



بخشی از اثر «اشقان در معرکه پلاد دریا، طوفان و دیو» دیوان حکیم سنائی، منسوب به شیخ زاده، ۱۵۲۵ میلادی، هرات

منشاء شکل گیری دیو در هنر ایرانسارا سادات نوری
شخصیت پردازی پیامبران اولوالعزم در قصه های قرآنمهدی جوزی، سید حمید میر خندان
سینمای دیجیتال و سینما برای نوآوری های دیجیتال؛ بهره‌وری دوسویه پروانه احمدی
تفسیر نقاشی های مالویچ از منظر اندیشه لیوتارسهیلا بهرمانی
زیبایی شناسی دریافت از منظر ولفگانگ آیزرفریماه فاطمی
دبلیو یوجین اسمیت؛ عکاسی بیانی نیرومندمریم فاطمی





فصلنامه علمی-تخصصی هنر پژوه
انجمن علمی-دانشجویی پژوهش هنر دانشگاه الزهراء(س)

صاحب امتیاز: انجمن علمی-دانشجویی پژوهش هنر دانشگاه الزهراء(س)

مدیر مسئول: فریماه فاطمی سردبیر: سارا سادات نوری
اعضای هیات تحریریه به ترتیب حروف الفبا:

پروانه احمدی، سیما بهراد، الهه پنجه باشی، اعظم حکیم، رویا روزبهانی، ملوسک رحیم زاده
تبریزی، مستوره سرحدی، محبوبه طاهری، سپیده طراوتی محجوبی، طیبه عزت اللهی نژاد،
فریماه فاطمی، فرزانه فلاحی، پریسا فیروز کوهی، افسون لاشایی، آزاده مرادی، فاطمه مرسلی
توحیدی، الهه مروج، سارا سادات نوری، نسترن نوروزی، سپیده یاقوتی، سمیه یزدانی
کارشناس نشریه: دکتر زهرا وزیری استاد مشاور: دکتر فاطمه کاتب
مدیر هنری: فریماه فاطمی

لیتوگرافی و چاپ: دامون

نشانی: تهران، میدان ونک، خیابان ده ونک، دانشگاه الزهراء(س)، واحد نشریات.

تلفن: ۸۸۰۴۱۳۴۳

شیوه نامه

مقالات پژوهشی، علمی و تحلیلی فارسی و انگلیسی در زمینه هنر و علوم بینارشته‌ای، نقد و گزارش‌های علمی و هنری، معرفی کتب مرتبط با موضوع هنر، معرفی آثار بدیع هنری و چهره‌ها و رویدادهای موثر هنری برای انتشار در نشریه هنرپژوه پذیرفته می‌شوند.
مقالات ارسالی باید دارای چکیده، واژگان کلیدی، مقدمه، بدنه، نتیجه و فهرست منابع بوده و بین ۲۵۰۰ تا ۳۵۰۰ کلمه باشند.

عکس‌ها، تصاویر، جداول و نمودارهای مورد نیاز مطالب باید همراه منابع آنها و با کیفیت 300 dpi ارسال شوند.

نویسندگان اطلاعات خود را بدین شرح ارسال کنند: نام و نام خانوادگی، رتبه علمی و جایگاه شغلی، نشانی الکترونیک، تلفن

مطالب به پست الکترونیکی زیر ارسال شوند تا پس از بررسی و تایید در اولویت چاپ قرار گیرند.

Art.re.ir92@gmail.com

تنها آن دسته از مقالات که توسط هیات داوران مناسب تشخیص داده شوند مورد پذیرش قرار خواهد گرفت. مقالات مندرج لزوماً نقطه نظرات هنرپژوه نبوده و مسئولیت مقالات به لحاظ علمی و حقوقی بر عهده نویسندگان محترم است.

۳	سرمقاله
۴	منشاء شکل گیری دیو در هنر ایران سارا سادات نوری
۱۲	شخصیت پردازی پیامبران اولوالعزم در قصه های قرآن مهدی جوزی، سید حمید میر خندان
۲۰	سینمای دیجیتال و سینما برای نوآوری های دیجیتال؛ بهره‌وری دوسویه پروانه احمدی
۲۶	تفسیر نقاشی های مالویچ از منظر اندیشه لیوتار سهیلا بهرماتی
۳۴	زیبایی شناسی دریافت از منظر ولفگانگ آیزر فریمه فاطمی
۳۶	دبلیو یوجین اسمیت؛ عکاسی بیانی نیرومند مریم فاطمی



هنر پژوه

نشریه هنر پژوه، مجموعه‌ای از مقالات، متون، ایده‌ها و نظرات متفاوت در چارچوب حوزه‌ی تخصصی هنر را در اختیار دانشگاهیان و دیگر هنردوستان قرار می‌دهد. مخاطبان این فصلنامه، می‌توانند از اطلاعات و مطالب مفید موجود در این نشریه بهره‌برده و نیز ما را در فراهم کردن بستری مناسب برای دستاوردهای دانشجویان و نظرات آنان یاری نمایند. از جمله برنامه‌های این نشریه، ارتقای سطح کیفی و نیز، هم‌افزایی در فضای هنری بوده است. دانشجویان و علاقمندان به دنیای هنر می‌توانند از شرایط ویژه این نشریه بهره‌برده و دانسته‌ها، پژوهش‌ها و ایده‌های خود را با دیگر مخاطبان به اشتراک قرار دهند. در اینجا لازم می‌دانم که از همکاران، پژوهشگران و تلاشگرانی که به منظور دستیابی به نتایج بهتر برای فراهم آوردن این شماره همت داشته‌اند سپاسگذاری شده، همچنین در دیگر شماره‌های آتی نیز شاهد حضور موثر و پررنگشان باشیم.

سردبیر



منشاء شکل گیری دیو در هنر ایران

سارا سادات نوری

دانشجوی دکتری پژوهش هنر، دانشکده هنر، دانشگاه الزهرا(س)

S.nouri@alzahra.ac.ir

چکیده

اسطوره ایران بر پایه تقابل نیروهای خیر و شر و تقسیم این جهان اسطوره ای به سرزمین تاریکی و نور شکل گرفت. خیر و شر در کالبد اهورایی و اهریمنی قرار گرفتند و پیکار دائمی این دو آغاز گردید. اهریمن در شمایل‌های گوناگون تصور شده است و یکی از آنها، شمایل دیو می باشد. هدف این پژوهش پرداختن به سرمنشاء شکل گیری دیو در ادب و هنر ایران است. هنر ایران بر پایه های محکم ادبیات و فرهنگ غنی ایرانی استوار شده و به تصویر درآمدن دیوان از اهمیت بسیاری برخوردار بوده است. آنچه در نگارگری ایران زمین از دیو تصویر شده است، موجودی متفاوت از انسان نیست و پلیدی اهریمنی، ظاهری حیوانی بدان بخشیده است.

واژگان کلیدی: دیو، خواستگاه دیو، ظاهر دیو، ادب و هنر

دینکرد^۲ و بندهشن^۳ آمده است. امروزه تردیدی نیست که دیوان داستان های رزمی ایران، آدمیانی بودند غول پیکر و زورمند و از آن جا که به آیین دیگری اعتقاد می ورزیدند، پدران ما به تبعیت از اوستا، آنان را دیو نان نهادند» (ریاحین زمین و جباره ناصرو، ۱۳۹۱: ۱۰۰).

در یک نگاه کلی، می توان گفت دیوها از اوستا تا منظومه های پهلوانی پس از شاهنامه، به ۵ دسته تقسیم می شوند:

۱. ایزدان باطل؛ ۲. مهاجمین، دشمنان و کشورهای همسایه؛
۳. ویژگی های زشت و اهریمنی انسان؛ ۴. انسانهای دارای ناهنجاری های اخلاقی؛ ۵. عناصر ویرانگر طبیعت.

در اوستای نو، می توان دیوان را به پنج دسته کلی بخش کرد: ۱. خدایان کهن که در یکی از سنگ نوشته های خشایارشا هنوز به عنوان خدایان، پرستش می شوند؛ ۲. مهاجمان، دشمنان و کشورهای همسایه؛ ۳. ویژگی های زشت و اهریمنی انسان؛ ۴. انسان دارای ناهنجاری های اخلاقی؛ ۵. عناصر ویرانگر طبیعت (ریاحین زمین و جباره ناصرو، ۱۳۹۱: ۱۰۱).

در ادبیات ایران همواره، دیوان موجودات شروری عنوان شده اند که در برابر نیکی (اهورامزدا، امشاسبندان، ایزدان، عناصر آبادگر طبیعت، صفات نیک انسانی و انسانهای نیک) قرار دارند. شر و نیکی در مبارزه هستند و دیوان به شر تشبیه شده اند.

دیو در پهلوی *Dev* در اوستا *Daev* و در هندی باستان *Deva* است. این کلمه در قدیم به گروهی از پروردگاران آریایی اطلاق می شده، ولی پس از ظهور زرتشت و معرفی اهورامزدا، پروردگاران عهد قدیم یا دیوان، گمراه کنندگان و شیاطین خوانده شدند ولی کلمه دیو نزد همه اقوام هند و اروپایی به استثنای ایرانیان - معنی اصلی خود را محفوظ داشته است. *Deva* نزد هندوان هنوز هم به معنی خداست. *Zeus* نام پروردگار بزرگ یونانی و *Deus* پروردگار لاتینی و *Dieu* در فرانسوی از همین ریشه است. آقای یاحقی در کتاب فرهنگ اساطیر، در مدخل دیو می گوید: واژه دیو که در اوستایی دئو و هندی دیوا می باشد، اصلا به معنی خداست و در قدیم، به گروهی از پروردگاران آریایی اطلاق می شده است. ولی پس از ظهور زرتشت و معرفی اهورامزدا، پروردگاران

دیو، به عنوان بخش جدانشدنی از اسطوره ایران شناخته می شود. سرچشمه های پیدایش این موجود به تمدن بین النهرین و آسیای غربی می رسد که بارها بر فرهنگ ایران تاثیرگذار بوده اند. دیو در اوستا به صورت دئو آمده است. دیو موجودی تمثیلی دانسته می شود که تعبیری برای نفس بد، گمراهی، کمی و کاستی ها، زشتیها، عوامل طبیعی منفی و بدیهای جهانی می باشد. این پژوهش به منشاء شکلگیری دیوان می پردازد و همچنین، از لحاظ بررسی جزییات ظاهری، در تصاویری که به طور معمول از شاهنامه برآمده است، به بررسی شکل ظاهری آنها اهتمام دارد. در خصوص دیو آمده است که:

آفرینش اهریمنی، از تن وزغ گونه و خاکستری و پست خلقت یافته اند و نیکی هرمزد و رامش آفریدگان، او را نمی پسندند و نمی خواهند و دین جادوئی دارند. اهریمن، همراه با دیوان خود می کوشد و می ستیزد تا آفرینش هرمزد را به خود بگرواند و از آن خویش کند، وی به مقابله با هرمزد، سرکردگان دیوان و نیز دیوان را به ستیزی با امشاسبندان پدید آورده است. جز نماد آفات طبیعی و رنج و ستم؛ دیوان بسیاری خلق و خوی بد مردم اند و درد و آزاری که بر مردم می رسد. بدی در طبیعت و طبایع آدمیان نیز از دیوان است. آنان که به دیوان می گریند به خطه تاریک و گندیده دوزخ، جایگاه دوزخ، جایگاه اهریمن و دورج^۱ می افتند (احمدی، ۱۳۸۴: ۱۱۳).

مبحث اصلی

روند حضور دیوان را در ادبیات ایران می توان به چهار دوره ی کلی تقسیم کرد. این دوره ها عبارتند از: ۱. دوران آریایی و هند و ایرانی؛ ۲. از آغاز اصلاحات زرتشت تا پایان پادشاهی هخامنشیان؛ ۳. از پادشاهی اسکندر تا پایان پادشاهی ساسانیان؛ ۴. از ورود اسلام به ایران تا پایان دوره ی حماسه های ملی. «دیوان کتب دینی ایران باستان و دیوان حماسه ها و افسانه های کهن، ریشه و بن واحدی دارند و تصوراتی که در دوره های متاخر درباره ی دیوان شهرت یافته، ناشی از مطالبی است که در کتب دینی ایران باستان از قبیل

عهد قدیم (دیوان) گمراه کنندگان و شیاطین خوانده شدند و کلمه دیو نزد همه اقوام هند و اروپایی، بجز ایرانیان، همان معنی اصلی خود را- که خدا باشد- حفظ کرده است.

در متون پهلوی نیز دیوان به پنج دسته تقسیم می شوند: خدایان کهن؛ ۲. مهاجمین، دشمنان و کشورهای همسایه؛ ۳. ویژگی های زشت و اهریمنی انسان؛ ۴. انسانهای دارای ناهنجاریهای اخلاقی؛ ۵. عناصر ویرانگر طبیعت (همان: ۱۰۱).

در اوستا از دیوها، پروردگاران باطل یا گروه شیاطین و مردمان مشرک و مفسد منظور شده است. از اوستا بر می آید که در عهد تدوین این کتاب، هنوز اهالی مازندران و گیلان یا قسمتی از آنها به همان کیش قدیم آریایی بده و به گروهی از دیوها اعتقاد داشته اند. زیرا غالباً در اوستا از دیوهای مازندران و دروغ پرستان دیلم و گیلان سخن رفته است (احمدی، ۱۳۸۴: ۱۱۴).

در کتاب اوستا، سردسته موجودات خبیث و مخرب، انگره مینو یا اهریمن نام دارد. او را اتباع و پیروانی است که در اوستا (*Daeva*) نام دارد. در آن کتاب، دیو به معنی مخلوق خطرناک و آسیب رسان و در ردیف جانوران و پریان است (احمدی، ۱۳۸۴: ۱۱۴).

قبل از دین زرتشت، آریاییان معتقد به الهه های متعدد بودند که دیوان نیز از پروردگاران مشترک اقوام هند و اروپایی بوده است. اما پس از ظهور زرتشت، دیوان در زمره اهریمنان قرار گرفتند.

بخش وسیعی از ادبیات و هنر تصویری اسطوره‌های ایران، بیان کننده داستان ها و ماجراهای مختلفی همچون مبارزات، پیروزی‌ها، شکست‌ها و ... می باشد. هنر ایران همواره در ارتباطی مستقیم با ادبیات بوده است به گونه ای که بسیاری از شخصیت های ادبی در قالب نقاشی پا به عرصه وجود گذاشته‌اند. بسیاری از این شخصیت‌ها با صورت‌ها و فرم‌های متعددی در فرهنگ ایران شکل گرفته اند که از آن جمله می توان به شخصیت دیو اشاره کرد.

در شاهنامه، دیوان هستی‌ی شبیه به انسان دارند. آنها موجوداتی بزرگ پیکر با دو پا، دو دست و اغلب، سیاه رنگ هستند؛ اما ویژگی‌های حیوانی هم مانند تن پر از موی

چون گوسفند، سر چون پیل یا شیر، دندانهای گراز و موهای دراز نیز دارند (اکبری مفاخر، ۱۳۸۶: ۳۴-۲۱).

با توجه به اینکه هنر تصویرگری ایران متأثر از ادبیات می‌باشد، جزئیات تصویری و ظاهری دیوان همانند آنچه در متون ادبی نوشته شده، به نگارگری ایران وارد شده است.

دیو در نگارگری با چهره‌ای هول‌انگیز و ترسناک به تصویر درآمده است. در تجسم دیوها به ترکیب و تلفیق آن‌ها با انسان و حیواناتی چون سگ، بوزینه، گرگ و یوزپلنگ و ... پرداخته شده که در شکل کلی، نمادی از درنده خویی این موجودات است. دیوها به عنوان نمادی از خوی زشت آدمی‌اند که در هیئت انسان- حیوان تصویر شده‌اند (نقشبندی و مقدسی، ۱۳۹۵: ۲۱). دیو در افسانه‌های ایرانی، مظهر خشونت است. هیبتی ترسناک دارد و برای رسیدن به اهداف خود به زور متوسل می شود (یاقوتی، ۱۳۸۰: ۳۶).

کریستین سن^۴ نیز در اثر ارزشمند خود ایران در زمان ساسانیان می گوید: دین قدیم آریاها بر پرستش قوای طبیعت و عناصر و اجرام سماوی استوار بود... اما با ظهور زرتشت به راهنمایی آنچه که در عالم جذب و مکاشفه و تفکر دریافت به شدت با پرستش دیوها مخالفت آغاز کرد که در طی مراسمی پر از شور و مستی، با نوشیدن هوم^۵ صورت گرفت. دیو از این پس اصطلاحی است که برای پروردگاران امت غیر مزدایی (دیویسنان) به کار می رود (کریستن سن، ۱۳۸۲: صص ۱۳-۱۴).

م. موله، در کتاب ایران باستان، در مورد دیوها همان مطلبی را میگوید که دیگران گفته‌اند با این قید که: در میان دیوها و دروچ‌ها، بعضی نقش مهمتری دارند. نسو، دروچ جسدها، مخصوصاً ترسناکتر است. این دروچ، بلافاصله بعد از مرگ در جسد مرده جای می‌گیرد و به همین جهت تماس با مرده باعث آلودگی می‌شود. به این دلیل و برای جلوگیری از آلودن عناصر پاک چون خاک و آتش است که اجساد را در دسترس لاشخورها قرار می‌دهند. مورد دیگر، دیو آ، دیو پوشیاست با دستهای دراز که نهاد تنبلی سحرگاهی است و مردمان را از برخاستن و رفتن بر سر کار باز می‌دارد (موله، ۱۳۷۷: ۷۵).

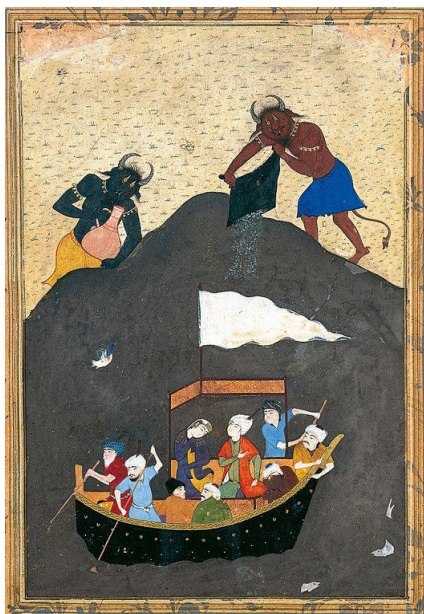
دیو در شاهنامه به کرات آمده است و در اساطیر از شخصیت‌های

آیین ها، مکانهای مقدس و پیروان. اسطوره اصطلاحی کلی است و دربردارنده باورهای مقدس انسان در مرحله خاصی از تطورات اجتماعی، که در عصر جوامع به اصطلاح ابتدایی شکل می‌گیرد و باورداشت مقدس همگانی می‌شود (بهار، ۱۳۸۱: ۳۷۱). اهریمن از تاریکی مادی آفریدگان خویش را فراز ساخت: تبهکار، بدان تن سیاه خاکستری شایسته جهان تاریکی که بزه آگین ترین خرفستر^۷ است. او نخست دیوان را آفرید که روش بد است. آن مینو که تباه کردن آفریدگان هرمزد از او بود، زیرا او از تاریکی مادی آن، تاریکی بیکران را پدید آورد (همان: ۳۶).

اهریمن دیوان را آفرید که از آن جمله:

اکومنه به معنی اندیشه بد، آفرینش اهریمنی از اوست. بعدها شش دیو بزرگ دیگر نیز در اوستای نو بر اکومنه اضافه می‌شود: اندر، ساوول، ناگهیس، تریز و زریز. از دیگر دیوهای مهم دیو خشم و آز است.

گفته شده است دیوان، آفرینش اهریمنی، از تن وزغ گونه و خاکستری و پست خلقت یافته‌اند. این موضوع شمایل دیوان در نقاشی های مختلف را تشریح می‌کند که می‌توان در نمونه تصویری شماره ۱ آن را مشاهده نمود.



تصویر ۱: عاشقان در معرکه بلا، دریا، طوفان و دیو، دیوان حکیم سنائی، منسوب به شیخ زاده، ۱۵۲۵ میلادی، هرات

اصلی می‌باشد. دیوان به عنوان دشمنان قدیمی ایرانیان در این کتاب آمده‌اند که همواره آسیبهای زیادی به این مرز و بوم رسانیده‌اند. همچنین دیوان همانند انسانها، خواهان سلطنت و پادشاهی بودند، تمدن و دانش داشتند، از آیین جنگ مطلع بودند، خط را به طهمورث آموختند و با فرمان جمشید، خانه ساختند.

در شاهنامه دیوان شبیه به انسانها هستند. همچون آنها گرد هم جمع می‌آمدند یا سردار و سردسته داشتند، حرف می‌زدند و سحر و جادو انجام می‌دادند، دندانهایی همچون گراز داشته و موی بر اندام آنها بود. نمونه هایی از این جزئیات تصویری را می‌توان در تصاویر ۱، ۲، ۳ و ۴ مشاهده نمود.

فردوسی در وصف اکوان دیو می‌گوید:

سرش چون سر پیل و مویش دراز

دهان پر ز دندانهای گراز

دور چشمش سفید و لبانش سیاه

تنش را نشاید کردن نگاه (فردوسی، ۱۳۴۵: ۱۳۹)

استاد ذبیح الله صفاء می‌گوید: به گمان من علت آنکه در روایات ملی ایران، برای دیوان، شاخ و دم تصور می‌کردند این بوده است که دیوان بنا بر آنچه به صراحت از شاهنامه برمی‌آید پوست حیوانات به تن می‌کردند. مثلاً اکوان دیو پوست گور به تن داشته است (صفاء، ۱۳۷۰: ۵۸۳).

در خصوص آفرینش دیوان باید گفت: دیوان در متون باستان و میانه در موارد متعدد، آفریدگان اهریمن خوانده شده‌اند. در بندهشن آمده است که در آغاز آفرینش، هنگامی که اهریمن به مرز جهان روشنی آمد و ساز و رونق آن جهان را دید، باز به جهان تاریکی تاخت. پس دیو آفرید: آن آفریدگان مرگ آور نامناسب برای نبرد (با اهورامزدا) را. در اوستا نیز گفته شده که اژدهاک، بزرگترین دیو دروغ بود که اهریمن آفرید (واشقانی فراهانی، ۱۳۸۸: ۲۶۹). گفتار دیگری هم در این زمینه وجود دارد که واشقانی فراهانی در مقاله خود به آن اشاره دارد اینکه دیوان آفریدگان هرمزد هستند با این قید که برخی آفریدگان هرمزد به سبب ندانستن، از اهریمن فریب خوردند و دیوان، همان فریب خوردگان بودند.

هر کیشی (دین و اسطوره) را چهار بخش است: باورها،



تصویر ۴: صحنه کشتن دیو سفید به دست رستم، شاهنامه شماره ۱۷۶، مجموعه اوسلی معروف به شاهنامه سلطان ابراهیمی



تصویر ۲: کشتن رستم دیو سپید را، شاهنامه فردوسی، قزوین یا مشهد، ۹۸۸ هجری قمری، نقاشی: ۱۷ در ۱۸،۴ سانتیمتر، برگ: ۳۲،۸ در ۲۲،۳ سانتیمتر



تصویر ۵: صحنه کشتن دیو سفید به دست رستم، شاهنامه شماره ۲-۱۹۴۸، موجود در موزه فیتز ویلیام دانشگاه آکسفورد



تصویر ۳: صحنه کشتن دیو سفید به دست رستم، شاهنامه دست نویس معروف به رشیدیه شماره ۲۲۳۹، موزه کاخ گلستان تهران

در نگارگری ایران در سه گروه نمادهای هندسی، نمادهای تلفیقی، نمادهای طبیعی قابل بررسی هستند. دیو از جمله نمادهای تلفیقی است که در نگارگری با چهره ای هول انگیز و ترسناک به تصویر کشیده شده است. نگارگران در تصویر دیوها، بار دیگر به ترکیب و تلفیق عناصری پرداخته‌اند که شاید ساده ترین آنها ترکیب پیکره انسان با سر، دست، پا و دیگر اعضای بدن حیواناتی نظیر سگ، بوزینه، گرگ، پوزپلنگ و ... باشد که در شکل کلی، نمادی از ویژگی های درنده خویی این موجودات ترکیبی محسوب می شوند؛ چنانکه می توان گفت دیوها، نمادی از خوی زشت آدمی هستند که در هیئت انسان- حیوان به نمایش درآمده اند. به تن برخی از اشکال دیو که با آدمی شباهت دارند، دامنه‌های سرخ یا سبز پوشانده و دستهای آنها را با دست برنجنها و پاهایشان را با خلخالها آراسته و اشکال جانورنما را برهنه واگذارده‌اند. همانا این تصاویر تلفیقی نمادین، بیانگر دریافت انسان از این موجودات دست نیافتنی و خیالی هستند که گاه با قوه تخیل درک شده و بمدد عناصر نمادین به تصویر کشیده شده اند و گاه تخیل تصویرگر افسانه ها و قصص و گاه ادبیات تصویری هستند (مهرپویا و همکاران، ۱۳۹۶: ۲۲).

دیوهای شاهنامه شامل: دیو سپید، اکوان دیو، دیو سیاه، ارژنگ دیو، اولاد دیو، غواصی دیو، فرهنگ دیو و برخیا دیو می باشد.

منشا ابتدایی پیدایش دیوان اسطوره ها هستند، سپس این اسطوره ها به نگارگری وارد شدند و خوی بد کردار و اهریمنی؛ همان شر در معنای کلی، در شمایی ماندگار ثبت شده است.

نتیجه گیری

ذهن بشر از ابتدای خلقت به دنبال پاسخی برای دلایل وقایع طبیعی بود که در ادامه این نیاز، اسطوره ها را بنا نهاد و پدیده هایی که در برابر قدرت آنها ناتوان بود را به عواملی فراطبیعی نسبت داد. در کلیه کتب دینی، قبل و بعد از زرتشت، از دوگانگی آفرینش سخن به میان آمده و اهریمن، یکی از ارکان مهم هستی به شمار می آمده

است. دیوان جایگاهی منفی در مقابل خدایان روشنایی داشتند و خصوصیات بد و اتفاقات ناگوار را به حضور و وجود دیوان نسبت دادند. با آگاهتر شدن انسان در ادامه تکامل و شکلگیری تمدنها، علت رخدادهای بد و عوامل غیر طبیعی رنگ و بویی نمادپردازانه تر یافت. دیو اکنون مظهر شر شد نه اینکه علت به وجود آمدن آن باشد. این نمادها به هنر تصویرگری ایران راه یافت و نماد شر و ستم های زشتی و اهریمنی در کالبدی دیوگونه به تصویر درآمدند. شاهنامه که منبعی ارزشمند از ادبیات و فرهنگ و بینش ایرانی بود به عنوان سرچشمه بسیاری از هنرهای تصویری؛ به خصوص نگارگری، مطرح شد.

