان ونوجوانان در دوران سوگواری برای مرگ پدر ومادر با دو چالش مهم مواجه می شوند که عبارت است از "تجزیه وتحلیل موضوع ایجاد شده" و "کنار آمدن پذیرش مرگ پدر ومادر".

تجزیه وتحلیل موضوع مرگ -تا چند هفته پس از مرگ پدر ومادر کودک ونوجوان تصورات وافکار مزاحم متعددی را خواهد داشت. ترس از ناشناخته ها، ترس از آینده که پس از مدتی این حس ترس جای خود را به احساس ناراحتی می دهد وکودک و نوجوان دچار درد عمیق خواهد شد. واگر مشکلات عاطفی ورفتاری کودک ونوجوان بسیار شدید باشد وبیش از شش ماه ادامه پیدا کند بر توانایی عملکرد آموزشی تاثیرات منفی داشته، بدون شک به کمک متخصص نیاز خواهد داشت؛ ومربیان در باره مرگ، با کودکان باید روشن وبا توجه به سطح سنی آنها گفتگو کنند. «یکی از بدترین کارها این است که هنگام مرگ یکی از نزدیکان، کودک را به جای دیگری فرستاد تا شاهد مراسم تدفین ومسائل دیگر نباشد» (کاپو ویلیس، ۱۹۹۹/به نقل از: ویلیس، ۲۰۰۲). «کودک ناراحتی والدینش را درک میکند. ولی علت آن را نمی داند. اگر بفهمد که علت گریه وناراحتی آنها امری طبیعی است و سلامتی آنها را در پی دارد. احساس راحتی وامنیت می کند» (ویلیس، ۲۰۰۲). طبق نظریه ی (ماری نگي) یکی از اولین محققانی که در مورد درک مفهوم مرگ در نزد کودکان به تحقیق پرداخته، سه مرحله متمایز در فرایند ادراک مرگ در کودکان ونوجوانان را نشان می دهد:

۱. مرگ به عنوان رویدادی قابل بازگشت (۳-۵ سالگی). در این مرحله امکان بازگشت شخص مرده به زندگی عادی وجود داردو بر این باور است که فرد مرده به جای دیگر رفته ودر آن جا زندگی می کند. وکودک منتظر ست که روزی فرا رسد فرد متوفی نزد وی بازگردد.

۲. مرگ به منزله رویدادی مجسم (۹-۵ سالگی). در این مرحله کودکان درمی یابند که مرگ پایان کار است و قطعیت آن را می پذیرند؛ اما به طور عمومی به آن جسمیت می دهند و معتقدند که از خارج می آید شاید قابل رویت بشد.

۳. مرگ به عنوان توقف اعمال حیاتی (۱۲-۹ سالگی) در این مرحله مرگ نزد کودک به عنوان پدیده ای زیستی بازگشت ناپذیر تلقی می شود و مخصوص همه موجودات زنده است.

«والدین نیاز دارند تا چگونگی تفکر کودکان در باره مرگ، درک کنند. ممکن است بسیاری از کودکان سوالهای زیادی بپرسند مثلاً، چه روزی آنها والدیشان را خواهند دید یا کنار والدین در گذشته خود خواهند بود فرزندان بزرگتر می توانند مفهوم جدا شدن روح از بدن را بفهمند؛ اما فرزندان کوچک تر نمی توانند درک کنند که والدیشان مرده اند، پس چگونه آنان را خواهند دید.» (پیاژه، ۱۹۶۲؛ پیاژه و اینهلدر، ۱۹۶۹؛ به نقل از بیانک و سوری، ۲۰۰۶). «کودکان مانند بزرگتر ها نمی توانند انتزاعی بیاندیشند. بنابر این بیان حقیقت مرگ باید متناسب با مراحل رشد کودک باشد تا درک او را در درک کودک درک کردن که والدیشان از لحاظ جسمانی مرده اند، می توانند درباره خدا و زندگی پس از مرگ صحبت کنند البته در صورتی که مرگ جز نظام اعتقادی آنها باشد» (اسچفیر و لیونز، ۲۰۰۱). آنچه اهمیت دارد این است که به نظام اعتقادی خانواده احترام بگذارند و عقاید خود را به قدری ساده توضیح دهند تا فرزندان کوچک هم بتوانند آنها را درک کنند البته به غیر از درک شناختی، فقدان عاطفی به کودکان دست می دهد که بسیار مهم است؛ که با همدلی و همدردی و تسلی دادن کودک سوگوار کودک را به آرامشی نسبی برسانند و به مدارا کردن تشویق کنند.

مراحل سوگ - کودکان می توانند از وقایع زندگی درس های مهمی بگیرند. کودک باید از پدر و مادر ش بیاموزد که کدام پیشامد ها و اتفاقات ناراحت کننده و کدام فاجعه اند. کودکان زمانی که با مسئله فوت یکی از اعضای خانواده و یا آشنایان روبرو می شوند، ممکن است واکنش های متفاوتی از خود نشان دهند (راسل ۲۰۰۱). از جمله رایج ترین این واکنش ها از نگاه روانشناسی عبارتند از: شوک و انکار - خشم و اعتراض - ناامیدی در هم ریختگی - بهبود و سازمان یابی مجدد.

عکس العمل های کودکان در مقابله با مرگ متفاوت است (به شدت افسرده و گوشه گیر می شوند - بیش از حد به والدین می چسبند بدون آنها مدرسه نمی روند. تحریک پذیری و مشکل خواب رابیش از یکماه تجربه می کنند)، و عکس العمل نوجوان و جوانان هم در مقابله با مرگ اینگونه است (دانش آموز گیج و سر در گم می شوند. اختلال حافظه پیدا می کند. بی قرار و آشفتگی نمی تواند یکجا بنشیند و کناره گیر می شود. به خود صدمه وارد می کند. فکر خود کشی به سرش می زند. مواد مخدر مصرف می کند. توهم بینایی و توهم شنوایی پیدا می کند. از تصمیم گیری در مورد امور عادی زندگی ناتوان است؛ و زیاد و بدون انقطاع صحبت می کند).

بهترین زمان برای آموزش بهداشت روانی در برابر مرگ عزیزان، زمانی است که حادثه اتفاقی، در ارتباط با مرگ یک جاندار رخ می دهد. خواه این جاندار حشره ای نظیر زنبور و مورچه باشد یا یک پرنده یا یک حیوان خانگی. (مثال: اگر ناگهان قناری در قفس مرد، موقعیت خوبی است که پدیده مرگ را برای کودک شرح دهید و سعی کنید بایک مراسم کوچک خداحافظی و خاکسپاری، قناری را دفن کنید و با پرپر کردن چند شاخه گل بر خاکش فرزندتان تشویق کنید تا احساساتش را بیرون ببرد). همین حادثه موجب می شود تا کودک، مردن موجود جاندار را از نزدیک مشاهده کند تا چنانچه در زندگی خود با مرگ انسانها، به ویژه عزیزان خود روبرو شد آمادگی عاطفی و روانی لازم را برای پذیرش این رویداد داشته باشد. زمانی که کودک شخص مرده را می بیند، بهتر است والدین او را به خاطرات و وقایعی جلب کنند که در مشاهدات خود، از مردن حشرات و جانداران داشته است. تا درک واقعیت مرگ برایش آسان تر شود.

۲-۱- کنار آمدن و پذیرش مرگ

از نظر پژوهشگران در فهم مفهوم مرگ باید به عناصر فرهنگی هم توجه کرد. برای نمونه به عواملی به مانند زندگی پس از مرگ، بهشت، جهنم یا مراسم تدفین. ادبیات کودک در درک مفاهیم انتزاعی در کودکان و مطالعاتی نظیر تاثیر رسانه ها از جمله کتاب های داستانی که بر درک کودکان از مفهوم مرگ پرداخته اند اهمیت دارد. آشنایی با گنجینه واژگان کودک، توجه به ظرفیت ادراکی مفاهیم و اصطلاحات او می تواند به مربیان در گزینش درست واژگان قابل فهم، برای کودکان در دنیای واقعی آنان کمک می کند.

آنها می توانند بگویند همان گونه که « گلها » می میرند، « آدم ها » نیز روزی می میرند؛ اما گفتن این که مردن درست شبیه « خوابیدن » است می تواند کودک را دچار کابوس های شبانه و حتی بی خوابی و اضطراب در هنگام به خواب رفتن کند. کودکان نوجوانان نیز مانند بزرگسالان هنگام روی دادن یک واقعه مصیبت بار نیازمند کسی هستند که غم خود را با او در میان بگذارند. بهتر است شرایطی را فراهم آورند که کودک بتواند فشارها، ناراحتی ها و دردهای خود را آزادانه برون ریزی کند.

در این میان نقش بزرگسالان را در حالت غم و اندوه تثبیت و تشویق به بازگشت به زندگی عادی تعیین کنند و موثر است. و در عین حال نباید احساسات واقعی او را نادیده انگارند؛ یا به تمسخر بگیرند. بلکه باید با همدلی و خارج کردن او از حال اندوهگین نسبت شایسته ای برقرار سازند. کودکان برای درک بهتر مفاهیم انتزاعی مانند مرگ به کمک عوامل محیطی نیاز دارند؛ بنابراین

فراهم آوردن هر رسانه ای که بتواند برقراری روابط باز و مناسب بین کودک و بزرگسال را موجب شود، راه را برای گفتگو و تعامل هموار می کند. کتاب یکی از این موارد است.

۳- درک مفهوم مرگ با داستان خوان

پس از آن قرن بیستم نویسندگان کتابهای کودکان و نوجوان به معرفی و درک معنی مرگ پرداختند، و کودکان را در تحمل و درک از دست دادن عزیزان کمک کردند، و به آنها واقعیت های زندگی، مرگ و مراسم فرهنگی تدفین را آموزش دادند. برای انتخاب اینگونه داستان ها، با مراجعه به کتابخانه ها ی مرکز مطالعات ادبیات کودک و یا از طریق اینترنت به جستجوی کتابهای مورد نظر پرداخت. همچنین از فهرست کتابهایی که شورای کتاب کودک و نوجوان منتشر کرده به معرفی کتابهای داستانی که درونمایه آنها فلسفی و به مفهوم مرگ اشاره می کند می توان بهره گرفت. « نشانه داستانهای فلسفی این است که بتواند پرسش ها باز و جامعی برای مخاطب ایجاد کند و خواننده در موقعیت شخصیت اصلی داستان قرار بگیرد. این کار با طرح پرسش و پاسخ هایی همچون صورت می گیرد. در این کتاب ها به موضوع مرگ به انواع عواطف و احساس ها توجه می شود. ماجرا با بخش سازنده ای به پایان می رسد، راهی که می توان کسی را به خاطر سپرد» (نورتون، ۱۳۸۲: ۲۹).

داستان در کنار زندگی واقعی به کودک و نوجوان کمک می کند تا واقعیتی برای او شکل بگیرد. در واقع نوعی قصه درمانی انجام می گیرد. در این پژوهش شش کتاب از بهترین داستانهای با درونمایه مرگ، از شورای کتاب کودک و نوجوان، در دو گروه بررسی و تحلیل می شود: سه داستان واقع گرا (میک هارته اینجاست - طبقه هفتم غربی - گرگ ها از برف نمی ترسند) شخصیت اصلی نوجوان که موضوع مرگ برای این گروه سنی در اثر پیری و یا بطور ناگهانی؛ و سه داستان تخیلی و یا فانتزی (یولانته در جستجوی کریسولا - پرند قرمز - خدا حافظ راگون پیر) شخصیت اصلی آنها کودک و موضوع مرگ در اثر پیری، مرگ ناگهانی و مرگ در اثر فقر و بی سرپرستی راروشن می کند، می پردازیم.

لس، سباستیان. (۱۳۹۳) نویسنده و تصویرگر: یولانته در جستجوی کریسولا. مترجم: حسام سبحانی تهرانی، ماندانا نارنجیها. تهران: مبتکران.

خلاصه و نقد ساختاری داستان: شخصیت های اصلی داستان غازی به نام «یولانته» و لاک پستی ۱۲۷ ساله به نام «کریسولا» که دوستی عمیق و خالصانه ای دارند. با هم ورزش می کنند، کتاب می خوانند، از زندگی حرف می زنداز ترس ها آرزوهای خود سخن می گویند و می خندند و احساس خوشبختی می کنند؛ اما ناگهان در یک روز پاییزی کریسولا ناپدید می شود؛ و آرامش و دوستی شان بهم می ریزد. یولانته به دنبال دوست گمشده اش همه جا را زیر پا می گذارد.

او با رفتن پیش ستارگان، در عمق آب ها، بالای کوه ها، وارد شدن در دنیای نقاشی و موسیقی، او را پیدا نمی کند. سر انجام او را در ذهن خود به یاد می آورد در قلب خود احساس می کند. او پس از خوابی به آرامش می رسد. او کریسولا را برای همیشه در خیال خود دارد. داستان فانتزی حیوانات، تصویری، کوتاه با درونمایه روانشناختی، هستی شناسی (فلسفی)، است و موضوع دوستی بی پایان و مسئله مرگ و جاودانگی را بیان می کند. گره داستان، اوج و فرود و گره گشایی قدرتمند مسئله مرگ را در لابلای زندگی می شکافد. داستان زمان مشخصی ندارد و مکان مزرعه و جایی است که غاز به آنجا می رود. کشمکش یولانته با خودش و با محیط پیرامونش با زبانی ساده و روان و صمیمی روایت می شود. مفهوم دردناک مرگ واز دست دادن دوست را بیان می کند، اگرچه غمگین است؛ اما روند داستان هنرمندانه است و شناختی از دست دوست رابه مخاطب می دهد.