پی نوشت

۱- دروج یا دروغ در اغلب متون پیش از اسلام، سهمگین ترین دیوی است که انسان را گرفتار چنگال قهر خویش می کند.

۲- دین کرد یا دینکرت کتاب سترگی است به زبان پارسی میانه (پهلوی)، که آن را به درستی دانشنامه مَزْدَیَسَنی یا درسنامه دین مزدایی (زرتشتی) خوانده‌اند. واژه دینکرد (*traknēd*) در پارسی میانه را می توان به کردها (کارها) ی دینی و نیز نوشته دینی برگردانید.

۳- بُنْدَهَشْن یا بُنْدَهَش نام کتابی است به پهلوی که تدوین نهایی آن در سده سوم هجری قمری انجام شده است

۴- آرتور امانوئل کریستنسن، زاده ۹۱ ژانویه ۵۷۸۱ در کپنهاگ، ایران شناس، خاورشناس، لغت شناس و پژوهشگر معروف اهل دانمارک است.

۵- هوم یا هئومه اسطوره‌ای است در ایران یاستان که از دو نمود آسمانی و زمینی برخوردار است. هوم آسمانی فرزند ذکور اورمزد و تجلی مادی آن گیاهی درمان گر است که با دشمنان اهریمنی مبارزه می کند.

۶- ذبیح الله صفا شه میرزادی شناخته شده با نام ذبیح الله صفا ۰۹۲۱-۸۷۳۱ خورشیدی، پژوهشگر، مترجم، مصحح

پژوهش نامه ادبیات کودک و نوجوان، شماره ۲۷، صص ۳۴-۳۷.

منابع تصویری

<https://www.paymanonline.com/%D%8B%4D%8A%7D%87%9D%80%9D%86%9D%8A%7D%85%9D%80%9DB%-80%D85%9D%8A%7D%8AA%D%86%9D%80%9D%8A%7D%8AF%D%8A%7D%8B%1D%8A%7D%-86%9D%86%9D%85%9D-%88%9>



متون، استاد ممتاز دانشگاه تهران و شخصیت برجسته ادبی در ایران معاصرست. از تألیفات مشهور او کتاب‌های تاریخ ادبیات در ایران و حماسه‌سرایی در ایران است.

7-artsafarhk

فهرست منابع

احمدی، جمال (۱۳۸۴) «در شناخت اسطوره اکوان دیو»، کاوش نامه زبان و ادبیات فارسی، ش ۱۰، صص ۱۰۷-۱۲۸.
اکبری مفاخر، آرش (۱۳۸۸) دیوان در متون پهلوی، نشریه مطالعات ایرانی، شماره ۱۵، صص ۴۱-۵۴.

بهار، مهرداد (۱۳۸۱) پژوهشی در اساطیر ایران، تهران: نشر آگه.

ریاحین زمین، زهرا و جبار ناصر، عظیم (۱۳۹۱) بررسی کارکرد دیو در منظومه‌های پهلوانی پس از شاهنامه، شعر پژوهی، شماره ۱۲، صص ۹۹-۱۲۸.

زمردی، حمیرا؛ نظری، زهرا (۱۳۹۰) ردپای دیو در ادب فارسی، ش ۳۱، صص ۵۵-۹۸

فردوسی (۱۳۴۵) شاهنامه به تصحیح ژول مول، تهران: نشر کتابهای جیبی.

کریستن سن، آرتور (۱۳۸۲) ایران در زمان ساسانیان، ترجمه رشید یاسمی، تهران: نشر صدای معاصر.

م.موله (۱۳۷۷) ایران باستان، ترجمه ژاله آموزگار، تهران: نشر توس.

مهرپویا، حسین و دیگران (۱۳۹۶) بررسی تطبیقی نگاره دیو در مکاتب نگارگری ایران از دوره ایلخانی تا پایان دوره قاجار، مطالعات ایران‌شناسی، شماره ۶، صص ۱۸-۴۰.

نقشبندی، سید ایوب، مقدسی، فاطمه (۱۳۹۵) «نمادگرایی و اسطوره‌گرایی در زندگی انسان، مطالعات ادبیات، عرفان و فلسفه، شماره ۳۰۲، صص ۱۶-۲۳.

یاقوتی، منصور (۱۳۸۰) دیو، مظهر خشونت در ادب کهن،

شخصیت پردازی پیامبران اولوالعزم در قصه های قرآن

مهدی جوزی^۱، سید حمید میرخندان^۲

۱- کارشناس ارشد ادبیات نمایشی دانشکده صدا و سیما قم

Sohrab.jozi@gmail.com

۲- مدیر گروه هنرهای رسانه‌ای و عضو هیئت علمی دانشکده صدا و سیما قم

h.mirkhandan@yahoo.com

چکیده

قرآن کتاب شناخت و هدایت است و در آن قصه‌هایی برای نیل به این مقصود بیان شده‌اند، این قصه‌ها را میتوان از جنبه شخصیت پردازی بررسی کرد. شخصیت مهمترین عنصر بیان کننده داستان و به تبع آن، شخصیت پردازی مهمترین عامل آفرینش شخصیت می باشد. شخصیت پردازی به معنای ایجاد شخصیت داستانی و پرورش آن در قالب یک داستان می باشد. شخصیت پردازی هم به دو دسته شخصیت پردازی مستقیم و غیرمستقیم تقسیم می شود. در شخصیت پردازی غیرمستقیم می توان از عوامل گفتار، وضعیت ظاهری، کنش، محیط و نام یاری جست. در این مقاله با روش تحلیلی و توصیفی به شخصیت پردازی پیامبران اولوالعزم (نوح علیها السلام، ابراهیم علیها السلام، موسی علیها السلام، عیسی علیها السلام و محمد صلی الله علیه وآله وسلم) در قصه های قرآن پرداخته شده است و سعی شده است به این سوالها پاسخ داده شود که ابزارهای شخصیت پردازی در قصه های قرآن چگونه است؟ و شخصیت پردازی پیامبران اولوالعزم در قصه های قرآن چگونه می باشد؟ با بررسی های انجام شده متوجه می شویم که در قصه های پیامبران اولوالعزم، در زمینه ی شخصیت پردازی، از شخصیت پردازی مستقیم و غیرمستقیم استفاده شده است که نقش شخصیت پردازی غیرمستقیم بیشتر از شخصیت پردازی مستقیم می باشد. از ابزارهای شخصیت پردازی غیرمستقیم؛ گفتگو، کنش و نام در تمام قصه های پیامبران اولوالعزم استفاده شده است و از ابزار شخصیت پردازی براساس محیط به صورت کلی در تمام قصه ها استفاده شده و از ابزار شخصیت پردازی براساس ظاهر، در قصه ی حضرت محمد(ص) اصلا استفاده نشده است و در قصه ی دیگر پیامبران اولوالعزم به صورت محدود استفاده شده است.

واژگان کلیدی: شخصیت پردازی، پیامبران اولوالعزم، قصه های قرآن

پیشینه ی پژوهش

کتاب و یا پژوهشی با عنوان بررسی شخصیت پردازی پیامبران اولوالعزم نوشته نشده است ولی به عنوان نمونه به چند پایان نامه که در زمینه ی شخصیت پردازی نوشته شده است اشاره می شود:

شخصیت شناسی زنان در قصه های قرآن، نویسنده: مهناز فرید/ کارشناسی ارشد علوم قرآن و حدیث/ دانشگاه آزاد اراک / ۱۳۷۹:

این پایان نامه از پنج بخش تشکیل شده است که بخش اول آن، جایگاه زن در قرآن و تفاوت مرد و زن و منزلت زن در آیات قرآن و ارتباط انسان با خدا را مورد بررسی قرار می دهد و در بخش دوم آن شخصیت و شخصیت پردازی در قرآن، شیوه ای شخصیت پردازی و مقایسه عنصر شخصیت در قصص قرآن و قصه های بشری را بررسی می کند. بخش سوم به تاریخچه قصه و تعریف آن می پردازد. بخش چهارم به زن در قصه های قرآن، هدف قرآن از بیان قصه، هدف از وجود زن و شخصیت زن در قرآن می پردازد و شیوه های قرآن را در یاد کردن زنان بیان می دارد و در بخش پنجم به ابعاد شخصیتی زنان در قصص قرآن، الگو از نظر قرآن و معرفی زنان در این قصه ها و ابعاد شخصیتی زنان در قصص قرآن می پردازد.

اکرم مؤمنی در پایان نامه خود که در سال ۱۳۸۶ در دانشگاه تهران به انجام رسیده است، به بررسی شخصیت پردازی زن در حدیقه الحقیقه، منطق الطیر و مثنوی معنوی پرداخته است:

بنا به نظر محقق، سنایی، عطار و مولانا از تولد تا بلوغ شعر عرفانی مکمل یکدیگر هستند. مجموعه آثاری چون حدیقه الحقیقه، منطق الطیر و مثنوی معنوی، گواه بر این ادعاست که این شاعران در حوزه ی تمثیل های عرفانی و رمزی خدمات شایسته و ارزنده ای انجام داده اند. لازم به ذکر است که در طول تاریخ شعری ایران، این آثار از زوایای متفاوت ارزشیابی شده اند. یکی از این زوایا، شخصیت زن و نقشی است که زن در حکایات عرفانی

زبان قرآن، زبان دین و ایمان است و رسالت اصلی آن هدایت معنوی است. با این که قرآن در صدد قصه گوئی نیست، و زبان قصه هم ندارد اما در کامل ترین وجه خود، از عناصر و شیوه ی داستان سرایی برای ابلاغ پیام خویش بهره جسته است (قناد، ۱۳۸۹: ۴۸). مهم ترین عنصر منتقل کننده ی تم داستان و مهم ترین عامل طرح داستان، شخصیت داستانی است (یونس، ۱۳۷۹: ۳۳). یه تبع شخصیت، شخصیت پردازی از مهم ترین ارکان داستان و روایت به شمار می رود. اهمیت شیوه ی شخصیت پردازی در طرح داستان از آن جا مشخص می شود که این شخصیت ها هستند که به هر حال حوادث و ماجراها را می آفرینند؛ از این رو نویسنده بدون ترسیم طرح منسجم قادر به خلق شخصیت نیست (پارسی نژاد، ۱۳۷۸: ۹۹). خلق شخصیت های داستان که نویسنده هر یک را با خصوصیات اخلاقی روحی معینی در دنیای داستان و نمایش نامه می آفریند شخصیت پردازی می گویند و انگیزه ی رفتار و گفتار اشخاص ساخته شده همه از خصوصیات خلقی و روانی آن ها مایه می گیرد (داد، ۱۳۷۱: ۱۷۹). در قرآن قصه های پیامبران اولوالعزم بیان شده است. در روایتی از امام صادق علیه السلام درباره ی پیامبران اولوالعزم پرسیده شد و امام صادق علیه السلام فرمودند: ایشان (پیامبران اولوالعزم) نوح علیه السلام، ابراهیم علیه السلام، موسی علیه السلام، عیسی علیه السلام و محمد (صلی الله علیه وآله وسلم) می باشند (کلینی، ۱۳۸۸ ش: ۳/ ۴۹-۵۱). اولوالعزم گرچه به معنای صاحبان اراده و صاحبان تصمیم و استقامت است ولی بنا به تفسیر ائمه (ع) عبارتند از صاحبان شریعت مستقل (قرشی، ۱۴۱۲ ق: ج ۴/ ۳۴۶). با بررسی شخصیت پردازی پیامبران اولوالعزم می توان به فیلمنامه نویسان و داستان نویسان یاری رساند تا در بیان نوع شخصیت پردازی در داستانهای دینی از این الگو بهره بجویند.

این پژوهش در پی پاسخ به این سوالهاست:

۱- ابزارهای شخصیت پردازی در قصه های قرآن چگونه است؟

۲- شخصیت پردازی پیامبران اولوالعزم در قصه های قرآن

می تواند داشته باشد. گاه اتفاق می افتد که شخصیت زن، صرفاً یک شخصیت رمزی و سمبل گونه است ولیکن نگارنده ی این پژوهش برآن بوده است که زن و شخصیت زن را از نظر ساختاری مورد تحلیل و بررسی قرار دهد. نگارنده پس از تفکیک حکایاتی که زن در آن نقش موثر و فعالی دارد به تحلیل واژگان هم معنای زن در این سه اثر پرداخته است.

شخصیت و شخصیت پردازی در حکایات اسرار التوحید/ نویسنده: مهدیه نیلی/ کارشناسی ارشد زبان و ادبیات فارسی/ فصلنامه رشد شماره ۲/ زمستان ۱۳۹۱:

نگارنده در این مقاله، ضمن تعریف شخصیت و شخصیت پردازی، به نقش این عنصر مهم داستانی در حکایات اسرار التوحید می پردازد و برای روشن شدن این مسئله، ابتدا انواع شخصیت، شیوه های شخصیت پردازی و همچنین دیدگاه های مربوط به آنها را مورد بررسی قرار می دهد و سپس به چگونگی بهره گیری از آنها در حکایات اسرارالتوحید می پردازد.

روش تحقیق

روش تحقیق، کتابخانه ای و جمع آوری اطلاعات به صورت فیش برداری است. روش تجزیه اطلاعات به صورت تحلیلی و توصیفی است.

بحث و بررسی

شخصیت پردازی

به طور کلی شخصیت ها در قرآن به دو صورت معرفی می شوند: مستقیم و غیر مستقیم. در معرفی مستقیم؛ شخصیت فرد، آشکارا بیان می شود. شخصیت پردازی مستقیم، صورتهای مختلفی را در بردارد، بدین گونه که با شرح یا با تجزیه و تحلیل یا به وسیله شخصی دیگر، شخصیت فرد به طور کامل و مستقیم معرفی می شود و در خلال این تبیین نیز مشخص می گردد که او چگونه فردی و با چه ویژگی هایی است. در معرفی غیرمستقیم، شخصیت با عمل داستانی و در خلال داستان معرفی می شود. به دیگر سخن، خواننده از رفتار، گفتار و افکار وی، او را می شناسد

و به شخصیت وی پی میبرد (لارنس پرین^۱، ۱۳۶۸: ۴۹). در شخصیت پردازی غیرمستقیم نویسنده به صراحت درباره شخصیت چیزی نمی گوید، بلکه صفات و خصوصیات او را غیرمستقیم نشان می دهد. برای شخصیت پردازی غیرمستقیم از این عوامل می توان یاری جست: گفتار، وضعیت ظاهری، کنش، محیط و نام (أخوت، ۱۳۷۱: ۱۴۲).

شخصیت پردازی و گفتگو

گفتگو در کنار کردار و رفتار، طبیعی ترین راه نشان دادن خصوصیات افراد است. «صحبتی را که میان دو شخص یا بیشتر رد و بدل می شود یا آزادانه در ذهن شخص واحدی در اثر ادبی پیش می آید گفتگو می نامند» (میرصادقی، ۱۳۸۵: ۴۶۶). گفتگو، گاه کلام شخصیت و گاه گفته های دیگران در مورد شخصیت می باشد.

شخصیت پردازی بر مبنای ظاهر

مقصود از وضعیت طبیعی خصوصیات جسمی شخصیت است: ترکیبی که معمولاً خود او در پیدایش آن نقشی ندارد. مثل اندازه ی قد، معلولیت های جسمانی، دماغ بزرگ یا کوچک (أخوت، ۱۳۷۱: ۱۴۰-۱۳۹).

شخصیت پردازی بر مبنای کنش (اعمال و رفتار)

بسیاری از اوقات پیش می آید که ما از طریق نگرستن به اعمال یا رفتار افراد به شخصیت آنها پی میبریم. مثلاً شخصیت انسان مهربان از طریق کمک کردن به نیازمندان، احترام به اشخاص، کردار نیک نمایان می شود. و در واقع در این شیوه نویسنده اشخاص داستان را به جنبش در می آورد و به یاری اعمال و رفتارشان خواننده را با خصوصیات آنها آشنا می کند (یونسی، ۱۳۷۹: ۳۰۱). شخصیت دارای کنش، شخصیت های پویا دچار دگردیسی شخصیتی می شوند و در اثر رویدادهای داستان متحول می شوند. این تحول باید به تدریج و منطقی باشد تا باورپذیر جلوه کند. مراد از منطبق در اینجا منطبق واقع گرایانه نیست. منطبق داستان است (مستور، ۱۳۷۹: ۳۵). اما اگر شخصیت داستانی کنشی نداشته باشد، شخصیت ایستا می باشد. شخصیتی است که هیچ تغییری در ظاهر و کردار و اعمال

و نیز افکار و اندیشه و روحیات وی حاصل نمی شود. این گونه افراد به هیچ وجه، حاضر به تاثیر گذاری از محیط اطراف نیستند و سعی در حفظ رفتارهای خود دارند (پارسی نژاد، ۱۳۷۸: ۱۰۴)

شخصیت پردازی و محیط

محیط داستانی در بیان وقایع داستان و شخصیت های آن تاثیر بسزایی دارد و اساس ساختار شخصیت را مجسم می سازد، شخصیتها اکثراً در محیطی که نویسنده برای آنان تدارک می بیند ذات خود را نمایان می سازند و درک می شوند و خواننده به راحتی با آنان ارتباط روحی برقرار می کند. شخصیت ها برای به نمایش گذاشتن اعمال و رفتارهای خود به مکانی نیاز دارند که حوادث در آن اتفاق بیفتد. توصیف فضای پیرامون شخصیت می تواند تا حدود زیادی به ساختن شخصیت کمک کند (اخوت، ۱۳۷۱: ۱۳۶).

شخصیت پردازی و نام

انتخاب نام، برای شخصیت داستانی، کارکردهای مختلفی دارد. یکی از مهمترین کارکردهای انتخاب نام برای شخصیت این است که به او هویت و تشخص انسانی و فردیت می بخشد. به سخن دقیقتر «نقش اصلی نام هر شخصیت، این است که نشان بدهد شخصیت مورد نظر را باید فردی خاص تلقی کرد و نه یک سنخ، این برانندگی نام نباید چنان باشد که به نقش اصلی آن خللی وارد آید» (دیوید لاج، ۱۳۷۴: ۳۰).

شخصیت پردازی پیامبران اولوالعزم

قصه حضرت نوح علیه السلام

حضرت نوح علیه السلام نخستین پیامبر اولوالعزم است که دارای شریعت و کتاب مستقل بود. نام اصلی او عبدالجبار، عبدالاعلی و... بود، و بر اثر گریه و نوحه فراوان از خوف خدا، نوح خوانده شد. از امام صادق علیه السلام نقل شده که فرمودند: نوح علیه السلام ۲۵۰۰ سال عمر کرد. به علت عمر طولانی او را شیخ الانبیاء می گفتند. نوح علیه السلام ۹۵۰ سال پیامبری کرد و مرکز بعثت و

دعوت او در شامات و فلسطین و عراق بوده است. حضرت نوح علیه السلام شب و روز در فکر رستگاری و نجات مردم از چنگال جهل و بت پرستی بود، ولی هر چه آنها را با گفتاری منطقی و دلنشین و سخنانی مهرانگیز و شیوا نصیحت می کرد نتیجه نمی گرفت و بت پرستان برای اینکه سخنان حضرت نوح علیه السلام را نشنوند انگشت خود را در گوش می نهادند. در این هنگام بود که خداوند دستور ساختن کشتی را به حضرت نوح علیه السلام داد. حضرت نوح علیه السلام در ساختن این کشتی همواره مورد تمسخر و آزار و نیشخند قوم قرار می گرفت. از آن جا که طوفان نوح علیه السلام جهانی بود و سراسر کره زمین را فرا می گرفت، بر نوح علیه السلام لازم بود که برای حفظ نسل حیوانات و حفظ گیاهان، از هر نوع حیوان، یک جفت سوار کشتی کند و از بذر یا نهال گیاهان گوناگون بردارد. وقتی حضرت نوح علیه السلام از ایمان آوردن قومش ناامید شد آنها را نفرین کرد. در این هنگام بود که طوفان عالم گیر و عظیم فرا رسید و همه انسان ها و موجوداتی که در بیرون کشتی بودند، غرق شده و به هلاکت رسیدند. یکی از پسران حضرت نوح علیه السلام کنعان نام داشت با کمال گستاخی به دعوت پدر اعتنا نمود و مثل سایر مردم به بت پرستی ادامه داد. وقتی نوح علیه السلام دید پسرش کنعان در خطر غرق و هلاکت افتاده، دلش به حال او سوخت، او را صدا زد و گفت: پسر! با ما به کشتی سوار شو و از گروه کافران مباش! ولی کنعان تقاضای پدر را رد کرد. آن هنگام که کنعان چیزی نمانده بود که هلاک گردد. نوح علیه السلام فریاد زد: پروردگارا! پسر من از خاندان من است. خداوند در پاسخ نوح علیه السلام فرمود: ای نوح! او از اهل تو نیست. نوح علیه السلام عرض کرد: پروردگارا! من به تو پناه می برم که از درگاهت چیزی بخواهم که آگاهی به آن ندارم و اگر مرا نبخشی و به من رحم نکنی از زیانکاران خواهم بود. در نتیجه کشتی نوح علیه السلام بر روی آب به حرکت در آمد، سرنشینان کشتی نجات یافتند و گنهکاران به هلاکت رسیدند. سرانجام کشتی بر روی کوه جودی پهلو گرفت. حضرت نوح علیه السلام بر فراز کوه جودی عبادتگاهی ساخت و در آن با پیروانش به عبادت خدای یکتا و بی همتا می پرداخت (محمدی اشتهاردی، ۱۳۷۸: ۶۵-۴۹).

شخصیت‌پردازی حضرت نوح علیه السلام در قرآن

شخصیت‌پردازی مستقیم حضرت نوح علیه السلام در قرآن

حضرت نوح علیه السلام نخستین پیامبر اولوالعزم است که دارای شریعت و کتاب مستقل بود. نام اصلی او عبدالجبار، عبدالاعلی و... بود، و بر اثر گریه و نوحه فراوان از خوف خدا، نوح خوانده شد. از امام صادق علیه‌السلام نقل شده که فرمودند: نوح علیه‌السلام ۲۵۰۰ سال عمر کرد.

شخصیت‌پردازی غیرمستقیم حضرت نوح علیه السلام در قرآن

شخصیت‌پردازی حضرت نوح علیه السلام بر اساس گفتگو: الف) در ابتدای قصه حضرت نوح علیه السلام، وقتی حضرت نوح علیه السلام با مشرکان صحبت میکرد، با بیانی روشن و متین آنها را به دین الهی دعوت می نمود که این نشانه ای از شخصیتی مهربان و معقول ایشان دارد. ب) وقتی کنعان در عذاب الهی گرفتار شد، حضرت نوح علیه السلام ابتدا با کنعان صحبت کرد تا ایمان بیاورد و بعد از خداوند خواست تا او را نجات دهد. که این نشانه دهنده ی شخصیت مهربان و دلسوز حضرت نوح علیه السلام نسبت به خانواده اش می باشد.

شخصیت‌پردازی حضرت نوح علیه السلام بر اساس ظاهر: ما در مورد شخصیت‌پردازی حضرت نوح علیه السلام بر اساس ظاهر مطلب کاملی را مشاهده نمی کنیم فقط آنچه را که از این قصه بر ما آشکار می شود این است که حضرت نوح علیه السلام ۲۵۰۰ سال زندگی کرده است.

شخصیت‌پردازی حضرت نوح علیه السلام بر اساس کنش: زمانیکه از طرف خداوند به حضرت نوح علیه السلام دستور داده شد تا کشتی را بسازد، آن حضرت به این فرمان گردن نهاد و مشغول ساختن کشتی شد. که این نشان دهنده ی شخصیت مطیع و فرمانبردار حضرت نوح علیه السلام در برابر اوامر الهی می باشد، هرچند مشرکان او را مورد آزار و اذیت و تمسخر قرار دهند.

شخصیت‌پردازی حضرت نوح علیه السلام بر اساس محیط: شخصیت‌پردازی حضرت نوح علیه السلام بر اساس محیط

بسیار کم است و فقط در این قصه آمده است که حضرت نوح علیه السلام در عراق و شامات و فلسطین، در میان مردمی جاهل و بت پرست زندگی می کرده است، که این بیانگر شخصیت قوی و مستحکم حضرت نوح علیه السلام می باشد که اگرچه با آنها زندگی کرده اما هیچگاه از مسیر الهی گمراه نشده است.

شخصیت‌پردازی حضرت نوح علیه السلام بر اساس نام: نوح به معنای نوحه و زاری است و به دلیل گریه و نوحه فراوان از خوف خدا، نوح خوانده شد.

قصه حضرت ابراهیم علیه‌السلام

ابراهیم علیه‌السلام دومین پیامبر اولوالعزم است که دارای شریعت و کتاب مستقل بوده است. ابراهیم علیه‌السلام ۱۷۵ سال عمر کردند و دارای مقام پیامبری و رسالت، مقام خلیل (دوست خالص) خدا بودن و مقام امامت می باشند و به قهرمان توحید مشهور هستند. شهر بابل غرق در بت پرستی و فساد بود که حاکم آن نمرود شی در خواب دید که ستارهای در آسمان درخشید و نور آن بر نور خورشید و ماه، چیره گردید. معبران گفتند تعبیر کردند که کودکی به دنیا می آید که سرنگونی نمرود به دست او انجام می شود. نمرود فرمان صادر کرد که زنان را از شوهرانشان جدا سازند. ولی در عین حال، تارخ پدر ابراهیم علیه‌السلام، با همسرش تماس گرفت و نور ابراهیم علیه‌السلام در رحم مادرش منعقد گردید. قبل از تولد حضرت ابراهیم (ع) پدرشان بیمار شد و از دنیا رفت. مادر ابراهیم علیه‌السلام برای حفظ فرزندش از شهر خارج شد، و در کنار کوهی، غاری را پیدا کرد، ابراهیم علیه‌السلام در همان جا دیده به جهان گشود. ابراهیم علیه‌السلام در این مدتی که در غار بود، به لطف خدا از نظر جسمی و فکری رشد عجیبی کرد، با این که سیزده ساله بود در ظاهر نشان می داد که مثلاً بیست سال دارد. روزی ابراهیم (ع) از غار بیرون آمد، در حالیکه قدم می زد با جمعیت ستاره پرستان و سپس ماه پرستان و خورشید پرستان رو برو شد و با این استدلال قوی که من شی در حال حرکت و تغییر را نمی پرستم بلکه خدا را که یک وجود ثابت هست را پرستش می کنم، آنها را به فکر و اندیشه وا داشت و با منطقی روان آنها را به سوی خدای یکتا دعوت نمود. وقتی ابراهیم

علیه‌السلام وارد شهر بابل گردید، تصمیم گرفت نخست آزر یعنی عموی خود را به خدا پرستی دعوت کند. ولی آزر در برابر دعوت مهرانگیز و منطقی ابراهیم، عصبانی شد و او را تهدید به سنگسار کرد. ابراهیم در عید نوروز زمانی که همه به صحرا می رفتند، وارد بتکده شد و همه بتها را شکست، ولی به بت بزرگ حمله نکرد، و تبر را بر دوش او نهاد. وقتی که بت پرستان بازگشتند، با منظره عجیبی روبرو گردیدند. هنگامی که ابراهیم را حاضر کردند گفتند: آیا تو این کار را با خدایان ما کرده ای؟ ابراهیم گفت: بلکه این کار را بزرگشان کرده است، از او بپرسید. بت پرستان به ابراهیم گفتند: تو می دانی که بت ها سخن نمی گویند. ابراهیم گفت: آیا غیر از خدا چیزی را پرستش می کنید که نه کمترین سودی برای شما دارد، و نه زبانی به شما می رساند. بعد از این ماجرا به فرمان نمرود، از هر سو اعلام شد که مردم هیزم جمع کنند. هیزمها را آتش زدند و ابراهیم را در درون منجیق نهادند تا به وسیله آن او را به درون آتش پرتاب نمایند. ابراهیم از خدا خواست تا او را از آتش نجات دهد، در همین لحظه آتش برای ابراهیم سرد شد و سپس به گلستانی سبز و خرم مبدل شد. وقتی ابراهیم علیه‌السلام به سن و سال پیری رسید، هنوز فرزندی نداشت زیرا همسرش ساره نازا بود. ابراهیم علیه‌السلام به ساره پیشنهاد کرد، تا کنیزش هاجر را به او بفروشد، تا از او دارای فرزند گردد، در نتیجه هاجر همسر ابراهیم گردید، و پس از مدتی از او دارای پسری شد که نامش را اسماعیل گذاشتند. ساره نیز سال ها در انتظار بود که خداوند به او فرزندی بدهد، از ابراهیم خواست دعا کند تا دارای فرزند گردد. دعای غیر عادی ابراهیم علیه‌السلام به استجاب رسید و صاحب پسری به نام اسحاق شدند. ابراهیم پس از گذشت مراحل مقدماتی، از طرف خداوند مأمور شد تا خانه کعبه را بسازد. جبرئیل از طرف خدا مکان سابق کعبه را خط کشی کرد، و آن گاه ابراهیم با کمک فرزندش اسماعیل کعبه را بازسازی کردند. خداوند خواست ابراهیم را در مورد مهرش به حضرت اسماعیل (ع) امتحان کند. شبانگاه ابراهیم در خواب دید که خداوند فرمان می دهد که باید اسماعیل را قربانی کنی. وقتی ابراهیم یقین کرد که خواب رحمانی است با تصمیمی قاطع آماده قربانی کردن اسماعیل عزیزش شد،

ابراهیم کرد را بر حلقوم اسماعیل می گذارد، اما کارد نمی برد در این زمان از طرف خداوند ندایی می آید که فرمان خدا را با عمل تصدیق کردی. همراه این ندا گوسفندی از بهشت نزد ابراهیم آورده شد، ابراهیم آن گوسفند را قربانی کرد. ابراهیم علیه‌السلام بسیار مهماندوست بود و هرگاه به او مهمان نمی رسید، از خانه بیرون می آمد و به جستجوی مهمان می پرداخت به خاطر همین صفت ابراهیم به مقام خلیل و دوست خدا بودن رسید (محمدی اشتهاردی، ۱۳۷۸: ۱۶۸-۹۹).

شخصیت پردازی حضرت ابراهیم علیه السلام

شخصیت پردازی مستقیم حضرت ابراهیم علیه السلام در قرآن

ابراهیم علیه‌السلام دومین پیامبر اولوالعزم است که دارای شریعت و کتاب مستقل بوده است. ابراهیم علیه‌السلام ۱۷۵ سال عمر کردند و دارای مقام پیامبری و رسالت، مقام خلیل (دوست خالص) خدا بودن و مقام امامت می باشند.

شخصیت پردازی غیرمستقیم حضرت ابراهیم علیه السلام در قرآن

شخصیت پردازی حضرت ابراهیم علیه السلام بر اساس گفتگو: وقتی حضرت ابراهیم علیه السلام با ستاره پرستان، ماه پرستان، خورشید پرستان، عموی خود آزر و بت پرستان صحبت می کرد پی به این مطلب می بریم که ایشان دارای بیانی روشن و استدلال قوی می باشند.

شخصیت پردازی حضرت ابراهیم علیه السلام بر اساس ظاهر: حضرت ابراهیم علیه السلام ۱۷۵ سال عمر کرد و تولد حضرت ابراهیم علیه السلام به طور مخفیانه صورت گرفت. ابراهیم علیه‌السلام به لطف خدا از نظر جسمی و فکری رشد عجیبی داشتند، با این که سیزده ساله بود در ظاهر نشان می داد که مثلاً بیست سال دارد و از لحاظ جسمی قوی بودند.

شخصیت پردازی حضرت ابراهیم علیه السلام بر اساس کنش: الف) از شکستن بتها توسط حضرت ابراهیم علیه السلام به شجاعت ایشان در برابر بت پرستان پی می بریم. ب) آماده شدن حضرت ابراهیم علیه السلام برای

قربانی کردن اسماعیل علیه السلام نمونه ای از شخصیت مطیع ایشان در برابر فرامین الهی می باشد. (ج) حضرت ابراهیم علیه السلام هرگاه به او مهمان نمی رسید، از خانه بیرون می آمد و به جستجوی مهمان می پرداخت که از این مطلب پی به شخصیت مهماندوست بودن ایشان می بریم. (د) ساختن کعبه در سرزمین مکه توسط حضرت ابراهیم علیه السلام، این مطلب را می رساند که تمام سعی و تلاش حضرت ابراهیم علیه السلام عبادت خداوند عزوجل می باشد.

شخصیت پردازی حضرت ابراهیم علیه السلام بر اساس محیط: شخصیت پردازی حضرت ابراهیم علیه السلام بر اساس محیط بسیار کم است و فقط در این قصه آمده است که حضرت ابراهیم علیه السلام در سرزمین بابل در میان مردمی جاهل و بت پرست زندگی می کرده است، که اگرچه با آنها زندگی کرده اما هیچگاه از مسیر الهی گمراه نشده است. دوران کودکی حضرت ابراهیم علیه السلام در غار گذشت که بیانگر سختیایی می باشد که حضرت ابراهیم (ع) در دوران کودکی متحمل شده اند.

شخصیت پردازی حضرت ابراهیم علیه السلام بر اساس نام: ابراهیم اسم غیر عربی است که به صورت آب رام به معنی پدر عالی است (جیمز هاکس^۳، ۱۳۹۴: ۴).

قصه حضرت موسی علیه السلام

حضرت موسی علیه السلام از پیامبران اولوالعزم، دارای شریعت و کتاب مستقل (به نام تورات) بود. او از نسل حضرت ابراهیم علیه السلام است و دارای مقام کلیم الهی می باشند. حضرت موسی علیه السلام ۲۴۰ سال عمر نمود. یک شب فرعون خواب دید آتشی شعله ور شد و به خانه های قبطیان افتاد. معبران گفتند نوزادی از بنی اسرائیل به دنیا می آید و نابودی فرعونیان، به دست او انجام می شود. فرعون دستور داد زنان را از همسرانشان جدا کنند و همه ی نوزادان پسر که به دنیا می آیند را بکشند، ولی در نیمه همان شب، عمران با همسرش یوکابد همبستر شدند و نطفه موسی علیه السلام منعقد گردید. حضرت موسی (ع) به طور مخفیانه به دنیا آمد و مادرش برای حفظ نوزاد

۳-James Hawks

با الهام الهی او را در صندوقی گذاشت و صندوق را به رود نیل انداخت. ناگهان روزی فرعون و همسرش آسیه در کنار رود نیل صندوقچه ای را دیدند و آن را گرفتند. فرعون خشمگین شد که چرا این پسر کشته نشده است! اما آسیه گفت او را نکشید شاید نور چشم من و شما شود. هنگامی که موسی علیه السلام به حد رشد رسید، روزی وارد شهر شد و دید دو نفر گلاویز شده اند، یکی از آن ها از بنی اسرائیل، و دیگری از فرعونیان بود، موسی به یاری مظلوم شتافت و مشتی محکم بر سینه مرد فرعونی زد و او مُرد. فرعون به همین دلیل حکم اعدام موسی علیه السلام را صادر کرد. حضرت موسی (ع) تصمیم گرفت به سوی سرزمین مدین فرار کند. موسی هنگامی که به نزدیک مدین رسید، مردمی را دید که در کنار چاهی چهارپایان خود را سیراب می کردند و دو دختر را دید که به چاه نزدیک نمی شوند، پس به کمک آن دختران رفت و سنگ بزرگ روی چاه کناری را برداشت و گوسفندهای آن دختران را آب داد. آنها دختران شعیب علیه السلام بودند و شعیب علیه السلام دخترش را نزد موسی علیه السلام فرستاد تا او را به خانه دعوت کند، موسی علیه السلام به سوی خانه شعیب علیه السلام حرکت کرد، در مسیر راه، دختر شعیب در برابر باد قرار گرفت، موسی علیه السلام به دلیل حیا به او گفت: تو پشت سر من بیا، هرگاه از مسیر راه منحرف شدم، با انداختن سنگ، راه را به من نشان بده. شعیب علیه السلام یکی از دخترانش را به همسری او در آورد و موسی علیه السلام به چوپانی و دامداری پرداخت. موسی علیه السلام پس از ده سال سکونت در مدین، برای دیدار از مادر و خویشاوندان، مدین را ترک گفت. موسی علیه السلام در مسیر بازگشت راه را گم کرد، از سوی دیگر درد زایمان به سراغ همسرش آمده بود، موسی علیه السلام در آن شرایط سخت ناگهان نوری در کوه طور مشاهده کرد و به سمت آن نور رفت که در همان لحظه با ندای الهی به مقام پیامبری رسید و مأمور شد که برای دعوت فرعون به توحید، به همراه دو معجزه حرکت کند. حضرت موسی علیه السلام با هارون به سوی فرعون رفتند. فرعون خیره سر در برابر گفتار منطقی و نرم موسی علیه السلام و هارون هیچگونه تمایلی نشان نداد. وقتی گفتگو و استدلال اثر نکرد، موسی علیه السلام با تکیه بر قدرت الهی، از

طریق معجزه وارد شد و عصای خود را به زمین انداخت که آن عصا به صورت ماری بزرگ آشکار شد. سپس موسی علیه السلام دستش را در گریبان خود فرود برد و بیرون آورد. همه حاضران دیدند که دست او سفید و درخشنده گردید. فرعون گفت: موسی ساحر ماهری می باشد!! فرعون دستور داد که ساحران زبردست را نزد او بیاورند، تا با موسی علیه السلام مقابله کنند. در روز موعود موسی علیه السلام عصای خود را افکند. آن عصا به اژدهای عظیمی تبدیل شد و همه مارهای مصنوعی ساحران را بلعید به این ترتیب موسی علیه السلام پیروز و ساحران مغلوب شدند. بعد از این ماجرا موسی علیه السلام و پیروانش که از ظلم فرعونیان به ستوه آمده بودند، شبانه به سوی فلسطین حرکت کردند، در مسیر راه به دریای سرخ رسیدند، و از آن جا نتوانستند عبور کنند. خداوند به موسی علیه السلام وحی کرد: عصای خود را به دریا بزن. موسی علیه السلام همین کار را انجام داد و آب دریا شکافته شد، موسی و بنی اسرائیل از همان راه حرکت نموده و از طرف دیگر به سلامت خارج شدند. فرعون و سپاهیان فرا رسیدند و از همان راه بنی اسرائیل را تعقیب کردند. ناگهان به فرمان خدا آنها از هر سو به هم پیوستند و همه فرعونیان را به کام مرگ فرو برد. بعد از نجات از دست فرعونیان موسی علیه السلام برای دریافت احکام شریعت و (الواح تورات) چهل روز به کوه طور رفت. در این مدت موسی بن ظفر که به نام سامری معروف شد، مجسمه گوساله‌های از طلا درست کرد، و مردم را به پرستش آن دعوت نمود. هارون هر چه قوم را نصیحت کرد به سخنش اعتنا نکردند. موسی علیه السلام از ماجرا باخبر شد و بسیار خشمگین گشت به سراغ سامری رفت و او را سرزنش کرد و از جامعه طرد نمود. خداوند به موسی علیه السلام وحی کرد: عبد و بنده ما خضر علیه السلام است داناتر از توست، موسی علیه السلام که دانش دوست بود، به دیدار خضر علیه السلام رفت. خضر گفت: هیچ چیز سؤال نکن، تا خودم به موقع، آن را برای تو بازگو کنم. در این همراهی سه حادثه عجیب رخ داد. نخست آن که خضر علیه السلام کشتیای را سوراخ نمود. دوم آنکه در مسیر راه خضر علیه السلام کودکی را کشت و سوم اینکه بعد از ورود به قریه ای در حالی که خسته و گرسنه بودند از مردم آنجا تقاضای آب و غذا کردن ولی مردم غذایی به آنها ندادند،

سپس خضر علیه السلام مشغول تعمیر کردن دیواری شد. در هر سه این حوادث موسی علیه السلام قول خود را فراموش کرد. در نهایت خضر علیه السلام به موسی علیه السلام گفت: اینک وقت جدایی من و تو است، اما آن کشتی مال گروهی از مستمندان بود و من خواستم آن را معیوب کنم زیرا پادشاه ستمگری بود که هر کشتی سالمی را به زور می گرفت. و اما آن نوجوان، پدر و مادرش با ایمان بودند و بیم داشتیم که آنان را به کفر وادارد و از این رو خواستیم که پروردگارشان به جای او فرزندی پاک سرشت بدهد و اما آن دیوار از آن دو نوجوان یتیم بود، که در زیر آن دیوار گنجی بود و پدرشان مرد صالحی بود، و پروردگار تو می خواست آن ها به حد بلوغ برسند و گنجشان را استخراج کنند. این بود راز کارهایی که نتوانستی در برابر آن ها تحمل کنی موسی علیه السلام از توضیحات حضرت خضر علیه السلام قانع شد (محمدی اشتهاردی، ۱۳۷۸: ۳۶۱-۲۸۴).

شخصیت پردازی حضرت موسی علیه السلام در قرآن

شخصیت پردازی مستقیم حضرت موسی علیه السلام در قرآن

حضرت موسی علیه السلام از پیامبران اولوالعزم، دارای شریعت و کتاب مستقل (به نام تورات) بود. او از نسل حضرت ابراهیم علیه السلام است. حضرت موسی علیه السلام ۲۴۰ سال عمر نمود.

شخصیت پردازی غیرمستقیم حضرت موسی علیه السلام در قرآن

شخصیت پردازی حضرت موسی علیه السلام بر اساس گفتگو: (الف) از گفتگوی حضرت موسی علیه السلام با دختران شعیب علیه السلام پی به پاکدامنی حضرت موسی علیه السلام می بریم. (ب) از گفتگوی حضرت موسی علیه السلام با فرعون وقتی که او را به خدا پرستی دعوت کرد نشانه ای از گفتار منطقی، نرم و استدلال قوی حضرت موسی علیه السلام می باشد. (ج) از گفتگوی حضرت موسی علیه السلام خضر نبی علیه السلام به ناشکیبایی حضرت موسی علیه السلام پی میبریم.

شخصیت پردازی حضرت موسی علیه السلام بر اساس

ظاهر: حضرت موسی علیه السلام ۲۴۰ سال عمر نمود و معجزه ید بیضاء حضرت موسی علیه السلام می باشد وقتی دستش را در گریبان خود فرود میبرد و بیرون میآورد دست او سفید و درخشنده گردید.

شخصیت پردازی حضرت موسی علیه السلام بر اساس کنش: الف) در زمانی که حضرت موسی علیه السلام به داد خواهی فرد قبطی را با ضربه ی مشت کشتند پی به عدالت خواهی ایشان می بریم. ب) از کنش برداشتن سنگی که روی چاهی گذاشته بودند ما پی به قدرت جسمانی حضرت موسی علیه السلام می بریم. ج) از رفتن حضرت موسی علیه السلام برای دیدار خضر نبی علیه السلام پی به ویژگی دانش دوست بودن ایشان می بریم.

شخصیت پردازی حضرت موسی علیه السلام بر اساس محیط: حضرت موسی علیه السلام در سرزمین مصر چشم به جهان گشود و بعد از مدتی به ناچار به مدین کوچ کردند که این نشانه‌های از شخصیت ایشان میباشد که برای رهایی از دست ظالمین حاضر هستند وطن خود را ترک کنند.

شخصیت پردازی حضرت موسی علیه السلام بر اساس نام: موسی لفظ عبری است به معنای از آب گرفته شده (قرشی: ۱۴۱۲ق: ج ۱۶ / ۳۰۴).

قصه ی حضرت عیسی علیه السلام

یکی از پیامبران اولوالعزم و بزرگ، حضرت عیسی علیه السلام است. او (۵۷۰ سال قبل از ولادت پیامبر اسلام) در سرزمین کوفه در کنار رود فرات چشم به جهان گشود. واژه عیسی ترجمه عربی کلمه یشوع است که به معنی نجات دهنده می باشد. ولادت او به طور معجزه به اذن خدا، بدون پدر رخ داد. مادرش حضرت مریم علیه السلام بود که روزی فرشتگان به نزدش آمدند و او را - بی آن که ازدواج کرده باشد - به پسری به نام مسیح، عیسی بن مریم علیه السلام بشارت دادند. به این ترتیب عیسی علیه السلام به قدرت الهی چشم به جهان گشود. مریم علیه السلام عیسی علیه السلام را در آغوش گرفت و به سوی مردم آمد، مردم جاهل به آن بانوی پاک، نسبت ناروا دادند. مریم سکوت کرد و اشاره به عیسی علیه السلام کردو به آنها گفت: از این کودک بپرسید در این زمان حضرت عیسی (ع)

زبان به سخن گشود و اینگونه فرمودند: من بنده خدایم، خداوند به من کتاب آسمانی داده و مرا پیامبر نموده است و مرا وجودی پربرکت کرده و مرا در هر کجا باشم، مادام که زنده ام، به نماز و زکات توصیه نموده است- و مرا نسبت به مادرم نیکوکار قرار داده و جبار و شقی قرار نداده است. هنگامی که قوم به طور آشکار، سخنان فوق را از عیسی علیه السلام شنیدند، دریافتند که مریم علیه السلام از هر گونه ناپاکی، منزه است و عیسی علیه السلام بعد از این تکلم، تا زمانی که بزرگ شد سخن نگفت. عیسی علیه السلام در سی سالگی مبعوث به رسالت شد و کتاب انجیل بر او نازل شد و دارای شریعت مستقل بود. حضرت عیسی (ع) برای اثبات پیامبری و رسالت خود پنج معجزه آورد اول آنکه از گل چیزی به شکل پرنده می ساخت، سپس در آن می دمید، به فرمان خدا آن گل پرندهای می شد، دوم کور مادرزاد را بینا می کرد، سوم مبتلایان به بیماری برص (پسی) را بهبود می بخشید، چهارم مردگان را زنده می کرد و پنجم و از آن چه مردم می خوردند و در خانه خود ذخیره می ساختند، خبر می داد. گروهی عیسی علیه السلام را تصدیق کرده، ایمان آوردند، ولی گروهی دیگر او را انکار کرده و معجزات او را سحر و جادو خواندند. روزی عیسی علیه السلام به سراغ مادر آمد، دید خوابیده است. مدتی در اطراف او قدم زد و هنگام نماز و افطار مادرش فرا رسید، باز دید بیدار نشد. آهسته کنارش آمد و مادر را صدا زد، جوابی نشنید، فهمید که مادرش جان سپرده است. عیسی علیه السلام بسیار ناراحت شد و با دلی خونبار جنازه مادر را برداشت و به نزدیک در بیت المقدس آورد و در آن جا به خاک سپرد. روزی عیسی علیه السلام به حواریون (به دوازده نفر از یاران مخصوصش) خود فرمود: من کاری با شما دارم، از آن جلوگیری نکنید. حواریون: کارت را انجام بده، ما آماده هستیم. حضرت عیسی علیه السلام برخاست و پاهای آنها را شست، آنها عرض کردند: ما سزاوارتر به این کار هستیم. حضرت عیسی علیه السلام فرمود: سزاوارترین انسان به تواضع و فروتنی، عالم است، من این گونه به شما تواضع نمودم، تا بعد از من، شما نسبت به مردم، این گونه تواضع کنید. یهودیان قیصر روم را تحریک کردند و به او گفتند: اگر تبلیغات حضرت عیسی (ع) ادامه یابد، سلطنت تو واژگون خواهد شد. حضرت عیسی علیه السلام

از توطئه دشمن آگاه شد، مکان خود را با یارانش عوض می کرد و در مخفی گاه ها به سر می برد تا از گزند دشمن محفوظ بماند. سرانجام یکی از یاران نزدیکش به نام یهودا اسخریوطی که یکی از حواریون دوازده گانه آن حضرت بود، به خاطر سی پاره نقره که دشمن به او رشوه داد، مکان عیسی علیه السلام را به دشمن نشان داد ولی خود او که شباهت زیادی به عیسی علیه السلام داشت، به جای عیسی علیه السلام به دست یهود کشته شد. طبق نص صریح قرآن؛ او کشته نشده، بلکه او هم اکنون زنده است و در آسمان به سر می برد و هنگام ظهور حضرت مهدی (عج) به زمین فرود خواهد آمد و پشت سر آن حضرت نماز می خواند (محمدی اشتهاردی، ۱۳۷۸: ۵۴۹-۵۰۷).

شخصیت پردازی حضرت عیسی علیه السلام در قرآن

شخصیت پردازی مستقیم حضرت عیسی علیه السلام در قرآن

یکی از پیامبران اولوالعزم و بزرگ، حضرت عیسی علیه السلام است. او (۵۷۰ سال قبل از ولادت پیامبر اسلام) در سرزمین کوفه در کنار رود فرات چشم به جهان گشود.

شخصیت پردازی غیرمستقیم حضرت عیسی علیه السلام در قرآن

شخصیت پردازی حضرت عیسی علیه السلام بر اساس گفتگو: در ابتدای قصه حضرت عیسی علیه السلام، وقتی در گهواره زبان به سخن گشودند و فرمودند: من بنده خدایم، خداوند به من کتاب آسمانی داده و مرا پیامبر نموده است و مرا وجودی پربرکت کرده و مرا در هر کجا باشم، مادام که زنده ام، به نماز و زکات توصیه نموده است پی به رسالت و پیامبری ایشان می بریم.

شخصیت پردازی حضرت عیسی علیه السلام بر اساس ظاهر: ما در مورد شخصیت پردازی حضرت عیسی علیه السلام بر اساس ظاهر مطلب کاملی را مشاهده نمی کنیم فقط آنچه را که از این قصه بر ما آشکار می شود این است ایشان (۵۷۰ سال قبل از ولادت پیامبر اسلام) به دنیا آمد و هم اکنون زنده می باشند و به اذن الهی بدون پدر متولد شدند.

شخصیت پردازی حضرت عیسی علیه السلام بر اساس کنش: الف) وقتی حضرت عیسی علیه السلام اقدام به شستن پاهای حواریون می کنند ما به تواضع ایشان پی می بریم. ب) زمانی که حضرت مریم سلام الله علیها از دنیا رفتند، حضرت عیسی علیه السلام از مرگ مادر خیر نداشتند و کنار مادر می آیند و با اینکه دلتنگ مادر بودند حضرت مریم سلام الله علیها را بیدار نکردند و وقتی از مرگ مادر اطلاع پیدا کرد بسیار ناراحت شدند که ما از رفتار حضرت عیسی علیه السلام پی به احترام و علاقه ی ایشان به مادرشان می بریم.

شخصیت پردازی حضرت عیسی علیه السلام بر اساس محیط: شخصیت پردازی حضرت عیسی علیه السلام بر اساس محیط بسیار کم است و فقط در این قصه آمده است که حضرت عیسی علیه السلام در سرزمین کوفه در کنار رود فرات چشم به جهان گشود و دیگر اینکه حضرت عیسی علیه السلام، مکان خود را با یاران مخصوصش عوض می کرد و در مخفی گاه ها به سر می برد تا از گزند دشمن محفوظ بماند که این بیانگر تنهایی و بی یاور بودن ایشان می باشد.

شخصیت پردازی حضرت عیسی علیه السلام بر اساس نام: واژه عیسی ترجمه عربی کلمه یشوع است که به معنی نجات دهنده می باشد.