پژوهشی در متن داستان: یولانته دوست صمیمی اش را ازدست داده و دچار گیجی و سر درگمی شده. حتی دچار طرد شدگی و انزوا، او تنها و سرگردانی است. داستان با شوکی مرگ را به یولانته القا می کند؛ و غم دوری دوست عزیزش را به کمک تلاش، جستجو و تفکر در دل مخاطب جا می اندازد. داستان در حین سادگی در محورهای ارتباط شناسی، و مخاطب شناسی گامهای استوار برمی دارد. با زبان و لحنی عاطفی همذات پنداری در مخاطب به وجود می آورد. بطوری که مخاطب خود را دوستی برای کریستولا و یولانته می داند. حس دوری و تنهایی یولانته عینا به مخاطب منتقل می شود. یاد و خاطره اش او را از می دهد. یولانته با تلاش زیاد عاقبت او را در قلبش پیدا می کند و به آرامش می رسد و دیگر دلنگ نیست؛ اما هنوز انتظار بازگشتش را می کشد. اگر چه یولانته دیگر تنها نیست خواننده های داستان هم با او هستند. او را در باور مرگ دوستش یاری می کنند.

بارک، باربارا. (۱۳۸۸) میک هارته اینجاست. مترجم نازنین دیهیمی. تهران: نشر ماهی.

خلاصه و نقد ساختاری و تحلیلی: داستان: روایت فیب دختر سیزده ساله از مرگ برادرش است. میک هشت ساله در تصادف با دوچرخه جانش را از دست داده است. مادر، پدر و خواهرش هریک به شکلی غمگین و سوگووار هستند. فیب ماجرای غم انگیز مرگ برادرش را چنین نقل می کند. «میک سوار دوچرخه به سنگ گیر می کند؛ و با سر به پشت کامیونی در حال عبور می خورد. او حتی یک خراش هم بر نمی دارد ولی بر اثر ضربه مغزی در دم جان می دهد» (میک هارته اینجا بود، ص ۷). تحمل فقدان میک برای خانواده بسیار سخت و ناگوار است. این داستانی واقع گرا با موضوع مرگ و درونمایه اخلاقی و تربیتی و روانشناختی، در طرحی ساده و خطی توصیفی و تراژیک که توسط اول شخص روایت می شود. درونمایه اخلاقی و تربیتی مسائلی را غیر مستقیم به خواننده گوشزد می کند. از جمله اینکه میک در موقع دوچرخه سواری کلاه کاسکت نداشته، و یا با بی دقتی دوچرخه سواری می کرده، طوری که سنگ را در جاده نمی بیند و برخورد با آن دچار حادثه می شود. گاه بچه ها کارهای احمقانه می کنند و اتفاقی شانس هم

می آورند و جان سالم به در می برند و همین سبب می شود که اشتباهات خود را تکرار کنند. ولی گاه مثل میک دچار حادثه می شوند.

پژوهشی در متن داستان - داستان به حدی باور پذیر است که خواننده پس از بستن کتاب قبول می کند که این شخصیت ها وجود دارند. مسئله مهم چگونه و چرا مردن او نیست. موضوع این است که میک دیگر نیست. روزهای تلخ و سختی که هیچکدام از اعضای خانواده حال خوشی ندارند. انگار با مرگ میک خانواده از هم پاشیده است. مادر فقط قرص می خورد و می خوابد و پدر هم افسرده و عصبی است، و فیب هم گیج و منگ، بی قرار و آشفته است برای هیچ کاری نمی تواند تصمیم بگیرد و مدام این سوال را از خودش می پرسد میک کجاست؟ مرگ میک همه چیز را بهم ریخته، دیگر هیچکدام آن حس ها را ندارد. فقط دلشان می خواهد میک باشد. تحمل این فقدان برای خانواده بسیار سخت و ناگوار است. یاد آوری خاطرات فیبی را تسکین می دهد. فیب برای کنار آمدن با مرگ برادرش تلاش می کند.

شخصیت فیب در داستان طوری ترسیم شده که خواننده هم همراه فیب برای برادرش عزادار است و سعی می کند فیب را دلداری بدهد. فیب در این ماجرا یاد می گیرد که چگونه باید خود را تخلیه کند و با گریه غم سنگین از دست دادن برادر را سبک می کند. سعی دارد خانه سرد و بی روحشان را تغییر دهد. زمان می گذرد تا اینکه مادر بزرگ به خانه آنها می آید، آنها از خاطرات میک میگویند. و با یاد خاطرات میک آنها به آرامش می رسند. مادر بزرگ آنها را مجبور می کند که دور میز بنشینند مثل قبل و باهم شام بخورند درست مثل یک خانواده. کم کم زندگی رنگ عادی به خود می گیرد. هرکس بامرگ عزیزش رویکرد متفاوتی دارد. اما چیزی که مهم است زندگی برای زنده ها جریان دارد و باید زندگی کرد.

لیندگرن، استرید (۱۳۹۳). پرنده قرمز. تصویرگر: ماریت تورن کویست. مترجم زهره قائینی. تهران: موسسه پژوهشی تاریخ ادبیات کودکان

خلاصه و نقد ساختاری داستان: حادثه در کشور سوئد اتفاق می افتد در روزگار فقر و نداری، خواهر و برادر والدین خود را از دست می دهند به ناچار باید بزرگسالی از آنها نگهداری کند. کشاورزی آنها را نزد خود می برد تا از آنها کار بکشد؛ و در عوض به آنها سیب زمینی پخته می دهد. این خوراکی فقط برای زنده ماندن و سیر کردنشان است. بچه ها تحت فشار و نامهربانی، غمگین و ناراحت هستند. امیدوارند که روزی این رنج به پایان خواهد رسید و به مدرسه خواهند رفت. در مدرسه هم از غم و اندوه آمان کم نمی کند، و کسی آنها را دوست ندارد. ناگهان در یکی از روزها در سرمای زمستان در راه مدرسه تا خانه با دنبال کردن پرنده ای قرمز به دری می رسند که به سوی باغی همیشه سرسبز باز است.

باغی با بچه های خیالی و غذاهای متنوع! آنجا ساعتی خوش هستند. از آن پس هر روز بعد از تعطیلی مدرسه به باغ می رفتند با آنها بازی می کردند و غذا می خوردند و به خانه برمی گشتند. آنها احساس امنیت و آزادی می کنند و از عشق و دوستی بهره می برند و با مرگ آنها آرامش به وجودشان برمی گردد. در آخرین روز وقتی وارد باغ می شوند در راه بهشت پشت سر خود می بندند. و هرگز به خانه کشاورز بر نمی گردند. داستانی فانتزی کوتاه، تصویری با درونمایه روانشناختی و عاطفی و موضوع فقر، عشق امید و کودک بی سرپرست که توسط راوی بیان می شود. زندگی خاکستری دو کودک (دختر و پسر) را مطرح می کند که در برابر سختی ها ایستادگی می کنند. داستان دارای ژرف ساخت است لایه های درونی نشان می دهد استعاره ای از طرح موضوع نا امیدی و امید برای کودکان به هنرمندترین شکل ممکن تصویر شده است. تصاویر کتاب رنگی و هنرمندانه و با ظرافت همچون تابلوهای فرش ترسیم شده متن را همراهی می کند. انتهای داستان باز است.

پژوهشی از متن داستان - زندگی دو سیما دارد، سیمای سرد و مرگ آفرین و سیمای زندگی بخش بهاری. چیزی که به آنها زندگی می بخشد و اندیشه بهار در دل زمستان است. حرکت رفت و برگشتی به جهان خاکستری و بوستانی که نماد بهار است و به مرغ امید که آنها را در این راه کمک می کند. تفاوت ارزش های مادی و معنوی، نابرابری ها، در بند بودن آزادی و غیره... چون غم درونی و تنهایی بچه ها را برای خواننده قابل لمس می کند داستان دو قطب دارد. قطب امید و ناامیدی، قطب سیری و گرسنگی؛ در حقیقت داستان میان این دو قطب می چرخد و معنا پیدا می کند. طرح یک موضوع فلسفی زیستی مانند ناامیدی و امید در ذهن کودکان وارد می شود، پدیده ای چند وجهی را به گویاترین و زیباترین زبان بیان و سوال هایی را ایجاد می کند. پرنده قرمز نمادی از مفهوم واژه امید، است. بستن در به سوی سرزمین خاکستری هم نمادین است یعنی پایان و پشت سر گذاشتن یک وضعیت بحرانی. آغاز و معنا بخشیدن به شروع زندگی دیگر یعنی گام به گام پیش رفتن است. و درک امید است که می توان هر وضعیت سختی را آسان تر سازد. بچه ها با خود و دیگران و شرایط محیط شان با سختیها در کشمکش اند به آرزوهای دست نیافتنی با رفتن به باغ به آرامش می رسند.

خانیان، جمشید. (۱۳۸۷). طبقه هفتم غربی. تهران. افق.

خلاصه و نقد ساختاری داستان: امیر علی نوجوان پس از فوت پدر در تعطیلی مدارس برای کمک به تامین معاش زندگی به دنبال کار می گردد. او برای پرستاری و مراقبت از نویسنده ای پیر ک دخترش کارمند است، به طبقه هفتم آپارتمانی می رود. او قرار است از ۷ صبح تا ۷ شب از پیر مرد مراقبت کند غذا و دارویش را بدهد. او را حمام ببرد و... او دستورات زن رامو به موانع می دهد؛ اما به خواسته های پیر مرد نیز نمی تواند جواب منفی بدهد. او پیر مرد را کول می کند و به طبقه پایین می آورد. با همه سختی از آپارتمان خارج، و طبق خواسته پیر مرد و به یاد خاطرات کودکی سوار دوچرخه اش می کند. امیر علی حرفهای پیر مرد را

گوش می کند او را به خانه برمی گردانند. به حمام می برد. پیر مرد به او می گوید که امروز به او خیلی خوش گذشته است. واز او می خواهد برایش بلوط بیاورد. روز بعد امیر علی با جیب پر از بلوط به خانه پیرمرد می رسد می بیند در نیمه باز است. و دخترش روی صندلی با چشمت قرمز و گریبان نشسته، امیر علی به خاطر دیر رسیدن معذرت خواهی می کند. از نگاه های او متوجه می شود، پدر برای همیشه از بین آنها رفته است. امیر علی بلوط ها را از جیبش در می آورد و روی میز می گذارد و با غم و اندوه به خانه برمی گردد. این داستان کوتاه، واقع گرا. باموضوع پرستاری و دوستی؛ و درونمایه اخلاقی و روانشناختی واجتماعی که توسط سوم شخص دانای کل بیطرف با زبانی ساده و روان روایت می شود. زمانبندی داستان تابع توالی منظم زمانی نیست، رفت و برگشت زمانی دارد به همین علت طرحی ساده و خطی ندارد. شخصیت پردازی پویا و روانشناختانه است.

شخصیتهای اول (امیر علی و پیر مرد) داستان هر دو کنشگران معنایی هستند رفتارهای آنها معنا هایی به همراه دارد. زبان داستان محاوره ای صمیمانه و معمولی است. خواننده را با خصوصیت درونی شخصیت ها آشنا می کند. داستان با پیچ و خم های ماجرا، خواننده با امیر علی، نوجوان ساده و مصمم، توانمند و روحیه ای ماجرا جوینا، جستجوگر و کنجکاو و خستگی ناپذیر همراه می شود. امیر علی سعی می کند از پس کار برآید. گره گشایی و تغییر و تحول او برخلاف تلاشی که کرده به ثمر نمی رسد او یک روز بعد دوباره بیکار می شود؛ و مرگ پیر مرد زحمات او را بی نتیجه می گذارد. پایان بندی داستان باز است.

پژوهش در متن داستان - پیر مرد پس از یک زندگی پر بار فرهنگی و تالیف سی جلد کتاب که مانند بچه هایش عزیز هستند، اینک چشم به راه مرگ است؛ امیر علی مسئولیت پرستاری و مراقبت از پیر مرد ی بیمار وضعیف را دارد. و این مسیری دوستی صمیمانه و متفاوت بین او و پیر مرد در طول روز بوجود می آورد. عمق ارتباط امیر علی و پیر مرد در همان مدت کوتاه آشنایی است. پیر مرد دیگر بریده حرف نمی زند و چشمان خاکستری او از شوق برق می زند دیگر سرفه نمی کند سر حال و شاداست امیر علی و پیر مرد خلاء عاطفی یکدیگر را پر می کنند؛ پیر مرد با امیر علی احساس نزدیکی و صمیمیت می کند و با گشت گذار در دنیای نوجوانی می پردازد، با همان احساسات، اندیشه ها، هیجان، ماجراجویی ها، شیطنت ها. دیگر شخصیت او، شخصیت کلیشه ای پیر مردی ضعیف و بیمار نیست بلکه شخصیت شگفت انگیز ی است. علی رغم ناتوانی جسمی، روحیه ای پر توان ظرفیت بالایی دارد و همین برا ی خواننده جذابیت دارد و او را به دنبال خود می کشد.

اما ناگهان با مرگ پیر مرد همه چیز بهم می ریزد. امید امیر علی به ناامیدی تبدیل می شود هم کارش را از دست داده، و هم برای بار دوم پدرش را. باز مسئله فقر و مرگ مطرح است. امیر علی سرگردان آشفته به خانه بر می گردد. سعی می کند باخاطرات او به آرامش برسد. ولی برای کمک به امرار معاش خانواده باید به دنبال کار باشد. مخاطب با امیر علی همذات پنداری، و خلاء عاطفی او را کاملا درک می کند و با او همراه است.

-ژوبرت، کلو. نویسنده و تصویرگر. (۱۳۸۸) خدا حافظ راگون پیر. ویراستار: حسین بکایی. تهران کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.