حضرت محمد صلی الله علیه و آله وسلم

نام مبارک پیامبر اسلام، حضرت محمد صلی الله علیه و آله وسلم است و نام دیگر آن حضرت احمد صلی الله علیه و آله وسلم می باشد. قرآن معجزه جاویدان پیامبر اسلام می باشد خداوند در قرآن، پیامبر اسلام را به عنوان الگوی شایسته ای معرفی می کند. پیامبر صلی الله علیه و آله وسلم در چهل سالگی در فراز کوه حرا به پیامبری مبعوث شدند. پیامبر سه سال مخفیانه خویشان و افراد دیگر را به اسلام دعوت کرد. بعد از سه سال پیامبر (ص) دعوت خود را آشکار نمود. از طرف خداوند به پیامبر فرمان داده شد که خویشان نزدیک خود را انذار و دعوت کن. پیامبر (ص) مهمانی ترتیب دادند و خویشان خود را دعوت کردند. ابولهب دو بار مجلس را به هم زد اما در بار سوم، پیامبر (ص) سه بار افراد را به ایمان خداوند دعوت فرمودند و

فقط علی علیه السلام حاضر به یاری ایشان شدند که پیامبر فرمود: این - اشاره به علی علیه السلام - برادر و وصی و جانشین من بر شما است. پیامبر صلی الله علیه و آله وسلم بعد از انجام نماز مغرب در مسجد الحرام (کنار کعبه) به معراج رفت، سپس همان شب بازگشت و نماز صبح را در مسجد الحرام خواند. فاصله پیامبر صلی الله علیه و آله وسلم با مقام مخصوص قرب خدا در شب معراج، به اندازه دو کمان یا کمتر بود. مشرکان احساس خطر شدید کردند و تصمیم به قتل پیامبر (ص) گرفتند اما به لطف خداوند پیامبر (ص) مخفیانه از منزل خارج شدند و علی (ع) در رختخواب پیامبر (ص) خوابیدند. در نتیجه آن حضرت در روز پنجشنبه اول ربیع الاول سال ۱۳ بعثت از مکه خارج شد و در روز ۱۲ همین ماه به مدینه وارد گردید. جنگ بدر که نخستین جنگ برای مسلمانان، با کفار قریش بود که شخص پیامبر فرماندهی جنگ را در دست داشت. با اینکه تعداد مسلمانان ۳۱۳ نفر و یک سوم لشکر کفار جنگ با پیروزی اسلام و شکست دشمن پایان یافت. بت پرستان به علت شکست در جنگ بدر، تصمیم به انتقام از مسلمانان گرفتند که منجر به جنگ احد شد. پیامبر و علی (ع) و حمزه در پیشاپیش سپاه اسلام با دشمن می جنگیدند، ولی عواملی موجب شکست مسلمانان شد، که در این جنگ حضرت حمزه علیه السلام عموی پیامبر به شهادت رسیدند. بزرگترین حادثه سال پنجم هجرت، ماجرای جنگ خندق بود. پیامبر با سران اسلام به مشورت پرداخت، سلمان پیشنهاد کردند خندق نمود و مسلمانان گروه گروه به کندن خندق پرداختند. دشمن حدود یک ماه پشت خندق زمین گیر شد و نتوانست وارد مدینه شود و در نهایت شکست خوردند. در زمان جاهلیت، سنت های غلطی وجود داشت. یکی از آن سنت های غلط این بود که ازدواج انسان را با همسر مطلقه پسر خوانده اش نهی می کرد. پیامبر اسلام صلی الله علیه و آله وسلم برای ریشه کن کردن این سنت غلط، با زینب که همسر طلاق داده شده پسر خوانده و غلام آزاد شده اش بود، ازدواج کرد. صلح حدیبیه یکی از پیروزی های بسیار بزرگی است که مسلمانان تحت رهبری رسول اکرم صلی الله علیه و آله وسلم به دست آوردند. یکی از مواد پیمان نامه صلح حدیبیه این بود که: بستن پیمان دوستی بین طوایف، آزاد است و شکستن اجباری آن از ناحیه دیگری بر خلاف اصول پیمان نامه است ولی طولی نکشید که قبیله

کنانه، به قبیله خزاعه (هم پیمانان اسلام) حمله ور شدند، حضرت از این پیمان شکنی، سخت ناراحت شدند تصمیم به فتح مکه گرفتند. پیامبر صلی الله علیه و آله وسلم همراه اصحاب و ده هزار نفر مسلمان در ماه رمضان به سوی مکه حرکت کردند. پیامبر صلی الله علیه و آله وسلم با تقسیم نمودن سپاه خود و کنترل دروازهها، شهر مکه را محاصره نمود و طولی نکشید که به آسانی مکه آزاد گردید و تحت تصرف سپاه اسلام در آمد. وحشی، قاتل حمزه؛ عموی پیامبر پس از فتح مکه با امید عفو به حضور پیامبر رسید، و خود را معرفی کرد و قبول اسلام نمود در عین حال وحشی مشمول عفو پیامبر قرار گرفت و آزاد شد، اما پیامبر به او فرمود: برو به جای دیگر، من طاقت ندارم قاتل عموی عزیزم را بنگرم. پیامبر اکرم صلی الله علیه و آله وسلم پس از ابلاغ اسلام، در برابر کارشکنی بت پرستان قرار گرفت که می گفتند: عده ای پا برهنه که دستشان از مال دنیا خالی است، اطراف تو را گرفته اند، در این هنگام آیات ۲۸ تا ۳۱ سوره کهف نازل شد و به پیامبر صلی الله علیه و آله وسلم فرمان داده شد که با مستضعفان، همدم و مونس باشد و آنها را در اطراف خود نگه داشته و مورد حمایت قوی قرار دهد. سال دهم هجرت فرا رسید، در حقیقت این سال، سال وداع پیامبر بود. پیامبر صلی الله علیه و آله وسلم در سال دهم هجرت از طرف خدا مأمور شد که شخصاً در مراسم حج شرکت کند و آنچه از احکام حج و هدف از حج هست به مردم ابلاغ نماید پس از مراسم حج وقتی که کاروان پیامبر به سرزمین غدیر خم رسید، پیامبر صلی الله علیه و آله وسلم دستور توقف داد، اعلام کرد آن ها که جلوتر رفته اند برگردند و آنها که نرسیده اند، برسند. روز پنجشنبه ۱۸ ذیحجه بود که منبری به دستور پیامبر ترتیب داده شد. پیامبر صلی الله علیه و آله وسلم بر فراز منبر که از جهاز شتران بود، رفتند و علی علیه السلام را به جانشینی خود برگزیدند (محمدی اشتهاردی، ۱۳۷۸: ۶۸۴-۵۵۰).

شخصیت پردازی حضرت محمد صلی الله علیه و آله وسلم

شخصیت پردازی مستقیم حضرت محمد علیه السلام در قرآن

نام مبارک پیامبر اسلام، حضرت محمد صلی الله علیه و آله وسلم است و نام دیگر آن حضرت احمد صلی الله علیه و آله وسلم می باشد. قرآن معجزه جاویدان

پیامبر اسلام می باشد. خداوند در قرآن پیامبر اسلام را به عنوان الگوی شایسته ای معرفی می کند.

شخصیت پردازی غیرمستقیم حضرت محمد صلی الله علیه و آله وسلم در قرآن

شخصیت پردازی حضرت محمد صلی الله علیه و آله وسلم بر اساس گفتگو: (الف) وقتی که پیامبر خویشان خود را دعوت کرد و به آنها فرمود: هیچکس مانند من برای خویشان خود چنین ارمغانی نیاورده، من خیر و سعادت دنیا و آخرت را برای شما آورده ام. که این مطلب نشانه شخصیت خیرخواه حضرت محمد صلی الله علیه و آله وسلم نسبت به خویشان خود می باشد. (ب) از گفتگو حضرت محمد صلی الله علیه و آله وسلم با یارانش در مورد جنگ خندق به این نکته می رسیم که ایشان اهل مشورت کردن می باشند.

شخصیت پردازی حضرت محمد صلی الله علیه و آله وسلم بر اساس ظاهر: در این قصه ما مطلبی در مورد شخصیت پردازی حضرت محمد صلی الله علیه و آله وسلم بر اساس ظاهر مشاهده نمی کنیم.

شخصیت پردازی حضرت محمد صلی الله علیه و آله وسلم بر اساس کنش: (الف) از بخشش حضرت محمد صلی الله علیه و آله وسلم وحشی که عموی پیامبر، حضرت حمزه، را به شهادت رسانده بود، پی به مهر و بخشندگی ایشان می بریم. (ب) در جنگ احد پیامبر صلی الله علیه و آله وسلم در پیشاپیش سپاه اسلام با کفار می جنگیدند که نشانه ی شجاعت حضرت محمد صلی الله علیه و آله وسلم می باشد. (ج) از همنشینی پیامبر صلی الله علیه و آله وسلم با مستضعفان پی به تواضع ایشان می بریم.

شخصیت پردازی بر اساس محیط: شخصیت پردازی بر اساس محیط بسیار کم است و فقط در این قصه آمده است که حضرت محمد (ص) در مکه و مدینه زندگی می کرده اند.

شخصیت پردازی بر اساس نام: در روایتی از امام محمد باقر علیه السلام پرسیده شد احمد چیست؟ فرمودند: نیک

ستوده شده. گفته شد محمد چیست؟ فرمودند: تمجید شده از سوی خدا و فرشتگان و پیامبران و امت ها که بر او درود فرستند (شیخ صدوق، ۱۳۸۹: ج ۱ / ۱۲۹).

نتیجه گیری

در این پژوهش، به شخصیت پردازی پیامبران اولوالعزم در قصه های قرآن پرداخته شد. با بررسی این قصه ها شاهد این مطلب هستیم که علیرغم گذشت مدت زمان طولانی از نزول قرآن کریم، هرگز این کتاب شریف رنگ و بوی کهنگی بر خود نگرفته بلکه می توان براساس تحلیل های مختلف از جمله قصه پردازانه، پرده از اعجاز این مصحف شریف برداشت. بعد از بررسی شخصیت پردازی پیامبران اولوالعزم به این نتیجه رسیدیم که در قصه های پیامبران اولوالعزم در زمینه ی شخصیت پردازی، از شخصیت پردازی مستقیم و غیرمستقیم استفاده شده است که نقش شخصیت پردازی غیرمستقیم بیشتر از شخصیت پردازی مستقیم می باشد. از ابزارهای شخصیت پردازی غیرمستقیم، گفتگو، کنش و نام در تمام قصه های پیامبران اولوالعزم استفاده شده است و از ابزار شخصیت پردازی براساس محیط به صورت کلی در تمام قصه ها استفاده شده است، اما از ابزار شخصیت پردازی براساس ظاهر در قصه حضرت محمد (ص) اصلا استفاده نشده است و در دیگر قصه ی پیامبران اولوالعزم به صورت محدود استفاده شده است. با بررسی قصه های پیامبران اولوالعزم از قصص قرآن می توان به شیوه های جدید در ارائه ی الگوی اسلامی و دینی در زمینه ی شخصیت پردازی دست یافت. طبق این الگو، می توان گفت برای جذب و تاثیرگذاری بر روی مخاطب بهترین شیوه، روش غیرمستقیم می باشد زیرا مخاطب به عینه مضامین تربیتی را در شخصیت دینی مشاهده می کند و بهتر می تواند با شخصیت داستانی ارتباط برقرار کند. در نتیجه با الگو برداری از قصه های قرآن، می توان داستان یا فیلمنامه ای دینی و اسلامی بنویسیم.

کتاب

نیلی، مهدیه (۱۳۹۱) شخصیت و شخصیت پردازی در حکایات اسرار التوحید، فصلنامه رشد، شماره ۲.

اخوت، احمد (۱۳۷۱) دستور زبان داستان، نشر فردا، اصفهان.

پارسی نژاد، کامران (۱۳۷۸) ساختار و عناصر داستان، حوزه هنری، تهران.

پرین، لارنس (۱۳۶۸) تأملی دیگر در باب داستان، ترجمه: محسن سلیمانی، چاپ اول، نشر سازمان تبلیغات اسلامی، تهران.

داد، سیما (۱۳۷۱) فرهنگ اصطلاحات ادبی، مروارید، تهران.

صدوق، محمد بن علی، الامالی (۱۳۸۹ ش) جلد ۱، ترجمه و توضیحات: ابوالفضل هدایتی، چاپ اول، انتشارات نسیم کوثر، قم.

قرشی، سید علی اکبر (۱۴۱۲ ه ق) قاموس قرآن. جلد ۶ و ۴، چاپ ششم، دارالکتب الاسلامیه، تهران.

قناد، صالح (۱۳۸۹) قصه های قرآن، مرکز نشر المصطفی، قم.

کلینی، محمد بن یعقوب (۱۳۸۸ ش) تحفه الأولیاء (ترجمه اصول کافی)، مترجم: محمدعلی اردکانی، چاپ اول، قم.

محمدی اشتهدادی، محمد (۱۳۷۸) قصه های قرآن به قلم روان، انتشارات نبوی، تهران.

مستور، مصطفی (۱۳۷۹) مبانی داستان کوتاه، نشر مرکز، تهران.

میرصادقی، جمال (۱۳۸۵) عناصر داستان، چاپ پنجم، نشر سخن، تهران.

هاکس، جیمز (۱۳۹۴) قاموس کتاب مقدس، چاپ سوم، انتشارات اساطیر، تهران.

یونسی، ابراهیم (۱۳۷۹) هنر داستان نویسی، چاپ ششم، نگاه، تهران.

لاج، دیوید و دیگران (۱۳۷۴) نظریه رمان، ترجمه: حسین پاینده، نشر نظر، تهران.

پایان نامه

فرید، مهناز (۱۳۷۹) شخصیت‌شناسی زنان در قصه های قرآن، دانشگاه آزاد اراک.

مؤمنی، اکرم (۱۳۸۶) بررسی شخصیت پردازی زن در حدیقه الحقیقه منطق الطیرومثنوی معنوی، دانشگاه تهران.



تصویر سازی قصه های قرآنی، مرتضی ممیز، ۱۳۴۲
(منبع: <http://www.momayez.ir/fa/illustration>)

سینمای دیجیتال و سینما برای نوآوری‌های دیجیتال؛ بهره‌وری دوسویه

پروانه احمدی

کارشناسی ارشد ادبیات نمایشی دانشگاه تربیت مدرس

Prvnahmadi61@gmail.com

چکیده

توانایی هم‌زمان اثربخشی و کارایی را بهره‌وری گویند که مؤلفه‌هایی دارد و از عواملی تأثیر می‌پذیرد و اهمیت آن در فعالیت‌های اقتصادی و اجتماعی و صنعتی، به شدت مورد تأکید قرار گرفته است. رابطه‌ی سینما و فن‌آوری دیجیتال یک رابطه‌ی دو طرفه به لحاظ اثربخشی و کارایی است که شرایط دستیابی به سطحی از بهره‌وری را هم برای بازار فیلم، در زمینه‌هایی همچون سهولت و سرعت حمل و نقل و افزایش کیفیت و تجربه‌ی بیش‌تر برخی از مسائل زیبایی‌شناسی و هم برای دنیای نوآوری‌های دیجیتال، در زمینه‌ی اختراع‌های هوشمندانه، فراهم نموده است. هدف اصلی این مقاله مطالعه‌ی مؤلفه‌های این بهره‌وری دو جانبه، به‌ویژه در حوزه‌ی سینما است. این پژوهش با استناد به شواهد معتبر کتابخانه‌ای و مقاله‌های مندرج در تارنماها و نشریه‌های معتبر علمی، به شیوه‌ای توصیفی-تحلیلی انجام شده است. مطالب این تحقیق، حوزه‌ای از مطالعات میان‌رشته‌ای علوم اقتصادی و مدیریتی و دانش فن‌آوری اطلاعات و ارتباطات و سینما را دربرمی‌گیرد. به این منظور، با استفاده از چارچوب مفهومی متشکل از نظریه‌های معتبر این حوزه‌ها همچون آراء اوان ام. برمن، استیون رابینز و دیگران، اثربخشی و کارایی دوسویه میان صنعت سینما و نوآوری‌های دیجیتال معرفی و بررسی شده‌اند. این مطالعه نشان می‌دهد که سینما با مدیریت به‌کارگیری ره‌آوردهای فن‌آورانه‌ی دیجیتال می‌تواند موجب ارتقاء بهره‌وری در زمینه‌های کیفی و اقتصادی و اجتماعی شود و در مقابل، از راه تخیلات و ایده‌های انتزاعی فیمنامه‌نویسان و فیلم‌سازان، بر امکان بروز پیشرفت‌ها و دگرگونی‌های خلاقانه در عرصه‌ی نوآوری‌های دیجیتال و پویایی آن مؤثر و کارا باشد.

واژگان کلیدی: سینما، نوآوری دیجیتال، فن‌آوری، بهره‌وری

نمودهای فردی در اطراف این مدل‌های تکاملی شکل می‌گیرد (Theurel, 2011, 15-17).

بهره‌وری چیست؟

تعریف سازمان ملی بهره‌وری ایران: «بهره‌وری یک فرهنگ، یک نگرش عقلانی به کار و زندگی است که هدف آن هوشمندانه‌تر کردن فعالیت‌ها برای دستیابی به زندگی بهتر و متعالی‌تر است» (رابینز، ۱۳۷۴، ۴۴). هنر سینما و فن‌آوری، همواره در پی بهبود ارائه‌ی خود بوده‌اند. به این منظور، در هر دو حوزه، تلاش بر این بوده تا برای رسیدن به نتایج مورد نظر از منابع موجود به شکل مؤثری استفاده شود.

دو تن از صاحب‌نظران مقوله‌ی بهره‌وری، استیفن رابینز و اوان برمن هستند.

رابینز، بهره‌وری را مجموعه‌ای از کارایی^۴ و اثربخشی^۵ می‌داند. او کارایی و اثربخشی را چنین تعریف می‌کند:

«کارایی به معنای نسبت بازده به دست‌آمده به منابع به‌کاررفته است و اثربخشی عبارت است از میزان دستیابی به اهداف از پیش تعیین‌شده» (رابینز، ۱۳۷۴، ۳۶۰).

برمن نیز، ضمن تعریف بهره‌وری به عنوان استفاده‌ی مؤثر و کارا از منابع به منظور دستیابی به نتایج و اثربخشی، بیان کرده که مدیریت بهره‌وری در راستای دستیابی به نتایج و پیامدهای مورد انتظار، تضمین‌کننده‌ی اعتماد مردم به دولت و حکومت است. (برمن، ۱۳۹۰)

اما «بهره‌وری، یک بینش فکری است که سعی دارد به‌طور پیوسته آنچه را که بوده و آنچه را که هست بهبود بخشد و با این بینش و ذهنیت، کارهای امروز را بهتر از دیروز و کارهای فردا را بهتر از امروز انجام دهد» (رابینز، ۱۳۷۴، ۴۴) و «در ساده‌ترین شکل آن به عنوان نسبت ستانده‌ها به داده‌ها یا بازدهی در نظر گرفته می‌شود» (نادری‌فر و عبدی و خمرزاده، ۱۳۹۵، ۱۲۷).

شکوهِی و ستوده‌نیا در مقاله‌ی «پژوهش‌های جدید در مدیریت و حسابداری»، شاخص‌های بهره‌وری را این‌گونه

هدف از ابداع یک شیوه‌ی جدید، کسب سود و تداوم حیات آن است. برای نیل به این هدف باید، با افزایش بهره‌وری، هزینه‌ها را کاهش داد و بر سود افزود.

سینمای دیجیتال، شیوه‌ای نوین در امور سینماتوگرافی و شاخه‌ای از نوآوری‌های ریشه‌گرفته از صنعت دیجیتال است. فرانسوا تورل در تحقیقی که در سال ۲۰۱۱ در دانشگاه آوینیون^۱ با مشارکت بازار فیلم کن، بر تأثیر ابزار پخش سینماتوگرافیک دیجیتال روی تجربه‌ی تماشاگران حاضر در جشنواره، انجام داده، از تعبیر رژیم دیجیتال استفاده کرده است؛ یک رژیم رفتاری واقعی با انبوهی از شیوه‌ها و تخیلات در آغاز قرن بیست‌ویکم در کشورهای پیشرفته (Theurel, 2011, 15). این رژیم رفتاری، باعث می‌شود که «نوآوری» در مرکز فعالیت سیاسی، اجتماعی و فرهنگی قرار بگیرد؛ همان تعریف جامعه‌ی گرم^۲ که کلود لوی اشتراوس از آن نام می‌برد (1999, Lévi.Strauss). این نوآوری، گروه سینما را با فن‌آوری‌های جدید ضبط روبه‌رو کرده و روند ساختار فیلم‌ها نیز عموماً انتزاعی‌تر شده است. در واقع، پیشرفت‌های فن‌آوری تولید تصویر واقع‌نمای دیجیتال، چنان مرز میان تصویر زنده^۳ و انیمیشن را برهم می‌زند که ضرورتی مبرم برای تعریف دوباره‌ی انیمیشن و اساساً مفهوم سینما پیش روی صاحب‌نظران گذاشته است. نمونه‌ی آن، فیلمنامه‌ی «آواتار» اثر جیمز کامرون در سال ۲۰۰۹ میلادی است که عنصر کلیدی یک انقلاب دیجیتال و سه بعدی به حساب می‌آید. بنابراین، صنعت سینما در پی کسب سود از صنعت دیجیتال برآمده و حیات آن با حیات فن‌آوری‌های دیجیتال گره خورده است. اما این یک بهره‌وری یک‌سویه نیست چرا که پیشرفت‌های دیجیتال نیز به نوعی مدیون نوآوری‌های حاصل از تخیل‌های موجود در فیلمنامه‌ها و بلندپروازی‌های آرمان‌گرایانه‌ی عوامل تولید فیلم است.

تورل بیان می‌کند که مفهوم رژیم دیجیتال، دو چیز است: از یک‌سو، مدل‌های اقتصادی و سازمانی با توجه به تحولات ابزارهای دیجیتال در صنایع و حوزه‌های مختلف اجتماعی دگرگون شده است و از سوی دیگر، شیوه‌ها و

بیان کرده اند:

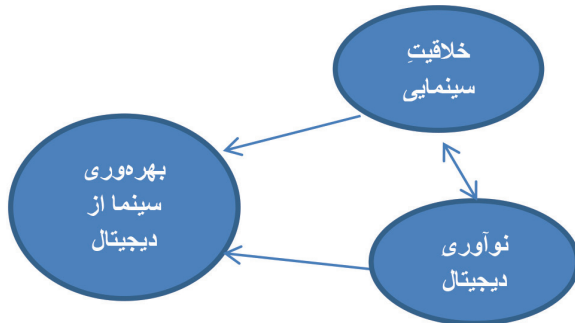
-نوآوری؛ اثربخشی؛ کارایی؛ سودآوری؛ کیفیت؛ (شکوهی و ستوده‌نیا، ۱۳۹۵، ۴).

بهره‌وری هنر هفتم از فن آوری دیجیتال

در طی چند سال اخیر، پیشرفت‌های چشم‌گیری در زمینه‌ی هنر دیجیتال به‌ویژه در صنعت سینما برای ضبط، تنظیم و پخش دیجیتال به‌عنوان جایگزین فیلم‌های نگاتیوی (اغلب ۳۵ میلی‌متری) صورت گرفته است. این توسعه‌ها شامل اسکرهای با وضوح بالا برای اسکن نگاتیو، فشرده‌سازی‌ها و ذخیره‌ی دیجیتالی، شبکه‌هایی با سرعت بالا برای انتقال داده‌ها، پخش‌کننده‌های پیشرفته‌ی دیجیتالی، دکورهای دیجیتال و غیره هستند. ترکیب این فن‌آوری‌های پیشرفته که در کل آن را سینمای دیجیتال می‌گویند، بوجودآورنده‌ی نمایش‌های حیرت‌انگیزی در سینما شده است. برخی، سینمای دیجیتال را تنها به استفاده از فن‌آوری‌های دیجیتال در توزیع و پخش فیلم‌های سینمایی منحصر می‌کنند، اما درواقع مجموعه‌ای از فن‌آوری‌های گوناگون در زنجیره‌ی (پیش‌تولید، تولید تا پخش) فیلم‌ها به کار می‌رود که همه با هم چرخه‌ی دیجیتالی‌شدن سینما را شکل می‌دهند (مهرابی‌فرد، ۱۳۹۷). در ادامه، به مؤلفه‌های (اهداف و نتایج) بهره‌وری در سینما اشاره شده است:

۱. نوآوری؛ یکی از عامل‌ها و متغیرهایی که ممکن است در بهره‌وری تأثیرگذار باشد، خلاقیت است. رویارویی مؤثر با تحولات در گرو خلاق بودن است. دانشمندان، خلاقیت را با تعابیر متعدد و گوناگونی تعریف کرده‌اند. می‌توان گفت روی هم‌رفته، خلاقیت عبارت است از به‌کارگیری توانایی‌های ذهنی برای ایجاد یک فکر یا مفهومی نوین. نوآوری، از دیگر متغیرهایی است که بر بهره‌وری اثرگذار است. در دنیای رقابت شدید امروزه، موفقیت آنجاست که دست به نوآوری و ابتکار بزنند. نوآوری به معنای بهره‌برداری از ایده‌ی نوین است (احمدی، ۱۳۹۵، ۲۱۱). سینما از توانایی‌های ذهنی گروه سینمایی برای تولید ایده‌ای نوین استفاده می‌کند و فن‌آوری دیجیتال از آن

ایده‌ی نوین بهره‌می‌برد تا در بازگشت این چرخه، سینما را از نوآوری دیجیتالی حاصل بهره‌ور نماید. متغیرهای خلاقیت و نوآوری می‌توانند بهره‌وری را پیش‌بینی کنند. این مسأله، نیاز به دوره‌های آموزشی دارد تا باور به خلاقیت و ارائه‌ی اندیشه‌های نو را در عوامل و فعالان رسانه‌ی سینما ایجاد کند.



نمودار ۱: رابطه‌ی بهره‌وری سینما با نوآوری دیجیتال

۲. اثربخشی؛ سینما با بهره‌گیری از ظرفیت‌های دیجیتال، درک انسان نسبت به درام را افزایش می‌دهد. در نتیجه، می‌تواند تبدیل به آیینی مشترک برای جهانی‌سازی شود (خسروی و بنی‌هاشی، ۱۳۹۰، ۱۰). ظرفیت‌های تخیل و سوبه‌های اسطوره‌ای درام و موجودات غیر انسانی و غیره، همه به یاری نوآوری‌های دیجیتال، در راستای درک بیش‌تر درام و موفق‌بودن هدف تولید فیلم عمل می‌کند. نمود سوبه‌های علمی-تخیلی و ساختن ایده‌های انتزاعی، یک تفکیک عمده بین دوران آنالوگ و دوران دیجیتال است. مشخصات فنی، کیفیت برتر صدا و تصویر، فرصت دقت بیش‌تری برای محاسبه‌ی محتوا فراهم می‌کند. بنابراین، دستگاه‌های نمایش و پخش دیجیتال، روی برخی از مسائل زیبایی‌شناسی فرصت تجربه‌ی بیش‌تری در اختیار می‌گذارند.

۳. کارایی؛ برای نمونه، تولید انیمیشن در فیلم‌های مستند با شیوه‌های نوین دیجیتالی. قائم‌مقامی در این باره می‌گوید: «پس از دهه‌ی ۹۰ میلادی و رواج فن‌آوری دیجیتال، فیلم‌های مستند سرشار از بخش‌های انیمیشن شدند. ارائه‌ی نقشه‌های متحرک‌سازی‌شده و سکانس‌های

نشان‌دهنده‌ی سازوکارِ دستگاه‌ها یا فرآیندها در مستندسازیِ صنعتی و علمی و سکانس‌هایی که یک بنای باستانی یا یک واقعه‌ی تاریخی را به تصویر می‌کشند، در فیلم‌های باستان‌شناسی و تاریخی، کاربردی‌ترین و معمول‌ترین شکلِ استفاده از سکانسِ انیمیشنی در فیلمِ مستند است» (قائم‌مقامی، ۱۳۸۷، ۱۰۸-۱۰۷). علاوه بر سکانس‌های انیمیشن، جلوه‌های ویژه‌ی دیجیتال، یکی دیگر از امکاناتی است که پیش‌رفتِ فن‌آوری در اختیارِ تدوین‌گران گذاشته است و به این ترتیب، راه برای دست‌کاریِ تصویرِ زنده در فیلم‌ها باز شده است. با وجود آمدنِ نرم‌افزارهایی مانند *After Effect* (اصطلاحات انگلیسی در پی نوشت اضافه شود) که انواع دست‌کاری‌ها را روی فیلمِ زنده ممکن می‌کنند و نرم‌افزارهای گوناگون تولید انیمیشن و تدوین دیجیتال، هزینه و وقت لازم برای دست‌کاریِ تصاویرِ فیلم‌برداری شده و امکانِ ترکیبِ فیلمِ انیمیشن و فیلمِ زنده، به نحو بی‌سابقه‌ای کاهش یافته است. از طرفی نیز، کم‌رنگ‌شدنِ اعتبارِ واقع‌نماییِ تصویرِ زنده باعث افزایشِ شجاعتِ فیلم‌سازان در ترکیبِ انیمیشن و فیلمِ زنده و دست‌کاری‌های تصویری شده است (امیری و ضابطی جهرمی، ۱۳۸۹، ۱۵۸). امروزه، شیوه‌ی عملکرد و برخوردِ تدوینِ دیجیتالی با پارامترها یا متغیرهای فضا و زمان، نه فقط شکلِ جدیدی از بُرش را به ما معرفی کرده -شکلی که درواقع باید آن را «تدوینِ نسبت» نام گذاشت- بلکه متغیرهای زیبایی‌شناختیِ بُرش را از دو (فضا و زمان) به سه (فضا و زمان و حرکت) افزایش داده است. متغیرِ تدوینیِ حرکت می‌تواند بُرش‌های پُرش‌ی و بُرش‌های انطباقیِ سکانس‌های فیلم را، وقتی پشتِ سرِ هم می‌آیند، در اتحاد و سازگاریِ جالبِ توجهی قرار دهد (ضابطی جهرمی، ۱۳۸۸، ۳). بنابراین، با فن‌آوری دیجیتال در سینما، استفاده از تکنیک‌ها آسان‌تر می‌شود و امکانِ انجامِ کارهای جدید (جلوه‌های ویژه‌ی فراواقعیت و وهم در فیلم‌های علمی-تخیلی، ترسناک، حادثه‌ای، خیال‌پردازانه و انیمیشن) فراهم می‌آید. «سایز فریم تصاویرِ دوربین‌های نوین دیجیتال، برابرِ فیلم‌های ۳۵ میلی‌متریِ دوربین‌های آنالوگ است و همان عمقِ میدان را دارا می‌باشد و نیز به انواع لنز قابلِ اتصال است. پروژکتورهای پخشِ دیجیتال با حجمِ اندک، افکت‌ها و جلوه‌های صوتی و تصویریِ نرم‌افزاری

جدید، ساختِ بعضی از صحنه‌های پُرحمت و پُرهزینه با کامپیوتر، تدوینِ کامپیوتری جایگزینِ دستگاه‌های موویلا، امکانِ ضبطِ مستقیمِ دوربین روی دیسکِ فشرده به‌جای نوارهای گران‌قیمتِ سلولوئید و ورودِ سیستم‌های صوتیِ دیجیتال نظیرِ صدای دالبی به سینما، از دیگر کارایی‌های فن‌آوریِ دیجیتال در سینما است» (عشقی، ۱۳۹۲).

۴. سودآوری؛ اطلاعاتِ دیجیتال از بسیاری لحاظ قابلِ دست‌رس‌تر از اطلاعاتِ آنالوگ هستند و نتیجه‌ی حاصل می‌تواند بارها و بدون هیچ نقصانی در کیفیتِ آن قابلِ تکثیر باشد. متراکم‌سازی (کم‌حجم‌کردن) متون، فایلِ تصاویر یا یک فایلِ صوتی امکان‌پذیر می‌شود. (فریدونی، ۱۳۸۷، ۳۰۷) برای تکثیرِ نسخه‌ی فیلم‌ها محدودیتی وجود ندارد. همچنین، بازارِ فیلم، یک واحدِ بسیار قابلِ نفوذ برای نوآوری‌های فن‌آورانه است. فن‌آوریِ ارسالِ دیجیتال، امکانات و فرصت‌های جدیدِ تجاری را برای صاحبانِ صنعتِ پخش فراهم کرده است. این در حالی است که رسانه‌های آنالوگ، محدودیتِ حمل و نقل دارند و گران‌تر اند. به نقل از سایتِ خبریِ عصر ایران «فیلم‌های دیجیتال در مقابلِ کهنه‌شدن و ازبین‌رفتن، نسبت به آنالوگ، بسیار مقاوم‌تر هستند. سینماهای دیجیتال، احتیاج به مهارت‌های کم‌تری برای پخشِ فیلم دارد چون همه‌ی تجهیزاتِ آن کامپیوتری است. توزیعِ فیلم بین سالن‌های سینمای دیجیتال از طریقِ شبکه، بسیار سریع‌تر و کم‌هزینه و آسان است. تدوین، سریع و رفعِ مشکلاتِ آن بعد از اکران، سریع‌تر می‌شود. تماشای فیلم به روشِ دیجیتال، علاوه بر کیفیتِ بالا و امکانِ انتخابِ فیلم، این ویژگیِ مهم را دارد که مخاطب می‌تواند هر صحنه از فیلم را که خواست دوباره تماشا کند» (سایت عصر ایران، ۱۳۹۴). از طرفی، به نقل از هِبرت تحولِ دیجیتال به معنیِ پیدایشِ مشاغلِ نوینِ مطابق با این الزاماتِ نوین است. فن‌آوریِ دیجیتال، نیاز به مدیریتِ کاملاً دقیقِ داده‌ها دارد؛ مدیریتِ منابعِ صوتی و تصویریِ ذخیره‌شده به صورتِ یک فایل در یک سرورِ رایانه به منظورِ توزیع یا بهره‌برداریِ نوین. شایستگیِ فنی، به تنهایی، لازم است اما کافی نیست و نیاز به تکنسین‌هایی دارد که با معیارِ ضروریِ سوادِ رایانه‌ای به صنعتِ فیلم آشنا باشند. برای نمونه، مرحله‌ی پس

از تولید در سینما، مرحله‌ی پس از فیلم‌برداری است تا زمانی که نسخه‌ی نهایی حاضر شود. این مرحله، شامل ویرایش^۶، ترکیب صدا، جلوه‌های ویژه و احتمالاً تصحیح رنگ^۷ است. امروزه، با توجه به امکانات ارائه‌شده توسط فن‌آوری دیجیتال، مرحله‌ی پس از تولید برای دخالت در تصاویر فیلم‌برداری‌شده طولانی و طولانی‌تر شده است و ما نیاز به شغلی با عنوان «مدیر پس از تولید» داریم (Hbert, 2009, 6, 18).

۵. کیفیت؛ کیفیت عملکردی صدا و تصویر. سیستم‌های دیجیتال، تصویری با کیفیت بهتر تولید می‌کنند که ناشی از استفاده از یکپارچگی بهتر سیستم توزیع سیگنال همراه با تصحیح خطا می‌باشد (موسویان، ۱۳۸۸، ۳۷). از طرفی، با طراحی رایانه‌ای فیلم‌ها به کیفیت بالاتر و به تری می‌رسیم.

جدول ۱: نمونه‌ای از تفاوت‌های سینمای دیجیتال با سینمای آنالوگ یا سنتی

سینمای دیجیتال	سینمای آنالوگ
کاهش چشم‌گیر هزینه‌های تولید (شاخصی "سودآوری" در بهره‌وری)	ذخیره‌ی تصاویر ضبط‌شده بر نوارهای سلولوئید با هزینه و حجم بالا و هزینه‌ی خرید و حمل و نگهداری مواد خام
صرفه‌جویی در وقت و انرژی	زمان طولانی مراحل تولید از رساندن نوارهای ضبط‌شده به فرایند چاپ و ظهور و دستگاه‌های موویلا
بالارفتن سطح کیفی تولیدات با ذخیره‌ی تصاویر ضبط‌شده به صورت فایل کامپیوتری روی هارد و فلش مموری با قابلیت پاک کردن و ضبط دوباره، راحتی فرایند انتقال فایل‌های ضبط‌شده به رایانه و سرعت و امکانات بالای تدوین	زمان طولانی مرحله‌ی تدوین
بی‌خطر بودن و کیفیت بالای جلوه‌های ویژه	پرخطر بودن و ضعیف بودن ساخت صحنه‌های خاصی چون انفجار، سقوط، پرش انسان بین دو ساختمان بلند، حرکت انسان در سیاره‌ها یا داخل آب، درگیری بر سقف اتومبیل در حال حرکت و غیره
گریم و ماکت‌سازی و مونتاژ تصاویر بازیگران یا اشیاء در لوکیشن‌های متعدد	هزینه‌های حمل و نقل و اقامت در لوکیشن‌های متعدد

بهره‌وری فن‌آوری دیجیتال از هنر هفتم

هدف از پیش‌رفت فن‌آوری‌ها و از جمله فن‌آوری دیجیتال، دستیابی به تعالی و آسانی بیش‌تر در زندگی است. فن‌آوری دیجیتال، از خیال‌ها، نظریه‌ها و خلاقیت‌های اندیش‌مندان‌هی ذهن سینماگران (فراواقعیت و وهم در فیلم‌های علمی-تخیلی، ترسناک، حادثه‌ای، خیال‌پردازانه و انیمیشن) در جهت تعالی و تکامل اختراع‌های فنی بهره می‌برد و هرچه عامل ارضای خیال‌پردازی‌های سینمایی

باشد، همان میزان نیز برای پیش‌روی در مسیر تکاملی خود بهره می‌گیرد. این جمع‌کارایی و اثربخشی برای بهبود آنچه که بوده و هست، سبب بهره‌وری فن‌آوری دیجیتال از دنیای هنر هفتم می‌شود. پس یکی از منابع موجود مورد استفاده‌ی فن‌آوری‌های دیجیتال، تلاش برای ارائه‌ی رؤیاهای ذهنی دنیای سینما است تا برای تحقق آن دست به تجربه‌های نوینی بزند. بنابراین، پیش‌رفت‌های علمی و صنعتی، از جمله فن‌آوری دیجیتال، تا اندازه‌ای مرهون خیال‌پردازی‌های بلندپروازانه‌ی ذهن سازندگان

تصاویر سینمایی است و برای تحقق آن ذهنیات، در جهت پیشرفت‌های نوآورانه و کشف امکان‌های نو تر گام برداشته است. «قسمتی از لذت جلوه‌های ویژه‌ی علمی-تخیلی که در حال حاضر به کار می‌رود، در این نهفته است که نه تنها آینده را بازی‌نماید بلکه خود آینده است یا دست کم پیش‌رفته‌ترین دست‌آورد فن‌آوری به شمار می‌آید. «فن-آینده‌گرایی» به پیش می‌رود چراکه مخاطبینش را بر آن می‌دارد تا درباره‌ی آینده‌های ممکن خیال‌پردازی و نظروزرزی کنند؛ و این پیشرفت‌های فن‌آورانه‌ی واقعی را نیز در عرصه‌ی سینما می‌نمایاند» (لیستر و دوی و گیدینگز و گرنت و کلی، ۱۳۸۷، ۸۶).

نتیجه‌گیری

تکنیک، به منظور خلق یک اثر هنری، با استفاده از پیشرفته‌ترین و جدیدترین فن‌آوری‌های روز، به اندازه‌ی داشتن هدف مشخص در هنگام تولید اثر اهمیت دارد. با توجه به فضای ارتباطی موجود و فن‌آوری نوین روز و با در نظر گرفتن مزیت‌های مهمی که سینمای دیجیتال نسبت به سینمای سنتی دارد، جهت سهولت در تولید و پخش فیلم‌های سینمایی و تأمین فیلم با کیفیت بالا، توسعه‌ی سینمای دیجیتال بسیار ضروری به نظر می‌رسد. عدم شناخت فن‌آوری‌های جدید، رقابت را برای سینما با چالش‌هایی روبه‌رو خواهد ساخت. ایجاد آمادگی برای جایگزینی کلیه‌ی سیستم‌های تولید، پخش و انتقال آنالوگ با دیجیتال امری ضروری است. به نظر می‌رسد برای استمرار فعالیت‌های سالن‌های سینما در سطح کشور باید سالن‌ها یکپارچه دیجیتال شوند. این اتفاق، هرچند هزینه‌هایی را به سینمای ایران تحمیل می‌کند اما برای یک‌بار از واردات و هزینه‌های نگاتیو و پوزیتیو عملاً بی‌نیاز می‌شویم. این اتفاق، اجتناب‌ناپذیر است زیرا سینمای جهان به سرعت در حال حرکت در مسیر انقلاب دیجیتال است. سیاست و استراتژی بازاریابی متمرکز بر برچسب‌گذاری کیفی و ارتباط مناسب که روی فن‌آوری‌های نوین سرمایه‌گذاری کند، به حفظ رقابت کمک می‌کند. بنابراین، انتظار می‌رود علاوه بر سیستم‌های پخش دیجیتال، به ورود دوربین‌های پیشرفته‌ی دیجیتال نیز به

چرخه‌ی صنعت دیجیتال در سینمای کشور، هرچه زودتر، توجه شود. فن‌آوری دیجیتال، قابلیت‌های فنی نوینی را ارائه می‌دهد و توصیه به استفاده از آن در سطح جهانی، نگرانی‌هایی را نیز ایجاد کرده است. در واقع، لازم است که تمام حرفه‌ای‌ها از پیامدهای انتخاب‌شان و تأثیر آنها، به‌خصوص از لحاظ فنی و مالی، آگاهی داشته باشند. متخصصان برخی از مشاغل که دانش فنی آنها قابل انتقال به فن‌آوری دیجیتال است و اغلب در حوزه‌ی فنی-هنری قرار می‌گیرند (مدیر اپراتور، متخصص اتالوناژ، کالیبراسیون و...)، باید خود را از طریق آموزش مداوم و تکامل آموخته‌های پیشین، با دنیا و ابزار دیجیتال هماهنگ کنند. اول باید به تقاضای آموزش اهتمام داشت و به شدت بر کاربردی بودن این آموزش‌ها و کسب مهارت‌های جدید تأکید کرد. علوم و مهارت‌های رایانه‌ای، سیستم ضبط صدا و تنظیمات فیلم‌برداری و نور باید کاملاً حرفه‌ای آموزش داده شود. برای این منظور، لازم است علاقه‌مندانی از دنیای سمعی و بصری و فن‌آوری‌های جدید، چارچوب دقیق این آموزش‌ها و روش‌های مربوطه را تعریف کنند. آموزش ارائه شده باید جهانی باشد. یک اشتباه می‌تواند پیامدهای جدی در آینده داشته باشد. سایر حرفه‌ها که کاملاً مرتبط با فن‌آوری آنالوگ هستند، یا به طور کامل از بین می‌روند یا با حرفه‌های دیگری در زمینه‌ی فن‌آوری‌های جدید جایگزین می‌شوند. در مورد ایران، هرچند توفیق‌های محدود، نسبی، پراکنده و غیر مستمری را در به‌کاربردن فن‌آوری دیجیتال در تولیدات سینمایی داشته‌ایم، اما به نظر می‌رسد که این دست‌آوردها از یک انسجام و انضباط برخوردار نبوده و در مقایسه با ظرفیت بالای فکری و کارشناسی، کمیت و کیفیت تلاش‌های متنوعی که در این زمینه انجام شده، چندان قابل پذیرش نبوده است. سؤالی که ذهن هر علاقه‌مند به سینما را به خود مشغول می‌کند جست‌وجوی واقعی مشکل و مسأله است که چرا دست‌آوردهای سینمای دیجیتال و بهره‌وری در این زمینه هنوز چندان درخشان و برجسته نبوده و در مقام مقایسه، چشم‌گیر نیستند! آیا این مشکل به حوزه‌ی فهم و ادراک، مهارت و تکنیک، اراده و خواست، قوانین و مقررات، قابل ارجاع است یا به بستر تقاضا در جامعه! به هر حال، آن‌چه باعث می‌شود به آینده‌ی فیلم‌سازی

پی‌نوشت‌ها

دیجیتال امیدوار باشیم، ظهور جوانان خوش‌قریحه‌ای است که کاهش هزینه‌ها در سینمای دیجیتال عامل مهمی در به‌وجود آمدن امکان فیلم‌سازی برای آنها بوده است.

فریدونی، فرانک (۱۳۸۷) درآمدی بر دانش واژگان هنرهای چندرسانه‌ای، هنر، ش ۷۸، از ۲۹۶ تا ۳۲۰.

-قائم‌مقامی، رخساره (۱۳۸۷)، انیمیشن مستند شیوه بیانی تازه، ماتیکان، تهران.

لیستر، مارتین و دوی، جان و گیدینگز، ست و گرنت، لین و کلی، کایرن (۱۳۸۷) فن‌آوری جدید و فرهنگ بصری، رادیو تلویزیون، ش ۶، از ۷۳ تا ۸۷.

موسویان، سیدمرتضی (۱۳۸۸) تحولات فن‌آوری در رسانه ملی و الزامات راهبردی، رادیو تلویزیون، ش ۹، از ۲۹ تا ۶۰.

نادری‌فر، علیرضا و عبدی، انسیه و خمرزاده علی‌آباد، طیبه (۱۳۹۵) بررسی افزایش بهره‌وری و تأثیر آن بر کارایی کارکنان، مطالعات مدیریت و کارآفرینی، دوره ۲، شماره ۱، از ۱۲۶ تا ۱۳۷.

Hebert, Laurent (2009) Impact du cinéma numérique et de la HD sur les qualifications, les compétences et les emplois, étude établie par la CST.

LEVI-STRAUSS, Claude (1999) paroles données, omnibus, col. « plon ».

THEUREL, François (2011) le spectateur en mouvement, HAL.archives.ouvertes.fr

www.asriran.com/fa/news/11:01/1394/28/451778 بهمن ۲۸/۴۵۱۷۷۸

mehrabiard.blogspot.com/06/13/post-37T19:53

مهراپی فرد، حجت

عشقی، امید www.tabnak.ir/fa/news/17:57/380024

1. *Université d'Avignon*

2. *Société Chaude*

3. *Live Action*

4. *Efficiency*

5. *Effectiveness*

6. *Le Montage*

7. *L'étalonnage*

فهرست منابع

احمدی، عباداله (۱۳۹۵) رابطه خلاقیت و نوآوری با بهره‌وری منابع انسانی، رهیافتی نو در مدیریت آموزشی، شماره ۲۷، از ۲۰۹ تا ۲۲۲.

امیری، فتح‌اله و ضابطی جهرمی، احمد (۱۳۸۹) بررسی نقش فن‌آوری نوین رسانه‌ای در تولید فیلم‌های مستند با موضوع حیات وحش، رادیو تلویزیون، ش ۱۲، از ۱۳۶ تا ۱۶۳. برمن، اوان (۱۳۹۰) بهره‌وری و عملکرد در سازمان‌های دولتی و غیر انتفاعی، مهدی کاظمی و وحید رنجبر و مریم شهبابی کارگر، سمت، تهران.

خسروی، صبا و بنی‌هاشمی، سیدمحسن (۱۳۹۰) آئین‌سازی در سینمای هالیوود، رادیو تلویزیون، ش ۱۶، از ۹ تا ۴۱.

رابینز، استیفن (۱۳۷۴) مدیریت رفتار سازمانی، علی پارسائیان و سیدمحمد اعرابی، مؤسسه مطالعات و پژوهش‌های بازرگانی، تهران.

شکوهی، لیلا و ستوده‌نیا، سلمان (۱۳۹۵) عوامل مؤثر بر افزایش بهره‌وری نیروی انسانی، پژوهش‌های جدید در مدیریت و حسابداری، سال سوم، شماره ۱۴، از ۱ تا ۱۵.

ضابطی جهرمی، احمد (۱۳۸۸) زیبایی‌شناسی و شکل‌شناسی برش در عصر تدوین دیجیتال، رادیو تلویزیون، ش ۷، از ۱ تا ۱۴.



تفسیر نقاشی های مالویچ از منظر اندیشه لیوتار

سهیلا بهرمانی^۱، حسین اردلانی^۲

۱- دانشجوی دکتری فلسفه هنر، دانشگاه علوم تحقیقات همدان

bahremanis@gmail.com

۲- استادیار دانشکده هنر و معماری دانشگاه آزاد اسلامی استان همدان

H.Ardalani@iauh.ac.ir

چکیده

ژان فرانسوا لیوتار از اندیشه گران انتقادی (۱۹۹۸-۱۹۲۵) پسامدرن نیمه دوم قرن بیستم می باشد. اینگونه اندیشه گران با اندیشه ها و پرسش هایی سر و کار دارند که می توانند برداشت های مرسوم و قراردادی ما از جهان، از متون و از هرآنچه مسلم انگاشته ایم واژگون کرده، ما را به برداشت ژرفتری از آنچه پیش از این می دانستیم رسانیده و به آرای تاز و اندیشه های نو و می گذارد.

چالش های سرسختانه لیوتار در برابر باورها، آموزه ها و رویه های فرهنگی مستقر، نوشته های او را همواره برانگیزاننده و الهام بخش می سازد او همیشه مدافع هنرمندان نوآور بود. از دید او نقش هنر، به هم زدن یا برآشفتن اجماع و امکان ظهور دادن به اشکال و آرای جدیدی است که انواع شیوه های ممکن برای بیان تجربه در قالب عبارت ها را گسترش می دهند.

در آرای لیوتار، واژگانی مانند نمایش امور نامحسوس، امر والا، رویداد یا واقعه در هنر انتزاعی اتفاق می افتد که این خود منجر به اوج و تعالی در امور تجسمی می شود. وی باورهای مستقر در باب بازنمایی واقعیت را به چالش می کشد.

مانیفست سوپرماتیسم مالویچ که در سال ۱۹۱۵ ارائه داد، واجد جنبه های انکارناپذیر فلسفی بود: تایید تصدیق تفوق حساسیت ناب در شکل های هندسی خالی از هرگونه معنا، به پرسش کشیدن ریشه ای و پارادوکسی نگرشی است که بازنمایی کلاسیک و فیگوراتیو شیء را راهی برای کسب (معرفت) دانست.

در این مقاله سعی در خوانش فلسفی نقاشیهای مالویچ با مراجعه به آرای لیوتار در باب هنر انتزاعی شده است.

واژگان کلیدی: ژان فرانسوا لیوتار، هنر انتزاعی، مالویچ، امر والا، رویداد

زیباشناسی در فلسفه دو معنا دارد: در معنای محدودش، بررسی زیبایی در هنر و طبیعت است اما، در معنای کلی تر؛ به کل فرآیند ادراک و احساس انسان اشاره دارد. در مباحث مربوط به مدرنیته و پست مدرنیته، می توان از زیباشناسی هم در معنای محدود آن، یعنی یک فلسفه هنر و هم در معنای کلی تر یعنی شرحی از ادراک و احساس استفاده کرد (همان: ۵۴).

زیباشناسی در آرا لیوتار

مقوله امر والا^۱ جستاری است که لیوتار از آن استفاده می کند. در خصوص موقعیت و ارزش هنر در فرهنگ معاصر لیوتار چنین استدلال می شود: ما به زمانه ای قدم گذاشته ایم که (زمان وارفتگی) نام دارد چون آثار هنری و ادبی تجربی با واکنش انتقادی شدیدی مواجه اند که چالش هایی را که هنرمندان آوانگارد در طور سده بیستم در برابر فرهنگ و سنت پیش کشیده اند، کم رنگ جلوه می دهد. (همان: ۵۵).

لیوتار تصویر پیچیده ای از هنر و فرهنگ ارائه می کند تصویری که در آن واقعگرایی، مدرنیسم، پسامدرنیسم همزمان در تمام ادوار کار هنری همزیستی می کنند بنابراین بر خلاف وضعیت پسامدرن که در آن امر پسامدرن پدیده های متعلق به اواخر سده بیستم تلقی شده در پاسخ به پرسش: پسامدرن چیست؟ امر پسامدرن مسئله های مربوط به سبک زیبایی شناسانی است نه دوره بندی تاریخی.

لیوتار استدلال می کند که یک اثر «تنها هنگامی می تواند مدرن باشد که نخست پسامدرن بوده است. به این ترتیب پسامدرنیسم نه در پایان مدرنیسم که در مرحله زایش آن قرار دارد (همان: ۶۵) لیوتار ایده امر والا را مدنظر قرار می دهد تا شیوه ای را توصیف کند که از طریق آن هنر یا ادبیات می توانند بازی های زبانی مستقر و شیوه های بازنمایی جهان را برآشوبند. او استدلال می کند که هنر مدرن می تواند این حقیقت را نمایان کند که امر نمایش ناپذیر وجود دارد، این که چیزهایی هستند که نمایش دادن آن به وسیله بازی های زبانی موجود ناممکن است. آرائی که در فرهنگ سرکوب شده اند و افکاری که نمی توان در

ژان فرانسوا لیوتار (۱۹۲۵-۱۹۹۸)، یکی از متفکران شاخص و نامدارترین فیلسوف انتقادی نیمه دوم قرن بیستم می باشد. تحلیل های راهگشای وی از پسامدرنیته از محورهای اصلی کتابی به نام وضعیت پسامدرن، مورد توجه و بحث جامعه شناسان، فلاسفه، فرهنگیان قرار گرفت.

هر زمانی که لیوتار از یک اثر هنری و یا یک متن ادبی یا برهان های الاهیاتی بحث می کند؛ چه حتی از پایان دنیا، توجه اش همیشه معطوف به مسائل اجتماعی و اخلاقی که از پرسشهایی در باب سیاست و عدالت و آزادی ناشی می شود است (لیوتار، ۱۳۹۳: ۱۶).