خلاصه و نقد ساختاری داستان: زیر تپه در کنار جنگل یک جفت خرگوش منتظر تولد خرگوش کوچولوها هستند. شش تا خرگوش یکی پس از دیگری به دنیا می آیند؛ اما هفتمی خیال بیرون آمدن ندارد. خرگوش پدر نگران است، راگون پیر دانا را به خود به خانه می آورد. راگون چند تا ضربه کوچک به شکم مامان خرگوشه می زند و می گوید: خرگوش کوچولو چرا تک و تنها تو تاریکی نشستی؟ دنیای ما روشن، بزرگ و زیباست ترس بیا بیرون. همان شب خرگوش کوچولو به دنیا می آید، اسمش را تک می گذارند. تک روزها را با راگون پیر در جنگل می گذرانند. تک کنجکاو سوالهای زیادی از او می کند.

یک روز پاییزی وقتی تک به سراغ راگون پیر می رود او خوابیده بود، هرچه او را صدا می زد و تکانش می دهد بلند نمی شود. به صدای تک چند تا از حیوانهای جنگل می آیند. آنها می گویند: که راگون از دنیا رفته؟ تک بغض می کند و می گوید: ولی او اینجاست. گوزن سرش را تکان می دهد و می گوید: هرکس که از دنیا برود بدنش را اینجا می گذارد و می رود! گوزن، دارکوب و موش کور چاله ای می کنند بدن راگون را در آنجا زیر کپه ای خاک می گذارند. سینه سرخ شاخه ای کاج می آورد وسط کپه می گذارد، می روند.

تک تا تاریک شدن هوا تنهایی ماند، غمگین و تنها گریه می کند. ناگهان تک در سکوت صدایی می شنود. تک عزیزم چرا گریه می کنی؟ تک تو تاریکی راگون را می بیند. او اشکهای تک را پاک می کند و می گوید: یادت هست (می ترسیدی دنیا بیایی فکر می کردی شکم مامان بهترین...) تک سرش را تکان می دهد و می خندد؛ اما باز هم اشتباه می کنی. دنیای ناشناخته بزرگتر و قشنگتری هست که به آنجا رفته ام. پس نگران من نباش. تک گفت: ولی من تنها مانده ام، راگون گفت: با «خدا حرف بزن» تا دلت آرام بگیرد. کم کم عادت می کنی. ممکنه در کنارت نباشم ولی تو قلبت هستم. تک خواست چیزی بگوید که ناگهان از خواب پرید، صدایی از دور شنید سنجابی را دید. سنجاب با نگرانی گفت: یکی از بچه هایم نمی خوابد دنیا بیاید؛ شنیدم تو راه حل را می دانی. به لانه ما می آیی؟ تک نگاهی به خودش انداخت زیر لب گفت: «خدایا به امید» تو. و به دنبال سنجاب به راه افتاد. این داستان کوتاه و مدرن و امروزی، فابل و تخیلی. با موضوع مرگ و دوستی درونمایه اخلاقی و تربیتی و روانشناختی و فلسفی. در طرحی ساده و خطی که توسط سوم شخص روایت می شود. داستان بدون دخل و تصرف و پیچیدگی با ژرف ساختی قابل تأمل و نشانه های منطقی که خواننده را به محتوای داستان می کشاند. شخصیت راگون پیر نماد خرد و پیر اندیشه برای راهنما بودن، برای تربیت و اندیشه های معنوی است.

پژوهش از داستان- داستان بر محوریت محتوایی مرگ و غنایی و معنایی استوار است. حس خوب دیدن، کنجکاوی و جستجوگری درست از پدیده‌ها و طبیعت و زندگی را به مخاطب انتقال می‌دهد در واقع چپستی و چرایی جهان را به مخاطب منتقل میکند. داستانی برای رجعت و بازگشت به خویش است، با یک حرکت دوره‌ای تولد، زندگی، مرگ و دوباره زندگی پس از مرگ و فلسفه‌ای با زبانی ملموس قابل فهم با درایت و هوشمندی روایت می‌شود. پایانی خیلی نرم با ورزش باد پاییزی و تغییر رنگ برگ‌ها مرگ را زیبا جلوه می‌دهد. داستان بعد از تولد شادی را به او می‌آموزد دوستی و عشق و هدفمند بودن در زندگی، و پرتاب ذهن مخاطب به جهانی دیگر بدون آنکه فضایی هولناک و خوف‌انگیزی خلق کند، و تصویری منطقی و احساسی از تنهایی داشته باشد. به گونه‌ای مخاطب را تحت تأثیر قرار می‌دهد. انگار تا پایان جهان هستی این چرخش ادامه دارد و از نسلی به نسل دیگر، انسانی به انسان دیگر، زندگی تا مرگ را منتقل می‌شود. راگون بی آنکه مستقیماً درس اخلاق بدهد و یا اشاره‌ای به آموزه‌های دینی داشته باشد و آموزش معرفت، شناخت و آموزه‌های دینی و معرفتی دارد راوی نرم و پاور چین و پاور چین به جهان درون ذهنی کودک پا می‌گذارد و او را متحول می‌کند.

معرفی دوشخصیت‌هایی که به راحتی در بحث جاگزینی، باور پذیری، و همذات‌پنداری پیش می‌رود. مخاطب با خرگوش کوچولو همذات‌پنداری می‌کند و جلوه‌ای از زندگی روحانی و معنوی ایجاد می‌شود.

- بایرامی، محمد رضا. (۱۳۸۹). گرگها از برف نمی‌ترسند. تهران: قادیانی (کتابهای بنفشه).

خلاصه نقد ساختاری تحلیلی داستان: در بین کوه‌های سیلان در دره گودی، روستای «ایران درسی» در حوالی سرعین از توابع اردبیل قرار دارد. گودی این روستا مانند دلی در ته چاه می‌ماند. به علت عدم دسترسی به امکانات زندگی هر خانواده‌ای در این روستا که پروبال می‌گیرد کوچ می‌کند، و از آنجا می‌رود. خانواده یوسف و فتاح در این روستا زندگی می‌کنند. سارا خواهر فتاح نامزد دارد و قرار است بعد از عید عروسی کند و از این روستا برود. فتاح هم امید و اراست که پس از او خود را از این روستا نجات خواهد داد. ایوسف و فتاح شخصیت‌های اصلی داستان به دیدن آبشار «قوشا بولاغ» یخ زده در نزدیکی ده‌شان می‌روند. زلزله‌ای شدید منطقه را فرا می‌گیرد. جاده در اثر حرکت زمین و ریزش کوه مدفون می‌شود. یوسف و فتاح به سختی خود را به روستا می‌رسانند. از روستا جز ویرانه‌های باقی‌مانده و بسیاری از اهالی جان باخته‌اند؛ و آنها تنها مانده‌اند. کسی هم برای کمک نیست؛ آنها فقط می‌توانند بدن نیمه جان مادر بزرگ یوسف و سارا خواهر فتاح را از زیر آوار بیرون بیاورند. فتاح و یوسف در روستای ویران شده با دو مصدوم و تعداد زیادی کشته تنها مانده‌اند. شب هنگام گرگها به ده حمله می‌کنند آنها با تمام توان از جنازه‌ها محافظت می‌کنند.

سارا پیش از رسیدن نیروی امداد در اغوش برادرش فتاح می‌میرد؛ اما نیروی امداد پدر یوسف را زنده از زیر آوار بیرون می‌آورد. و مادر بزرگ یوسف را برای معالجه به بیمارستان شهرستان اردبیل می‌برند؛ و معالجه می‌شود. فتاح همه خانواده خود را از دست داده، و نمی‌تواند مصیبت وارده را تحمل کند. این داستان واقع‌گرا و بلند با موضوع مرگ و درونمایه اخلاقی و تربیتی و روانشناختی و فلسفی است. این داستان درباره وقوع زلزله در روستایی دور افتاده در منطقه سیلان را با زبان ساده و لحنی توصیفی و عاطفی، توسط سوم شخص روایت می‌کند. و کشمکش یوسف و فتاح را با مشکلات زلزله را نشان می‌دهد. در آخر هم با فاسردگی و تنهایی از غم دست دادن عزیزان که از تبعات زلزله از بلایای طبیعی روبرو می‌شوند.

پژوهش در متن داستان- «زندگی همین است خوشی و ناخوشی، گاهی چیزی که برای یکی باعث خوشی است برای دیگری باعث ناراحتی می‌شود. البته این به نوع نگاه ما برمی‌گردد بستگی دارد. به قول آن اهل دل «هر چیز که در جستن آنی، آنی» و به قول خودمان زندگی را هر جور بگیری همانطور می‌شود.» (گرگها از برف نمی‌ترسند، ۲۵۴). بزرگی می‌گوید: اکسیر حیات دو چیز است عشق و بلا. چون بلارا چشیده‌ای امیدوارم بعدها مزه عشق را هم بچشی. این دو با هم نبوغ را می‌آفرینند.

نمی‌دانم تا به امروز با مفهوم خدا درگیر شده‌ای یا نه؟ به آن اعتقاد داری یا نه؟ اما این را خوب می‌دانیم که هر کسی دیر یا زود مجبور است با این مفهوم عجیب و بزرگ کلنجر برود. شوک بزرگ از بلایای طبیعی و مشکلات و سختی‌های پس از زلزله و ادای دینی که نسبت به خانواده‌ها وجود دارد موجب می‌شود فرد مدام از خودپرسد آیا خدا من را فراموش کرده؟! و در تنهایی خود ا، ز خدا گله‌مند است. اگرچه گاهی صلاح او را در کارها می‌داند و می‌گوید خدا برای من چنین سرنوشتی را مقدر کرده! و یامان باید چنین سرنوشتی را داشته باشم. او تنهایی خود را در کنار خدا و گفتگوی با او می‌گذراند. پناه بردن به خدا در سختیها از ویژگی داستانی مرگ ناگهانی است. این کتاب نگاه متفاوت نسبت به مرگ در اثر حوادث طبیعی دارد.

۴- تحلیل تطبیقی داستان‌ها

مرگ، با فرایند تلخی همراه است. این واقعیت گریز ناپذیر در کتابهای گروه سنی نوجوان که در شناخت از خود و جهان، کنجکاو و در ایجاد ارتباط انسانی حساس‌اند، در سبکی واقعی‌گرا صورت گرفته است؛ و تحمل سنگین مرگ ناگهانی ناشی از تصادف و حوادث طبیعی در گروه نوجوان که قابل تحمل‌تر از کودک است، قرار دارد. از آنجایی که بیان مسئله مرگ برای کودک سخت، و درک آنان نسبت به نوجوانان کمتر است. داستانها ی با درونمایه مرگ به صورت فانتزی و تخیلی با زبانی عاطفی آورده شده تا موجب شناخت و گسترش ذهن مخاطب گردد.

پایان باز برخی داستانها و سوالهای بوجود آمده در کتاب، ضرورت و همراهی بزرگسالان را در پاسخگویی و راهنمایی آنان می‌طلبد؛ و کودکان و نوجوانان را در ترس و دلهره‌های پنهانی کمک می‌کند. دعوت افراد مذهبی در رویا رویی با مسئله مرگ، با شکیبایی و اعتقادات مذهبی و توکل به خدا و رفتن به بهشت و دنیای بهتر و در نهایت ایجاد آرامش بوضوح دیده می‌شود. و موجبات عادی شدن زندگی و تسهیل درد و ایجاد دلگرمی آرامش می‌شود.

همذات پنداری مخاطب با شخصیت‌های اصلی کودک و نوجوان در داستانها زمینه‌ای را ایجاد می‌کند تا در رویارویی بامشکلات تحمل آن آسان شود. یادآوری خاطرات مثبت فردا دست رفته امید و اعتقاد به وجود دنیای دیگر و امکان رابطه با روح مردگان، کودک و نوجوان را به آرامش می‌رساند؛ و از عواقب سوء شوکی که به آنها وارد شده جلوگیری می‌کند.

۵- نتیجه گیری

ادبیات در زمینه مرگ با شگردهای مختلف و پسنیدیده موجب رشد ارزش‌ها و معنا دهی به زندگی می‌شود. داستانهای بررسی شده با موضوع مرگ در دو گروه سنی کودک و نوجوان، با درونمایه روانشناختی و فلسفی؛ به عواقیبی چون ترس، عصبانیت، خشم، نگرانی و سر درگمی اشاره دارد.

برخی از کتابها مناسب فرهنگ ایرانی (مقاوت از سایر فرهنگ‌ها) است و احساس غم و اندوه و ناراحتی از دست دادن عزیزان با پناه بردن به خدا سبب کنار آمدن با مصیبت می‌شود. و راه را برای تسکین و آرامش افراد با ایمان و مذهبی هموار می‌کند. خواندن داستانهایی درباره مرگ (در اثر پیری، مرگ ناگهانی)، دیدگاه‌ها متفاوتی به خواننده خود می‌دهد، و زمینه را برای آمادگی عاطفی و روانی در پذیرش این رویداد است.

کتابها جهت استفاده اولیا و مربیان و مشاوران مناسب است. همراهی بزرگسالان در سوالهای ایجاد شده در داستان‌ها به درک واقعیت مرگ و ایجاد همدردی و همدلی، زنده نگه داشتن یاد و خاطره عزیزان، کمک شایانی به کودکان و نوجوان می‌کند؛ و یاری رسان عواقب بد خشم و نابوری در سختیها است؛ و راه را برای رسیدن به زندگی عادی هموار می‌کند.