او مصرانه به دنبال شیوه های جدیدی برای تحلیل فرهنگ و هنر جامعه است تا امکان های متفاوتی برای اندیشه و عمل بیابد، تا تنها شاید جهان را کمی عادلانه تر و بهتر کند. از دید لیوتار، وظیفه اساسی یک اندیشمند پسامدرن این است که هم با فقدان ظاهری ارزش ها در مصرف گرایی که می گوید همه چیز مجاز است مقابله کند، هم با قدرت ظاهرا مقاومت ناپذیر بازارهایی که اقتصاد کشورهای غربی را هدایت می کنند؛ اقتصادهایی که سود را مقدم بر دیگر ارزش ها قرار می دهند (همان: ۱۸) تحلیل های لیوتار از ساختار روایی، زیباشناسی و سیاست زمان باعث می شوند آثار او برای هر کس که علاقه ای به مطالعات ادبی معاصر دارد، مهم باشد.

لیوتار در تمام این رشته ها آرای اندیشمند منحصر به فرد، انواع ابزارهای اقتصادی قدرتمند تاکید به آزاد اندیشی و خواست به پرسش کشیدن قواعد و ساختارهای انضباطی را مطرح می کند.

این مقاله با انجام مطالعات کتابخانه ای، به استخراج نظریه لیوتار در خصوص زیباشناسی و هنر پرداخته است و در ادامه، آرا لیوتار در خصوص هنر انتزاعی مورد تحلیل و بررسی قرار گرفته است. در خصوص بررسی چند نمونه از آثار هنرمندان نقاش آبستره بخصوص آثار کازیمیر مالویچ به تحلیل هرچه بیشتر نظرات لیوتار و واژگانی مانند نمایش امور نامحسوس، رویداد- ترکیب بندی رنگ در هنر انتزاعی می پردازیم.

قالب ارتباط عقلانی بیان شان کرد.

لیوتار از قدرت قوه نمایشگری تاکید کرد، بر اراده مبهم و بیهوده ناتوانی قوه نمایشگری تاکید کرد، بر اراده مبهم و بیهوده ای که با وجود همه مسائل به او نیرو می بخشد. بر چیزی که می تواند (ناتوانیت) آن قوه نامید و بر بسط هستی و سرخوشی ای که از ابداع قواعد جدید برای بازی ها، خواه تصویری، هنری، خواه هر نوع دیگری ناشی می شود» (همان: ۷۱).

بنابراین از این دیدگاه وی امر والای پسامدرن از راه حس هیجان ناشی از شکست بازی های زبانی عمل می کند. لیوتار اعلام می کند که قواعد قدیمی شکست خورده اند بیایید قواعد جدیدی پیدا کنیم. در آرای لیوتار، پسامدرنیسم در مقابل واقع گرایی و بازنمایی واقعیت می ایستد و ساختارهای از پیش تعیین شده را به چالش می کشد. الگوواره ها را خط بطلان می کشد. وی از الگوهای بازنمایانه دوری می جوید.

ظهور مکاتبی که از اواخر قرن نوزدهم تا اوایل قرن بیستم و تاکنون پدید آمده، دوری و جدایی از بازنمایی را با شتاب بیشتری نشان می دهد.

مکتبهایی چون اکسپرسیونیسم، کوبیسم و آبستره (انتزاعی) را می توان نخستین نشانه های ابطال الگوهای بازنمایانه دانست.

از نظر لیوتار مدرنیسم و پسامدرنیسم از این نظر که با تردید در مورد باورها به پیش می روند و در این روند از طریق «نشان دادن یا نمودن آنچه نامودنی است» به ایجاد اختلال در مکانیسم کلیت سازی می پردازد، هر دو در صدد برمی آیند که نشان دهند چیزهایی هست که قابل درک است اما نشان دادنی نیست. آثار هنری مدرن و پسامدرن، تعادل ناشی از تفاهم و هماهنگی به دست آمده از احکام مربوط به تشخیص امر زیبا را به هم می زنند و مانع ایجاد سلیقه یا معیار ذوق می شوند.

رویداد

لیوتار به رابطه اثر هنری با رویداد توجهی ویژه مبذول دارد.

پست مدرن جریان است که در مدرن امر غیرقابل عرضه را در نفس عرضه پیشنهاد و ارائه می کند جریانی که از آرامش صورتهای خوب و اجماع سلیقه ای که امکان تقسیم جمعی نوستالژی برای امر غیرقابل حصول را فراهم می آورد خود را محروم می سازد جریانی که در جستجوی عرضه های جدید است نه به منظور بهره بردن از آنها بلکه به منظور بیان و رساندن مفهوم قدرتمندتری از امر غیرقابل عرضه.

(هر هنرمند یا نویسنده پست مدرن در مقام یک فیلسوف است. متنی که می نویسد، اثری که خلق می کند، از نظر اصول تحت هدایت قواعد از پیش تثبیت شده قرار ندارند و نمی توان در مورد آنها مطابق با حکم ایجابی و با بکار بستن مقولات آشنا در متن یا اثر هنری قضاوت نمود. قواعد و مقولات مذکور همان چیزهایی هستند که خود اثر هنری در جستجوی آن است. بنابراین هنرمند بدون قواعد برای تدوین قواعدی برای آنچه که انجام خواهد یافت (روی خواهد داد) کار می کند. بر اساس این واقعیت است که اثر واجد کاراکترهای یک واقعه (رویداد) است (لیوتار، ۱۹۹۲: ۱۵).

اگر بحث از نقاشی آبستره یا تجربیدی در میان باشد بدیهی است که چیزی به عنوان مفهوم والا می تواند نشان داده شود، اما این کار از طریق نشان ندادن ممکن می شود. بنابراین چنین نقاشی بر موضوعی مبتنی نخواهد بود و چیزی را بازنمایی نخواهد کرد و درست مثل مربع مالویچ سفید خواهد ماند. این نوع نقاشی برای نشان دادن چاره ای ندارد جز آنکه دیدن را ممنوع کند و تنها از طریق رنج دادن بیننده موجبات لذتش را فراهم کند (عزیزیان، ۱۳۹۳: ۶۸).

غیرنمایشی

هنر انتزاعی، هنری غیربازنمایانه است که دارای خود مختاری مطلق می باشد.

هنر غیربازنمایانه یا انتزاعی برای لیوتار دارای اهمیت است. هنرمندانی چون کازیمیر مالویچ (۱۸۷۸-۱۹۳۵) نقاش روس چیزی را فرا روی بیننده قرار می دهند که عاری از خصلت های فیگوراتیو، بازنمایانه و فاقد جنبه نمایشی است. آثار مالویچ ضمن تلقین ایده ایجاد یک فرم یا صورت از هیچ چیز او را به خلاء دعوت نموده و نشان از امر غیرقابل نمایش

یا نانمودنی می دهد.

لیوتار در جستار مهم دیگری به نام «نمایش دادن امر نانمودنی و غیرقابل نمایش»، بار دیگر به نقش هنرمندان آوانگارد تاکید نمود. وی در این نوشتار، به دغدغه نقاشان مدرنی پرداخته که همواره برای یافتن امر نانمودنی آماده حمله به قواعد از پیش استقرار یافته بوده اند.

لیوتار در این باره چنین می گوید: نقاشان مدرن کشف کردند که باید وجود چیزی را که قابل نمایش نبوده نشان دهند. آنان برای دگرگون کردن داده های تجسمی مفروض آماده حمله شدند تا میدان دیدی را که هم زمان پنهان می شود و نیازمند نامرئی شدن است آشکار کنند. بنابراین، آن به منزله چیزی است که نه با چشم بلکه با روح مرتبط است (Lyotard، ۱۹۸۲: ۶۸).

در نقاشی سوپرماتیستی، هشت مستطیل قرمز (تصویر ۱) اثر مالویچ، عناصر هندسی بر زمین های سفید قرار داده شده اند و رنگ آنها نسبت به فضای پیرامونی برجسته تر است. در این نقاشی حسی نامعمول از حرکت را میان شکل و زمینه درک می کنیم هشت مستطیل قرمز چنین تاثیری را به واسطه نوعی جابجائی فضایی پدید می آورد هر یک از مستطیل ها به صورت تخت و مجزا از دیگری بر زمینه سفید نهاده شده است. اما بر خلاف آنچه انتظار داریم که فرمها بی حرکت و ثابت بنظر برسند، آنها در واقع به نحوی کم و بیش نامحسوس در نسبت های دوسویه خود در حال جابجایی-اند. حسی از جزر و مد میان چهارگوش ها در جریان است. بعضی به پیش می آیند و بعضی دیگر پس می نشینند و به طرز قدرتمندی حس می کنیم که مستطیل ها شناورند، گوئی جاذبه دیگر بر آنها اثری ندارد (اسمیت، ۱۳۸۶: ۱۱۳). این به معنی همان واژه رویداد یا واقعه است که لیوتار به آن اشاره می کند از نظر وی رویداد امری است که نمی توانیم قاعدمندش کنیم و این واقعه گریزان و غیرقابل بیان است و هرگونه چهارچوب از پیش تعیین شده را از هم می پاشد. (رویداد یک شی یا وضع نیست بلکه وقفه ای حداقل در فضا / زمان است) (عزیزیان، ۱۳۹۳: ۶۹).

در سال ۱۹۱۵ در گالری دوبیچینا در پیتروگراد مالویچ

نمایشگاهی برگزار کرد وی در این نمایشگاه چهل نقاشی آویخت که همگی کاملاً انتزاعی و متشکل از اشکال هندسی تخت بر زمینه هایی با رنگ روشن بودند. البته اگرچه علی الظاهر فقط فرمهای دو بعدی را در خود جای داده بودند عنوان بعضی از نقاشیها عبارت (بعد چهارم) را در خود داشت مثلاً اثری که نام آن در کمال تعجب بدین قرار بود رئالیسم نقاشانه از بازیکن فوتبال توده های رنگ در بعد چهارم، اثری که در آن هیچ نشانی از بازیکن فوتبال نمی بینیم (اسمیت، ۱۳۸۳: ۱۲۳). مالویچ از کاربرد رنگ سفید در آثارش با عنوان سفر در فضا یاد میکند «من نقاب آبی محدودیت های رنگی را سوراخ کرده ام و پا به درون سفید نهاده ام پس از من رفیق هوانوردان به درون این شکاف عظیم خواهند راند (همان: ۱۳۵).

مالویچ با خلق آثاری کاملاً انتزاعی به سبک منحصر به فردش دست یافت سبکی که او عنوان (سوپرماتیسم) (والاگرائی) را بر آن گذاشت (تصویر شماره ۲)

مالویچ که در آثار خود به سوپرماتیسم پویا نائل شده بود؛ در مجموعه تابلوهای سفید بر سفید (۱۸-۱۹۱۷) خود که در آنها شکلی سفید بر زمینه ای سفید قرار گرفته است، به تقاطع «هیچ» رسید. در این نقاشی، سوپرماتیسم (والاگرائی) فاصله خود را با ابژه بیشتر می کند و به آفرینش کیهانی طبیعت شبیه می شود. مالویچ در روایت خود از تاریخ سوپرماتیسم این مرحله سوم «سفید رنگ» از سوپرماتیسم را به کنش ناب مرتبط می دانست و از سفید و سیاه به نحوی سخن می گفت گویی هر دوی آنها قادر به تولید انرژی اند. لیوتار، نمایش امر نامحسوس یا نانمودنی در هنر انتزاعی را نقطه تعالی و اوج در هنرهای تجسمی می داند که حتی با رخداد و رویدادی که اتفاق می افتد، پدیده عبور از هنر آبستره اتفاق می افتد و این نوعی والایی را نوعی تعالی تجسمی نام می نهد که این فرآیند به نوعی پالایش تمام عیار در هنر تجسمی می باشد.

(از نظر لیوتار، نقاش انتزاعی واسطه تمایل به نوعی بی شکلی یا بی صورتی، توانایی بیشتری برای اشاره به آنچه که قابل نمایش نیست دارند. در مجموع به باور لیوتار، هنرمندان آوانگارد به پاسخ به پرسش نقاشی چیست؟ علاقمند هستند و این علاقه را به واسطه تلاش برای اشاره

به امر نامرئی و نامحسوس در اثر هنری آشکار می کنند. این تلاش برای نشان دادن امری نامحسوس در آثار مالویچ به چشم می خورد و شاید به همین دلیل «باهوس بخش هایی از آثار مالویچ را با عنوان جهان غیرعینی به چاپ رساند» (لینتن، ۱۳۸۳: ۴۷۸). در آثار سوپرماتیسم مالویچ به نوعی به والایی رازآمیز دست پیدا کرده که از نظر لیوتار نقطه اوج هنر تجسمی در عرصه خلق یک اثر هنری می باشد.

شاید بتوان گفت که مسئله نقاشی مدرن آشکار کردن این نکته است که شی قابل تصویری وجود دارد که نمیتوان آن را دید و آشکارش کرد (اردلانی، ۱۳۹۵: ۱۴۱).

در آرای لیوتار این هنر انتزاعی حتی با گذشتن از انتزاع به این مهم دست پیدا می کند. مالویچ که ایده هنری بزرگ را رها ساختن هنر از وزن سنگین و سکون واقعیت می دانست، می گفت: هنری را خلق می کند که هدف آن برتری دادن به احساسات است.

تابلوی مربع سیاه مالویچ (تصویر شماره ۳) به گفته خود هنرمند به شکل غیرارادی خلق شده و مدتها طول کشید که مالویچ آن را بعنوان نقطه آغاز یک دوران هنری جدید ببیند (واقعه و رویدادی که رخ می دهد در آرای لیوتار). هنرمندانی مانند مالویچ بر فرم انتزاعی به عنوان چیزی یکسر منفک از بازنمایی تاکید نورزید، بلکه تجربه بصری را تعمیق بخشید و سعی در گذشتن از مرزهای خصوصیات داشت (پل کله، نقاش سوئیسی ۱۸۷۹-۱۹۴۰) در سال ۱۹۲۴ در یک سخنرانی در پنا ایراد کرد، برای آنکه به مخاطبان خود در خصوص فهم هنر غیر بازنمودی یاری نماید از یک تشبیه استفاده کرد او از یک درخت سخن می گوید که هنرمند نقش تنه آن را دارد، درختی که جان مایه و غذای خود را از طریق ریشه هایش از زمین بدست می آورد و شاخه و برگ هایی می دهد که به هیچ وجه لازم نیست که شباهتی به ریشه هایش داشته باشد (لینتن، ۱۳۸۳: ۳۱۲). این تحول در تفکرات هنرمندان مدرنیست منجر به پیدایش معیارهای زیباشناختی تازه ای شد که بعدها در آرا زیباشناسی لیوتار چنین تعریف می شود:

«پسامدرن آن چیزی است که در گسترده مدرن امر نمایش

ناپذیر را در خود نمایش گری ظاهر می کند از ایجاد آرامش ناشی از شکل‌های صحیح و معقول و نیز اجماع سلیقه ای که زمینه را برای ایجاد تجربه ای جمعی از نوستالژی امر ناممکن مهیا می کند، دوری می کند و به جست و جوی امور نمایش پذیر جدید برمی آید نه برای این که از آن لذت برد برای آن که به طریق بهتری این احساس را ایجاد کند که چیزی نمایش ناپذیر وجود دارد (مالپاس ۱۳۸۸: ۷۳). بنابراین از دید لیوتار هنر پسامدرن از طریق گواهی دادن بر وجود امر نمایش ناپذیر نه در قالب چیزی از دست رفته در محتوای یک اثر بلکه در قالب نیرویی که شیوه های سنتی روایتگری یا بازنمایی را متلاشی می کند ساختارهای هنری و بازی های زبانی مستقر را مضمحل می کند.

آثار پسامدرن سرگردان کننده اند: قواعد را زیر پا می گذارند و مقولاتی را که خواننده یا بیننده به آنها عادت کرده مغشوش می کنند و در خود ساختارشان این پرسش ها را پیش می کشند که هنر چیست؟ و واقعیت چیست؟

بنابراین بر خلاف برداشت هابرماس از هنر به عنوان شیوه ای برای ایجاد سازگاری عامل اهمیت هنر برای لیوتار توان آن برای سرگردان کردن برآشفتن و به چالش کشیدن است او می گوید که هنر پسامدرن باید از طریق گواهی دادن بر وجود امر نمایش ناپذیر است «علیه کلیت بجنگد» توانایی هنر برای به چالش کشیدن بازی های زبانی مستقر و کلیت ها و تمامیت ها موجب می شود که در اندیشه اخلاق و سیاست نقشی کلیدی پیدا کند و از دید لیوتار امر پسامدرن رادیکال کردن امر مدرن است در امر مدرن، امروالا از طریق محتواهای از دسته رفته یک اثر ظاهر میشود در حالی که امروالا ی پسامدرن نه تنها بر آشفتن محتواها بلکه برآشفتن حالت شکلی خود نمایشگری را هم به نمایش می گذارد. این همان چیزی است که ردپای آنرا در آثار مالویچ می توان دید.

مالویچ در جستار خود با عنوان «از کوبیسم و فوتوریسم تا سوپرماتیسم، رئالیسم نوین در نقاشی» می نویسد «من خودم را به صفر فرم مبدل ساختم و از هیچ به آفرینش رسیدم یعنی به سوپرماتیسم به رئالیسمی نوین در نقاشی به آفرینشی غیر ابژکتیو» در جای دیگر او اعلام می کند

که امروز [یعنی سال ۱۹۱۹] راه آدمی از فضا می گذرد و سوپرماتیسم استعارهای از جنس رنگ است با مگاکمی بی انتها (اسمیت، ۱۳۸۳: ۱۲۷).

به نظر لیوتار هنر صرفاً واقعیت را منعکس نمی کند بلکه در ژانرهای گفتمانی که یک واقعیت معین ایجاد می کنند مداخله کرده و امکانهایی برای برآشفتن و تغییر می گشاید در تمام مباحث لیوتار در باب زیبایی شناسی همین توانایی هنر برای به چالش کشیدن افکار و نظامهای مستقر است که همواره موضوع مورد توجه است لیوتار در مقدمه کتابش که در سال ۱۹۹۸ نوشته تحت عنوان نا انسانی تاملاتی در باب زمانه شرح داده در آنجا او استدلال می کند که فرهنگ معاصر به هنر و در کل به تفکر، حکمی را تحمیل می کند که به واقعگرایی توصیه می کند: آنچه توصیه می شود این است، خود را در مدار ارتباط قرار دهید. آوا نگار گرائی قدیمی شده درباره انسانها به شیوه انسانی سخن بگوئید خود را مخاطب انسانها قرار دهید اگر آنها از برخورد با شما لذت ببرند با شما ارتباط برقرار خواهند کرد. این دید همانند حمله به تجربه گرائی است که لیوتار در پاسخ، پرسش پسامدرن چیست؟ آن را به چالش می کشد بنابراین تعبیر هنر و ادبیات آوانگارد غیرقابل فهم، ضد انسانی و عاری از لذت دانسته می شود و در عوض به هنرمندان تاکید می شود که آثارشان باید برای انسانها جذابیت داشته باشد در بازار معاصر ارزش هنر در توان آن برای ایجاد جذابیت برای توده مخاطبان است. لیوتار معتقد است امر انسانی تا حد یک کالای تکنیکی فرو کاسته شده نظام سرمایه داری انسانها را به دنبال خود می کشد و آنها را به چیزی ناانسانی تبدیل می کند (مالپاس، ۱۳۸۸: ۱۲۵).

لیوتار با این دیدگاه اشاره به امر پسامدرن می کند که چگونه انسان از این سلطه می تواند رهایی یابد و اشاره بخصوص در این امر به هنر می کند.

در تقابل به این امر (ناانسان) تکنولوژیک لیوتار ادعا می کند که هنر به شکل دیگری از امر ناانسانی اشاره دارد: توانایی در برگرفتن امکانات به دگرگون کننده شگفت و غیرعادی ای که آنها را نمی توان به وسیله نظام های عقلی تکنولوژی محور پیش بینی کرد، تبیین کرد یا بر آن مسلط شد. از

دید او این مفهوم امر ناانسانی در تشویق ذهنی جای دارد که در تسخیر یک مهمان آشنا و نا آشناست. مهمانی که آن را برآشفته و هذیان زده می کند اما به فکر نیز فرو می برد. این امر ناانسانی صورت دیگری از همان انگارهایی است که لیوتار برای اشاره به امر پسامدرن به کار برده این مفهوم همان شیوه امر والا تفارق و نشانه عمل می کند تا بتواند این امکان را ایجاد کند که رخدادها بیرون از ساختارهای از پیش تعیین شده اندیشه اندیشیده شوند این مفهوم امر ناانسانی همزمان بر آشوبنده و به طور بالقوه آزادی بخش است و وظیفه اندیشه این است که بر آن گواهی دهد (همان: ۱۲۶).

لیوتار معتقد است که این وظیفه هنر است تا با نیروها و نظام و ژانرهایی که می کوشند آن را کاملاً تبیین و کنترل نکنند مبارزه کند و به این ترتیب هنر نشانگر دفاعی از انسانیت می شود.

مانیفست سوپرماتیسم که در ۱۹۱۵ توسط مالویچ ارائه شد واجد جنبه های انکارناپذیر فلسفی بود؛ تایید و تصدیق توفیق حساسیت ناب در شکل های هندسی خالی از هرگونه معنا، به معنای به پرسش کشیدن ریشه ای و پارادوکسی نگرشی است که بازنمایی کلاسیک و فیگوراتیو شیء را راهی برای کسب معرفت می دانست مالویچ همچنین معتقد بود فلسفه فرم به میزان صفر و آفرینش به میزان صفر با متافیزیک و الاهیات هم ارزش هست (ژیمنز، ۱۳۹۲: ۲۸۰).

لیوتار معتقد است دیگر کلان روایتها مشروعیت خود را از دست داده اند. قصه کشف تصادفی نقاشی انتزاعی در قرن بیستم که کاندینسکی به آن اشاره می کند آغازگر رویداد و واقعه ای عظیم و تحولی چشمگیر در فلسفه هنر شد. خسته از کاری طولانی و غرق در رویاهایم و فرورفته در اندیشه تابلوی که تمامش کرده بودم با وسایل نقاشی به خانه برگشتم و ناگهان تابلویی را با زیبایی ای وصف ناپذیر در خانه دیدم که درونش شور و حال موج می زد. مات و مبهم به جا ماندم سپس سریع به سوی این تابلو سحرانگیز سرشار از فرم و رنگ رفتم تا بدانم موضوعش چیست. زود دریافتم یکی از تابلوهای خودم است که وارونه روی دیوار آویزان شده فردای آن روز کوشیدم تاثیری را که شب قبل با دیدن تابلو در من بوجود آورده بود در نور روز بازآفرینی کنم اما

این بار تماشای تابلو چندان چنگی به دل نمیزد زیرا حتی در حالت وارونه هم می توانستم شکل های تابلو را تشخیص دهم و آن تاثیر شبانگاهی دیگر در من ایجاد نشد از آن پس دریافتم (نقش) اشیا مزاحم تابلوهایم هستند (لیوتار، ۱۳۹۵: ۵۹).



تصویر شماره ۳



پی نوشت

1. the sublime

نتیجه گیری

در آرا لیوتار رویداد به مفهوم زمانی است که ما به واکنشی فراخوانده می شویم بدون اینکه حتی در خصوص آن واکنش هیچ پیش زمینه ای داشته باشیم و این رویداد است که ژانرهای از پیش تعیین شده نمی توانند نسبت به آن واکنش نشان دهند و این رویداد می تواند هر چیزی باشد یا یک تابلوی نقاشی مانند آثار مالویچ که از بازیکن فوتبال در نقاشی با عنوان رئالیسم نقاشانه که هیچ بازیکنی (در آن) به چشم نمی خورد صحبت می کند تا یا هر چیز پیچیده دیگری مانند انقلاب فرانسه رویداد مستلزم واکنشی خارجی از چارچوب های از پیش تعیین شده می باشد در آرالیوتار همین رخداد یا واقعه در هنر آوانگار ظهور می یابد هنری که از تبلیغات سیاسی یا نمایش های تعریف شده دوری می جوید.

از نظر لیوتار یک اثر هنری حتی وجهی از رویداد را اگر در خود داشته باشد دیگر نمی تواند مورد بهره برداری قرار

تصویر شماره ۱



تصویر شماره ۲

ریخته گران، محمدرضا (۱۳۸۶) حقیقت و نسبت آن با هنر، تهران: نشر سرو مهر

لینتن، نوربرت (۱۳۸۳) هنر مدرن، ترجمه علی رامین، تهران: نشر نی

اسمیت، لوسی (۱۳۸۳) آخرین جنبشهای هنری قرن بیستم، ترجمه علیرضا سمیع آذر، تهران: نشر نظر

عزیزیان، حامد (۱۳۹۳) درسهای فیلسوف هنرمند: دوشان، بورن، نیومن و فرانسیس به روایت لیوتار، نشریه کیمیای هنر، شماره ۷، صص ۶۳-۷۸

Lyotard, Jean – Francois (1979) preliminary notes on the pragmatic of works, Daniel Butel trans: Thomas repenesk

Kazimir, Malevich (1996) the art of geometry, Milner yale unipersity press.



گیرد و آزاد و رها از هرگونه تعاریف و چهارچوب های از پیش تعیین شده می شود.

از دید لیوتار فلسفه انتقادی از پدیده رویدادها و واقعه ها و رخدادها آغاز می شود قدرت آثار هنری توانایی طرح پرسش هایی را دارد که می توانند تفکر و ژانرهای گفتمانی را که می کشند تبیین ها و نظام هایی فراگیر ارائه کنند به چالش بکشند هنر می تواند حس آشفتگی یا سردرگمی را برانگیزد که قابل تقلیل به اندیشه عقلانی یا حساب گری نیست .

نمود این آرا و نظر را می توان در آثار مالویچ به وضوح دید .

مالویچ احساس می کرد که نقاشی قدرت آنرا دارد که شخص را به قلمروی عمیق تری از آگاهی ببرد و برای نیل به این مقصود نیز فقط ابزارهای انتزاعی را دارای شایستگی لازم می شمرد فرم غیر کتیو یا نقاشی تجسمی ناب از این مزیت برخوردار بود که مطلقاً هیچ شباهتی به جهان طبیعت یا حتی شباهتی ضمنی به روح ماده باوری در قرن نوزدهم نداشت. گوشه های طبیعت را مالویچ خوار شمرد و از آن دوری جست به این دلیل که این گوشه های کوچک به واسطه ارجاعاتی که به جهان چیزها داشت بر پای ذهن آفرینشگر زنجیر می نهاد و مانع از رخ دادن واقعه و پرسشگری می شد.

فهرست منابع

اردلانی، حسین (۱۳۹۵) پاسا ساختارگرائی در فلسفه هنرژل دلوز، انتشارات دانشگاه آزاد همدان

پاول، جیمز (۱۳۷۹) پست مدرنیسم، ترجمه حسینعلی نوذری تهران: نشر نظر

لیوتار، ژان فرانسوا (۱۳۹۳) سایمون مالپاس، ترجمه بهرنگ پورحسینی، تهران: نشر مرکز

لیوتار، ژان فرانسوا (۱۳۹۵) وضعیت پست مدرن، ترجمه حسینعلی نوذری، تهران: نشر گام نو

زیبایی شناسی دریافت از منظر ولفگانگ آیزر

فریمه فاطمی

دانشجوی دکتری پژوهش هنر دانشگاه الزهرا(س)

F.fatemi@alzahra.ac.ir

ولفگانگ آیزر مطرح و مورد بررسی قرار گرفت نظریه شکاف یا جاهای خالی می باشد که معتقد است همیشه در اثر جاهای خالی وجود دارد که مخاطب با تفسیرها و استنباط های شخصی خود آن ها را پر کند.

ولفگانگ آیزر و هانس روبرت یائوس، به عنوان ارائه کننده نظریه دریافت در زیبایی شناسی، مهم ترین نظریه ها را درباره جایگاه مخاطب در متن مطرح کردند. از نظر آنها بدون مشارکت فعال و مداوم خواننده هیچ گونه متن و اثر در کار نخواهد بود(نظرزاده، ۱۳۸۲: ۱۸۱). بنابراین بر اساس این نظریه؛ زیبایی شناسی، با خوانش و مخاطب پیوند دارد و در این تفکر، معنا در یک فرآیند پیچیده و در مواجهه خواننده با متن شکل می گیرد. آیزر و یائوس، بر نقش مرکزی خواننده در تفسیر و تولید متن تاکید می کردند(Iser, ۱۹۷۲: ۲۸۶). در زمان خواندن متن، شخص مخاطب باید در متن حضور داشته باشد چنان که زبان

نظریه زیبایی شناسی دریافت^۱ عنوانی است که در دهه ۱۹۶۰ میلادی توسط استادان دانشگاه کنستانس در آلمان ساخته و پرداخته شد. از این رو به نظریه مذکور مکتب کنستانس نیز می گویند. «هانس روبرت یائوس^۲ و ولفگانگ آیزر^۳ بنیان گذاران این مکتب، توجه خاصی به دریافت مخاطب دارند؛ به همین روی مکتب کنستانس با موضوع زیبایی شناسی دریافت آمیخته شده است»(مکاریک، ۱۳۸۴: ۳۴۰). می توان گفت نظریه زیبایی شناسی دریافت مهم ترین و کانونی ترین موضوع مکتب کنستانس محسوب می شود. اعضای این مکتب به جای تولید و بررسی متون، به خواندن و دریافت متون ادبی روی آوردند. این زیبایی شناسی با خوانش و مخاطب پیوند نزدیکی دارد و بر این عقیده اند که معنا در یک فرآیند پیچیده و در مواجهه با اثر هنری شکل می گیرد. در واقع آنها معتقد به این امر هستند که اثر هنری یا ادبی با خوانش مخاطب زندگی خود را آغاز می کند. از نظریاتی که در این بین توسط

نیز حضور دارد و مارا وادار می کند به آن بیاندیشیم و آن را ببینیم. اثر هنری سرشار از عناصر نامعینی است که به لحاظ تاثیر به تفسیر خواننده بستگی دارند. آیزر، زیبایی شناسی دریافت را به سهم خود توسعه داد و آرای نویسی را بر آن افزود؛ تفاوت عمده آیزر با یائوس این است که وی بر خلق معنا نزد خواننده و استقلال معناپردازی نزد مخاطب تاکید بیشتری دارد. توجه آیزر معطوف به این پرسش است که چگونه و در چه شرایطی یک اثر برای خواننده معنا دارد (مکاریک، ۱۳۸۴: ۳۴۳).

ولفگانگ آیزر برای هر اثر ادبی دو قطب در نظر می گیرد؛ یکی قطب هنری و دیگری قطب زیبایی شناسانه. بخش هنری را نویسنده خلق می کند و بخش زیبایی شناسانه را خواننده تحقق می بخشد (همان: ۲۷۹). آیزر کار پدیدار شناسانی همچون ادموند هوسرل^۴ و رومن اینگاردن^۵ را گسترش داده و رهیافت سه سویه ای در تحلیل متن طرح کرد: «پرداختن به متن، به خواننده و از همه مهمتر به شرایط تعامل میان این دو بستگی دارد. در مرکز نظریه او، مفهوم خواننده ضمنی قرار دارد که وسیله توصیف، فرآیندی را نشان می دهد که به موجب آن ساختارهای متنی از طریق فعالیت های ذهنی (اندیشه گون) به تجربیات شخصی تغییر ماهیت می دهد (بنت، ۱۳۸۶: ۱۰۲). آیزر در نظریه پدیدار شناسی خوانش خویش، رابطه متقابل بین متن و خواننده را پی می گیرد. مجموعه ی آثار و راهبردهای متنی، «به سادگی چارچوبی را ارائه می دهند که در آن خواننده باید ابژه زیبایی شناختی را برای خود بسازد» (همان: ۱۰۳). بنابراین دریافت زیبایی شناسانه به عنوان نشانی از نظریه دریافت در مدت تعامل بین متن و خواننده، تصور می شود. آیزر این مساله را زیبایی شناسی دریافت می نامد زیرا تصور خواننده را برمی انگیزد که به نوبه خود به اثر حیاتی دوباره می بخشد (Iser، ۲۰۰۰: ۳۱۱).

نظریه شکاف

متون غیر قطعی، دارای ابهام ها، فاصله ها و شکاف هایی هستند که خواننده با تجربه و فهم خود آنها را پر می کند. آیزر این فرآیند را، سفید خوانی می نامد (تسلیمی، ۱۳۸۳: ۱۰۹). جای خالی، سفید خوانی (شکاف)^۶ قسمت

اصلی و مرکزی تفکر آیزر را تشکیل می دهد. این مساله، نخستین اتصال بخش های مختلف متن می باشد. در بیشتر روایت ها خط داستان به طور ناگهانی قطع شده و ادامه آن از لحاظ دیگر و یا در جهت غیر منتظره خواهد بود. نتیجه این خواهد بود، جاهای خالی را خواننده باید با پیوستن بخش های نامتصل کامل کند (Shi، ۲۰۱۳: ۹۸۴). کار آیزر پرداختن به ارتباط است، ارتباط موفق هنگامی پدید می آید که خوانش توسط متن مهار می شود و این بر اساس استدلال آیزر از طریق جاهای خالی و نقیض ها به دست می آید. جاهای خالی چیزهایی را نشان می دهند که در متن پنهان است و متوجه کردن خواننده در جایی است که ارتباط را رها می کند (بنت، ۱۳۸۶: ۱۰۳). آیزر برای بررسی تعامل میان متن و خواننده توجه خود را به آن دسته از ویژگی های متن که آن را قابل خواندن می کنند یا خواندن ما را تحت تاثیر قرار می دهند و نیز آن دسته از ویژگی های فرآیند خواندن که برای فهمیدن متن ضروری هستند، معطوف می کند. او به ویژه در آثار نخست خود اصطلاح خواننده ضمنی را به کار می گیرد تا هر دو کارکرد را پوشش دهد. این اصطلاح هم شامل ساختاری متنی است و هم شامل کنشی ساخت یافته. بعد ها آیزر با اتکا بیشتر بر اصطلاحات اینگاردن، تمایزی قائل می شود میان متن، انضمامی سازی آن و اثر هنری. مورد نخست جنبه هنری کار است که نویسنده آن را تعبیه می کند تا ما آن را بخوانیم و به بیان بهتر امکان بالقوه ای است که در انتظار تحقق به سر می برد. در مقابل، انضمامی سازی به محصول فعالیت خلاقانه ی ما باز می گردد؛ انضمامی سازی همانا تحقق متن در ذهن خواننده است که به واسطه ی پر کردن خلاءها و جاهای خالی که برای از میان بردن عدم تعیین صورت می گیرد عملی می شود. در نهایت، اثر هنری قرار دارد که نه متن است و نه انضمامی سازی آن، بلکه چیزی بین این دو است. اثر هنری در نقطه ی هم گرایی متن و خواننده حادث می شود نقطه ای که هرگز نمی توان آن را به طور کامل مشخص کرد (مکاریک، ۱۳۹۴: ۲۴۳). آیزر معتقد است «متن نظام کاملی از فرآیندها است. به همین سبب باید در این نظام برای کسی که می خواهد متن را بازسازی کند جایی وجود داشته باشد. این فضا که شکاف نامیده می

شوند شامل فضاهای خالی هستند که خواننده باید آن‌ها را پر کند» (Iser, 1978, 169). ولفگانگ کمپ^۷ مفهوم فضای خالی (شکاف) را در هنرهای بصری به کار برد. به واسطه قطع ادراک یا مشاهده، روایت افکار بین مخاطب و اثری که ارائه شده است برقرار می‌شود (Kwastek, 2013: 54). آیزر معتقد است که پر کردن فضاهای خالی یا شکاف‌ها توسط مخاطب با استراتژی خواندن، فرضیه‌سازی، و حذف و برجسته‌سازی صورت می‌گیرد.

فرضیه‌سازی و استراتژی خواندن: آیزر مهمترین کار در پر کردن جاهای خالی و شکاف‌های موجود در اثر را به پیروی از اینگاردن، زیبایی‌شناس و فیلسوف لهستانی، فرضیه‌سازی و استراتژی خواندن می‌داند. استراتژی خواندن فراشدی است که اینگاردن در جریان خوانش متن برای خواننده در نظر می‌گیرد. مخاطب همواره بر اساس حدس و گمان دنیای معنایی متن را می‌آفریند و آینده‌ی متن را پیشگویی می‌کند. او در این جریان فرضیه‌هایی را می‌سازد. فرضیه‌هایی تازه ساخته می‌شوند و آزمایش متن ادامه می‌یابد اینگاردن این را فراشد فرضیه‌سازی استراتژی خواننده می‌خواند (Iser, 1972: 24). در روند فرضیه‌سازی که آیزر برای مخاطب در جریان خوانش و ادراک اثر در نظر می‌گیرد، چارچوب‌سازی یا قاب‌بندی هم صورت می‌گیرد؛ مجموعه آثار و راهبردهای متنی به سادگی چارچوبی را ارائه می‌دهند که در آن خواننده باید ابژه‌ی زیبایی‌شناختی را برای خود بسازد (بنت، 1386: 103). مخاطب به واسطه‌ی چارچوب‌سازی اجزای متن را با یکدیگر مرتبط می‌سازد به شکلی که درک و پیگیری آنها برای ذهن ممکن شود. به این ترتیب باید اذعان داشت که چارچوب ساخته شده در ذهن مخاطب در هر مرحله تغییر می‌کند و با توجه به آنچه که او با آن مواجه شده است صورت جدیدی به خود می‌گیرد (هارلند، 1382: 331). این مرحله با مرحله‌ی فرضیه‌سازی در ارتباط است و در روند خوانش فرضیه‌های اولیه‌ی ما چارچوبی را پدید می‌آورد که می‌توانیم مطالب بعدی را در آن چارچوب تفسیر کنیم اما این تفسیر تا انتهای متن ثابت نمی‌ماند (میرزا حسین، 1394: 27).

حذف و برجسته‌سازی: مخاطب در کوشش برای ساختن مفهومی منسجم از متن، عناصری را از آن انتخاب می‌کند و آن‌ها را سازمان می‌دهد. او با حذف بعضی عناصر و برجسته کردن برخی دیگر، پاره‌ای عناصر را شیوه‌ای خاص عینیت می‌بخشد. او برای آنکه خیالی یکپارچه پدید آورد می‌کوشد تا از درون اثر چشم اندازه‌های مختلفی را بگیرد یا از چشم اندازه‌ی به چشم انداز دیگر حرکت کند (ایگلتون، 1380: 107).

از نظر آیزر، «ارتباط موفق هنگامی پدید می‌آید که خوانش توسط متن مهار می‌شود و این بر اساس استدلال آیزر از طریق جاهای خالی و نقیض‌ها به دست می‌آید. جاهای خالی چیزهایی را نشان می‌دهند که در متن پنهان است» (بنت، 1386: 103). همچنین او معتقد است که «متن انباشته‌ای از استعدادها و قوای کنشی است و این خوانش است که آنها را به فعل تبدیل می‌کند و به طور صریح می‌گوید متن یک ذخیره کنشی است که در فرآیند خوانش بالفعل می‌شود» (نامور مطلق، 1387: 105). در این میان، خواننده با چارچوبی که هنرمند برایش تعیین کرده به حدس و گمان می‌پردازد و می‌توان به صراحت گفت که چارچوب تعیین شده توسط هنرمند، هدف و نیت هنرمند است که مخاطب را به هر چه بهتر سوق دادن به معنای اثر رهنمون می‌کند. «درست است که تاویل مخاطب از اثر در چارچوب افق انتظارها جای می‌گیرد اما این تاویلی منفعل نیست یعنی به سادگی بازتاب یا بیان افق دانایی روزگار محسوب نمی‌شود بلکه خود بر اساس گونه‌ای نقشه و استراتژی پدید می‌آید. خواننده در نخستین برخوردش با متن آن را با متون دیگری که پیش‌تر خوانده قیاس می‌کند و می‌کوشد تا نوع آن را حدس بزند این سان تاریخ ادبی به گونه‌ای مشخص به تاریخ تاثیر پذیری‌ها و تاثیر گذاری‌های ادبی تبدیل می‌شود» (احمدی، 1387: 432).

در نظر آیزر «برخلاف نگرش سنتی، معنا ثابت فرض نشده است و نقش خواننده مانند کاشف تنزل پیدا نکرده است بلکه خواننده در فرآیند خلاقانه‌ای به خلق معنا می‌پردازد» (نامور مطلق، 1387: 105). همچنین، «هنرمند قدرت کنترل مخاطب برای القا نوع خاصی از مشاهده اثر

هارلند، ریچارد (۱۳۸۲)، درآمدی تاریخی بر نظریه ی ادبی از افلاطون تا بارت، ترجمه علی معصومی و شاپور جورکش، نشر چشمه تهران

Iser, Wolfgang (1972), "The Reading Process: A Phenomenological Approach", *New Literary*

History, Vol. 3, No. 2, pp. 279-299

Iser, Wolfgang (1978), *The act of reading a theory of aesthetic response*, Routledge and Kegan Paul Publisher, London, UK

Iser, Wolfgang (2000). *Do H Write for a Audience?* PMLA, 115:3(May), 310-314

Shi, Yanling (2013). *Review of Wolfgang Iser and His Reception Theory*, *Theory and Practicr in Language Studies*, Vol3, No 6, pp 982-986

Kwastek, katja (2013), *Aesthetics of interaction in digital art*, London, Massachusetts institute of technology

را ندارد. افراد مختلف یک چیز را به اشکال و روش های مختلف درک می کنند» (ریشتر و همکاران، ۱۳۹۲: ۳۶).

پی نوشت

1. *Aesthetic of Reception*

2. *Hans Robert Jauss*

3. *Wolfgang Iser*

4. *Edmond Hosrel*

5. *Roman Ingarden*

6. *Gaps and Blanks*

7. *Wolfgang Kamp*

فهرست منابع

احمدی، بابک (۱۳۸۳) حقیقت و زیبایی، نشر مرکز، تهران

ایگلتون، تری (۱۳۸۰) پیش درآمدی بر نظریه ادبی، ترجمه عباس مخبر، نشر مرکز، تهران

بنت، سوزان (۱۳۸۶)، تماشاگران تئاتر نظریه ای در خصوص تولید و دریافت، ترجمه دکتر مجید سرهنگی، انتشارات نمایش، تهران

تسلیمی، علی (۱۳۸۳) گزاره هایی در ادبیات معاصر ایران (شعر): پیشا مدرن، مدرن، پست مدرن، تهران، اختران

مکاریک، ایرناریمیل (۱۳۹۴)، دانش نامه ی نظریه ادبی معاصر، مترجمان: محمد نبوی، مهران مهاجر، انتشارات آگه، تهران

میرزا حسین، فهیمه، عظیم پور تبریزی، پوپک (۱۳۹۴) خوانش عروسک های نمایشی بر اساس نظریه زیبایی شناسی دریافت آیزر، نامه هنرهای کاربردی، شماره ۱۰، ۲۱-۳۱

نظرزاده، رسول (۱۳۸۲)، هر متن ناتمام است (سیری در پدیدار شناسی نظریه دریافت مخاطب)، فارابی، ش ۵۰، صص ۱۷۳-۱۹۰



دبلیو یوجین اسمیت؛ عکاسی بیانی نیرومند

مریم فاطمی

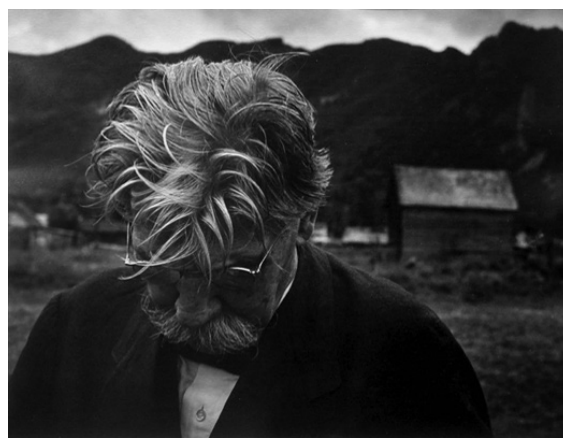
amordad2f@yahoo.com کارشناس ارشد عکاسی، دانشگاه هنر تهران

امانت و آگاهی نیرومندی برخوردار باشد تا بتواند موضوع را درک کند و عرضه نماید (درساهاکیان، ۱۳۷۶: ۱۰۹).



تصویر ۲: (منبع: درساهاکیان، ۱۳۷۶: ۱۱۶)

یوجین اسمیت در سی ام دسامبر ۱۹۱۸ در ویچیتا از ایالت کانزاس بدنیا آمد. او عکاسی را از مادرش نتی آموخت. در سن ۱۳ سالگی کاملاً وقف این حرفه شده بود و در چهارده سالگی علاقمند به مهندسی هوانوردی شد و علاقه اولیه اش



تصویر ۱: یوجین اسمیت، (منبع: درساهاکیان، ۱۳۷۶: ۱۱۸)

«عکاسی وسیله بیانی نیرومندی است. اگر بدرستی بکار گرفته شود نیروی عظیمی در راه بهبود و تفاهم است و در صورت استفاده غلط، آتشها برخواهد افروخت» عکاسی خبری، بدلیل مشتریان بیشماری که نشریه های بهره گیرنده از آن دارند، بیش از هر شاخه دیگر عکاسی بر افکار و عقاید مردم اثر می گذارد. به این دلایل، لازم است که عکاسی خبری (به جز مهارت در بکار بردن ابزار) از کمال و

به عکسبرداری از هواپیماها، باعث شد که در دوران دبیرستان برای روزنامه های محلی کار کند. او دوربینی از مادرش (که خود او عکاسی علاقمند بود) گرفت، تا عکسهایی از هواپیماها در فرودگاه نزدیک محل زندگیشان بگیرد. بزودی عکاسی، سرگرمی بزرگ زندگی او شد. موضوع اغلب این عکسها؛ ورزش، هوانوردی و مخصوصاً تراژدی خشکسالیها و طوفان های شن منطقه بود. بعدها اسمیت اغلب این عکسها را که به نظر او از کیفیت پائینی برخوردار بودند از بین برد. او می گوید: من از زمان و هنگام گرفتن تصاویر، درکی آنی و فوری داشتم که تکنیک کارم به طور غیرقابل قبولی ضعیف و هیچانم برای حادثه و موضوع، بیشتر از درک و بصیرتم بود. با وجود این اغلب بطور عمیقی برانگیخته می شدم و قدرت ارتباط با این شور و هیجان را نداشتم. او از سال ۱۹۲۴ تا ۱۹۳۵ به مدرسه و دبیرستان کاتولیک ها رفت. بعد از اولین تصاویری که بین سالهای ۱۹۳۳ تا ۱۹۳۵ گرفت، عکاس روزنامه وپچیتا او را تشویق کرد تا برای روزنامه محلی عکس بگیرد. بنابراین او دوره حرفه ای کار خود را از سنین نوجوانی، آغاز کرد.

در سن ۱۸ سالگی در حالی که در یک تلاش بی فرجام سعی داشت با دادن خون، پدرش را از مرگی که بدست خود(پدرش) صورت گرفته بود، نجات دهد، پدرش را در بیمارستان از دست داد. نحوه برخورد روزنامه ها با این حادثه او را دچار دلزدگی و تنفر و نگاه او را به آنها برای همیشه تغییر داد. در عین حال این حادثه باعث شد اعتقاد برای جستجوی حقیقت، درستی و صداقت در کارش را سخت تر و محکم تر کند. با این اوصاف در ۲۱ سالگی کارهای او در دهها مجله به چاپ رسید.

در سال ۱۹۳۶ با استفاده از یگانه بررسی که برای رشته عکاسی وجود داشت وارد دانشگاه نوتردام شد. پس از شش ماه تحصیل آنجا را به مقصد نیویورک ترک گفت. قبل از آنکه عکاس رسمی مجله لایف بین سالهای ۱۹۳۹ تا ۱۹۴۱ گردد، در سال ۱۹۳۸ تا ۱۹۳۹ او به عنوان عکاسی آزاد، عکسهایش در آژانس های مختلف و مجلات دوره ای به چاپ رسید.

ظهور یک مجله عکس جالب در آن زمان به نام مجله

لایف، اسمیت را به کار خویش وسوسه نمود. او به صف کارکنان مجله نیوزویک پیوست ولی در سال ۱۹۳۸ اسمیت از نیوزویک اخراج شد. بخاطر استفاده از دوربینهای کوچک در یک ماموریت محوله (و با آگاهی نسبت به اینکه از آنگونه دوربینها نمی بایست استفاده کرد) از کار خویش اخراج شد. برای یک مجله بزرگ یا دست کم برای مجله ای که ادعا می کند به بزرگی لایف است، چگونه می توان از یک دوربین کوچک استفاده کرد. دلیل استفاده اسمیت از اینگونه دوربینها آن بود که وی استدلال می کرد که با اینگونه دوربینها او آزادی بیشتر برای دیدن دارد. او اغلب شش یا هفت دوربین را همزمان بروی دوش داشت.

بعد از ترک مجله نیوزویک، اسمیت بطور مستقل شروع به کار کرد و اولین کارهایش را برای مجله لایف، کالیبرز، امریکن، نیویورک تایمز و دیگر ناشرین انجام داد. اسمیت این دوران را چنین توصیف می کند: دورانی بیش از حد مراقب تکنیک و نور مصنوعی، مخصوصاً نور چندین فلاش.

در سال ۱۹۳۹ ندایی درونی او را مخاطب ساخت: جین تو انسان خوبی بودهای. تو از چشمهایت استفاده کردهای. تو چشمان منصف و انگشتان سریعی داری ولی اکنون به آنها استراحت بده، بیاد داشته باش تو دو گوش نیز داری پس گوش بده. معیار موسیقی وسیله ای برای تقسیم، علامت گذاری و تجزیه زمان است. موسیقی می تواند دید و بصیرت تو را که ممکن است تیره شده باشد، برانگیزاند.

در سال ۱۹۳۹ اسمیت به دنبال همکاری کوتاه با «نیوزویک» به کارمندان مجله لایف پیوست. اسمیت به دلایل عدم رضایت از وظایفی که مجله لایف به او می سپرد و استفاده سطحی که از عکسهایش می کرد، در سال ۱۹۴۱ از این مجله استعفاء داد. علاقه اش به عکسبرداری از وقایع جنگ به فعالیت مستقلش پایان بخشید و پس از آنکه ماموریت هایی را برای چند نشریه مختلف انجام داد و تجربیاتی اندوخت، بار دیگر در سال ۱۹۴۴ بعنوان خبرنگار لایف در طول جنگ دوم جهانی به او ماموریت داده شده که جنگ را از نظر هنری در اقیانوس آرام جنوبی پوشش دهد. با روحیه و علاقه ای که او نسبت به کارش داشت، با جدیت بیشتر کارش را در زمینه جنگ شروع کرد. او از زمین، دریا و هوا عکس می گرفت در حالیکه امیدوار بود با این عکسها به عمق تجربه

جنگ پی ببرد و به قول خودش «به قلب عکسها نفوذ کند». در این مدت او در ۲۶ ماموریت جنگی هوایی و ۱۳ حمله هوایی درگیر بود. او در طول روز در اوکیناوا بود و هزار و دویست مایل راه را با ماشین می پیمود تا خود را به گوام برساند تا عکسهایش به موقع به دست مجله لایف برسد و دوباره با اولین هواپیمایی که می توانست او را به محل جنگ بازگرداند مراجعت می کرد.



تصویر ۳: (منبع: درساهاکیان، ۱۳۷۶: ۱۱۷)



تصویر ۴: (منبع: www.smithfund.org)

او در سال ۱۹۴۵، آن هنگام که برفراز تپه ای بر ساحل جزیره اوکیناوا^۱ سرگرم گزارشی تصویری بود، تکه ای از یک خمپاره منفجر شده، منجر به عبور از دست چپ و زخمی شدن صورت و دهانش گردید و به او آسیب رساند و به

I-Okinawa

نیویورک بازگشت. دوران نقاهت اسمیت، دو سال طول کشید. زخمهای دوران جنگ برای او دو سال پر از درد و رنج در بیمارستان و عمل جراحی پلاستیک بدنبال داشت. در طول این دو سال او هیچ عکسی نگرفت و آینده او در رابطه با برگشت به زندگی کاری و حرفه ای اش نیز نامعلوم بود. روزی در طول دوران نقاهت خود در حالیکه با دو فرزند خود مشغول قدم زدن بود و در حالتی که کار کردن با دوربین هنوز برایش بسیار دردآور بود، عکسی گرفت که یکی از بهترین عکسهای دوران زندگی محسوب می شود عکس قدم به باغ بهشت را که از زاویه پشت دو فرزندش که در میان علفزارها به سوی فضای باز جنگل می رفتند گرفت. که یکی از مشهورترین عکسهای او بود به خصوص که از این عکسها در آگهی ها بسیار استفاده می شد و به عنوان عکس نهایی نمایشگاه و کتاب ۲ مورد استفاده قرار گرفت و در بسیاری از نمایشگاه های بعد از آن به نمایش گذارده شد و به دو سال بی تحرکی اجباریش در دوران نقاهت، پایان بخشید.