منابع

۱. بایرامی، محمدرضا. (۱۳۸۷۹). گرگها از برف نمی‌ترسند. قدیانی (کتابهای بنفشه).
۲. پارک، باربارا. (۱۳۸۸). میک هارته این جا بود. مترجم: نازنین دیهیمی. تهران: نشر ماهی.
۳. خانیان، جمشید. (۱۳۸۷). طبقه هفتم غربی. تهران: افق.
۴. ژوبرت، کلر. نویسنده و تصویرگر. (۱۳۸۸). خدا حافظ راگون پیر. تهران: کانون پرورش فکری کودک و نوجوان
۵. لیندگرن، استرید. (۱۳۹۳). پرنده قرمز. تصویرگر: ماریت تورن کویست. مترجم زهره قائینی. تهران: موسسه پژوهشی تاریخ ادبیات کودکان.
۶. لس، س. نشریه کتاب ماه کودک آبان ۱۳۸۳. شماره ۷۳.
۷. باستیان. نویسنده و تصویرگر (۱۳۹۳). یولانته در جستجوی کریسولا. مترجم: حسام سبحانی. تهران، ماندانا نارنجیها. تهران. مبتکران.
۸. اکرمی، جمال. زندگی، مرگ و دیگر هیچ (نگاهی گذرا به روایت در «مرگ» در ادبیات کودک و نوجوان) نشریه کتاب ماه کودک آبان ۱۳۸۳. شماره ۷۳.
۹. پورجواهری، علی (۱۳۸۳). پیوند اعضاء و مرگ مغزی در آینه فقه؛ چاپ اول، تهران؛ دانشگاه امام صادق (ع) صفحه ۱۲۰-۱۳۰.
۱۰. ژیانولی، الکساندر؛ مترجم، شرفی، فهیمه. مرگ در ادبیات کودک فرانسه. نشریه آزما. ۱۳۹۹. شماره ۳۲۱. ۱۵۱ تا ۳۸.
۱۱. خوشیخت، فریا. (۱۳۹۱). بررسی مفهوم مرگ در ادبیات کودک ایران تحلیل محتوای ۹ کتاب داستان. مطالعات ادبیات کودک، ۱(۱)، ۱۲۹-۱۴۱.
۱۲. سلحشور، ماندانا. (۱۳۸۵) کودک و ترس از مرگ، پیوند، شماره ۳۲۵، ۴۶ تا ۵۳
۱۳. غباری بناب، باقر، فاطمه نصرتی، علیرضا رجال تهرانی. (۱۳۹۳) ادراک مفهوم مرگ و آموزش مقابله کارآمد به کودکان با رویکرد اخلاقی فصلنامه «علمی-پژوهشی». پژوهش نامه اخلاق. سال هفتم، بهار، شماره ۲۳ صفحات ۱۴۵-۱۶۸.
۱۴. نفیسی، نفیسه. (۱۳۹۲). مرگ در ادبیات کودک و نوجوان و نقش آن در تحول زندگی آنان. نشریه کتاب ماه کودک و نوجوان. اردیبهشت. شماره ۱۸۷.

مطالعه تطبیقی بین موزه‌های فیزیکی و مجازی با رویکرد حس‌گرایی و اهمیت به موزه‌های مجازی در دوران کرونا

تاریخ دریافت: ۱۴۰۰/۱۱/۱۵

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۰/۱۲/۲۲

کد مقاله: ۵۳۴۳۴

زهرا ابراهیمیان^{۱*}، سمانه (ثمین) رستم بیگی^۲

چکیده

نظریه حس‌گرایی یکی از نظریات مهم در زمینه شناخت است. براساس رویکرد حس‌گرایی که امروزه در بخش‌های مختلف فرهنگی و اجتماعی مورد توجه است، تحریک احساسات و درگیر شدن فرد با محیط پیرامون خود؛ سبب شناخت و درک و دریافت عمیق‌تری می‌شود. در موزه‌ها که امور حفاظتی مانع از ارتباط فیزیکی بازدیدکننده با اشیاء می‌شود، شناخت عمیقی حاصل نمی‌شود. موزه‌های مجازی هم فقط آرشیوی از آثار هستند، همین‌گونه عمل می‌کنند. بنابراین این تحقیق با این پرسش آغاز شد که تفاوت‌ها و شباهت‌های موزه‌های فیزیکی و مجازی از منظر حس‌گرایی چیست؟ در راستای پاسخگویی به این پرسش، اهمیت رویکرد حس‌گرایی و دریافت عمیق‌تر از آثار موزه‌ها بیان شد. شباهت‌های هر دو موزه، شامل همسان بودن طراحی فضای موزه فیزیکی و مجازی است. هرچه موزه مجازی به موزه فیزیکی شبیه‌تر باشد، بازدیدکننده حس غوطه‌وری بیشتری را تجربه می‌کند. استفاده از واقعیت افزوده در موزه‌های فیزیکی که منجر به درگیر شدن بیشتر مخاطب با آثار و محیط موزه است، نیز یکی از نتایج موزه‌های چندحسی می‌باشد. حذف محدودیت‌های حفاظتی در موزه‌های مجازی و ارتقاء دسترسی به افراد مختلف و همچنین کم‌توان و ناتوان از سرتاسر دنیا، از تفاوت‌های دو موزه می‌باشد. موزه‌های مجازی با استفاده از تکنولوژی واقعیت مجازی و عینک‌های VR سطح جدیدی از غوطه‌ور شدن مخاطب در محیط را فراهم می‌آورند که نسبت به گذشته شناخت مخاطب را بسیار افزایش می‌دهند. همچنین اهمیت رویکرد حس‌گرایی در موزه‌ها با همه‌گیری ویروس کرونا در سال ۲۰۲۰ از اهمیت بیشتری برخوردار شد، زیرا دسترسی به موزه‌های فیزیکی امکان‌پذیر نبود و بازدیدها محدود به بازدید مجازی می‌شد، در نتیجه رشد موزه‌های مجازی جهش پیدا کرد. در این زمینه تکنولوژی‌های واقعیت مجازی و واقعیت افزوده، در نزدیک شدن تجربه بازدید مجازی از موزه به تجربه واقعی بسیار تأثیرگذار بودند.

واژگان کلیدی: حس‌گرایی، موزه، موزه مجازی، موزه فیزیکی، ویروس کرونا.

۱- دانشجوی کارشناسی ارشد رشته پژوهش هنر. دانشگاه آزاد اسلامی واحد علوم تحقیقات. (نویسنده مسئول)
roya.ebrahimian87@gmail.com

۲- عضو هیئت علمی پژوهش هنر دانشگاه هنر تهران

در سال‌های اخیر موزه‌ها به دنبال آن هستند که بتوانند روش‌های جدیدی را برای جذب بازدیدکنندگان خود بکار ببرند. آن‌ها در تلاشند با بهره‌گیری از تکنولوژی‌های به روز دنیا، از موزه‌ها در زمینه‌های دیگری نیز استفاده کنند. موزه‌ها برای تبدیل شدن به مکان‌هایی برای آموزش و تحقیقات از پتانسیل بالایی برخوردار هستند. با استفاده از تکنولوژی‌های جدید، موزه‌ها می‌توانند طیف گسترده‌تری از مخاطبان را با رده‌های سنی مختلف پوشش بدهند. به همین دلیل می‌توان تمرکز موزه‌داران جهان را بر بازدیدهای مجازی درک کرد. امروزه شاهد تمرکز رویکرد حس‌گرایی در پروژه‌های اینترنتی هستیم. در فعالیت اینترنتی، تلاش می‌شود تا بازدیدکننده احساسات و کنش‌های بیشتری را تجربه کند. این فعالیت به یکی از بهترین روش‌های آموزشی در جهان تبدیل شده است. زیرا ادراک متکی به تجربه خود فرد است و همین امر سبب درک عمیق او از موضوع می‌شود. تکنولوژی‌های فضای مجازی و واقعیت افزوده از بهترین ابزارهای هستند که در این زمینه مورد استفاده قرار گرفته‌اند. این فناوری‌ها به دنبال این هستند تا با نزدیک کردن تجربه ما به تجربه واقعی، درک ما را از فضای مجازی ارتقاء دهند. فناوری‌های VR و واقعیت افزوده را میتوان با رویکرد حس‌گرایی بررسی کرد. این دو تکنولوژی با این رویکرد پیشرفت‌های عظیمی را در زمینه دنیای مجازی رقم زده‌اند. همچنین امروزه رویکرد جدیدی برای نمایش در موزه‌ها پدید آمده است که ظهور مردم‌نگاری حسی را تکمیل می‌کند. این رویکرد را می‌توان موزه‌شناسی حسی نامید که بر حضور اشیا تأکید می‌ورزد. این امر تلاش دارد تا بینندگان ویژگی‌های اشیا را مستقیماً از طریق دست زدن و برداشتن برچسب‌ها، استشمام بوها و شنیدن صداها و دیدن نورهای رنگی حس کنند. این ترفند را که به برجسته‌شدن ابعاد و معانی مختلف حسی شیء کمک می‌کند، در اصطلاح «حس کردن کمکی» می‌گویند. مرور صفحه‌های اینترنت و بررسی وب‌گاه موزه‌ها نشان دهنده این است که امروزه تعداد بیشماری از موزه‌های جهان، دارای تورهای مجازی هستند و روزبه‌روز بر تعداد آن‌ها افزوده می‌شود. با گذشت زمان و استفاده روزافزون از فناوری‌های اطلاعاتی، باستان‌شناسان، تاریخ‌دانان و موزه‌داران بیشتر به اهمیت شبیه‌سازی مکان‌ها، اشیاء و ابنیه تاریخی پی برده‌اند. در همین زمینه، استفاده از پویانمایی، تصاویر ویدیویی، گرافیکی، و سایر فناوری‌ها در وب‌گاه موزه‌ها افزایش یافته‌است. از سوی دیگر، امروزه مجازی‌سازی تنها یک راه کسب درآمد از بینندگان نیست؛ بلکه راهی برای محافظت از آثار برجسته تاریخی در برابر خطراتی از قبیل بلایای طبیعی، آلودگی‌ها، سرقت، و خطراتی از این قبیل است. همچنین، در محیط مجازی، عوامل بازدارنده‌ای همچون زمان و مکان وجود ندارد. این تحقیق با هدف بررسی کاربرد رویکرد حس‌گرایی در موزه‌های فیزیکی و مجازی، به بررسی تفاوت‌ها و شباهت‌های این رویکرد در هر دو نوع از موزه پرداخته و سعی دارد به نقاط ضعف و قوت هر کدام اشاره کند.

۲- رویکرد حس‌گرایی^۱ و نقش آن در موزه‌ها

حس‌گرایی یا اصالت حس عبارت است از اینکه تمام دانش و شناخت ما ناشی از حس است و معیار شناخت چیزی جز محسوسات نیست، ادراک حقیقی منحصر در ادراک حسی و تجربی است که نقطه مقابل آن عقل‌گرایی است. در حقیقت حواس پنجگانه انسان ابزار پیوند انسان به جهان هستی هستند. این حواس، اصلی‌ترین وسیله تماس انسان با جهان محسوب می‌شوند. انسان، امور پیرامونش را از طریق حواس خود درک می‌کند. حس‌گرایی و ادراک حسی ریشه در تجربه کردن فرد از محیط دارد (اکبری، فلاسفی ۱۳۹۸، ۶). فرایند ادراک حسی را می‌توان به عنوان پدیده‌ای اصلی که با کنش سلول‌های دریافت‌کننده و انتقال پیام‌هایی که وارد حیطه ادراک می‌شود، یعنی انفعال از کیفیت حسی، هم‌زمان دانست. حس‌گرایی یا ادراک حسی، ابعاد وسیعی دارد؛ زیرا مساله ادراک، فرآیندی ذهنی است که طی آن تجارب حسی، معنادار می‌شوند و انسان از این طریق روابط، امور و معنای اشیا را در می‌یابد (کاوندی ۱۳۸۹، ۴۴). حس‌گرایان اعتقاد دارند که اعتماد به غیر حس صحیح نیست، از نظر آن‌ها شناخت و دریافت جهان پیرامون از طریق حس صورت می‌گیرد و مطالب عقلی محض غالباً غلط از آب در می‌آید (ملکیان ۱۳۷۷، ۵۷۰). با دنبال کردن این نظریه در سال‌های اخیر به تحقیقات دو دانشمند انسان‌شناسی در این حیطه میرسیم، کانستنس کلاسن^۲ و دیوید هاووز^۳. این دو محقق تأثیرگذار، در تلاشند با گسترش حس‌گرایی در علوم انسانی و استفاده از این رویکرد در مکان‌هایی مانند موزه‌ها، ابعاد جدیدی از این نظریه را بیان کنند. در سال ۱۹۹۶، این دو در مقاله‌ای با عنوان «فهم فرهنگ: انسان‌شناسی به مثابه تجربه حسی با نشان دادن جایگاه امر حسی در سه فرهنگ بومی آمریکا، نشان می‌دهند که تبدیل انسان‌شناسی به تجربه و درک حسی تا چه حدی می‌تواند فهم انسان‌شناسان از فرهنگ را تغییر دهد. یک سال بعد، کلسن مقاله جریان‌سازی با عنوان «بنیان‌هایی برای انسان‌شناسی حس‌ها» (۱۹۹۷) می‌نویسد و در آن ایده‌هایی نظری برای پرورش جدید در انسان‌شناسی مطرح می‌کند. از نظر کلسن، اصل بنیادین انسان‌شناسی حس‌ها، این است که ادراک حسی، به همان اندازه که یک عمل فیزیکی است، یک عمل فرهنگی نیز هست. یعنی، بینایی، شنوایی، بساوایی، چشایی و بویایی، نه تنها ابزارهای درک پدیده‌های فیزیکی، بلکه کانال‌هایی برای انتقال ارزش‌های فرهنگی نیز هستند. (ایزدی جبران، ۱۳۹۲)

1 Sensory Approach

2 Constance Classen

3 David Howes



عکس شماره (۱) - تابلوی دست نزنید. منبع سایت: موزه فیتز^۱
<https://beta.fitz.ms/research/projects/please-do-not-touch>

رویکرد حس‌گرایی در موزه‌ها به اهمیت ارتباط بازدیدکننده با آثار تاکید میکند. اما تجربه بازدیدکننده‌ها همیشه برخلاف این بوده است. در حقیقت مخاطبان موزه‌ها، همیشه تابلویی را در موزه‌ها مشاهده میکردند که رویش نوشته شده بود، دست نزنید. (عکس شماره ۱) اما امروزه موزه‌داران تلاش می‌کنند تا دیگر از این تابلو استفاده نکنند و موزه‌ها را به محیط‌هایی اینترنتی و چندحسی تبدیل کنند. هدف از این تغییر، جذب بازدیدکنندگان با رویکردی متفاوت از گذشته است (مورگان ۲۰۱۲، ۶۰). در حقیقت تابلوی

"دست نزنید" در گذشته در موزه‌ها کاربردی نداشت و در قرن هفدهم و هجدهم میلادی نه تنها لمس اشیاء مجاز بود، بلکه بازدیدکنندگان به این کار تشویق هم می‌شدند. کلاس‌ن بیان می‌کند بازدیدکننده‌ها علاوه بر به دست گرفتن، به لرزاندن، پوشیدن، فشاردادن نیز اشیاء می‌پرداختند. او اشاره می‌کند این دسترسی نزدیک به اشیاء باعث می‌شد که آن‌ها به پرسش‌گری بپردازند و به داستان اشیاء علاقمند شوند. در تحقیقات جدید نشان داده شده است که لمس کردن، بوکردن، شنیدن و مزه کردن، یکی از مهم‌ترین اجزای شناخت تجربی می‌باشد. بنابراین دسترسی بازدیدکننده‌ها به اشیاء باعث می‌شود آن‌ها وزن، جنس، بو و ساختار اشیاء را از نزدیک درک کنند، که فقط با دیدن امکان‌پذیر نمی‌باشد. کلاس‌ن عنوان می‌کند این امر علاوه بر تجربه‌ی زیسته، به دلیل فعال کردن غریزی بازدیدکننده، سبب بیدار شدن حس کنجکاوی و رمزگرایی می‌شود که همراه با حس‌کردن از هنر و زیبایی‌شناسی است. از قرن نوزدهم، این رابطه حس‌گرایی در موزه‌ها رو به افول گذاشت و موزه به مکانی که ساختاری دیداری دارد تغییر کرد. و حس‌بینایی به اصلی‌ترین وسیله برای درک آثار موزه‌ها تبدیل شد. امروزه شاهد هستیم موزه‌داران با قرار دادن قاب‌های شیشه‌ای مانع از برخورد نزدیک افراد با اشیاء می‌شوند و همچنین نورپردازی باعث می‌شود توجه بیننده فقط به بخش‌هایی جلب شود که مد نظر موزه‌داران است. بازدیدکننده‌ها به گونه‌ای آموزش دیده‌اند که فقط به تماشای آثار مشغول شوند و به قوانین و قواعد خاصی که مخصوص موزه‌ها هست، احترام بگذارند. کلاس‌ن بیان می‌کند که روش اصلاح، تغییر دیدگاه مردم نسبت به اشیاء نمایش داده شده در موزه‌ها است. در حقیقت اشیاء نیز در موزه‌ها زندانی شده‌اند و واکنش مردم نسبت به آن‌ها محدود شده است. بازدیدکننده‌ها در موزه‌های امروزی بسیار کم‌اهمیت‌تر از اشیاء نمایش داده شده، در نظر گرفته می‌شوند. آثار به نمایش درآمده امروزه تحت مراقبت‌های بسیار پیچیده‌ای نظیر، دما، نور و رطوبت قرار می‌گیرند. این امر باعث به حاشیه راندن نقش اصلی موزه‌ها شده است. علل بیان شده در بالا عواملی بودند که نیاز به تغییر رویکرد در موزه‌ها را خاطر نشان میکنند (مورگان ۲۰۱۲، ۶۰). با اینکه امروزه اهمیت دادن به حس کردن و شناخت از طریق دست زدن به اشیاء افزایش یافته است، اما ما همچنان شاهد آن هستیم که طراحی موزه‌ها بر اساس دریافت از طریق دیدن است. البته ممکن است که در هنگام بازدید از موزه‌ها با این شیوه طراحی، حواس دیگر ما نیز درگیر شوند. در حقیقت می‌توان گفت موزه‌ها چه برای نمایش و چه درک و شناخت، فقط از طریق حس‌بینایی شکل گرفته‌اند. برای تغییر این رویه و تحریک حس‌های دیگر باید رفتار بازدیدکننده‌ها را کنترل و مدیریت کنیم (کلینتبرگ ۲۰۱۴، ۹).

با توجه به مطالب بیان شده در زمینه حس‌گرایی در موزه‌ها، ادراک حسی، فرآیندی است که به مشارکت فعالانه بازدیدکننده در ارتباط با آثار وابسته است. همچنین توجه به این نکته ضروری است که یکی از مراحل فرآیند فهم و ادراک حسی، درک و دریافت تفکر خالق آن اثر است. بنابراین می‌توان بیان کرد که وظیفه اصلی موزه‌ها برانگیختن احساسات بازدیدکننده است و برای رسیدن به این هدف، روان‌شناسی ادراک اشیاء، نحوه معماری موزه، چگونگی نمایش آثار و ویژگی‌های محیطی، میزان و نحوه مداخله‌های حفاظتی، در امر موزه‌های چندحسی بسیار اهمیت دارند.

۳- عوامل موثر در طراحی موزه‌های فیزیکی

با توجه به رویکرد حس‌گرایی و اولویت ارتباط پویای بازدیدکننده با موزه، عوامل گوناگونی در طراحی حس‌گرایانه دخیل هستند. این عوامل عبارتند از:

¹ fitzmuseum

شرایط محیطی-روانی مخاطب: اولین قانون طراحی موفق نمایشگاه، اطمینان از آن است، بازدید از آن، امری دل‌پذیر برای افراد باشد. (صادق پور و دیگران ۱۳۹۳، ۲۲۴-۲۱۷)

چیدمان موزه: شامل نحوه چینش محیط موزه برای نمایش بهتر آثار و ارتباط مخاطب با آن هاست که به طور تفصیلی به تشریح آن می‌پردازیم.

رابطه موزه و فضا: موزه در واقع نوعی فضای خاص است که در آن جدا از رابطه انسان و فضا، رابطه پیچیده‌ای نیز میان اشیاء و فضا وجود دارد. برای درک بهتر آثار، ایجاد تناسب میان اشیاء و فضا امری ضروری است. طراحی غرفه‌ها باید به گونه‌ای باشد که بازدید کننده متوجه کوچکترین جزئیات شود زیرا این امر سبب می‌شود که او با فضای موزه ارتباط بهتری برقرار کند. (صادق پور و دیگران ۱۳۹۳، ۲۲۴-۲۱۷)

محرك‌های روانی و واکنش‌های مرتبط با حرکت: میل به حرکت آزادانه همیشه باعث لذت بشر می‌شود. به همین سبب طراحی موزه‌ها نباید به گونه‌ای باشد که وجود یک مانع نامحسوس، باعث بروز آشفتگی در بازدید شود. از سوی دیگر این آزادی در حرکت نباید باعث سردرگمی مخاطب بشود. بنابراین می‌توان بیان کرد که مسیر حرکتی در موزه، باید به گونه‌ای طراحی شود که علاوه بر تحریک حس کنجکاوی بازدیدکننده، کشف و شناخت آثار در فضایی مطلوب رخ دهد. (صادق پور و دیگران ۱۳۹۳، ۲۲۴-۲۱۷)

تشخیص و مکان حرکت: برای بازدیدکننده این نکته بسیار مهم است که او در شرایطی قرار گیرد که بتواند به راحتی موقعیت خود را دریابد و در هر لحظه بداند که در چه مسیر و وضعیتی قرار دارد. یکی از اساسی‌ترین نیازها در معماری موزه این است که بازدیدکننده موزه را قدم به قدم مشاهده کرده و سپس تصمیم بگیرد. یکی از ایده‌های معماری در این زمینه حرکت آزادانه در موزه‌ها، ایده فضای نمایشگاه سیال است که تاکنون چندین بار مورد بررسی قرار گرفته‌است. نمونه عینی آن را می‌توان در سالن‌هایی دید که در آن‌ها هیچ زاویه‌ای وجود ندارد و همه قسمت‌ها به صورت منحنی ساخته شده‌اند تا درک اشیای موجود بدون تداخل با محیط و به صورت آزادانه، تنها از طریق دیدن، صورت پذیرد. استفاده مفید از فضای موجود، نیازمند قرار دادن اشیاء با دقت زیاد در محیط است، به طوری که ایده‌های عجیب و ناموزون قدیمی تداعی نشوند (صادق پور و دیگران ۱۳۹۳، ۲۲۴-۲۱۷).

مسیر حرکت موزه: بازدیدکنندگان ممکن است مسیرهای مختلفی را در بازدید از موزه برگزینند که مجموعه آن‌ها را می‌توان به وسیله نمودارهای روان‌شناسی، مورد تجزیه و تحلیل قرار داد. ما می‌توانیم حرکت مسیر مستقیم و نیز حرکت در مسیر مارپیچ و به صورت نامنظم را بررسی کنیم. به علت شتاب و کمبود زمان، بازدیدکننده ممکن است یک مسیر مستقیم را طی کند و اطلاعات زیادی دریافت نکند. در نقطه مقابل، مسیر مارپیچ و نامنظم که توسط معماری مطلوب طراحی شده، واکنش رفتاری مناسب و مطابق با اهداف مورد نظر را در پی خواهد داشت. الگوی مسیر غیر خطی و نامنظم دارای مزایای زیر است: نقطه ورود و خروج یکی نیستند، میزان تلاش مورد نیاز برای طی مسیر نامشخص است و نتیجه‌ای که در انتها به دست می‌آید ممکن است به طور ناخودآگاه یک «پیشرفت» واقعی به شمار آید. در اینجا باید بر این نکته تأکید شود که بنا به دلایل اقتصادی روان‌شناسی، بازدیدکننده نباید از یک مسیر دوبار عبور کند. (صادق پور و دیگران ۱۳۹۳، ۲۲۴-۲۱۷)

رابطه فضا و شی: هر شی در موزه برای نشان دادن کیفیت و ویژگی‌های خود نیاز به فضا دارد. از آنجایی که ویژگی‌های فضایی محیط، که شکل و موقعیت یک شی قابل مشاهده را تعیین می‌کند، فضای پیرامون اشیاء باید به گونه‌ای سازماندهی شود که با خود اشیاء هماهنگ باشد. در یک موزه این خود شی است که با ارزش بوده و مایه مباهات آن مکان است و معماری نقش کم‌رنگ تری را ایفا می‌کند، ولی باید توجه داشت که سبک معماری، عامل تعیین کننده در محیط است و تنها یک ضمیمه و عامل فرعی به شمار نمی‌آید. (صادق پور و دیگران ۱۳۹۳، ۲۲۴-۲۱۷)

اصول نورپردازی: اصول نورپردازی در موزه‌ها نقش مهمی در آمادگی بازدیدکننده و واکنش‌های ارتباطی او دارد. شناسایی اصول و استانداردهای نورپردازی نوین و همچنین بررسی تأثیرگذاری این موارد، جهت باورپذیری و برانگیختن احساسات و توجه مخاطب، یکی از اهداف مهم در طراحی نورپردازی موزه‌ها است. درحقیقت نورپردازی مناسب، سبب تشویق و جلب توجه بازدیدکننده به آثار در موزه‌ها می‌شود. از سوی دیگر طراحی مناسب منابع نوری بر آثار و نحوه نگه داری آن‌ها تأثیرگذار می‌گذارد و عدم انتخاب نور مناسب، باعث ایجاد آسیب‌های بزرگی به آثار تاریخی و هنری می‌شود. به طور کلی دو نمونه نورپردازی در موزه‌ها وجود دارد، نورپردازی طبیعی که از نور موجود در فضای موزه استفاده می‌کند و نورپردازی الکتریکی که از آن برای نمایش آثار استفاده می‌شود. علاوه بر این، نورپردازی در موزه‌ها، برحسب جنس آثار به نمایش درآمده و شرایط موزه‌ها صورت می‌پذیرد. (صادق‌پور فیروزآباد، ابوالفضل و سید محمود میرعزیزی، ۱۳۹۲)

اصول حفاظتی: موزه‌ها نباید با تأکید بر اصول حفاظتی به خانه‌های گنجی تبدیل شوند که مخازن بزرگی از آثار را در خود جای داده‌اند، بلکه هدف آن‌ها باید این باشد که تجربه‌ای حس‌گرایانه و تأثیرگذار برای بازدیدکنندگان خود رقم زنند. براین اساس هرچند که حفاظت از آثار موزه‌ها بسیار مهم و ضروری است، اما نقش آن‌ها در جذب مخاطب نباید فراموش شود. فرایند ادراک حسی، یکی از المان‌های مهم در امر حفاظت از موزه‌ها شمرده می‌شود. اگر حفاظت از آثار به درک و دریافت اثر لطمه‌ای وارد کند، رسالت اثر و هنرمند ناتمام می‌ماند و انتقال حس به وجود نمی‌آید. امروزه اصول حفاظتی از آثار تاریخی و هنری دست‌خوش تغییراتی بسیاری گشته‌اند و تلاش می‌شود تا با اهدافی مانند: حفاظت در جهت درک و دریافت اثر توسط مخاطب، حفاظت به

مفهوم آشکار شدن اثر و همچنین حفاظت در راستای فهم و دریافت معانی مختلف اثر، با نظریه حس‌گرایی انطباق بیشتری پیدا کنند. (بصیری، سمیه؛ وطن دوست، رسول؛ امامی و دیگران. ۱۳۹۱، ۱)

امکانات و میزان دسترسی برای افراد کم‌توان و ناتوان: یکی از نقاط عطف نظریه حس‌گرایی، اهمیت به افراد ناتوان و کودکان برای درک بهتر محیط است. انتقال احساسات در افراد معلول بسیار مورد توجه است زیرا این افراد باید بتوانند با موزه‌ها تعامل داشته باشند. از های دهه نود، توجه ویژه‌ای به استفاده افراد ناتوان از موزه‌ها شده است. تلاش موزه داران بر این است که همه افراد امکان استفاده از موزه‌ها داشته باشند. برای مثال در افراد نابینا، دست زدن و لمس آثار از اهمیت فوق‌العاده‌ای برخوردار است. این افراد به دلیل اینکه توانایی دیدن آثار را ندارند، به حس لمس کردن و بوییدن و شنیدن بسیار وابسته هستند. بنابراین فراهم آوردن محیط‌های چندحسی، راهنمایان دوره دیده و برگزاری کارگاه‌ها و نمایشگاه‌های ویژه در موزه‌ها، بسیار راهگشا است. (تاجزاده نمین، ابوالفضل، ۱۳۹۷، ۳۴)

اینجا نکاتی هستند که در طراحی حس‌گرایانه محیط موزه‌های فیزیکی حائز اهمیت اند. اصولی که بر مبنای اهمیت به بازدیدکننده و واکنش‌های او به محیط در نظر گرفته شده اند و موزه‌داران در طراحی موزه‌ها برای ارتباط موثرتر، به این نکات توجه می‌کنند تا بتوانند ارتباط بازدیدکننده و موزه را افزایش دهند و در نتیجه مخاطب بتواند به شناخت عمیق و اصولی‌تر از آثار دست یابد.

۴- روند شکل‌گیری موزه‌های مجازی

در ابتدا ساخت موزه‌ها به صورت متن و تصویر یک بعدی (عکس) شکل گرفت که جنبه تبلیغاتی برای موزه‌های واقعی داشت. مدیران موزه‌ها برای جذب بیشتر بازدیدکنندگان تصاویری از آثار خود را بر روی شبکه اینترنت به نمایش گذاشتند. بنابراین اولین گام برای شکل‌گیری موزه‌های مجازی برداشته شد. در ادامه گسترش شبکه اینترنت و آشکار شدن مزایای آن، اولین تلاش‌ها جهت ایجاد آرشیوهای آنلاین موزه‌ها شکل گرفت و وب سایت‌های موزه‌ای ایجاد شدند. دیجیتالی کردن منابع موزه‌ای به منظور حفظ و بهره‌برداری بیشتر از آثار، منجر به شکل‌گیری هسته‌های اولیه موزه‌های دیجیتالی شد. و امروزه به مرحله‌ای رسیده ایم که موزه‌هایی وجود دارند که فقط نسخه مجازی آن‌ها وجود دارد. اثبات کاربردها و فوائد موزه‌های مجازی و وجود نقیصه‌هایی در موزه‌های واقعی سبب شد تا ضمن قبول مشروعیت موسسات فوق، دو واژه‌ی مجازی و واقعی کنار هم معنا پیدا کنند. تصویب منشور حفاظت از منابع میراث دیجیتالی در مجمع یونسکو در اکتبر سال ۲۰۰۳ سبب شد تا موزه‌های مجازی مورد اهمیت و توجه بیشتری قرار گرفته و برای ساخت هر چه بهتر آن‌ها تلاش بیشتری صورت گیرد. (کردی ۱۳۸۷، ۲)

۴-۱- وب‌سایت موزه‌ها

مرور صفحه‌های اینترنت و بررسی وب‌گاه موزه‌ها نشان دهنده این است که امروزه تعداد بیشماری از موزه‌های جهان، برای گردش مجازی در محیط موزه، دارای تور مجازی هستند و روز به روز بر تعداد آن‌ها افزوده می‌شود. با گذشت زمان و استفاده روزافزون از فناوری‌های اطلاعاتی، باستان‌شناسان، تاریخ‌دانان، موزه‌داران، و اطلاع‌رسانان بیشتر به اهمیت بازسازی مکان‌ها، اشیاء و اینه تاریخی پی برده اند و در همین زمینه، استفاده از پویانمایی، تصاویر ویدئویی، گرافیکی و سایر فناوری‌ها در وب‌گاه موزه‌ها افزایش یافته‌است. از سوی دیگر، امروزه مجازی‌سازی تنها یک راه کسب درآمد از بینندگان نیست؛ بلکه راهی برای محافظت از آثار برجسته تاریخی در برابر خطراتی از قبیل بلایای طبیعی، آلودگی‌ها، سرقت و مانند آن است. همچنین، در محیط مجازی، عوامل بازدارنده‌ای همچون زمان و مکان وجود ندارد. از عوامل موثر در طراحی وب سایت موزه‌ها می‌توان به موارد ذیل اشاره کرد: محتوا، فضا، رنگ و تایپوگرافی (تاجداران، منصور؛ برادر، رویا و دیگران، ۱۳۹۲، ۹۰)

۴-۲- تورهای مجازی

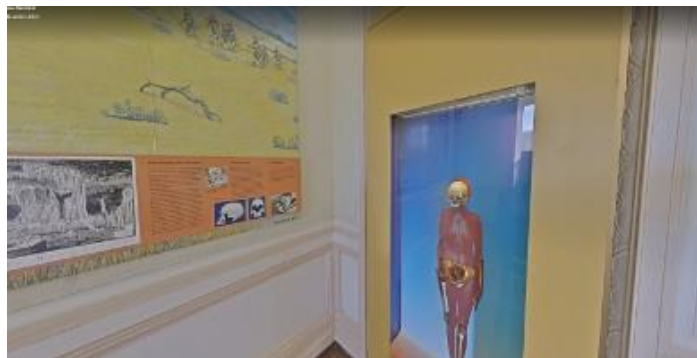
در زمینه استفاده از تور مجازی که امروزه یکی از کاربردهای بسیار مفید فناوری در زمینه موزه‌ها است، بر اساس حس‌گرایی می‌توان چند ویژگی مثبت این تورها را از نقطه نظر این که چقدر قابل دسترسی هستند، بیان کرد: دسترسی در هر زمان و مکان؛ بالا رفتن سطح جواب‌گویی موزه‌ها در ارتباط با مخاطبان گسترده آن‌ها؛ ایجاد دسترسی برای افراد معلول و ناتوان جسمی؛ امکان استفاده از فناوری‌های چندرسانه‌ای؛ معرفی و نمایش میراث فرهنگی؛ امکان تجربه نزدیک‌تر و قابل تنظیم از اشیایی که به وسیله طناب محصور شده یا بازدیدکنندگان آن‌ها را نادیده می‌گیرند. شخصی‌سازی بازدید: به طور مثال، با توجه به درخواست بازدیدکننده، می‌توان متون را به زبان مورد نظر نمایش داد. نمایش آثار با تمام جزئیات: با استفاده از تور مجازی می‌توان آثاری را به نمایش گذاشت که نمایش آن‌ها در موزه‌های معمولی به علت اندازه بزرگ، شرایط محیطی، الزام برای نگهداری آثار، شرایط فیزیکی آثار، یا مسائل امنیتی ممکن نیست. (بیک بشرویه، سلمان؛ ایزدپور، مصطفی، ۱۳۹۰، ۲۴۰) در سال‌های اخیر تاکید شده است که موزه شبیه‌سازی شده صرفاً نباید فضای موزه واقعی را تقلید کند. در حقیقت این روزها، فضای شبیه‌سازی شده، دنیای متفاوتی از دنیای واقعی را توسعه می‌دهد و فقط یک کپی از موزه واقعی نیست. در این بحث موزه‌های مجازی به دو بخش تقسیم می‌شوند:

۱- موزه‌های مکمل که کامل کننده موزه‌های اصلی هستند.

۲- موزه‌های مجازی که جانشین موزه اصلی می‌شوند.

درمورد اول، موزه مجازی فقط بخشی از موزه واقعی است. موزه‌های شناخته شده و بزرگ غالباً به تور ۳۶۰ درجه مجهز هستند، مانند موزه لوور و پروژه گوگل آرتز که فضای واقعی موزه توسط VR ایجاد می‌شود.

علاوه بر این، موزه‌های فیزیکی برای درک بهتر آثارشان، نیاز زیادی به رسانه‌های دیجیتالی دارند. با استفاده از بخش‌های مجازی، به اشیاء صدا و فضایی برای نمایش در موزه‌های واقعی داده می‌شود. از این روش برای نمایش آثاری که از بین رفته‌اند و یا امکان نمایش عمومی آن‌ها وجود ندارد، استفاده می‌شود. عکس‌ها و تصاویر و بازدید ۳۶۰ درجه، تجربه‌ای حسی و هوشمندانه از دنیای هنرمند را ارائه می‌دهند و سبب درک بهتر آثار می‌شوند. از لحاظ معماری، موزه‌های مجازی، تصویری از موزه واقعی هستند. اما زمانی که موزه‌های مجازی به عنوان جایگزینی برای موزه‌های واقعی در نظر گرفته می‌شوند، اهمیتشان بیشتر شده و توانمندتر می‌شوند. امروزه موزه‌های مجازی می‌توانند با استفاده از ابزارهای حسی بیشتر، ارتقا پیدا بکنند. در این سالها پیشرفت این موزه‌ها نشان دهنده این امر است که موزه‌های مجازی با ارتقای حس بودن در محیط، می‌توانند نسبت به موزه‌های واقعی برتری پیدا بکنند. استقلال بیشتر موزه‌های مجازی منجر به توانمند شدن آن‌ها می‌شود. برای مثال موزه‌های مجازی طوری طراحی شده‌اند که افراد مختلف بتوانند با داشتن یک آواتار با هم تعامل داشته باشند. در نمونه‌های دیگر، موزه‌های مجازی کاملاً جایگزین موزه واقعی شده‌اند. برای مثال موزه مجازی برزیل که جایگزین موزه ملی برزیل در شهر ریودوژانیرو است، زیرا این موزه به طور کامل در آتش سوزی از بین رفته است. در مواردی امکان دارد در ابتدا موزه‌ی مجازی ساخته شده و بعداً نمونه فیزیکی آن ساخته شود. (سوزان بیر. ۲۰۲۰. Blog.laval-virtula.com)



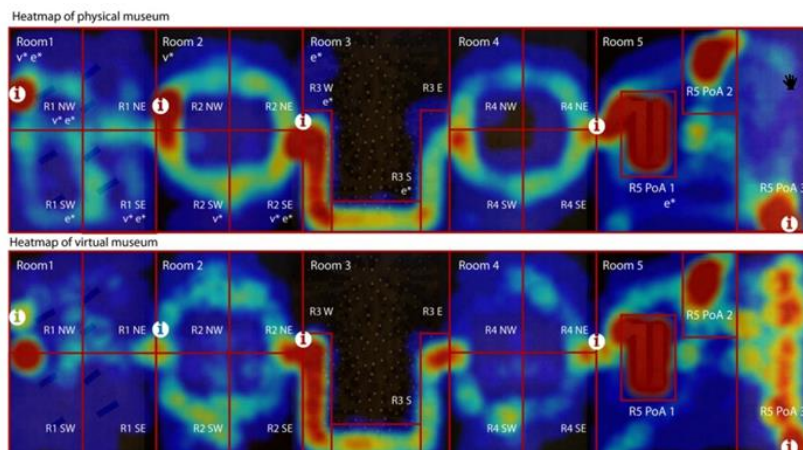
عکس شماره ۲- موزه مجازی ملی برزیل-منبع: سایت فرهنگ و هنر گوگل

۴-۳- بازدید مجازی به صورت ۳۶۰ درجه

در بازدید ۳۶۰ درجه یا پانوراما، امکان هدایت محیط و حرکت برای کاربر، یکی از عناصر اصلی است. با افزایش کیفیت دوربین‌های تصویربرداری ۳۶۰ درجه، هرروزه شاهد ارتقای این بازدیدها هستیم. بدین وسیله تصویر مجازی اشیاء به تصویر واقعی آن‌ها نزدیک تر می‌شود و همین امر بازدیدهای مجازی را مفیدتر و همه گیرتر می‌کند. یکی از کاربردهای مهم تورهای مجازی، اهمیت به افراد معلول و ناتوان است که به راحتی امکان بازدید از موزه‌های واقعی را ندارند. برای اینگونه افراد، بازدید واقعی غالباً با کمک یک همراه امکان پذیر است. (بیک بشرویه، سلمان؛ ایزدپور، مصطفی، ۱۳۹۰. ۲۴۰)

۴-۴- عوامل موثر در بازدید ۳۶۰ درجه

صحت و ارزیابی درست فضاهای مجازی، وابسته به میزان شبیه سازی از محیط است و هر چه محیط شبیه سازی شده به محیط واقعی نزدیکتر باشد، دریافت‌های عمیق‌تری حاصل می‌شود. یکی از مواردی که تحقیقات کمی در مورد آن انجام شده، اثر جهت یابی در موزه‌ی مجازی است. در این تحقیق با استفاده از عینک ۳بعدی و VR به دنبال آن هستیم تا تاثیر جهت یابی را بررسی کنیم. این تحقیق بر اساس یک بازدید فیزیکی از یک گالری هنری و بازدید مجازی از فضای شبیه سازی آن به دست آمده است. اولین نتیجه به دست آمده این است که بازدید مجازی از مدل شبیه سازی شده گالری هنری، حس حضور در محیط را با در صد بالایی در کاربر القا می‌کند. در حقیقت براساس آزمایش‌های صورت گرفته، الگوهای حرکتی در هر دو موزه فیزیکی و مجازی بسیار بهم نزدیک بوده است. در موزه مجازی انتخاب مسیر برای کاربر تنها دو دقیقه زمان بیشتری برده است، بنابراین هیچ تفاوتی در جهت یابی در دو موزه فیزیکی و مجازی برای کاربر رخ نداده است.



عکس ۳- الگوی حرکتی در فضای واقعی و موزه مجازی. منبع: مقاله مقایسه مسیریابی بین موزه‌های واقعی و مجازی.

طراحی فضاهای شبیه سازی شده باید به واقعیت نزدیک باشد تا حس بودن در محیط برای مخاطب تداعی بشود و همینطور نباید در طراحی اغراق کرده و باعث تعجب بیش از حد کاربر بشویم. در شبیه سازی صورت گرفته، تلاش شده بود تا به صورت دقیق و بسیار مشابه با نمونه واقعی، فضای موزه بازسازی شود تا موزه مجازی از دقت بالایی برخوردار باشد. این امر نیازمند زمان زیادی برای نقاشی کردن و عکس برداری و طراحی از سراسر فضای موزه واقعی بوده است. همچنین تور های مجازی می توانند با افزودن صدا گذاری و تصویر و متن هایی که شامل اطلاعات بیشتر است ارتقاء یابند. (مورالز و دیگران، ۲۰۱۹)

۴-۵- بازدید مجازی با استفاده از تکنولوژی واقعیت مجازی^۱

یکی از تکنولوژی‌های جدید و کاربردی که در تورهای مجازی مورد استفاده قرار می‌گیرد، فناوری واقعیت مجازی با استفاده از عینک‌های مجهز به تکنولوژی واقعیت مجازی VR است. این تکنولوژی سبب ارتقاء سطح بازدید می‌شود و مخاطب به درک بهتری از فضا می‌رسد. حس گرایی یکی از عوامل تاثیر گذار در طراحی تورهای مجازی است. تلاش طراحان موزه‌های مجازی این است که بازدیدکننده در زمان تماشای تور مجازی بتواند حس بودن در موزه را دریافت کند. امروزه به واسطه تورهای مجازی با قابلیت VR، بازدید مجازی می‌تواند جایگزین بازدید فیزیکی از موزه‌ها شود. واقعیت مجازی از یک سو با حواس و تجربه ما سروکار دارد و از سوی دیگر باعث می‌شود شناخت حسی فقط متکی بر تعامل با محیط و مکان نباشد.



عکس ۴- هدست واقعیت مجازی VR- منبع: سایت مای دیلز.

[/https://www.mydealz.top/best-vr-headset](https://www.mydealz.top/best-vr-headset)

واقعیت مجازی حس غوطه‌وری و حضور در محیط مجازی را به کاربر انتقال می‌دهد تجربه حضور و حرکت در فضای مجازی به صورتی همه‌جانبه از طریق کامپیوترها به ما القا می‌کند.

واکنش کاربر به عکس‌های سه بعدی، مشابه واکنش او در دنیای واقعی است. هر چقدر کیفیت تکنولوژی ابزارهای استفاده شده برای درک حواس پنج‌گانه بهتر باشد، باورپذیری واقعیت مجازی بیشتر می‌شود و مخاطب از دنیای واقعی دور شده و ادراک بهتری از محیط مجازی پیدا می‌کند. همینطور میزان اطلاعاتی که به صورت تصویری، بویایی، شنوایی و چشایی به کاربر منتقل می‌شود در واکنش نشان دادن او تاثیر گذاشته و سبب تغییر نتیجه گیری نهایی می‌شود. یکی از روش‌های گرفتن عکس‌های سه بعدی، روش برجسته کردن یا تکنیک ایجاد عمق توهمی در تصویر است. در این روش بر مبنای کار کرد ذهنی، یک عکس از سمت راست و عکس دیگری از سمت چپ تصویر گرفته می‌شود و ذهن با ترکیب کردن این دو به تصویر سه بعدی و کامل می‌رسد.

این تکنیک برجسته‌نمایی یا تصاویر سه بعدی نامیده می‌شود و تماشای آن با عینک‌های VR امکان‌پذیر است. تکنولوژی پیشرفته‌تر در این زمینه، برجسته‌نمایی چند محوری به صورت خودکار است. در این روش، توهم عمق در مخاطب ارتقاء می‌یابد و توهم چرخش در محیط نیز به وجود می‌آید و مخاطب می‌تواند فقط با تکان دادن سرش به مکانی دیگر در فضای مجازی برود. در تورهای VR، حس بودن در زمان حال در فضاهای شبیه‌سازی شده، یکی از اصلی‌ترین نکاتی است که باید مورد توجه طراحان و مهندسان قرار بگیرد. حرکت در محیط مجازی و برقرار کردن ارتباط با فضای شبیه‌سازی شده و همچنین استفاده از رابط‌ها، فقط زمانی امکان‌پذیر است که کاربر حس واقعی بودن در فضا را تجربه کند. او باید بتواند در محیط حرکت کند و بفهمد هر شی مجازی در کجا قرار گرفته است. در حقیقت این غوطه‌وری در محیط به خاطر دریافت و درک عمیق کاربر از محیط شبیه‌سازی شده به کیفیت ابزار به کار رفته و تکنولوژی مورد استفاده وابسته است. (مورالز و دیگران، ۲۰۱۹)

۴-۶- بازدید مجازی به شیوه واقعیت افزوده^۱

این تکنولوژی بازدیدکننده را از حالت منفعل خارج کرده و به کاربری فعال که در تلاش بیشتر برای تعامل با محیط است تبدیل می‌کند. براساس نظریه حس‌گرایی، هرچه دخالت حواس انسانی بیشتر باشد، شناخت و ادراک بیشتری به دست می‌آید؛ در نتیجه هنگام استفاده از واقعیت افزوده، حس‌گرایی در موزه‌ها افزایش می‌یابد. به وسیله‌ی این تکنولوژی ادراک طبیعی مخاطب نیز ارتقا پیدا می‌کند. بازدیدکننده در محیط موزه با بهره‌بردن از واقعیت افزوده، به راحتی می‌تواند در مکان مورد نظر به جست و جو بپردازد و هماهنگی بیشتری با محیط داشته باشد. این تعامل سبب ایجاد احساسات و واکنش‌های عاطفی می‌گردد که هدف اصلی از ایجاد موزه‌های مجازی بر پایه‌ی حس‌گرایی است. براساس نظریه حس‌گرایی در حالت واقعیت افزوده، افراد با نگاه به اجسام درکی فراتر و بیشتر از آن چیزی که در جلوی چشمان‌شان است خواهند داشت و در حقیقت اطلاعات پنهانی که به صورت عادی نمی‌توان به آن‌ها دست یافت، در دسترس قرار می‌گیرند. هرچیزی که به نزدیک کردن تجربه‌های انسانی و استفاده بیشتر از حواس کمک کند، در حس‌گرایی بسیار مهم است. در این تکنولوژی دنیای مجازی و واقعی با هم ترکیب می‌شود و فرد در محیط مجازی سریع در برابر آن واکنش نشان می‌دهد. استفاده از واقعیت افزوده در موزه‌ها بسیار کاربردی و مفید است. ترکیب مناسب تکنولوژی و دنیای واقعی، امروزه یکی از چالش‌های مهم در علوم است. (بیک بشرویه، سلمان؛ ایزدپور، مصطفی، ۱۳۹۰، ۲۴۰) بعضی از موزه‌ها تکنولوژی‌ای آر را به وی آر ترجیح داده‌اند. زیرا آن‌ها معتقدند ای آر احساسات شخصی بازدیدکننده را بیشتر درگیر می‌کند. برای مثال در یک مورد که از تکنولوژی‌ای آر استفاده شده بود، یکی از فیگورها ی حاضر در یک نقاشی به حرکت در می‌آید و با مخاطب صحبت می‌کند و مخاطب می‌تواند از او سوال‌هایی بپرسد.

۵- ویروس کرونا و رشد قابل ملاحظه فعالیت‌های موزه‌های مجازی

در این بخش براساس مقاله‌ای از روزنامه‌گاردین با عنوان شروعی جدید: چگونه فرهنگ در مواجهه با آشوب مجازی شد؟ تاثیر ویروس کرونا یا کووید ۱۹ را در سال ۲۰۲۰ بر دیجیتالی شدن فعالیت‌های فرهنگی بررسی می‌کنیم. شروع و گسترش ویروس کرونا، موزه‌ها و اماکن فرهنگی را به سمت استفاده از فضاهای دیجیتالی و نمایشگاه‌های آنلاین پیش برد و رشدی چشمگیر در استفاده از واقعیت مجازی را به وجود آورد. در سال ۲۰۲۰ انسان‌ها نمی‌توانند از خانه‌هایشان خارج شوند و با هم ارتباط داشته باشند. این امر برای موزه‌ها و مراکز فرهنگی، گالری‌ها و فستیوال‌ها که وابسته به ارتباط با افراد هستند، مانند یک فاجعه است. به همین علت موزه‌ها به سمت فضاهای دیجیتالی پیش می‌روند و از سرویس‌های پخش آنلاین و واقعیت مجازی استفاده می‌کنند. در سال ۲۰۱۵ دکتر کریس میلک^۲ در تداک بیان کرد که یک زمانی واقعیت مجازی تنها یاری‌رسان ما خواهد بود. آن زمان به این نظر توجه زیادی نشد، اما امروزه به دلیل فاصله اجتماعی، تکنولوژی در حال تجربه نوعی رنسانس و نوزایی است. گزارش‌ها حاکی از آن است که استفاده از سرویس‌های پخش آنلاین رشدی ۴ درصدی داشته و تماشای ویدیوهای سایت یوتوب ۱۵۰ درصد افزایش یافته است. کتابخانه عمومی نیویورک با این که بخش مجازی پیشرفته‌ای داشت، در این سالها مورد استقبال قرار نگرفته بود، اما این روزها بعد از همه‌گیری ویروس کرونا، بازدیدکننده‌های زیادی را جذب کرده است.

دنیل بیرنام^۳ مدیر سابق موزه هنری مدرنا ماست^۴ در سوئد بیان می‌کند که ویروس کرونا سرعت گذر به سمت فضای مجازی را بسیار افزایش داده است. تا قبل از این بیماری، موزه‌داران از واقعیت مجازی و واقعیت افزوده استفاده می‌کردند و حتی بدون وجود ویروس کرونا این مجازی شدن به جلو پیش می‌رفت. اما بعد از همه‌گیری این بیماری، میزان هماهنگ شدن مردم و تطبیق‌شان با این تکنولوژی‌ها بسیار قابل توجه و شوکه‌کننده است. او ادامه می‌دهد که به دلیل استفاده از فضای مجازی، ما به دموکراسی جدیدی دست یافته‌ایم، زیرا در موزه واقعی ما هیچ وقت امکان حضور این تعداد بازدیدکننده از نقاط مختلف جهان را نداشتیم. فضای دیجیتالی امکانی را فراهم می‌آورد تا از محدودیت‌های موزه‌های سنتی فراتر برویم. بیرنام این روزها با تیمی از همکارانش بر روی اپلیکیشنی کار می‌کند که به وسیله واقعیت افزوده، کاربر، حس‌گرایی در فضای مجازی را در بالاترین حد ممکن تجربه

1 - Augmented reality

2 Chris Milk

3 Daniel Birmbaum

4 the Moderna Museet

کند. نکته قابل توجه این است که این اپلیکیشن بارها قبل از عرضه، توسط مردم دانلود شده است. نانی دو لایه نا^۱ که به مادرخوانده فضای مجازی مشهور است، در پروژه ها و تحقیقات بسیاری فعالیت کرده است. او عنوان می‌کند یکی از نشانه های مهم در زمینه پیشرفت اتفاقات فرهنگی مجازی، تلاش موسسات و سازمان ها برای راه اندازی این بخش است. زیرا هم اکنون مردم برای ورود به فضای مجازی کاملاً آماده هستند. جیا جیا فی^۲ مدیر استراتژی های دیجیتال موزه یهود در نیویورک می گوید: تا قبل از کووید ۱۹ فضای مجازی صرفاً برای بازدیدکننده هایی استفاده می‌شد که امکان بازدید فیزیکی را نداشتند. تا قبل از همه‌گیری ویروس کرونا موزه‌ها غالباً بازدید کننده فیزیکی داشتند؛ اما این روزها کاربران مجازی در اولویت هستند. علاوه بر این به دلیل اینکه این روزها همه یک گوشی همراه با خود دارند تورهای ۳۶۰ بیشتر از وقایع مجازی مفید واقع شده اند زیرا همه یک عینک VR ندارند. اما عینک‌های کارتنی گوگل در این زمینه بسیار مفید بودند. بنابراین در این زمینه هم اتفاق جالبی رخ داد تا محدودیت‌های فکری خود را برای گسترش فضای مجازی برداریم و به سمت راه های نوینی در زمینه فضای مجازی برویم. (فاینستاین. ۲۰۲۰. <https://www.theguardian.com/culture>)

۶- نتیجه گیری

حس گرایی در موزه‌ها از اهمیت بالایی برخوردار است و هدف از آن، ارتقا شناخت و درک آثار برای مخاطب می‌باشد. نحوه نمایش اشیا و ویژگی‌های محیطی و میزان مداخله‌های حفاظتی، عوامل موثری در برقراری ارتباط بازدیدکننده با آثار است. بازدید مفید زمانی رقم می‌خورد که مخاطب مشارکت فعالانه ای با آثار داشته باشد. از طرفی با پیشرفت روز افزون و سریع فناوری‌های کامپیوتری، امروزه شاهد ظهور نوع جدیدی از موزه‌ها، به نام موزه‌های مجازی هستیم. در حقیقت موزه‌های مجازی، فضایی هستند که خدماتی بر مبنای تبادل اطلاعات که شامل عکس و فیلم و غیره می‌شود را در دسترس همه مردم در سرتاسر جهان و در هر ساعتی از روز می‌رسانند. مسائل امنیتی و حفاظتی در موزه‌های فیزیکی به دلیل اینکه بخشی از این آثار در نقاطی از جهان قرار گرفته‌اند که ممکن است مورد تهاجم و دستبرد قرار گیرند یا در کشورهای جنگ زده، آسیب های جدی به آن‌ها وارد شود و دیگر هرگز قابل دسترس نباشند دارای سخت گیری های بیشتری است. علاوه بر این بخشی از آثار نیز در موزه‌ها به لحاظ خاص بودن، امکان نمایش ندارند. در این زمینه موزه‌های مجازی نقش مهمی می‌یابند، زیرا به کمک فضای مجازی می‌توان نسخه‌ای دائمی از آن‌ها تهیه نمود. در سال‌های اخیر با توجه به رویکرد حس گرایی که به دنبال نزدیک کردن تجربه بازدید مجازی به بازدید واقعی و فیزیکی از موزه‌هاست، تکنولوژی‌های پیشرفته واقعیت مجازی و واقعیت افزوده، به کمک موزه‌ها آمده اند و کیفیت بازدید از آن‌ها را به سطح جدیدی ارتقاء داده‌اند. با استفاده از این تکنولوژی‌ها، بازدید از موزه‌ها به فعالیتی اینترنتی تبدیل می‌شود. فعالیتی که مخاطب با اینکه در محیط مجازی قرار دارد اما تجربه اش بسیار نزدیک به تجربه بودن در فضای واقعی است. و هر چه این بازدید مجازی به امکانات چندحسی مجهزتر باشد، میزان درگیری و تاثیرپذیری ما بیشتر خواهد بود.

با توجه به تطبیق صورت گرفته در این تحقیق، شباهت‌های میان موزه‌های واقعی و مجازی این دو موزه را میتوان این گونه بیان کرد که از آنجا که موزه شبیه سازی شده باید بسیار به موزه واقعی نزدیک باشد بنابراین هر دو موزه از لحاظ طراحی فضا بسیار به هم شبیه هستند. اما در زمینه تفاوت‌ها موزه مجازی به محدودیت‌های حفاظتی در موزه‌های فیزیکی احتیاجی ندارد و در حقیقت این امر یکی از نقاط قوت موزه‌های مجازی است. دومین تفاوت امکانات دسترسی به افراد ناتوان و کم‌توان است که موزه مجازی باز هم در این زمینه یکی از برجسته ترین ویژگی شان امکان تجربه بازدید از موزه برای این دسته از افراد از سرتاسر جهان است. علاوه بر این در دوران همه‌گیری ویروس کرونا در سال ۲۰۲۰، موزه‌ها و اماکن فرهنگی در زمینه استفاده از فضای دیجیتال رشد قابل توجهی داشتند و در حقیقت جهشی در این زمینه رخ داد. موزه‌های مجازی که تا امروز بیشتر برای تحقیقات و آموزش استفاده میشدند به موزه‌های مستقلی تبدیل شدند که بازدید از آن‌ها جایگزین بازدید واقعی شد. اپلیکیشن های بسیاری که با استفاده از عینک‌های VR قابل استفاده بودند بسیار مورد توجه قرار گرفتند و این نشان دهنده این است که استفاده از موزه‌های مجازی و چندحسی امری اجتناب ناپذیر است و در حقیقت ویروس کرونا توجه به رویکرد حس گرایی و استفاده از تمهیدات هر چه بیشتر در این راستا را در موزه‌ها سرعت بخشید.

منابع

۱. اکبری، علی. فلامکی، محمد منصور. ۱۳۹۵. بررسی جایگاه «ادراک حسی» و «احساس» در پدیده شناسی فضای ساخته شده. دوره ششم. شماره اول.
۲. ملکیان، مصطفی. ۱۳۷۷. تاریخ فلسفه غرب. تهران. دفتر همکاری حوزه و دانشگاه
۳. کاوندی، سحر. ۱۳۸۹. ادراک حسی: مقایسه دیدگاه ابن سینا و تئوری های جدید علوم اعصاب. سال چهاردهم. شماره چهل و چهارم.
۴. ایزدی جیران، اصغر. ۱۳۹۷. ادراک زندگی. تهران. انتشارات فروغ اندیشان هنر.

1 Nonnv de la Peña
2 JiaJia Fei

۵. صادق پور، ابوالفضل و میرعزیزی، سید محمود و خلیل زاده مقدم، مریم. ۱۳۹۳. مدیریت موزه. تهران. انتشارات مهکامه.
۶. بصیری، سمیه؛ وطن دوست، رسول؛ امامی، سید محمد امین؛ احمدی، حسین. ۱۳۹۲. جایگاه ارتباطی درک و دریافت مخاطبان آثار هنری از نظرگاه اندیشمندان و اصول حفاظتی. مجله هنر و معماری: هنرهای سنتی اسلامی. شماره ۱.
۷. تاجزاده نمین، ابوالفضل. ۱۳۹۷. تاثیر شناخت و هیجانات در میزان رضایت و تمایلات رفتاری از دیدگاه بازدیدکنندگان کاخ موزه. مجله مدیریت: چشم انداز مدیریت دولتی. شماره ۳۴.
۸. کردی، مهدی. ۱۳۸۷. موزه‌های مجازی و نقش آن در حفاظت از میراث فرهنگی. نشریه الکترونیکی دانش مرمت و میراث فرهنگی. شماره ۲.
۹. تاجداران، منصور؛ برادر، رویا؛ آریائی نژاد، نیلوفر. ۱۳۹۲. بررسی وضعیت تورهای مجازی موزه ای ایران براساس معیارهای ارزیابی موجود و ارائه‌ی پیشنهادهایی برای بهبود وضعیت موجود. مجله: کتابداری، آرشیو و نسخه پژوهی: گنجینه اسناد. شماره ۹۰.
۱۰. بیک بشرویه، سلمان؛ ایزدپور، مصطفی. ۱۳۹۰. فناوری اطلاعات: از واقعیت مجازی تا واقعیت افزوده. مجله حسابداری: حسابداری. شماره ۲۴۰.
11. Jennie Morgan. The Multisensory Museum. Journal of the Ethnographic Institute (Serbia), Vol. ۶۰, No. ۱, ۲۰۱۲, p. ۷۷-۶۵
12. Mark Clintberg, Where Publics May Touch: Stimulating Sensory Access at the National Gallery of Canada. The Senses and Society: Sensory Museology, Volume 9, 2014, - Issue 3
13. Suzanne Beer. Virtual Museums and Museums Realities. 27 May 2020
14. Blog.laval-virtual.com.
15. JAVIER MARÍN-MORALES*, JUAN LUIS HIGUERA-TRUJILLO, CARLA DE-JUAN-RIPOLL, CARMEN LLINARES, JAIME GUIXERES, SUSANA INARRA AND MARIANO ALCANIZ. Navigation Comparison between a Real and a Virtual Museum: Time-dependent Differences using a Head Mounted Display. 1 June 2019. INTERACTING WITH COMPUTERS.
16. Laura Feinstein. Beginning of a new era': how culture went virtual in the face of crisis. 8 Apr 2020. <https://www.theguardian.com/culture>.

A Comparative Study Between The Physical And Virtual Museum With A Sensory Approach and The importance of virtual museums in Corona pandemic

Zahra Ebrahimian, Samaneh (Samin) Rostambeigi

Abstract

Sensory theory is one of the insights of cognitive theory. Based on the Sensory approach that is considered today in various cultural and social sectors, stimulating emotions and engaging the individual with his environment; It leads to deeper knowledge and understanding. In museums where conservation matters prevent the visitor from physically interacting with objects, there is no in-depth knowledge. Virtual museums are just an archive of works, they do the same. So the research began with the question, what are the differences and similarities between physical and virtual museums in terms of sensuality? In order to answer this question, the importance of the sensualist approach and a deeper understanding of the works of museums was expressed. In order to answer this question, the importance of the sensualist approach and a deeper understanding of the works of museums was expressed. The similarities between the two museums include the similarity of the physical and virtual museum space design. The more similar the virtual museum is to the physical museum, the more immersive the visitor will experience. The use of augmented reality in physical museums, which leads to more engagement of the audience with the works and the museum environment, is also one of the results of multisensory museums. Elimination of protection restrictions in virtual museums and improving access to different people, as well as the disabled from all over the world, are the differences between the two museums. Virtual museums use virtual reality technology and VR glasses to provide a new level of audience immersion in the environment, which greatly increases the audience's knowledge compared to the past. The importance of the sensitization approach in museums also became more important with the Corona virus epidemic in 2020, as access to physical museums was not possible and visits were limited to virtual visits, so the growth of virtual museums jumped. In this regard, virtual reality and augmented reality technologies were very effective in bringing the virtual experience of visiting the museum closer to the real experience.

Keywords: Sensory theory, comparative study , museum, physical museum, virtual museum, Coronavirus.

Introduction & Method

Sensory cognition is an important facet of the visitor experience in museums, where our perceptions of the environment and the physical context of the museum is through how we perceive the environmental emotions beyond simple measure of satisfaction. Throughout history public museums represent the social behavior and norms of the human society of their time through exhibiting collections of artifact and other object of artistic, cultural, historical, or scientific importance where audience interact with the artwork through their senses of touch or smell. Although, in later years this had to be limited due to the increase in number of visitors museums were made equipped with safety and security measures which gradually made them to keep the art away from the general public and transformed the museums into treasure houses with holding the visitor experience in second priority. However, in recent years the Sensory theory has made its way to museums making it key issue for the museums to enhance the Visitor Experience.

In physical museums for the purpose of developing a Perceived Atmosphere, the following elements are highly considered when designing the museum: understanding of the environment-experience relationship in the museum context, psychological stimulus, order and theatricality, identifying and locating the movement, momentum of the movement in the museum and the relation between the objects and their surroundings. For physical museums, developing a virtual museum has become compulsory important considering the high growth in visitor volume, limited accessibility for everyone and the accelerate growth of the internet in recent years. To the development of technology, with particular reference to digital environments we can see new capabilities being added to virtual museum platforms. These virtual museums are included but not limited to: museum websites, electronic catalogue, the representation of the traditional museum on the internet, exhibition information, 3D environment net art, Virtual Reality and Augmented reality.

Identified Traces

The rise of Covid-19 has forced cultural institutions to explore alternative digital spaces with online exhibitions and a rise in virtual reality. It's a terrible time for going out. Since the emergence of Covid-19 and resulting self-quarantine, thousands of museums, cultural institutions, festivals and global happenings have temporarily shuttered operations, leaving behind empty streets and a restless public. In a sector that thrives on in-person connection, the loss of an audience is disastrous, yet resilient performers, institutions, galleries, even entire art fairs, are moving to the digital arena, using streaming services and virtual reality, manifesting live and launching online-only spaces. The pandemic, incredibly, is ushering in a golden age of virtual media, making good on the initial promise of digital, while offering new life and unprecedented access to some of the world's cultural touchstones, some previously financially or physically inaccessible. Covid-19 has made the push much more urgent. Birnbaum, the former director of the Moderna Museet in Stockholm, explained that a move toward digital was inevitable, with or without Covid, but has been surprised at the stunning speed of adaptation.

As well as advancing our theoretical understanding of the environment-experience relationship in the museum context, these findings represent the finding of increased in audience understanding of the artwork through multisensory exhibition spaces. Where the visitor satisfaction were prioritized against the security measures, the more in-depth understanding were achieved. In regards to the virtual museums, the recent developments and additional capabilities have transformed virtual platforms from being only of an exhibition-informational nature to an experimental platform with strong educational values promoting public to participate from a broad range across the world.

Conclusion

Sensory approach is very important in museums and its purpose is to promote the knowledge and understanding of works for the audience. How objects and environmental features are displayed and the extent of protective interventions are effective factors in the visitor's communication with the works. Useful visits occur when the audience actively participates in the works.

On the other hand, with the increasing and rapid development of computer technologies, today we are witnessing the emergence of a new type of museums, called virtual museums. In fact, virtual museums are a space that make information-based services, including photos, videos, etc., accessible to people all over the world at any time of the day. Security and safety issues in physical museums because some of these works are located in parts of the world that may be attacked and looted or seriously damaged in war-torn countries and will never be available again. Do not have more strictures. In addition, some of the works cannot be displayed in museums due to their special nature. Virtual museums play an important role in this regard, because with the help of cyberspace, permanent copies of them can be prepared. In recent years, advanced virtual reality and augmented reality technologies have come to the aid of museums and the quality of their visits, due to the sensualist approach that seeks to bring the experience of virtual visits closer to real and physical visits to museums. Have taken them to a new level. Using these technologies, visiting museums becomes an interactive activity. An activity that the audience, although in a virtual environment, but their experience is very close to being an experience in real space. And the more this virtual tour is equipped with multisensory facilities, the more engagement and impact we will have.

پژوهش در هنر و علوم انسانی

بررسی مفهوم بدن در آثار مونا حاتوم با تکیه بر اندیشه
فلسفی موریس مرلوپونتی؛ مطالعه موردی: اجرای تحت
محاصره

نازنین معظمی گودرزی، پژمان دادخواه، محمدرضا شریف زاده،
ابوالفضل داودی رکن آبادی

جستاری بر جایگاه اندیشه در عکاسی فاین آرت؛ مطالعه
موردی: آثار سیندیشرمن و باربارا کورگر
صالحه السادات هدایتی، امیر اصغر زاده

بررسی اثرگذاری شاخصه‌ها جغرافیای انسانی و طبیعی در
معماری قلعه‌ها
فرخ عبودی، صابر زارعی، ادریس عبودی

مطالعه و بررسی اهریمن و دیو در شاهنامه فردوسی
عاطفه گروسی

پژوهشی در آشنایی با موضوع مرگ و راه‌های برخورد با آن
با رویکرد کودکان و نوجوانان؛ تحلیل و نقد ساختاری ۶
داستان
رفعت نمازی

مطالعه تطبیقی بین موزه‌های فیزیکی و مجازی با رویکرد
حس‌گرایی و اهمیت به موزه‌های مجازی در دوران کرونا
زهرا ابراهیمیان، سمانه (ثمین) رستم بیگی

نشانی: کرج، آزادگان، ابتدای بلوار مطهری،
خیابان شهید سبحانی، پلاک ۴۸، واحد ۴
کدپستی: ۳۱۴۳۹۵۳۵۹۵

۰۲۱۳۳۲۰۲۴۸۷
۰۲۶۳۴۴۵۳۱۳۱
www.RAHS.ir

ISSN:2538-6298