در بین سالهای ۱۹۴۷ تا ۱۹۵۴ اسمیت، مقالات عکاسی برجسته خود را برای مجله لایف به تحریر درآورد. در سال ۱۹۵۴ مجله لایف، طرح تدوین مقاله ای مربوط به زندگی آلبرت شوایتزر، برنده صلح نوبل، را به او پیشنهاد نمود. این مقالات تعاریف هنر عکاسی و عکاسی خبری را متحول و دگرگون کرد و مقام اسمیت را به عنوان استاد مسلم این رشته تثبیت کرد. در میان این مقالات می توان از "دکتر روستا"، "اوقات سخت در برادوی"، "دهکده اسپانیایی"، "قالبه جنوبی" و "مردی شفیق و رحیم" (در مورد زندگی دکتر شوایتزر در آفریقا) نام برد.

در سال ۱۹۵۵ اسمیت بر سر چگونگی مقاله اش درباره شوایتزر با مجله لایف اختلاف پیدا کرد و بار دیگر از کار برای مجله استعفا داد. او در اینبار مینویسد: بی مایگی و دانش سطحی وقتی که در قالب خبری و روزنامه ای باشد برای من یک دروغ است. این یک عدم صداقت تاثرانگیز است وقتی که شما با تفسیر خبری روبرو هستید که

۲-نمایشگاه "خانواده بشر" که در سال ۱۹۵۵ به سرپرستی ادوارد استایکن برپا شد.

ادعای دلسوزی و علاقه بروی موضوع مهمی را می کند.

در دو سال بعد از این واقعه، او تهیه مقاله ای با عکسهای تاریخی در مورد شهر پترزبورگ را بعهدہ گرفت. این مقاله که محتملاً پیچیده ترین و جاه طلبانه ترین کاری بود که یک عکاس به تنهایی می توانست بر عهده بگیرد، ایده و فکر تطابق و ارتباط بین عکسها، ترکیب بندی آنها و متن ضمیمه در یک قالب و فرم گویا را در ذهن او برانگیخت. گرچه تهیه این مقاله بیشتر با بودجه شخصی او تامین گردید و او را به مقدار قابل توجهی زیر قرض برد ولی کمک هایی نیز از انجمن "گوگنهایم" در سال ۵۷-۱۹۵۶ هم در این رابطه دریافت نمود.

در سال ۱۹۵۷ عضو رسمی مگنوم شد. او مقاله ای عکسی در مورد کلینیک بهداشت در هائیتی منتشر کرد. در سال ۱۹۵۹ او عضویت مگنوم را ترک گفت و فقط با آن همکاری می کرد چند پروژه مستقل تدریس و آماده سازی کتابی بنام قدم به باغ بهشت که مجموعه آثارش را در برمی گرفت، عمده فعالیتش در این ایام بود که طی آن شهرت و اعتبارش تثبیت شد.

در سال ۱۹۶۱ کار در ژاپن را آغاز کرد. در سال ۱۹۶۳ به عضویت کمیته ریاست جمهوری در آمد.

در سال ۱۹۶۹ برای سومین بار بورس گوگنهایم را به او اهدا کردند. اسمیت در سال ۱۹۷۱ بار دیگر ازدواج کرد و همراه همسرش آیلین فعالیت سه سال و نیمه اش در میناماتا را آغاز کرد که آخرین کار بزرگ اسمیت بود. به ژاپن نقل مکان کرد و در این زمان بود که برخی از شاهکارها و عکسهای به یادماندنی اش را ثبت کرد.

در اوایل سال ۱۹۷۲ ضمن عکاسی، در اثر ضرب و شتم به شدت آسیب دید نتیجتاً در فعالیتش وقفه ای پدید آمد او کتاب میناماتا را در سال ۱۹۷۵ منتشر کرد. هنگامی که جزء کارمندان مجله لایف بود، مقاله عکسهای معتبری نظیر "دکتر دهکده" "دهکده اسپانیایی" و "مامای قابله" را در اواخر دهه چهل و اوایل دهه پنجاه انتشار داد. با این سرمقاله، او استاندارد نوینی را جهت داستانهای عکسی خاطره انگیز ایجاد کرد. اسمیت در سال ۱۹۷۸ در گذشت.

بدون شک، اسمیت همواره یکی از موثرترین چهره ها در عکاسی مستند بوده است. برخی از کارهای برجسته او عبارتند از: مامای قابله (۱۹۵۱)، دکتر دهکده (۱۹۴۸)، دهکده اسپانیایی و انسانی رحیم (۱۹۵۴).

به یاد اسمیت و به بزرگداشت وی مرکز جهانی عکاسی در نیویورک، بورسیه کمک مالی اسمیت را از سال ۱۹۸۰ مقرر داشت.

سرانجام وقتی که اسمیت در سال ۱۹۷۸ در شهر تاکسون آریزونا چشم از جهان فروبست، میراثی از برخی از بهترین عکسها در تاریخ روزنامه نگاری از خویش به یادگار گذاشت.

شیوه شخصی کار او، در پیوند زدن خود با زندگی سوژه ها و موضوع هایش، عکاسی خبری نوین را که به عنوان "مقاله عکس" شناخته می شود، متحول و دگرگون نمود. پیکره کار او بعنوان پلی اصلی بین عکاسان خبری و عکاسان هنرهای ظریف، ارتباط برقرار نمود.

یوجین اسمیت: «من دوست دارم آن باشم که عکسهایم هستند. آنها می بایست گزارش یک واقع خبری باشند و می بایست سند تنظیم کیفر خواست جنگ باشند. جنگی تباه کننده و درنده خو که اثرات شرارت بار آن بروی افکار و زندگی انسانها اثرگذار است. همچنین امیدوارم این عکسها مسببی قوی برای تفکر و تأمل بروی مسئله جنگ باشند که این کمک خواهد کرد این حماقت جنایتکارانه و پست (جنگ) بار دیگر اتفاق نیفتاد.»

مخاطبان عکسهای اسمیت، دنیای ۲۰۰۰ است از این عکس ها اگرچه به گونه ای مختصر ولی به طور موثق و معتبر دنیای امروز ما را به دنیای سال ۲۰۰۰ نشان خواهد داد. بردی در سالهای ۱۸۶۱-۶۵، آتزه در سالهای ۱۸۹۵-۱۹۱۰، کارتیه برسون برای سالهای ۱۹۳۵-۷۰ و اسمیت برای دوران معاصر ما در این آلبوم جای دارند ولی اسمیت از دیگران متفاوت است. دیگران مثل او دستخوش هیجانات و احساسات شدید و ناگهانی نبودند. این رکن هیجان کنترل شده و گاهی اوقات خارج از کنترل، بهترین عکس های اسمیت را با شایستگی و تناسب، همراه و قرین می گرداند. هیجانات و احساسات شدید، دشمن سرسخت پوچ گرایی است، همچنین یک اشاره آشکار در مورد کنترل خارج شدن

دکتر با آفریقائیان به مراتب پیچیده تر از رابطه یک پزشک مشفق و نجات بخش است.

تصاویر ایده آل و جاودانه ای که در کتابهای بیوگرافی از شخصیت دکتر شوایتزر به تصویر کشیده شده بود، اسمیت به چشم خود می دید که چگونه شوایتزر همه روزه با اخذ تصمیمات دشوار و همینطور مصالحه و مدارا در امور بیماران خویش مواجه است. برای مثال اگر والدینی جزامی فرزندی سالم داشتند، شوایتزر آنها را از یکدیگر جدا نمی کرد زیرا کودک جای دیگری برای زندگی کردن نداشت و یا اگر کودک از نزد والدین به جای دیگری انتقال داده می شد والدین او نیز احتمالاً قرنطینه را ترک گفته و بدین ترتیب بیماری را به مکانهای دیگر سرایت می دادند. در نمونه دیگر دکتر در ابتدای ورود به دهکده به مردمی بومی برخورد کرد که می بایست قطع عضو گردند، ولی از آنجا که مردم بومی ممکن بود وی را به چشم دکتری قصاب و آدمکش بنگرند او از اینکار صرفنظر کرد. او می بایست کاری کند تا اعتماد مردم را به خویش جلب نماید از این رو، او بعضی از زندگی ها را در ازای حیات بسیاری دیگر قربانی کرد و بدین ترتیب افراد بومی بسیاری برای کمک به سوی او رهسپار شدند.

اسمیت به پیچیدگی منحصر به فرد دهکده نیز پی برد. آنجا نه تنها یک مرکز درمانی در منطقه به حساب می آمد بلکه مکان حفاظت شده زندگی حیوانات اهلی و وحشی نیز بود. مهمتر از همه، مردمی بودند با راه و رسم زندگی و فرهنگشان، در حقیقت دکتر شوایتزر تنها یک عضو در درون جامعه ای به مراتب بزرگتر بود. اسمیت درباره دهکده چنین نوشت: آنجا دارای خرد، فلسفه و دارای تعریف جامع منحصر به فرد خویش است و این "تعریف جامع" بود که اسمیت میخواست به واسطه عکسهایش آن را شکار کند و در مقاله عکس برای مجله لایف به تصویر کشد. (و بعد از چند ماه بیش از وقتی که در اختیار او گذاشته شده بود، اسمیت به امریکا بازگشت در حالیکه به شوایتزر قول داده بود که درباره او داستانی "قهرمان پردازانه" خلق نخواهد کرد).

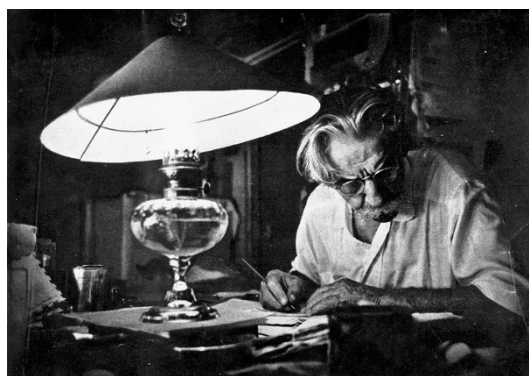
مقاله ای را که اسمیت از زندگی شوایتزر ارائه داد شامل ۲۵۰ تصویر منتخب در موضوعات گوناگون با عنوان "دکتر شوایتزر - مکانی در آفریقا" بود. این تصاویر موضوعات

مسائل، در اکثر کارهای به یاد ماندنی اسمیت در حال غلیان و جریان است و به جز عکسهای زمان جنگ او، کمتر اثری از خشونت در آثار او یافت می شود. در عوض آنها آرامشی متفکرانه را قبل از وقوع انفجاری غیر قابل اجتناب نشان می دهند.



تصویر ۵: (منبع: www.smithfund.org)

در پایان می توان گفت که بزرگترین توانایی و استعداد ذاتی اسمیت، اصرار و پافشاری همیشگی او به این موضوع بود که عکاسی خبری در جستجوی درک موضوعات و درک جنبه انسانی آنهاست.



تصویر ۶: دکتر شوایتزر، آفریقا (منبع: www.smithfund.org)

در سال ۱۹۴۵ مجله لایف طرح تدوین مقاله ای مربوط به زندگی آلبرت شوایتزر برنده صلح نوبل را به یوجین اسمیت پیشنهاد نمود. در آن زمان شوایتزر یک کلینیک پزشکی در دهکده جزامیان در لامبرنی واقع در غرب آفریقا را اداره می کرد. اسمیت پیش از عزیمت به لامبرنی چندین کتاب در مورد زندگی شوایتزر خواند و با خدمات او آشنا گردید ولی در طول اقامت در لامبرنی بود، که اسمیت پی برد روابط

از دفاع از نظریات خویش درباره شکل پایانی کار، اسمیت مجبور به استعفا شد. او امیدوار بود که با این عمل سردبیران مجله در تصمیمات خود تجدید نظر نمایند اما بدبختانه اینگونه نشد و تلاشهایش بی ثمر ماند. در ۱۵ نوامبر سال ۱۹۵۴ مجله لایف نسخه خود را از مقاله مزبور تحت عنوان "مردی شفیق" انتشار داد. این نسخه تنها شامل ۲۵ عکس از مقاله اسمیت بود و بروی شخصیت دکتر شوایتزر تاکید داشت.

یکی از عکس‌ها از این سری، در نمایشگاه «دیدگاهها» عکاسی مستند، در گالری طبقه سوم دانشگاه ایالتی کالیفرنیا در چیکو در بهار سال ۱۹۹۸ به معرض تماشا گذاشته شد این عکس سیاه و سفید افقی، یک مرد آفریقایی را از زاویه کنار نشان می‌دهد در حالی که او کلاه نمادی بر سر دارد و در فضای باز مشغول نواختن سازی سیمی است. زمینه پشت را دیواری از بامبو می‌پوشاند. نور طبیعی آسمان ابری که دیوار را روشن کرده و با پوست سیاه مرد تضادی کامل دارد توجه را به خطوط منحنی گردن، شانه‌ها، بازوها، دست‌ها و قفسه سینه سوق می‌دهد و به این ترتیب حضور او را در صحنه تاکید می‌کند. خطوط عمودی چوبهای بامبو بر روی سیمهای دستگاه موسیقی او، که او آن را به حالت کج و رو به بالا نگاه داشته منعکس گردید. قسمت بالا و لبه‌های کلاه او بلعکس در جهت مقابل و رو به پایین می‌باشد که توجه او را به وسیله موسیقی خود نشان می‌دهد. پوسته سیاه یک نارگیل که قسمتی از بدنه ساز را تشکیل می‌دهد بر روی قفسه سینه او چنان جایی گرفته که گویی او مادری است که فرزند خویش را در آغوش می‌فشارد.



تصویر ۷: (منبع: www.smithfund.org)

یوجین اسمیت چگونه عکسهایش را می‌گرفت و چاپ

مختلفی را در بر میگرفت از جمله شوایتزر را در حال معالجه بیماران، مراسم خاکسپاری، در کلینیک کار خود و یا در حین کمک و مساعدت ساکنین محلی نشان می‌داد. اسمیت از مکانهای مختلف دهکده نیز تصاویری تهیه کرد. عکسهایی از چوبهای جنگلی و بامبوه‌ها، خانه‌هایی در میان جنگل انبوه، حیواناتی که توسط بومیان نگاه داشته می‌شدند و یا در محیط طبیعی جنگل زندگی می‌کردند و او مردم را در حین فعالیتهای روزانه خویش نشان می‌داد. صحنه‌هایی از بچه‌ها در حال بازی، تصویری از فردی مریض و رنجور و یا مردی که در نیمروز دهکده مشغول استراحت و تفریح بودند.

یکی از برجسته‌ترین خدمات اسمیت به مقالات عکس، اهمیت ارتباط تصویری یا به گفته خود او «ارتباط و پیوستگی آنی بین قوه بصری و فکر در کار می‌باشد. هر عکسی در مورد سوژه مطلبی برای گفتن دارد. عکسی ممکن است موضوعی را به تفصیل نشان دهد. عکسی دیگر ممکن است دیدگاه خاصی را در مورد موضوع (سوژه) بیان دارد و با تمام این تفاسیر ارتباط خود را با موضوع حفظ کرده و ایده‌ها و افکار گوناگونی را در ذهن برانگیزاند.» برای دستیابی به این ارتباط و پیوستگی تصویری، قالب و فرم ارائه شده بسیار مهم و اساسی است. اسمیت این جنبه مهم را چنین توصیف می‌کند:

«الگوهای طرح بستگی کامل به موضوع دارد. من مقالات را بر طبق همان اصول بکار رفته در موسیقی کنار هم می‌چینم یعنی آغاز، میانه، انتها. این روش بسیار شخصی، کار من است. بنابراین من در کار خویش گام، ریتم و کلام را در جای صحیح خودشان قرار می‌دهیم.»

با تمام این تفاسیر، اسمیت کنترل اندکی بر این جنبه از کار خویش داشت. همانگونه که بارها در رابطه با کارش با مجله لایف اتفاق افتاده بود، اسمیت بر سر قالب و مندرجات مقاله خویش با سردبیران مجله درگیر شد. آنها قصد نداشتند وقت بیشتری بر روی این موضوع بگذارند و از او خواستند که طرح را خیلی زود به اتمام برساند. آن‌ها به سبب فضای محدود مجله نسخه‌ای به مراتب خلاصه‌تر از آنچه اسمیت تهیه کرده بود را در نظر داشتند. اسمیت احساس می‌کرد که کاستن از تعداد زیادی از عکسها به بافت کلی کار وی لطمه خواهد زد. در پایان ناتوان و ناامید

میکرد؟

سعی میکنم هنگام کار صدای شاتر شنیده نشود، این مشکل را با استفاده از وسایل ظریف و سبک رفع میکنم. جایی که مردم با دیدن دوربین عصبی میشوند، یک رول فیلم با بالاترین حساسیت با خود میبرم. اگر برایم پز بگیرند، وسایلم را مخفی میکنم و بعد از اینکه به حالت عادی برگشتند و به ادامه کاری که انجام می دادند، پرداختند من شروع به عکاسی می کنم، در این صورت اگر صدای شاتر بلند هم باشد، متوجه نمی شوند.

من تمام این سال ها عکسهایم را خودم چاپ کردهام. دلیلش هم خیلی ساده است، من میخواهم تصاویر را طوری ارائه کنم که آن مفهومی را که مدنظر دارم برسانند. میخواهم چیزهایی را که زیاد برای گفتن مهم نیستند تحت کنترل درآوردم و مطمئن شوم که موضوعات مهم، صریح، روشن و بی پرده هستند. چاپ عکس توسط خودم تنها روشی بود که می توانستم به وسیله آن عکسی را که دیده بودم، روی کاغذ بیاورم.

مردم فکر می کنند من چاپهای تیره می سازم، اما چاپ خوب اسامیت تیره نیست، اگرچه شما احساسی از تیرگی دارید، اما با نگاه، شما تمام جزئیات مهم را خواهید دید. جزئیات ثانویه به لحاظ رنگ مایه جلوه کمتری دارند.

هیچ روشی در دنیا وجود ندارد که شما بتوانید به فرد دیگری بگویید که باید این چنین کار کند، من دو نفر چاپ کننده عکس داشتم که خیلی خوب کار می کردند و گاهی من کارهایشان را قبول می کردم، اما این چاپ ها، آن ظرایف و نکاتی که من به دنبالش بودم را نداشتند.



تصویر ۹: (منبع: کوبر، ۱۳۷۰: ۳۴۳)

من شخصاً بر این عقیده ام که همه اتفاقاتی که در دنیا

وقتی برای عکاسی کردن بیرون میروم، هرگز لنزهای روی دوربین را عوض نمیکنم. من دوربینم را عوض می کنم و اگر بخواهم با تمام قوا کار کنم، معمولاً دو سری دوربین با خود میبرم، که تعدادی فیلم سیاه و سفید و رنگی دارند، به این ترتیب با این دوربینها خیلی راحت کار میکنم.

«من با ۵ دوربین کار می کنم، سه تا از آن ها را به گردن می اندازم و دوتا را روی شانهام میگذارم. یکی از لنزهایی که با خود دارم حتماً یک لنز واید است، هنگامی که مجموعه «دکتر دهکده» را در سال ۱۹۴۸ کار می کردم، بهترین لنز واید در دسترس ۳۵ میلیمتر بود. من لنز های ۳۵ و ۸۵ میلیمتر را به عنوان لنزهای اصلی استفاده میکنم. من از لنزهای ۵۰ و ۵۵ میلیمتر استفاده نمیکنم مگر اینکه نیاز به دیافراگمهای خیلی باز داشته باشم. هنگامی که مجموعه «قالبه» را در سال ۱۹۵۱ کار میکردم، اتاق ها آنقدر کوچک بودند که نمی توانستم مریض و قالبه را با یک لنز ۳۵ در یک تصویر نشان دهم، با آن اتاقهای کوچک یک عالمه مشکل داشتیم، لذا یک لنز ۲۸ میلیمتر خریدم.



تصویر ۸: (منبع: www.smithfund.org)

در داستان ظریفی مثل «قالبه» شما بایستی بدانید که خیلی محتاطانه باید عمل کنید، شما نمی توانید جلوی افراد روستایی مرتباً لوازم خود را حرکت داده و سر و صدا ایجاد کنید. من متوجه شدم که دیدن ۵ دوربین روی شانه و گردن من آنها را خیلی بیشتر شوکه میکند تا یک دوربین.

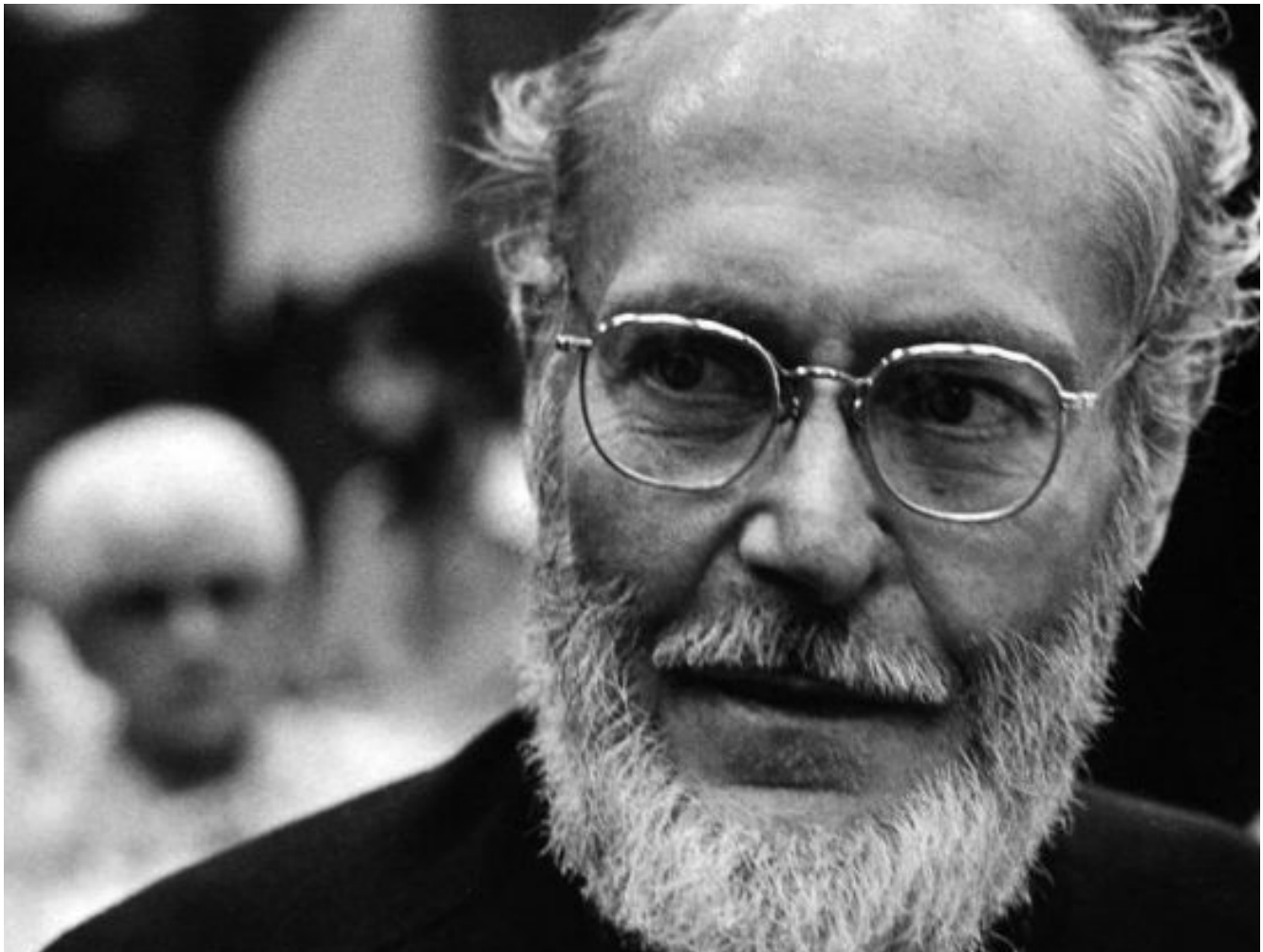
فهرست منابع

درس‌سازهاکیان، وازریک (۱۳۷۶) عکاسان و عکاسی، ترجمه بهمن جلالی، تهران: نشر سروش

کوبر، کنت (۱۳۷۰) فتوژورنالیسم، ترجمه اسماعیل عباسی، تهران: دفتر مطالعات و توسعه رسانه‌ها

www.smithfund.org

رخ می دهند و موجب تحولات عظیم عاطفی می شوند، مانند جنگها، شورشها، فجایع معدن، آتش سوزی ها، مرگ رهبران کشورها (مانند واکنش مردم در برابر مرگ گاندی) و این نوع رویدادها و حوادثی که عواطف انسانی را تحریک می کنند، باید به شیوه ای کاملاً بی طرفانه و به صورت تفسیری عکسبرداری شوند. تحت هیچ شرایطی نباید فضا و اتفاقات این لحظه ها را بازآفرینی کرد.



فرهیخته گرامی:

جهت درخواست اشتراک نشریه، فرم اشتراک را تکمیل نموده و همراه با تصویر کار ملی به آدرس پست الکترونیکی نشریه ارسال فرمایید. (دانشجویان محترم جهت استفاده از تخفیفات دانشجویی، لازم است تصویر کارت دانشجویی خود را نیز ضمیمه نمایند.)

پس از دریافت فرم تکمیل شده اشتراک، از سوی دفتر نشریه جدول تعرفه و شرایط بهره مندی از تخفیفات و نحوه و میزان پرداخت مبلغ اشتراک برای متقاضیان محترم ارسال خواهد شد.

آدرس پست الکترونیکی: ۹۲@gmail.com@art.re.ir

فصلنامه علمی-تخصصی هنر پژوه
انجمن علمی-دانشجویی پژوهش هنر دانشگاه الزهراء(س)

فرم اشتراک فصلنامه علمی-تخصصی هنر پژوه دانشگاه الزهراء(س)

نام و نام خانوادگی/موسسه/سازمان: تاریخ
تکمیل فرم:.....شغل/نوع فعالیت:..... میزان تحصیل
ات:.....رشته تحصیلی:.....
نشانی پستی:.....
کدپستی ده رقمی:..... تلفن تماس:.....
آدرس پست الکترونیکی:.....

خواهشمند است اشتراک اینجانب با مشخصات یاد شده را برقرار نمایید.
امضای متقاضی: