

دَهْمَت

داستانی عصی خفن قلب سیرمه جهرم فرودگاه ماه ۱۳۹۵
اداشکده خن و مختاری (دانشگاه سپاه) فیضت ۱۰۰ نویسنده

- توسعه پایدار (تعاریف و مقاومیت، موضوعات و شاخصها، سیاستها و راهبردها)
- کلوناد هنر مسلح
- نگرشی بر پیشینه فلز کاری در ایران
- مبانی سنت نقش پردازی دست بافته های عشايری
- کاربرد خط و خوشنویسی در گرافیک محیطی
- آنالوژی و انیمیشن: یک ارتباط ویژه
- زرین فام، سفالینه ای با درخشش فلزی
- هویت مکان
- فرش باد
- تاریخ شهر و شهرسازی (۲)
یونان باستان
- معرفی کتاب

در این شماره میخوانید:



صاحب امتیاز

مدیر مسئول

عماد آیتی زاده

سر دبیر

سارا جعفر پور

طراح جلد

سما تقواوی

گروه طراحی

عارفه حکم آبادی - آزاده عبدی

صفحه آرایی

فرزانه فاطمی - علی امینی

ویراستار

آزاده عبدی - ندا کاویان

عکاس

پگاه منجزی

تاپ و حروف چینی

هیئت تحریر یه

سارا جعفر پور

دکتر علی سلطانی

فرزانه فاطمی

دکتر سهند لطفی

عارفه حکم آبادی

دکتر فربیا غروی

سرور فیاضی

عماد آیتی زاده

همکاران این شماره

دکتر خلیل حاجی پور

دکتر اشکان رحمانی

استاد سجاد شکری

استاد علی خاکپور

مهندس مرضیه علیرضاei

ساره بهمنی

عصمت احمد زاده

سارا فتاحی

امیر یدالله پور

شایسته ید الله مقدم

پژوهش‌های باستان‌شناسی خاور میانه

عنوان

سال ۱۳۹۰ مبارک

بخش شهرسازی

توسعه پایدار

هویت مکان

تاریخ شهر و شهرسازی جهان (۲) : یونان باستان

بخش معماری

کلوناد هنر مسلح

بخش صنایع دستی

زرین فام، سفالینه‌ای با درخشش فلزی

نگرشی بر پیشینه فلز کاری در ایران

بخش فرش

مبانی سنت نقش‌پردازی دست بافته‌های عشايری

بخش گرافیک

کاربرد خط و خوشنویسی در گرافیک محیطی

بخش سینما

آتالوزی و سینما، یک ارتباط ویژه

فرش باد

بخش هفت

جیرفت، بزرگترین پروژه باستان‌شناسی خاور میانه

معرفی کتاب (من او)

روز را که می‌گیرم...

آثار هنری اساتید و دانشجویان دانشکده هنر و معماری

شماره صفحه

۱

۳

۴

۱۵

۱۸

۲۱

۲۲

۳۱

۳۲

۳۵

۳۷

۳۸

۴۱

۴۲

۴۵

۴۶

۵۲

۵۷

۵۸

۶۰

۶۱

۶۲

V



● ● ●

نوبه ای کس دران دوس در خودکار باش
 از سبک خل نمایند بازو تو در خل باش
 این نفع که لذون بار زین و می بون
 لذت خود ران ارزیگ دیمل باش
 نکاریل

* بارگویی چندین و میانی کناتات بینه هر سه غیرین
 عدوی راه برسیل منته
 سال نویار

Subject
Date

هدوه فلدری لفم می بینم شعرو احساس آنقدر
 بزرگ و پل تن است دلاین بخار، ن درید جهانی
 تند نمی لخند. قلعی بردهم زریش دهم ...
 احساس رای تومی ...
 از همن شنی ...

سال نویار

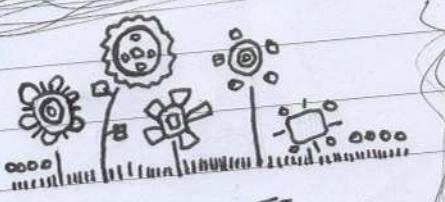
عزم حلقه باش ...

... دل بار خوبی لخند نه

دل م شوره نر شده بخار است ...

فریادن بخار بار

ساده خبر زد - ابردیر ماهنامه



همکاین گهاؤ اسنه همها
 عجیب چند چنی صبار

چگاه منجزی ...

ماهنامه علمی هری هفت

Subject
Date

خواهان یافته است،

تدریس شدی،

تدریس شدی

باشند بخوبی هارا،

و خواهان را باید کن، و میتوانند

گزینه هایی

آن سه تبریں علیه امانت...

کران غزو

سخن بود

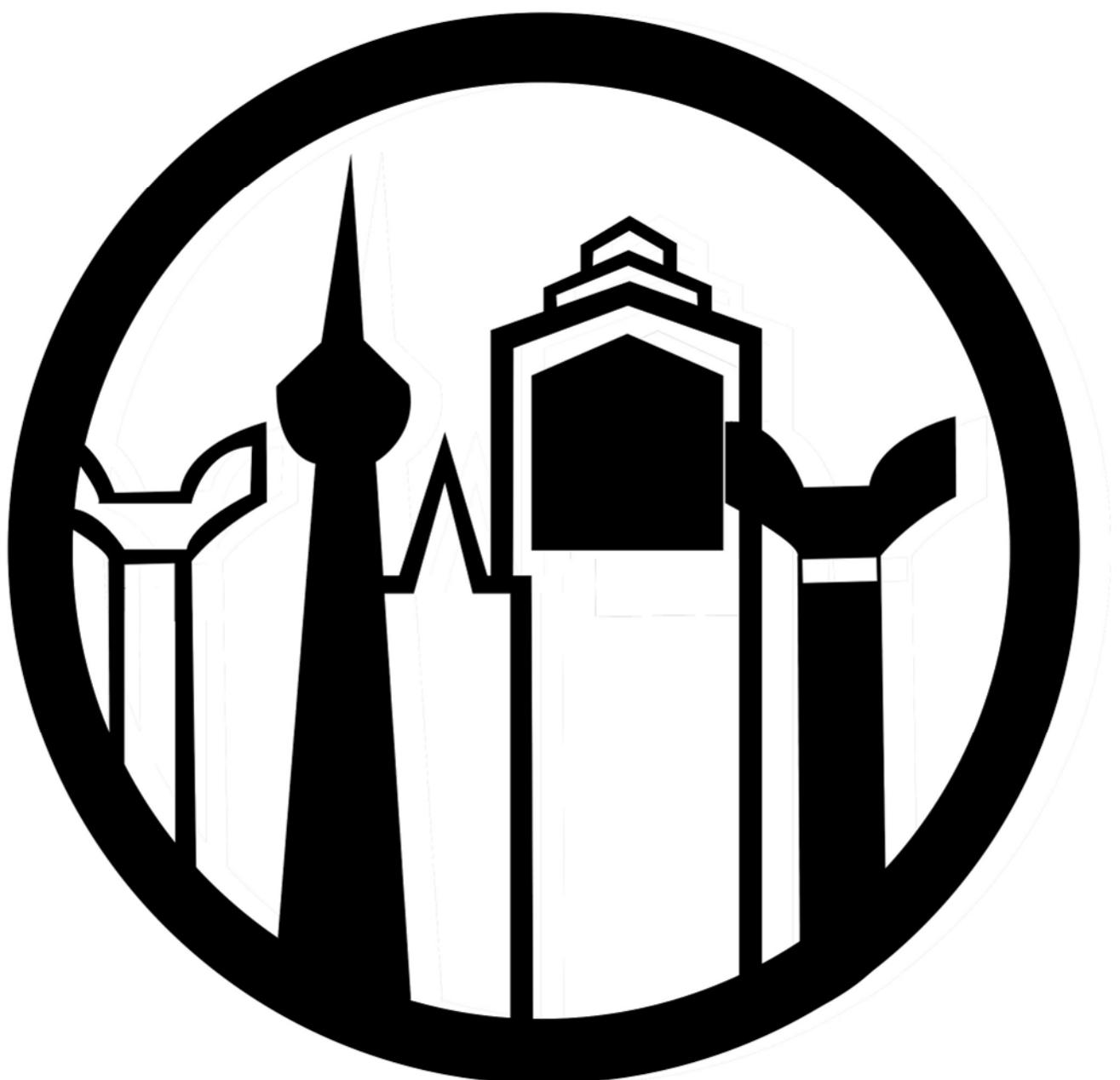
فرازنه فاعلی

Subject
Date

آن خواهند گردید که، سایه های بعد
بین دیگر نباشد، فرزند رفاقت خواهد،
بر ریسی از درخت زبان بیز من افتاد،
روزه های روزگار رهاشتن خارج شد،

علی این





شهر سازی

توسعه پایدار

(تعاريف و مفاهيم، موضوعات و شاخصها ، سياستها و راهبردها)

دکتر خلیل حاجی پور(رئیس دانشکده هنر دانشگاه شیراز)

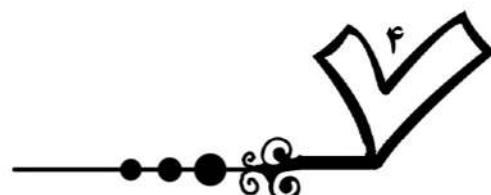
hajipoor@shirazu.ac.ir

مقدمه:

مرور اسناد فراگیر توسعه بین المللی در دهه های اخیر بدون شک این مفهوم را به ذهن متابدر می کند که ناپایداری توسعه جوامع بشری روای متداول و دغدغه و چالش اصلی اندیشمندان، سیاستگذاران و محیط زیست گرایان در چند دهه اخیر بوده است. شاخصهای مهم زیست محیطی نشانگر تهدید جدی نظامهای پشتیبان حیات بر سر کره زمین است. از بین رفتن جنگلها و گسترش بیابانها، فرسایش خاکهای کشاورزی و انتشار گازهای گلخانه ای، نازک شدن لایه محافظ ازن و انقراض گونه های متنوع گیاهی و جانوری، کاهش سرانه آب آشامیدنی و آلودگی هوای شهرها نمونه هایی از این تهدیدات هستند.

تا اواخر دهه ۱۹۶۰ پارادایم مسلط در مطالعات و رویکردهای توسعه، رهیافت توسعه گرائی کلاسیک بود. بر این اساس نگاه سرمایه داری در قالب مکتب کاپیتالیسم و از این راه به حداقل رساندن سود اقتصادی به هر نحوی هدف و آرمان غائی سرمایه گذاری و توسعه بود. در این رهیافت، توسعه جنبه ای کمیت گرایانه داشت و سعی در تعمیم این مفهوم و برداشت از توسعه به کل کشورهای جهان داشت. چنان که نظریه پردازان توسعه ای نظیر روستو، ارگانسکی و ادوارد شیلز با چرخشی به گذشته تاریخی غرب و پیش بینی تحولات بعدی آن در آینده سعی در ارائه الگوئی یکسان انگارانه و تجویزی برای همه کشورهای جهان سوم نمودند. اما از اواخر دهه ۱۹۶۰ این برداشت از توسعه با ورود مباحث جدید و نظریات نوین به چالش فراخوانده شد. بر این اساس نگرشی جدید در مطالعات توسعه مطرح شد که از لحاظ روش شناسی، معرفت شناسی، فرایند و دیگر جنبه ها با دهه های قبل متفاوت بود. پارادایم جدید تحت عنوان توسعه پایدار، در واقع ریشه در نارضایتی از نتایج توسعه و رشد اقتصادی - اجتماعی و از منظری بوم شناسی به توسعه می نگرد. این نگرش جدید در سالهای اخیر در ابعاد مختلف اجتماعی، اقتصادی و سیاسی مطرح گردیده است و حتی برخی از سازمانهای بین المللی از قبیل یونسکو که مسئله آموزش و اشتغال را مطرح می کنند از مبانی "معرفت شناسی پایدار" سخن به میان آورده اند.

نوشتار پیش رو سعی خواهد کرد که نگاهها و تعاریف متعدد از توسعه پایدار را در یک روند تاریخی مورد ملاحظه قرار داده و تحول و





تکامل مفهوم پایداری را جستجو کند و در نهایت تعریفی از مفهوم توسعه پایدار با توجه به شرایط و مقتضیات عصر حاضر ارائه دهد.

مروری اجمالی بر پیشینه مفهوم «توسعه پایدار»

اگرچه صاحبینظران در این مورد که «حل مسائل جهانی در گرو اتخاذ سیاستها و برنامه هایی است که به توسعه پایدار منتهی می گردد» توافق نظر دارند، با این حال در مورد تعریف توسعه پایدار چنین توافق نظری وجود نداشته و از واژه «توسعه پایدار» معانی متفاوتی در ادبیات تخصصی مراد شده است. لذا این خطر احساس می شود که این مفهوم در معرض ابهام قرار گرفته و مورد سوء استفاده واقع گردد. به طور تاریخی مفهوم توسعه پایدار در معنای عام آن به گذشته بسیار دور بر میگردد. در دهه ۱۹۶۰ والتر آیزارد و همکاران وی در دانشگاه هاروارد تلاشی در جهت ارتباط دادن بین مدلهای کلی اقتصادی نظیر داده-ستاده و داده و مقولات دیگر نظیر زنجیره های غذایی توسط زیست شناسان انجام دادند که نتیجه کار آنها منجر به انتشار کتابی در سال ۱۹۷۲ شد که بحث جدیدی در ارتباط با تجزیه و تحلیل اثرات زیست محیطی ارائه کرد.(عزیزی؛ ۱۳۸۰: ۲۰)

در همین دهه انتشار کتاب «بهار خاموش» نوشتۀ «راشل کارسون» تاثیر عمیق و گسترده ای بر شکل گیری «جنبش زیست محیطی مدرن» و همچنین گروههای نظیر «دوستان زمین» و تدوین سیاستهای سبز نهاد(گلکار؛ ۴۴: ۱۳۷۹) مقوله توسعه پایدار که در این دهه و با تلاش اندیشمندانی چون ایزارد، شوماخر، کارسون و دیگران مطرح شده بود عمدتاً متوجه ابعاد و جنبه های زیست محیطی توسعه بود و لیکن بعدها و با تکامل مفهوم پایداری، ابعاد و زمینه های جدیدی به این مقوله افزوده شد. در سال ۱۹۷۲ کنفرانس سازمان ملل متحد در زمینه محیط زیست انسان، منتهی به اعلامیه استکهلم گردید و این کنفرانس نقطه عطفی در تاریخ نگرش رسمی انسان به منابع طبیعی و سیستمهای بهره برداری از زمین می باشد(لقائی؛ ۳۳: ۱۳۷۸).

مفهوم توسعه پایدار از دهه ۱۹۷۰ و به طور مشخص در حوزه کشورهای اسکاندیناوی مورد تاکید قرار گرفت و به سایر نقاط جهان صادر شد؛ چنانکه خانم برانت لند-نخست وزیر نروژ- در گزارش اتحادیه بین المللی برای محافظت طبیعت و منابع طبیعی تحت عنوان "آینده مشترک ما" تعریفی از توسعه پایدار ارائه کرد که بعدها به عنوان تعریف رسمی و کلاسیک این مفهوم مد نظر قرار گرفت. بر مبنای گزارش برانت لند "توسعه پایدار عبارت است از توسعه، با در نظر گرفتن نیازهای نسل حاضر بدون به خطر اندختن تواناییهای نسلهای آینده برای برآورده کردن نیازهایشان". در همین دهه سازمان ملل متحد در زمینه استراتژی توسعه بین المللی به تلفیق مؤلفه های اقتصادی و اجتماعی پرداخت و در صورت بنده ارائه شده به چهار زمینه مهم تاکید ورزید: (زاکس؛ ۱۳۷۷)

- الف: عدم حذف هیچ یک از بخش‌های جمیعت از قلمرو دگرگونی و توسعه.
- ب: ایجاد نوعی دگرگونی ساختاری که به توسعه ملی ارتقاء بخشد و تمام بخش‌های جمیعت را به مشارکت در فرایند توسعه تغییر کند.
- پ: دنبال کردن عدالت اجتماعی و از جمله تلاش برای توزیع عادلانه درآمد و ثروت بین همه اقشار ملت.
- ت: قائل شدن اولویت بالا برای توسعه تواناییهای انسان، تامین فرصتهای شغلی و برآوردن نیازهای کودکان.

نظریات مختلف در ارتباط با تعاریف و مفاهیم توسعه پایدار

۱۹۸۰

IUCN, WWF and UNEP. The World Conservation Strategy. Gland, Switzerland. 1980

«توسعه پایدار توجه به فرایندهای اکولوژیکی و نظامهای پشتیبان حیات است که تنوع زنگنه و بهره‌وری پایدار از گونه‌ها و اکوسیستمهای طبیعت را مورد تأکید قرار می‌دهد».

R. Allen, How to Save the World. London: Kogan Page 1980 summarizing the World Conservation Strategy

«توسعه پایدار، آن نوعی از توسعه است که علاقه مند به دستیابی و ارضاء نیازهای انسانی به طور پایدار و بهبود کیفیت زندگی انسانی است.»

۱۹۸۶

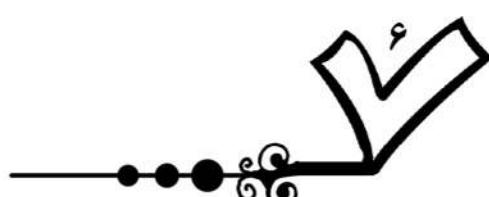
W. Clark and R. Munn. Sustainable Development of the Biosphere. Cambridge: Cambridge University Press, 1986

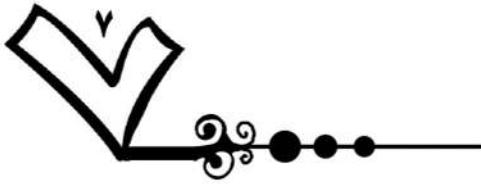
«چالش عمده دهه‌های پیش رو این واقعیت است که بیاموزیم که ارتباطات وسیع و دراز مدت میان محیط زیست و توسعه را چگونه مدیریت کنیم که موجبات افزایش و بهبود چشم اندازهای توسعه پایدار اکولوژیکی و رفاه انسانی را فراهم آورد.»

۱۹۸۷

R. Goodland and G. Ledoc. «Neoclassical Economics and Principles of Sustainable Development» Ecological Modelling. Vol 38, 1987

«توسعه پایدار عبارت است از یک الگوی تغییر ساختار اقتصادی-اجتماعی که سعی در بهینه کردن منافع اقتصادی-اجتماعی در





حال حاضر دارد بدون اینکه استعداد و منافع آیندگان به مخاطره بیافتد».

E. Barbier. «The Concept of Sustainable Economic Development» *Environmental Conservation*. Vol. 14 (No.2) 1987

باربیر در تعریف خود به جای اهداف بر فرایندها تاکید دارد و اشاره می کند که:
«به طور کلی هدف غائی توسعه پایدار، دستیابی به یک سطح مطلوب و بهینه از تعامل و واکنش متقابل مابین سه نظام(سیستم)
می باشد: الف: نظام منابع زیستی ب: نظام اقتصادی ج: نظام اجتماعی».

M. Redclift. *Sustainable Development*. London: Methuen, 1987

«توسعه پایدار مجموعه آموزه های اکولوژیکی را که می تواند و باید به کار گرفته شود را در فرایندهای اقتصادی پیشنهاد می کند.
اتخاذ نوعی منطق و تفکر زیست محیطی و دستیابی و مطالعه توسعه از این راه به منظور بهبود کیفیت همه جنبه های زندگی
چالش اساسی آن است.»

Mustafa Tolba. *Sustainable Development-Constraints and Opportunities*. London: Butterworth. 1987

توسعه پایدار مفهومی است که اغلب به کار گرفته می شود اما کمتر به آن عمل می شود. این مفهوم در یک معنی گسترده
محورهای زیر را در بر می گیرد:

- ۱- کمک به فقرا چرا که آنها (از فرایند توسعه) کنار گذاشته شده اند.
- ۲- ایده توسعه خودکفا (متکی به خود) با ملاحظه محدودیت منابع طبیعی.
- ۳- انگاره توسعه هزینه-کارائی که کاربرد معیارهای اقتصادی متفاوتی از نگرش سنتی را مورد ملاحظه قرار می دهد که همانا توسعه
ای است که نباید موجب تخریب کیفیت محیط زیست گردد و نباید کاهش بهره وری در طولانی مدت را موجب گردد.
- ۴- مباحث گسترده ای از کنترل بهداشت، تکنولوژی بهینه و مناسب، خودکفایی غذائی، آب سالم و سرپناه برای همه.
- ۵- توجه به امور و فعالیتهای مردم محور، حیات انسانی در همه ابعاد.



۱۹۸۸

G. Conway and E. Barbier. «After the Green Revolution: Sustainable and Equitable Agricultural Development,» *Futures* (20) No. 6. December, 1988

«بسیار مشکل است که بتوان تعریفی از پایداری را به دست داد. کاربرد مشترک واژه پایدار توانائی نگهداشت و حفظ برخی فعالیتها در مواجهه با فشارها و تنشهای را پیشنهاد و مورد تاکید قرار می دهد. به عنوان مثال در قالب این معنا پایداری کشاورزی عبارت از توانائی حفظ و بهره وری در مواجهه با فشارها و چالشهای پیش رو چه در حوزه یک مزرعه و چه در مقیاس یک کشور.»

David Pearce, Edward Barbier, Anil Markandya. «Sustainable Development and Cost- Benefit Analysis.» London Environmental Economics Centre, Paper 88-01

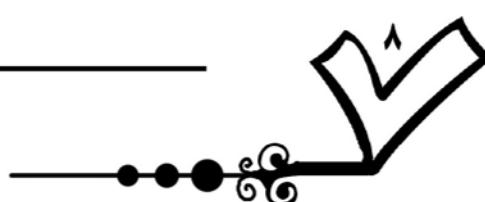
بمنظور دستیابی به توسعه درجهت اهداف اجتماعی مطلوب و مناسب اجزاء و عناصر زیر بایستی حاصل گردد:

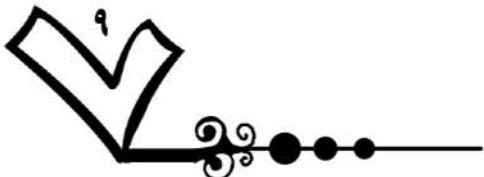
- ۱- افزایش در سطح درآمد واقعی به ازاء هر نفر
- ۷- بهبود در بهداشت و وضعیت تغذیه
- ۸- پیشرفت و بهبود در وضعیت آموزش و پرورش
- ۹- دسترسی به منابع
- ۱۰- توزیع عادلانه درآمد
- ۱۱- بهبود و برخورداری از آزادیهای اصلی فردی

۱۹۸۹

David Pearce, Anil Markandya and Edward Barbier. Blueprint for a Green Economy. Earthscan Publications Ltd. London. 1989

«رشد اقتصادی به این منظور است که سرانه GNP در طول زمان در حال افزایش باشد. اما لزوماً مشاهده چنین روندی به معنی پایداری در رشد نیست. رشد اقتصادی پایدار به این معنی است که سرانه GNP در طول زمان در حال افزایش بوده و این افزایش توسط بازخوردهای ناشی از اثرات بیوفیزیکی (آلودگی منابع) و یا اثرات اجتماعی (گسستگی اجتماعی) مورد تهدید واقع نشود. بنابراین توسعه پایدار افزایش سرانه برخورداری یا رفاه در طول زمان و یا به عبارتی دیگر افزایش و بهبود مجموعه شاخصهای



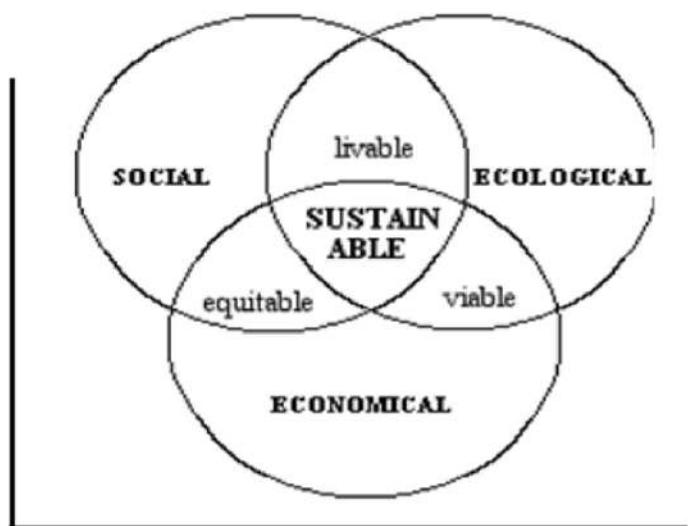


توسعه در طول زمان خواهد بود.»

این تعریف بعدها توسط Johan Holmberg مورد جرح و تعدیل واقع شد و به این صورت ارائه گردید:

«توسعه پایدار به معنی هر افزایشی در سطح رفاه یا برخورداری افراد جامعه با یک مبادله آزاد یا جایگزینی میان سرمایه های طبیعی با سرمایه های انسان ساخت است که این بهره مندی و رفاه در طول زمان منجر به مخاطره انداختن ثروتهای طبیعی

Edward Barbier. Economics, Natural Resource Scarcity and Development. London: Earthscan Pub-



lications Ltd. 1989

«توسعه اقتصادی پایدار (در یک مفهوم کلان) عبارت است از یافتن سطح بهینه تعامل و ارتباط متقابل مابین ۳ نظام اکولوژیک و منابع زیستی؛ نظام اقتصادی و نظام اجتماعی.»

زیست بذیری، باداری، زیستی، و باری اجزاء و عناصر

Organization for Economic Cooperation and Development. «ISSUESPAPERS: On Integrating Environment and Economics.» Paris: OECD, 1990

پایداری به توانائی یک جامعه، اکو سیستم یا هر سیستم در حال پیشرفت اشاره دارد به گونه‌ای که ادامه عملکرد و فعالیت آن تا آینده‌ای نامحدود، بدون اینکه محیور به کاهش و یا فرسودگی، منابع کلیدی گردد؛ ادامه داشته باشد».

IUCN, UNEP, and WWF. Caring for the Earth. Gland, Switzerland: IUCN, 1991

«توسعه پایدار عبارت است از بهبود کیفیت زندگی انسانی در درون نوعی از نظامهای اقتصادی که پشتیبان و حمایت کننده

ظرفیت تحمل(نگهداشت) منابع محیطی و اکوسیستمها هستند.»

Hans Opschoor and Lucas Reijnders. «Indicators of Sustainable Development: An Overview.»

.Netherlands: Kluwer Academic Publishers, 1991

”مفهوم توسعه پایدار در برگیرنده ۲ اندیشه اصلی است . توسعه اقتصادی و پایداری اکولوژیکی و از این طریق در اندیشه دستیابی به حداکثر سطح رفاه خواهد بود. ”

۱۹۹۲

Maurice Strong. «Required Global Changes: Close Linkages Between Environment and Development.” in Change: Threat or Opportunity. Under Kirdar, ed. NY: United Nations. 1992

”توسعه پایدار در برگیرنده فرایندهای عمیق و تغییرات شگرفی در عرصه های اجتماعی، اقتصادی، نهادی و سبک تکنولوژیک است که نیازمند تعریف مجددی از ارتباطات میان کشورهای در حال توسعه و کشورهای توسعه یافته تر است.“

International Journal of Environmental Studies. Vol. 41 pp. 203-224. 1992

”توسعه پایدار می تواند چنین تعریف شود که عبارت است از توسعه و مدیریت منابع طبیعی به منظور اطمینان و افزایش ظرفیت بهره وری دراز مدت منابع پایه و بهبود سطح رفاه و آسایش که برگرفته از مصرف منابع جایگزین با تاثیرات زیست محیطی قابل قبول است.“

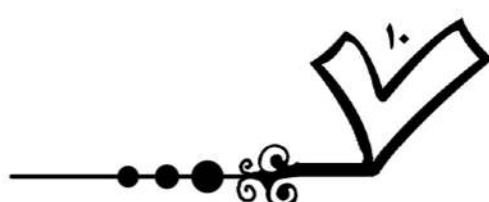
۱۹۹۳

IUCN - World Conservation Union. Guide to Preparing and Implementing National Sustainable Development Strategies and...., pre-publication draft. 1993

”توسعه پایدار به معنی دستیابی به یک کیفیتی از زندگی(یا استانداردهای زندگی) است که می تواند برای نسلهای متعددی ادامه داشته باشد به منظور : ۱- برآوردن خواسته های اجتماعی و تامین نیازهای فرهنگی مادی و معنوی به روشهای عادلانه باشد. ۲- از لحاظ اقتصادی قابلیت زیست فراهم باشد و هزینه های نباید فراتر از درآمدها باشد. ۳- از لحاظ اکولوژیکی پایدار باشد و در دراز مدت ماندگاری اکوسیستمهای طبیعی را حمایت کند.

۱۹۹۴

Josef Vavrousek. «Salzburg Seminar on Environment and Diplomacy,» September 3-10, 1994.





Working Group on Sustainable Development. Manuscript on file at Salzburg Seminar

”یک جامعه پایدار جامعه‌ای است که شیوه‌های پایداری زندگی را از طریق ایجاد یک هماهنگی با طبیعت که عمدتاً بر پایه استفاده از منابع تجدید پذیر انرژی و مواد خام است دنبال می‌کند. از این منظر هر تمدن، جامعه، ملت و یا گروه قومی می‌تواند راههای زندگی پایدار خود را به شیوه‌های خاص خود و بر مبنای احترام به ریشه‌های فرهنگی خود، شرایط اقتصادی و وضعیت زیست محیطی خاص خود جستجو کند و از تمامی دستاوردها و دانش مشترک بشری در این زمینه استفاده کند.“

Saburo Kato. «Salzburg Seminar on Environment and Diplomacy.» September 3-10, 1994. Working Group on Sustainable Development. Manuscript on file at Salzburg Seminar, Salzburg Austria

»پایداری یک روش جدید زندگی و نگرش به فعالیتهای اجتماعی و اقتصادی برای همه جوامع اعم از فقیر و ثروتمند است که متناسب با محیط زیست آنها باشد.«

۱۹۹۵

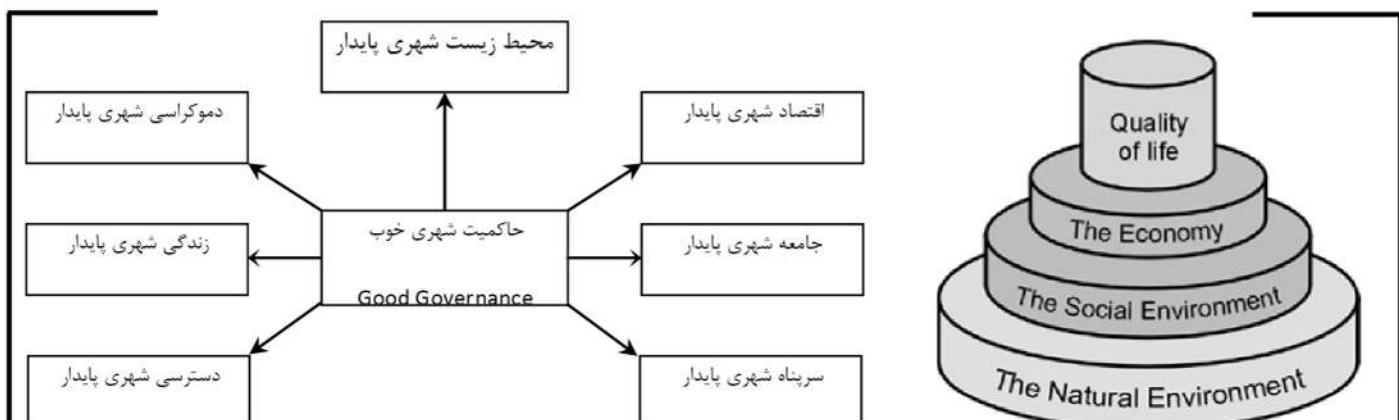
Helmut Breitmeier. «Sustainable Development: Criteria and Indicators: Workshop #3.» IIASA, July 18, 1995. Manuscript on file at IIASA, Laxenburg, Austria. 1995

”توسعه پایدار مفهومی مشتمل بر سه بخش است: الف: محیط و بستر طبیعی به عنوان یک بخش یکپارچه و هماهنگ با اقتصاد و بالعکس. ب: توجه به مفهوم برابری در چارچوب درون نسلی. ج: توجه به مفهوم برابری در چارچوب میان نسلی.“

۲۰۰۰

P.hall & U.Pfeiffer.Urban Future 21: federal ministry of transport,building an housing-2000

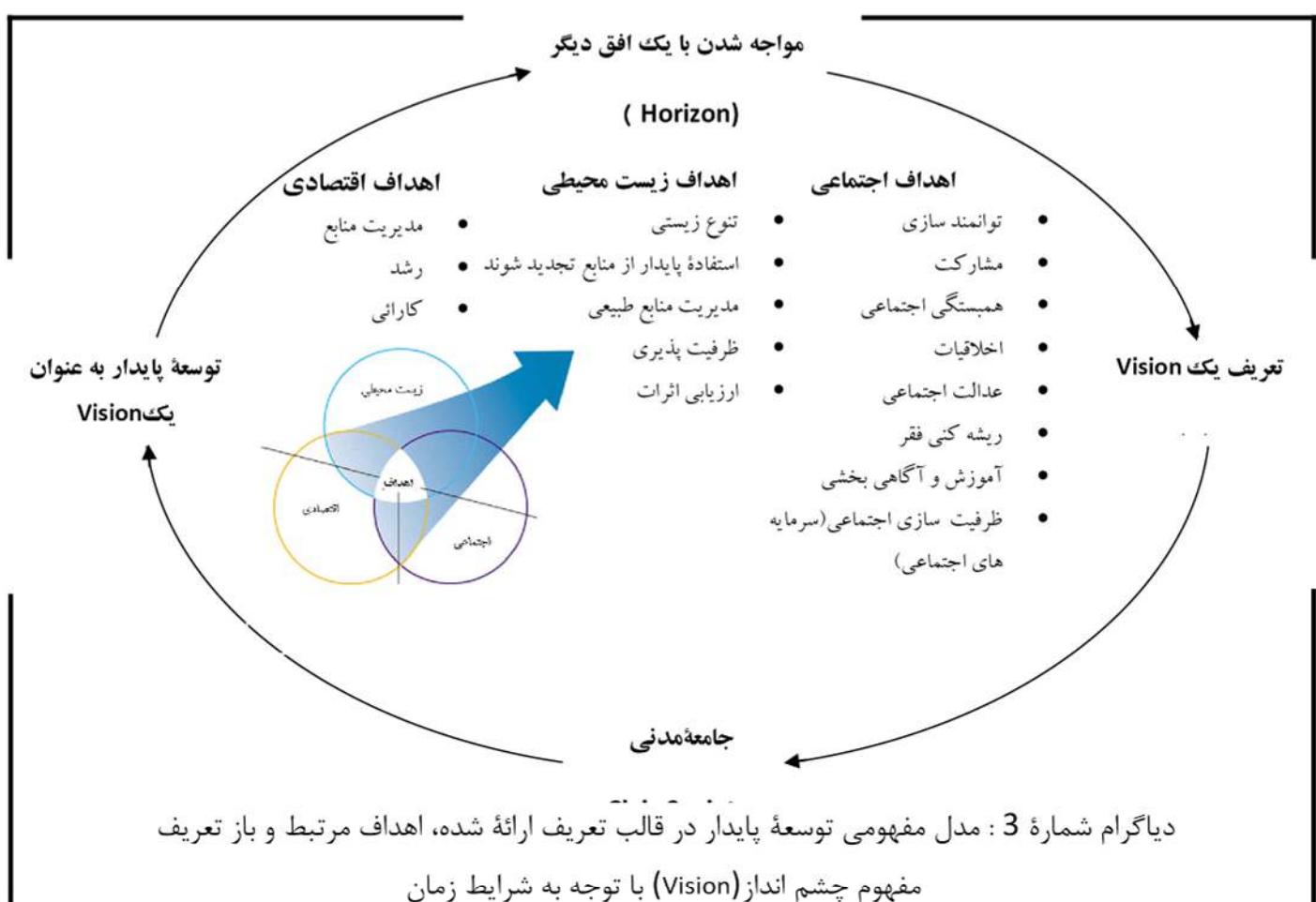
پیتر هال و اولریش فایفر در کتاب آینده شهری ۲۱ توسعه پایدار شهریرا با مفهوم حاکمیت شهری پیوند می‌زنند و یک حاکمیت شهری



مطلوب را آن نوعی از حاکمیت میدانند که پایداری را در ابعاد مختلف اقتصادی، سیاسی، جامعه، دسترسی، مسکن و ... مد نظر قرار دهد. "Gweni" در تعریف خود توجهی ویژه به محیط اجتماعی دارد. وی توسعه پایدار را به شکل یک ساختار سلسله مراتبی فرض می کند که هدف غایی آن همانا دستیابی به "کیفیت زندگی" مطلوب و قابل قبول است. قاعده و زیر بنای این هرم متشکل از محیط یا بستر طبیعی (زیست محیطی)، بستر و محیط اجتماعی و زمینه ها و چارچوب اقتصادی هر جامعه است (Gweni, p:8 2000).

جمع‌بندی و استنتاج:

نگاهی تاریخی به تعاریف مختلف مطرح شده این واقعیت را نشان میدهد که مفهوم «توسعه پایدار» از یک نگاه زیست محیطی به جنبه های توسعه به یک نگرش همه جانبه در همه ابعاد توسعه تبدیل شده است. از سوی دیگر در برخی تعاریف این مفهوم به نوعی توصیف کننده یک هدف است اما در برخی دیگر به عنوان یک اصل هدایتگر، راهنمای عمل و چارچوبی برای تصمیمات مختلف است. اما آنچه در این بررسی حائز اهمیت است این واقعیت است که پایداری به معنای تداوم، تحمل و عدم نزول ظرفیتها و منابع محیطی و استفاده در



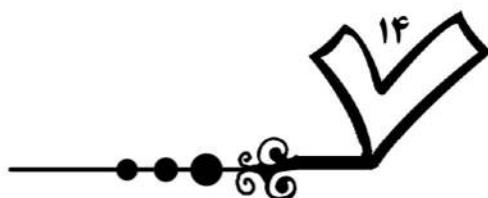
خور و شایسته از منابع اصل اساسی و فصل مشترک همه دیدگاهها و تعاریف مطرح شده است.

هر چند امروزه توسعه پایدار مفهومی فراتر از ملاحظات زیست محیطی است و همه ابعاد اقتصادی، اجتماعی، فرهنگی و حتی اخلاقیات را مد نظر قرار می دهد. با این نگاه به توسعه پایدار می توان چنین جمعبندی کرد که "توسعه پایدار بیش از آنکه یک فرایند، اصل، چارچوب و یا حتی هدف باشد باستی به عنوان یک Vision مد نظر قرار گیرد. "ویژنی" که در آن توسعه پایدار یک محصول نهائی نیست بلکه یک چشم انداز(Vision) واقعی است که در دراز مدت حاصل می گردد و در هر مقطعی و مواجه شدن با یک افق، یک Vision دیگر منطبق با شرایط و مقتضیات دوره و عصر خود تعریف خواهد گردید. در این معنا هر اقدام، تصمیم و یا برنامه ریزی در هر حوزه ای مبتنی با Vision صورت خواهد گرفت و این Vision به عنوان مبنای عمل و تصمیمات سیاستگذاران و برنامه ریزان لحاظ خواهد شد." (تصویر شماره ۳).



فهرست منابع

- زاکس، ولفانگ؛ نگاهی نو به مفاهیم توسعه؛ ترجمه فریده فرهی و وحید بزرگی- نشر مرکز - ۱۳۷۷
- زاکس ، اینیاسی؛ نگاهی به تعاریف توسعه پایدار از دیدگاههای مختلف، ترجمه ویکتوریا جمالی، نشریه متخصصان محیط زیست ایران- شماره ۴ و ۳ - ۱۳۷۵
- لقائی و حمیده محمدزاده، مقدمه های بر مفهوم توسعه شهری پایدار و نقش برنامه ریزی شهری- مجله هنرهای زیبا- شماره ۶
- ENR & UNDP ؛ استراتژیهای مدیریت محیط زیست: راهنمای مدیریت محیط زیست و توسعه پایدار، ترجمه حسن علی لقائی؛ تهران- ۱۳۸۰
- لقائی، حسن علی؛ یادداشت‌های در س "انسان و محیط زیست"- دوره دکتری شهرسازی- دانشگاه تهران- نیمسال دوم ۱۳۸۲
- گلکار، کورش؛ طراحی شهری پایدار در شهرهای حاشیه کویر؛ مجله هنرهای زیبا- شماره ۸
- عزیزی، محمد مهدی؛ توسعه شهری پایدار: برداشت و تحلیلی از دیدگاههای جهانی- مجله صفحه- شماره ۳۳ - ۱۳۸۰
- کمیته ملی توسعه پایدار؛ گزارش ارائه شده به همایش چالشهای و چشم اندازهای برنامه چهارم توسعه کشور- تهران ۱۳۸۱
- Definitions of Sustainable Development in website www.sustainableliving.org
- Sustainable Development Indicators" in website <http://www.sdnp.undp.org>
- Development Goals and Indicators in <http://www.unesco.org/education>
- Steer, Andrew, "Principles of the New Environmentalism". Finance and Development, December 1996 in website www.gdrc.org/uem/environmentalism.html
- Gweini, THE DEFINITION OF THE SUSTAINABLE DEVELOPMENT SCHEME- August 2000
- P.hall & U.Pfeiffer.Urban Future 21:federal ministry of transport,building an housing-2000



هويت مکان

اما نقش روی دیوار قطعاً سوراخ نیست. حتی ممکن است ناشی از جسم سیاه گردی باشد مثل گلبرگ کوچک رزی مانده از تابستان و من هم که خانه دار چندان زرنگی نیستم. کافی است به خاک روی طاقچه نگاه کنید، خاکی که می‌گویند سه بار تروآ زیرش دفن شده و انگار فقط چند پارچه ظرف هرگز به نابودی تن در نداده است...
ویرجینیا وولف

توضیح "مکان بودگی" در تمایز آن با فضا یا هر قلمرو کالبدی دیگر در لایه‌ای فراکالبدی نهفته است: لایه‌ای برآمده از تاریخ، شرایط اجتماعی، قواعد کالبدی و نیز یادمان‌ها و رخدادهای بی‌پایان فضا که مانند برچسب‌هایی به آن می‌چسبند و در گذار کالبد از مفهوم فضا تا مفهوم مکان، متاثرش می‌سازند. به عبارت دیگر، مکان بودگی دلیلی بر امتداد خود است. سلسله مباحث پیش رو پاسخی است به سؤال "هويت مکان". این مجموعه‌ی مباحث [که به صورت متوالی در شماره‌های این مجله خواهد آمد] ترجمه و تلخیصی از متون مربوط به فضا، مکان و مکان‌سازی در مقالات و متون معتبر است.

هويت مکان چيست؟

نوشته‌ی کلیف هاگ (Cliff Hague, 2005) ترجمه و تلخیص امیر یدالله پور(دانشجوی کارشناسی شهرسازی)

همان‌گونه که یوری (Urry, 1995) بیان می‌کند: «ادراک فضا امری است تئوریک و تجربی که به تکنیک‌ها و روش‌های جدیدی نیاز دارد. بسیاری از تئوری‌های اجتماعی با طبیعت مکان هماهنگی درستی ندارد زیرا در آن‌ها زمان، فضا و طبیعت در نظر گرفته نشده است.» مکان چیزی بیشتر از جایگاه جغرافیایی آن است. رلف (Relph, 1992) درباره‌ی مفهوم مکان می‌گوید، «مکان بخشی از محیط انسانی است که در آن معانی، فعالیت‌ها و طراحی منظر خاص در هم تنیده شده‌اند.»



(طرحی از کلود مونه)

ساختی برآمده از طراحی حس‌ها قرار خواهد گرفت. البته واقعیات عینی و کالبدی مانند شیب، جهت‌گیری فضایی، پرسپکتیوها و غیره حائز اهمیت‌اند. همچنین ما موافقیم که واکنش‌های شخصی و فراشخصی برای هر مکانی وجود دارد و این‌ها فقط تحت تأثیر عوامل کالبدی نیستند بلکه معانی و خاطره‌های غیر قابل لمس نیز در آن اثرگذار هستند.

تجربه یا طراحی یک فضا چیزی بیشتر از اجزای اولیه‌ی

همین‌طور رز (Rose, 1995) می‌گوید: «مکان آمیزه‌ای است از معانی و احساس‌ها» از این رو ما مفهوم «مکان» (place) را از مفهوم خلاصه شده و کاربردی «فضا» (space) و همچنین «قلمرو» (territory) که حدود فضایی را مشخص می‌سازد، متمایز می‌کنیم.

همان‌گونه که در رویکرد رلف و رز معین است، مکان از مخلوطی از خاطرات، تجربیات حسی و تأویل‌ها ساخته شده است. ما ممکن است بگوییم که یک مکان یک فضای جغرافیایی است که معانی، احساس‌ها و رویدادها آن را پر کرده‌اند به طوری که چیزی بیش‌تر از مختصات جغرافیایی آن است. بنابراین ۵۵ درجه و ۵۷ دقیقه‌ی شمال و ۳ درجه و ۱۳ دقیقه‌ی غربی یک مکان نیست ولی وقتی ما آن را ادینبورگ می‌نامیم تبدیل به یک مکان می‌گردد. این مسئله‌ی عجیبی نیست که برنامه‌ریزان علی‌الخصوص

در راستای نگهداری و مواجهه با توسعه‌های جدید در شهرهای موجود از واژه‌های «بارزه» و «هویت» استفاده می‌کنند؛ هرچند به معنای واقعی این واژه کمتر پرداخته شده است و عمدهاً مکان با کیفیت‌های بصری آن شناخته شده است. ایده‌ی هویت مکان که بیشتر در زیر نام برنامه‌ریزی و طراحی قرار می‌گیرد، جنبه‌ی «هوشمند مکانی» (Genius Loci) فضا محسوب می‌شود. این نکته بیان می‌کند که شاخص‌هایی طبیعی وجود دارد که به فضا هویت می‌بخشد و در مقابل فضاهای، جایگاهی هستند که در آن‌ها آن است. این بدین معنا است که ظرفیت ما برای یافتن هویت

یک مکان به عنوان یک فضا از چیزی که دیگران در مورد آن فضا می‌گویند شکل گرفته است و از صافی شناخت اجتماعی ما گذشته و فعالیت‌هایی شکل می‌گیرد که در حالی که شخصی‌اند، متأثر از عوامل اجتماعی و زاده‌ی غیر مستقیم دید کلی جامعه هستند. همان‌گونه که روز می‌گوید در جایی که حس مکان می‌تواند بسیار شخصی باشد، فقط و فقط ساخته و پرداخته‌ی حواس و معانی بود که بپرسیم: «هویت مکان متعلق به چه کسی است؟» و «چگونه سپس بیان آن دریافت، هویت را تشکیل می‌دهد و فضارا به مکان مبدل می‌سازد.

این ایده که هویت و معنا به فضا نسبت داده می‌شوند چیزی بیشتر از معانی متعددی است که یک فضا متضمن می‌شود و گفته شود که یک مکان همان‌گونه که تا به حال دیده می‌شده، مانند این ایده که چنین گفتمانی از صحت ارجاع به تاریخ دفاع می‌کند باید دیده می‌شود.

ما فقط معانی مشترک و غالب را باز می‌یابیم. استدلال ما این است که مکان به دلیل برخورداری از هویت واحد چیزی فراتر از فضا



شهرسازی یونان باستان

شایسته یدالله مقدم
دانشجوی کارشناسی شهرسازی

در طول تاریخ در مقایسه با سایر دوره‌ها، بیشترین تاثیر شیوه‌ی زندگی و بینش ساکنان را میتوان در شهرهای یونانی هزاره‌ی ششم الی سوم قبل از میلاد دید.

عوامل جغرافیایی، اقلیم و هم‌چنین دسترسی به سنگهای عالی مرمر را می‌توان از جمله عواملی دانست که تاثیری مستقیم بر ویژگی شهرهای یونانی داشته است.

عوامل جغرافیایی از جمله پستی و بلندی زمین، نظام حکومتی یونان را به صورت دولت شهرهایی (معادل فارسی کلمه‌ی یونانی پلیس) مستقل با حوزه‌ی نفوذ مشخص در آورده بود. دولت شهرها دارای یک مرکز شهری بوده، و مناطق کشاورزی و مجتمع‌های روستایی کشاورزی آن‌ها را احاطه کرده بودند. قابل



شهرها و مستعمرات یونان باستان در ۵۵۰ سال قبل از میلاد

ذکر است که شهر و روستا اصولاً در ارتباطی تنگاتنگ با هم قرار داشته و بنابر گفته‌ی ویچرلی اقتصاد دولت شهرهای یونانی برپایه کشاورزی استوار بوده است. جمعیت دولت شهرها زیاد نبوده و جمعیت بسیاری از آنها هرگز از مرز ۵۰۰۰ نفر نمی‌گذشته است. به جز سه مورد استثنایی آتن، سیراکوس و آگرگاتوس که بیش از ۲۰۰۰۰ جمعیت داشته‌اند.

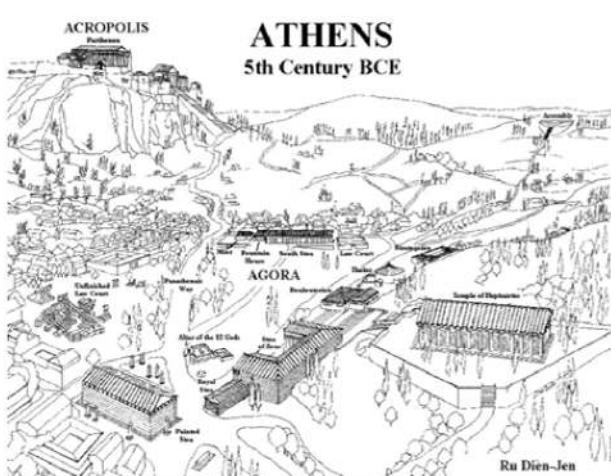
تاثیر مثبت اقلیم در ایجاد فضاهای باز و نگرش اجتماعی به زندگی شهری از عوامل رشد و توسعه‌ی دموکراسی و دسترسی به مصالح سنگ مرمر که جزئیات ظریفی بر روی ان نقش می‌بست موجب تعالی معماری در یونان باستان بوده است.

عنوان تمدن هلنی به تمدن یونانیان قبل از حمله‌ی مقدونیان گفته می‌شود. پس از حمله مقدونیان، شهرهای یونانی عنصری حیاتی را از دست دادند و بعضی از کیفیات ظریفتر هنر و معماری یونان ناپدید گشت. فرهنگ یونانی که در دوره‌های بعد ظاهر می‌شود عنوان هلنیستی به خود می‌گیرند.

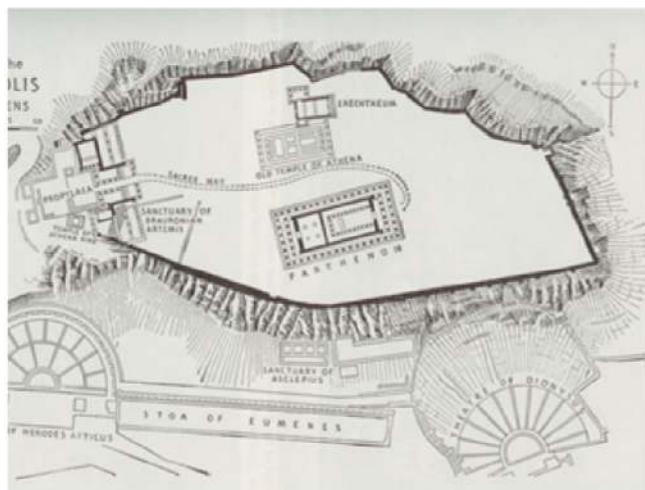


بنا بر گفته‌ی ویچرلی، یونانیان نزدیک پر بار بودند و در عین حال موقعیت سرزمینشان امکان پذیرش جمعیتی محدود را داشت. برای جلوگیری از فشار رشد، جمعیت گروه‌های مهاجری گسیل می‌شدند تا شهرهای جدیدی (دولت شهرهای جدید-مستعمرات) را در دیگر مناطق مدیترانه بنیان نهند. این‌ها بعد این مورد را اساس و پایه حرکت انقلابی (باگشهر) خود قرار داد. هم‌زمان با این حرکت آگورا به عنوان قلب تپنده و فضای اصلی شهر که فعالیت‌های گوناگونی را در خود جای می‌دهد و آکروپلیس

به عنوان مرکز مذهبی دو مرکز اصلی شهرهای یونانی را شکل می‌دهند. استفاده از شبکه شطرنجی توسط شهرسازان یونانی در اوایل قرن پنجم قبل از میلاد به عنوان نظام واره‌ای برای سازماندهی کالبدی-فضایی شهرها مطرح گردید. تضاد روشن میان الگوی شهرهای طراحی شده مانند میلتوس و پرینه و الگوی رشد طبیعی که شهر آتن مهمترین نمونه آن می‌باشد، قابل توجه است. کارهای هیپوداموس در میلتوس و دیگر جاهای افسانه‌های اعجاب‌انگیز تاریخ شهری است، تا جایی که هنوز برخی، هیپوداموس را پدر شهرسازی و ابداع کننده شبکه شطرنجی می‌دانند.



عناصر اصلی شهر یونانی عبارتند از: آکروپلیس- حصار شهر- آگورا- محله‌های مسکونی - یک یا چند محل تفریحی و فرهنگی - یک منطقه مذهبی (اگر جدای از آکروپلیس باشد)- اسکله و بندر و احتمالاً یک منطقه کارگاهی. پرینه بهترین نمونه‌ی شکل گیری این عناصر به جز دو عنصر اخیر در قالب یک شهر می‌باشد.



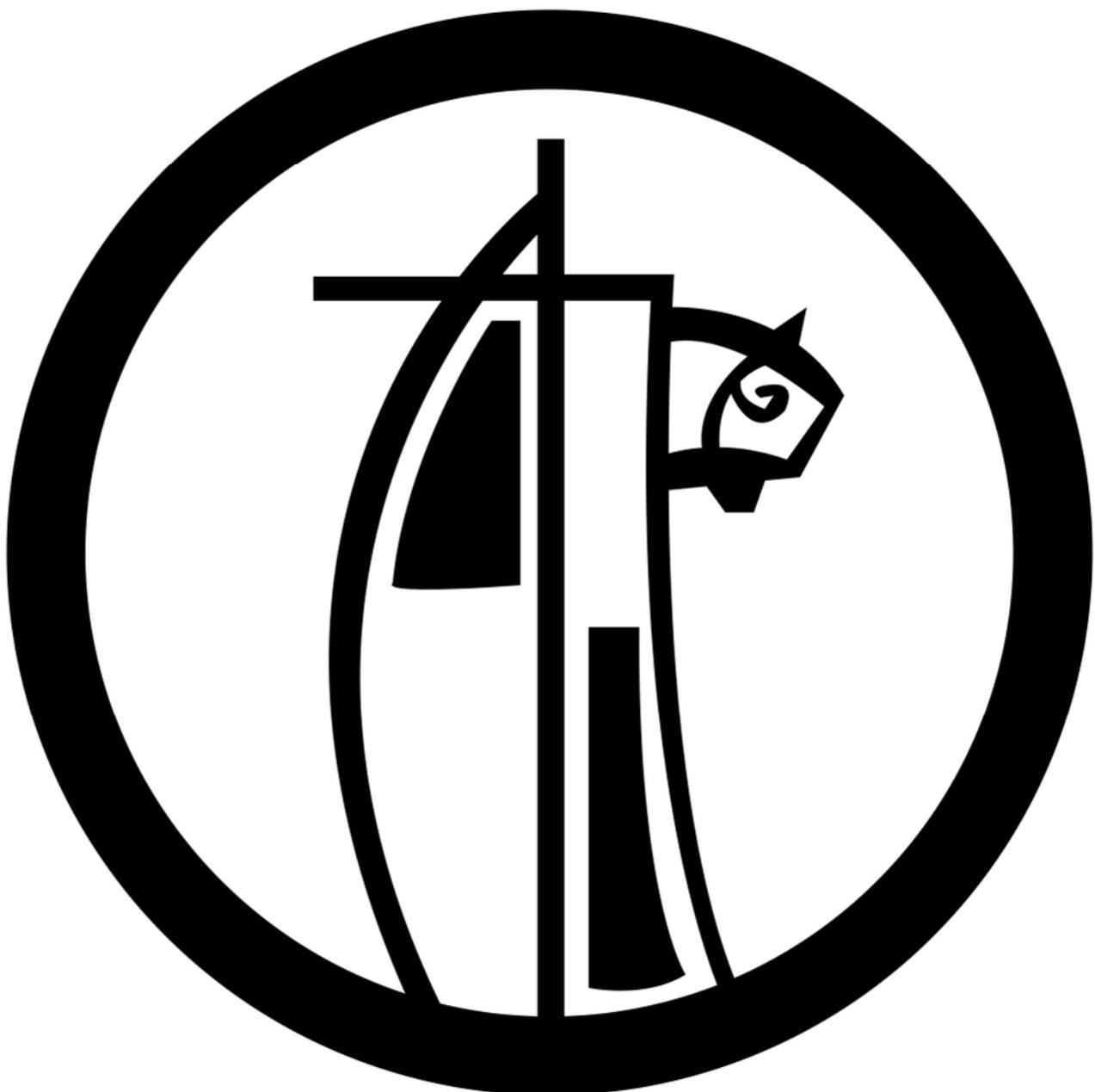
آکروپلیس : نام عمومی است که به تپه‌ی دفاعی اولیه‌ی شهر اطلاق می‌شده است. مرکز مرفوع شهرهای قدیمی‌تر یونان و قلعه‌ی محصور بسیاری از شهرهای مستعمراتی آن با این نام خوانده می‌شدند.

آکروپلیس که در ابتدا تمامی شهر را در خود جای می‌داد به تدریج یا به بخش مذهبی و مقدس شهر بدل گردید مانند آتن و یا تخلیه شده و خارج از محدوده شهر قرار گرفت مانند میلتوس. تا زمانیکه شهر کوچک

و محدود بود و مستقیماً پیرامون آکروپلیس واقع شده بود به حصار دفاعی پیرامون آن نیازی نبود. در موقع هجوم، شهروندان به درون آکروپلیس پناه می‌بردند تا آنکه یا شهر سقوط مینمود یا دشمنان دست از حمله بر می‌داشتند. هرچند تقریباً از قرن ششم و پنجم قبل از میلاد ارزش سرمایه‌های مادی و معنوی موجود خارج از آکروپلیس به حدی رسید که ایجاد حصار دفاعی را ضروری ساخت. قابل ذکر است که در یونان باستان عمارت‌های مهم شهری به مثابه اجسام سه بعدی و آزاد هنری پنداشته شده و در ساخت آنها سرمایه و تلاشی بسیار به کار می‌رفت. در این میان توجه خاصی به نظم فضایی میان این بنایها و به خصوص ساختمان‌های آکروپلیس آتن معطوف شده بود.

آگورا: گفته‌ی ویچرلی آگورا فقط یک فضای عمومی در شهر نبود بلکه فضای مرکزی شهر و قلب تپنده‌ی آن محسوب می‌شده است. علی‌رغم پراکندگی و اختصاصی شدن فعالیت‌ها در طول زمان آگورا بخش اعظم فعالیت‌های گوناگون خود را حفظ نمود. این مکان محل اجتماع همیشگی شهروندان بوده، به یکباره به وجود نمی‌آمده است. فضای آگورا صحنه‌ی حیات اجتماعی اقتصادی و سیاسی روزانه جامعه یونانی بوده است.

برای یونانیان زندگی خصوصی پس از فعالیت‌های اجتماعی و در درجه‌ی دوم اهمیت قرار داشت. در طرح فضاهای شهری که کاملاً بر اساس ارزش‌های موجود جامعه‌ی یونان استوار بود، کمترین توجه ویژه‌ای به رفاه اشخاص و خانواده‌ها معطوف نبوده است. بر خلاف ساختمان‌های عمومی، واحد‌های مسکونی بنای‌ای ابتدایی بوده اند که به طور اتفاقی و در محله‌هایی با رشد طبیعی استقرار یافته و یا بر اساس طرح شطرنجی غیر قابل انعطافی شکل می‌گرفتند. طرح خانه‌ها چه در شهرهای طراحی شده و چه در شهرهای طراحی نشده یکسان بوده، و تعدادی اتاق پیرامون حیاط مرکزی ساخته می‌شدند. امکانات رفاهی واحد‌های مسکونی بسیار کم بود و در این شهرها سیستم دفع فاضلاب و زباله وجود نداشته است. این تفاوت فاحش میان عظمت ساختمان‌های عمومی و شرایط نامناسب یا حداقل معمولی مناطق مسکونی مشخصه‌ی خاص شهرهای یونانی است.



معماری

کلوناد هنر مسلح

سارا فتاحی

فارغ التحصیل کارشناسی ارشد معماری

چکیده

زیبایی شناسی آینه بر آن است تا با نشان دادن اینکه انسان مدرن در تصویر خودش غرق شده، راهی بگشاید جهت درک هنر مورد نیاز او تا این تبدیل سوژه و ابژه به هم که در دیالکتیک میان تنها ی و ذهنیت تنها ی و دیگری رخ می دهد را تغییر دهد. به نوعی ما دچار زیبایی شناسی آینه هستیم، زیبایی معکوس، نه غیاب زیبایی و یا حتی نازیبایی. قرار نیست از نازیبایی به زیبایی رسید و یا از غیاب زیبایی، زیبایی را نتیجه گرفت. زیبایی معکوس نقطه مقابل آن چیزیست که هست. همان که در نگاه اول فقدانش را حس میکنی. نیستی چنگ زده به دامن هستی.

کلید واژه: زیبایی شناسی، آینه، مدرنیته، سوژه، اطوار، شهر، خیابان، هنر، هنر مسلح

مقدمه

گویی در دوران وارونه زندگی می کنیم. همه چیز معکوس .. اگر او من است پس چرا اینگونه است. چرا در او نیست آنچه در زهدان تنها ی من است. نزدیک است همچون شکاف بین دوپاره. است، تصاویر گویای واقعیتی است که منطبق با اصل نیست. همه گذر است بی هیچ سایه ای در پشت سرش. گریز است بی هیچ رد پایی برای دنبال کردنش. نه این است و نه آن، دگری است با تبسیم و فرا تصویر.

و آینه عامل گذار. آینه از خود رنگ ندارد لذا رنگ اشیائی اشاره بی اشاره.

آدمی تصویری از آن تصور کسب می کند و در می یابد که آن تصویر موجودی واقعی نیست اما مجدوب می شود. برای انسان نمی دهد. بسیار حساس است و حتی تاب یک آه را هم ندارد. در آمروز، واقعیت و خیال اموری قابل تبدیل اند. اینجاست که انسان، پی مقاععد کردن نیست، بلکه بر آن است تا تاثیر بگذارد. آینه "من" در تصویرش معنا می کند، خودش نیست، دیگری است، تصویرش آرمانی فرد^۱ است، که در دنیای اکنون تقابل تردید است و یقین.

آن معنای متأفیزیکی و هاله‌ی قدسی از اثر هنری را می‌زداید و بردارد که با دیگری همسان نیست. شاید هماهنگ باشد اما همگون نوعی صورت گرایی محض در هنر تاکید می‌کند (سلیمی، ۱۳۸۷).

برخی از نویسنده‌گان با بررسی موضوع غیاب مولف، که

در تعامل یک تصویر، با تصاویر دیگر، تعادلی خود شیفته در جریان است و شهر بستر فراهم آمده در این خودشیفتگی. حالا دیگر با فرد روپرتو نیستیم. با جهانی برخورد می‌کنیم که به بهای مخاطب به مثایه مصرف کننده‌ی امر زیبا را نتیجه بگیرند. "نیچه"، پذیرش رنج و واقعیت جهان را از مرگ خدا مستفاد می‌کرد و "کی انسان با انسان، و آینه، زمان ادغام بدن و فرا بدن و هنر انقلابی، شناخته شدن، ناشناسی‌ها را از دست داده‌اند. شهر، مکان ادغام فضای فعالیت آندو به مثابه فضای اطوار ...

آینه و زیبایی شناسی آینه

کلیه احساسهای آدمی هنگامی که تنش پیدا می‌کند و تشدید می‌شوند، در پی ارتباط بر می‌آیند و می‌کوشند خود را در پیرامون خود بپراکنند، تمام احساسها مسری‌اند. اما آن که از همه مسری‌تر است، احساس زیبائی شناسی است. اما هدف از زیبایی چیست؟ دلیل اینکه بایستی دنبال زیبایی بود کدام است؟

کانت بر این اعتقاد بود که این تنها سلیقه است که زیبا را از نازیبا مشخص می‌کند. زیبا به طور کلی آن چیزی است که محسوسات ما را در جمع به صورتی هماهنگ در بیاورد. بر این اساس می‌بایستی درک زیبایی یک فرم بدون کار فکری انجام شود. در این دیدگاه، هنر بدون زیبایی، اشاره به هنر به معنای محض خود دارد که وابسته به امر زیبا نیست. هنر بدون زیبایی،



کی یرکگور به شکل پارادکسیکالی به ما می‌گوید غیاب عدالت را وجود ندارد. تنها یک رخنه «نه یک شکاف، بلکه یک پارگی که از خلال آن تصاویر فرو می‌ریزند. چشم عقب می‌نشیند. میان آنکه مینگرد و آنکه نگریسته می‌شود، باید پل زد. پل‌های گوناگون. پل‌هایی که بر آنها از فضاهای هیچ می‌گذریم، فضاهایی که این را از آن، اینجا را از آنجا، اکنون را از گذشته و آینده، جدا می‌کنند.»

یرکگور این است که معنا، غیاب معنا است. به همین سان مالارمه شعر را به غیاب شعر بدل کرد، کافکا در غیاب ادبیات می‌نوشت و بکت و ول夫 نیز همینطور (قربانی، ۱۳۸۷). خلق بازی انجام شده در هر کدام به نوعی ایجاد پارادکسی است که در آینه تمام نمای دنیا (فکوهی، ۱۳۸۳) مدرن آن را پذیرفتیم.

انسان عصر جدید مجدوب امر مجازی است. او مجدوب خودش نیست بلکه مجدوب تصویر خودش است. اما تصویر او خودش نیست. تصویر دیگری است. او تصویر دیگری را تحقق می‌بخشد و از این طریق به یک تعادل نارسیستی^۲ می‌رسد. حال آن چیزی که این تعادل نارسیستی را بهم می‌ریزد چیست؟ هنر انقلابی، هنر جمعی. هنر انقلابی جدید، مفهوم "شناسایی ناپذیر" بودن را با خود به همراه دارد. هنری که گرچه در بطن جامعه روی می‌دهد اما تو نمی‌توانی بگویی آن کجا اتفاق می‌افتد. حال باید دید آن هنر شناسایی ناپذیر که نظم نمادین را مختل می‌کند، چگونه شکل می‌گیرد؟

شهر مدرن و هنر انقلابی(مسلح)

در ابتدا برای درک بهتر واقعیت امروز، نقل قولی کوتاه از شایگان را می‌آوریم. «در دنیای مدرن همه چیز بی هیچ ارتباطی

^۲ در روان‌شناسی خودشیفتگی یا نارسیسیسم بیانگر عشق افراطی به خود و تکیه بر خود انگاشت‌های درونی است.



و اما آینه، من خود را در تصویرهایم کشف می‌کنم. بر آنچه می‌نگرم، همان است که می‌نگرد: یعنی خود من. انطباقی که تفکیک می‌شود: من تصویری هستم میان تصویرهایم و هر یک از آنها، با نمایاندن واقعیت خویش، واقعیت مرا تأیید می‌کند. ولی به یکباره و بسیار شتاب زده، انطباق برهم می‌خورد: دیگر خود را در آنچه می‌بینم باز نمی‌شناسم و دیگر آنچه را می‌بینم نیز نمی‌شناسم. جهان از خود برون رفته است، نمی‌دانم به کجا. دیگر جهانی نیست. و شاید، من باشم که رفته ام؟ کجا؟ کجایی

در کنار هم هستند. مدرنیته همه چیز را همزمان حاضر کرده است و آن را نه به صورت عمودی که به صورت افقی، یعنی همزمان، تبدیل کرده است. ما از حالتی به حالت دیگر می رسیم، بی آن که خود از این چرخش آگاه باشیم و پس از آن که این گذر متحقق شد، خود را دچار احساسات غریبی می بینیم که از مهارت و هدایت آنها عاجزیم. زیرا تسلط بر آنها مستلزم کلیدهای تازه ای برای تفسیر است. از این رو آرام آرام اسیر آفرینش های خیالی می شویم (شایگان، ۱۳۸۶)). آفرینش هایی که خودشیفتگی همزمان بدن و فرا بدن از آورد های آن است.

انسان دکارتی، انسان کانتی، انسان مارکسی و...بوده و همچنان نیز هست. در تمامی مسیر تطور سوزه، جمع آدمیان در شهر پدیده ای غریب به نام جمعیت شهری را فراهم آورده است؛ غریب، از آن جهت که هم فرد در میان جمعیت می تواند پنهان شود و هم شهر مکانی است که برای سوزه هویت آفرینی می کند(جابری مقدم، ۱۳۸۴). دوران مدرن به صورت غیرمستقیم روایتی جدید از شهر را شکل بخشدید. در این روایت که ناشی از هنرهای مدرنیستی است، شهر به منزله نگرشی به زندگی مدرن در یک وضعیت ذهنی تلقی می گردد. بدون شهر، هنرهای مدرنیستی تصور ناپذیرند. به قولی هنر تنها در مدرنیته اتفاق می افتد. تسخیر موقعیت شهری توسط هنر، هنر انقلابی بدون تحلیل موقعیت و فعالیت، فضا و زمانی که هنر در آن رخ می دهد یعنی شهر و مدرنیته، معنایی ندارد (قضایی، ۱۳۸۷). شهر، هم خاستگاه اصلی مدرنیته است و هم قهرمانش؛ هم دستورالعمل پنهان مدرنیته است و هم آینه تمام نمای آن. در شهر است که مدرنیته به بالندگی می رسد و در عین حال، مدرنیته است که شهر را جلوه گاه خود می سازد.

پس از پایان علم مابعد الطبیعه و مرگ خدایان سقوط دیگری در آغاز هزاره ای دیگر فراهم آمده است، یعنی نابودی دیگر. قرن بیستم، زیر لوای نشانه بدن با نیاز مبرم به غلftی کندن پوست انسان، بیرون ریختن گوشت آن و مغز در میان هذیانی ذهن آغاز شد. سال های پایانی آن مصادف با تلاشی در جهت رفتن به فراسوی بدن و طبیعت فیزیکی آن، تجسم بخشیدن به تصاویری از جهان مجازی و جست و جوی امکانات بالقوه بدن پسا ارگانیک بود (پالمبو، ۱۳۸۶).

بشر امروزی در پهنه کره خاکی و در سراسر ممالک در وجهی مشترک و خاص از حیات شهری به ایفای نقش می پردازد؛ حیاتی که از لحاظ ماهیت یکسان است و در زمان و مکان و فضای جهان جریان دارد و همین تجربه مشترک است که تمامی ما را با مدرنیته پیوند داده است. شهر معاصر، پایتخت نفس سوزه است و محل نمایش تحول بروزی آن. نفس سوزه مدرن با شهر ممزوج

شهر از همان آغاز تولدش، مفهوم خود را در فلسفه و حکمت جست و جو می کند. معرفی هیچستان های گوناگون در طول تاریخ، نتیجه همین تلاش هاست. یوتوپیا که معنی "لامکان و هیچ جا" می دهد، شهری زمینی است که اهالی آن مقام و جایگاهی معین در شهر دارند. در سیر تحول مدرن، شهر همواره ابژه اصلی



گشته و جلوه گاه روح حاکم بر زمانه شده است؛ مکانی که صور خروشان، انسان را خیره و تهدید می کند و خود او را در حکم ابژه قرار داده است؛ او که روزگاری همه موجودات را ابژه کرده بود. انسان اگر بخواهد در شهر مدرن به حیات خود ادامه دهد، باید دارای ویژگی های شخصی به صورت سیال و باز، مطابق الگوی مدرنیته باشد. شهر پی در پی باید از حالی به حال دیگر تغییر یابد تا قادر به پاسخگویی به این اطوار ابژه باشد. عریانی و بر亨گی و شفافیت، مبین واقعیتی است که تازه کشف و درک می شود. در آوردن چنین لباسی و برنه شدن یعنی دستیابی به آزادی معنوی و مدرن شدن. این اتفاقی است که برای کلیه ابژه های مدرن میافتد: روابط اجتماعی، هنر، چیزی مرئی است، همه چیز مرئی است، همه چیز شنیده می شود، باطن نیز خود را با همان روشی ظاهر نشان می دهد(جابری مقدم، ۱۳۸۴).

مختلف تخیلات انسان امروزی و حتی جنون جدید او در شرایطی ایده آل برای ابداع، تخریب و احیای مجدد ماهیت و معنای باطنی و عمیق این پدیدارها با هم رقابت می کنند. مدرنیته پی در پی با چهره ای نو و ماهیتی ثابت چونان بت عیار، شهر را به تماشا نشسته است (جابری مقدم، ۱۳۸۴). تضادها نه فقط در "بیرون" یعنی در جامعه بل در "درون" یعنی در یک فرد موجود نیز در حال کارند (احمدی، ۱۳۸۷). بدینسان دچار نوستالژی می شویم: نوستالژی دورانی که هرگز نه آن را تجربه کرده ایم و نه تجربه پذیر خواهد بود. این نوستالژی کاذب حاصل توهمنات جامعه ای است که همواره وانمود به هم ذات پنداری با بحران ها، ناکامی ها و موفقیت هایش می کند. شاید ما نیز باید همچون ژان فرانسو لیوتار بگوییم "این زمانه، زمانه ی وارفتگی است".

اگر معنا فریبنده است، بی معنایی فریبنده تر خواهد بود.

در مقابل چنین بی معنایی فریبنده ای، اطوارها از خود می گویند.

از گسست بدن های خود. از این لحظه است که «خانه بدوشی»

اطوار ابژه و سوژه میل

کارل مارکس در ردیف اندیشمندانی چون گوته است که آغاز می شود. از همان لحظه ای که بدن پایان می گیرد. از این توانسته اند در رقص دیالکتیک غریب مدرن، با دنبال کردن حرکات لحظه سایه متعلق به هیچ بدنی نیست. رهایی میل، رهایی آینه، آنگاه به وقوع می پیوندد که اطوارها حایگزین بدن ها می شوند. و سوژه و ابژه، آموختنی های بسیاری را درباره جهان مدرن درک کرده، آن را بیان کنند. شهرهایی که در آن زندگی می کنیم و دیگر بدنی به مثابه ی محل تجمع نیروها در کار نیست. شناختی به وجود نمی آید. این حالت ها و ادعا هاستند که در هم آمیخته اند. اطوارها حتی آنگاه که شناسایی می شوند، غیرقابل شناسایی باقی می مانند.



توسط یک رویداد، فرایند پنهان کاری که مبتنی است بر بینایی

بیننده، هیچ شناختی در کار نیست. چون هیچ صورتی وجود ندارد.

هنر مسلح تزریق اطوارها به بستر جامعه است. تزریق

ویروس‌های اطوارها به یک موقعیت، اطوارها غافلگیرکننده‌اند. آنها

از بدن‌های خود پیشی می‌گیرند. آنها محو کننده‌ی آن چیزی

هستند که بر آن دلالت می‌کنند. هنر شهری مسلح همچون یک

بدن نیست. هنر شهری خود فرمان است. به واقعیت یک جامعه

علاوه نمی‌شود، بلکه آن واقعیت را آلوده می‌کند. اطوارها وقتی به

بستر یک جامعه منتقل می‌شوند، فریبندگی واقعیت یک جامعه

را می‌فریبند. آنها جرمی هستند که جامعه همواره آن را انکار

می‌کند. هنر مسلح هنری هیولا‌یی است که خود را با تمامی امکانات

رسانشی مجهر ساخته و از اینکه فرم و قالب مشخصی به خود

بگیرد سرباز می‌زند. هیولاها، آن دست از موجوداتی هستند، که

با وجود رفتارهای انسانی و شبه انسانی خود هرگز نه می‌توان آنها

را شناسایی کرد و نه به رسمیت شناخت. هنری که قابل شناسایی

نباشد، هنری که هرگز شیوه‌ی یکسانی برای ظهور خود به کار

نمی‌گیرد، هنری که قابل ارزیابی، کنترل و مرزبندی نیست، هیولا‌یی

است که همیشه خود را به همگان تحمیل می‌کند (قضایی، ۱۳۸۷).

تاکنون میل و مرگ ما در بستر رخ می‌داد. وقت آن رسیده

است که آن را به خیابان بیاوریم. اطوارها چنین می‌کنند: فعالیت

آنها فعالیتی خشونت آمیز است. اگر هنر بورژوازی در خانواده‌ای

که برایش تشکیل می‌شود (در گالری) اتفاق می‌افتد، در مقابل،

هنر شهری، در خیابان راه می‌رود.

فعالیت اطوارها از یک منطق دیالکتیکی وام می‌گیرد:

فهمیدن «این» از طریق «آن». روی دادن «این اطوار» در «این

موقعیت»، و «این فعالیت» براساس «این التهاب». التهاب نقطه‌ی

حساس کنش است. ما به هنر نیاز داریم اما آنچه مهم است این

است که «فرصت نیاز داشتن» از ما گرفته شده است و در واقع هنر

دیگر همان «میل» مانیست. منطق ما بازگشت به فرصت هاست.

به همین دلیل به شناسایی نقاط التهاب پرداخته، سرایت را از آنجا

آغاز می‌کنیم (قضایی، ۱۳۸۷). از میان برداشتن تفاوت سطوح،

تفاوت هنر با زیستن یک التهاب، التهاب زیستن. نه زیستن ناب، بل

زیستن در میدان التهاب. زیستن هر لحظه‌ای که سرایت می‌کند.

هر سرایتی که زیسته می‌شود.

شهر، مکانی برای سیلانها، آجایی که گفتار واقعی شکل

می‌گیرد. در حالی که روزانه هزاران موقعیت در شهر اتفاق میافتد،

چگونه می‌توان نقاشی خود را در گالریها به نمایش گذاشت؟ گالری

چیزی نیست جز ویترین مغازه به علاوه‌ی هاله‌ای مقدس. هنر

مسلح در شهر رخ می‌دهد و مسلح است به موقعیت‌هایی که

تسخیر می‌کند و نشانه‌هایی که خود را با آن تکثیر می‌کند.

(قضایی، ۱۳۸۷). افلاطون پس از آنکه از تشریح جنبه‌های طبیعی

و مادی شهر فارغ می‌شود، می‌گوید: «اکنون ای پسر اریستون،

شهر ما تأسیس شده و تنها کاری که برای ما باقی مانده، این است

که مطلوب خود در آن شهر را پیدا کنیم (جابری مقدم، ۱۳۸۴).»

هنری که ابژه‌هایش خود را مخفیانه آشکار می‌کنند. تسخیر شهر



«زیبایی شناسی خیابان» دربارهٔ خیابان است و نه

زیباشناسی. زیبایی شناسانه - کردن امر خیابانی نیست، خیابانی

- کردن امر زیباست. از- میان - بردن هر گونه تمایز میان امر

خصوصی و عمومی است. هنری که در خیابان زیسته می‌شود، دیگر

نه کالایی زیباشناسی شده، که موقعیتی زیسته شده، و ملتهب شده

در زندگی روزمرهٔ انسان هاست. ملتهب کردن زندگی روزمرهٔ نه

به معنای خاص، منحصر به فرد یا زیبایی شناسانه - کردن آن بلکه

به معنای تبدیل آن به یک فعالیت است. هدف بازسازی در « نقطه



التهاب» است (قضایی، ۱۳۸۷).

زیبایی شناسی خیابان

ما به دنبال مدرنیسم کردن بولوار و خیابان هستیم. بولوار و خیابان، صحنهٔ اتفاقات و حوادث و محل نمایش اضداد می‌گردد:

رفتارهای معقول و نامعقول، زن و مرد، اندیشه و عمل، پاکی و ناپاکی

و بسیاری دیگر. برداشتن مرز بین فضاهای عمومی و خصوصی.

جیکوب معتقد است که خیابان، یگانه محیطی است که

می‌تواند تجارب و ارزش‌های مدرن را تعذیه کند: آزادی زندگی

شهری، نظمی که وجودش همواره با تغییر و حرکت عجین است،



مشارکت و ارتباط متقابل چهره به چهره که رابطه‌ای زود گذر ولی

عمیق و پیچیده است. تجربه خیابان، به مثابه رسانه‌ای است که در

آن کلیت نیروهای مادی و معنوی مدرن با یکدیگر تصادم می‌کنند،

در هم می‌آمیزند و معانی و تقدیر نهایی خود را تحقق می‌بخشند.

محتوای خیابان یعنی نقش آفرینی انسان مدرن، در صحنهٔ نمایش

که مجدداً حیات مدرنیته به شمار می‌رود و ما فقط ناظران این

نمایش نیستیم، بلکه خود بر روی صحنه با دیگر بازیگران در آن

شرکت داریم (جابری مقدم، ۱۳۸۴).

نتیجه گیری

خواست حقیقت، بیان اقتدار و خردباری مدرنیته است؛ و

خواست هنر این است که می‌تواند نسبت تازه‌ای از حقیقت و دروغ

را بیافریند. شاید بهتر باشد همچون هیدگر بگوییم که هنر حقیقت

را کشف نمی‌کند. بلکه نسبتی با آن را می‌افریند. ما دستکم از

همین گام نخست روشن کرده‌ایم که نمی‌خواهیم به جایی برسیم.





گم شدن در جنگل را خواسته‌ایم، و لذت همسفری با انسان را. درک رفتار او در شهر و اطوار او در موقعیت‌های شهر. اطوارهایی که با کشف و تسخیر میدان ملتهدب به آلدگی خود جنبه ای سرایتی داده اند. آنها «جمعیت» اند. جمعیتی که جمعیت بودن خود را نه مدیون تعداد نفرات، بلکه مدیون ساری بودن ویروس هایشان هستند. «تشویش اذهان عمومی» بهترین عنوانی است که می‌توان به هنر مسلح داد. هنر مسلح تنها هنری است که حقیقتاً مخاطب را دعوت به «شرکت» می‌کند. تعامل انسان و تصویرش، تشویش درک انسان از خودش و بازتاب آن در شهر، جامعه، به صورت اطوارهایی شناسایی ناپذیر. و فهم زیبایی آنها در خلال آینه."



منابع

۱. احمدی، بابک، معمای مدرنیته، نشر مرکز، چاپ پنجم، ۸۷
۲. آنتونیادس، آنتونی، بوطیقای معماری، مترجم، احمد رضای، سروش (انتشارات صدا و سیما)، ۱۳۸۱
۳. باستید، روزه، هنر و جامعه، ترجمه‌ی حسینی، غفار، انتشارات توس، ۱۳۷۴
۴. پالمبو، ماریا لوییزا، زهدان‌های معماری، بدن‌های الکترونیکی و بی‌نظمی‌های معمارانه، ترجمه‌ی محمدرضا جودت و همکاران، انتشارات گنج هنر، چاپ اول ۸۶
۵. چابری مقدم، مرتضی‌ی هادی، شهر و مدرنیته، فرهنگستان هنر، چاپ اول، ۸۴
۶. سلیمانی، مهدی، در باب واقعیت و ابر واقعیت، نشر الکترونیکی mind motor ۱۳۸۷
۷. شایگان، داریوش، افسون زدگی جدید(هویت چهل تکه و تفکر سیار)، ترجمه‌ی فاطمه ولیانی، نشر فرزان، چاپ پنجم، ۸۶
۸. عسگری سیریزی، همایون، بازار مکاره، مجموعه مقالات آرت کالات، شماره ۱۳
۹. فکوهی، ناصر، انسان شناسی شهری، نشر نی، تهران ۱۳۸۳
۱۰. قربانی، آرش، امر زیبا چیست؟ مجموعه مقالات زیبایی شناسی، نشر الکترونیکی mind motor، چاپ اول، شهریور ۱۳۸۷
۱۱. قربانی، آرش، غیاب زیبایی، مجموعه مقالات زیبایی شناسی، نشر الکترونیکی mind motor، چاپ اول، شهریور ۱۳۸۷
۱۲. قضایی، امین، سلیمانی زاده، بابک، هنر مسلح، نشر ایما، چاپ اول ۸۷



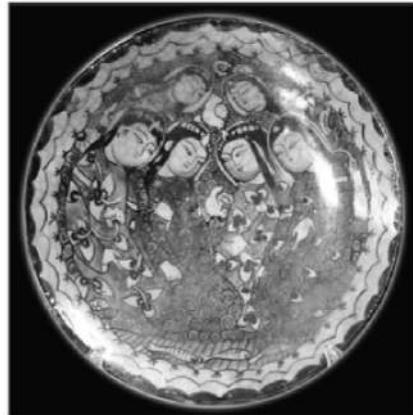


صنايع دستي

گیاهی، انسانی، حیوان و نوشته کوفی می باشد. این نقوش بر زمینه‌ی شیری رنگ آرایش می شوند.

معمولًا سفالینه‌های زرین فام رنگارنگ بیشتر برای تجمل و استفاده‌ی افراد ثروتمند ساخته می شده در حالیکه نوع یک رنگ آن

بیشتر مورد استفاده‌ی روزمره مردم



در ایران از مراکز مهمی که ساخت ظروف زرین فام در آنها متداول بوده، شهرهای ساوه، کاشان، تخت سلیمان سلطان آباد و جرجان را می توان نام برد که نقوش و تزیینات هر یک از مراکز نامبرده موجب پیدایش سبک بخصوصی نیز گردیده است.

انواع سفالینه‌ها و ظروف زرین فام

ظرف و سفالینه‌های زرین فام از نظر تزیین و نقوش به کار رفته عادی قرار می گرفته است.

در آنها به دو نوع سفالینه‌های رنگارنگ و سفالینه‌های یک رنگ - شیوه ساخت سفال زرین فام این نوع سفال را از گل زرد رنگی شکل داده پس از خشک شدن،

بدنه‌ی آنها را با پوسته و آستر شفافی از لعب پوشش می دادند و

طلابی تقسیم شده اند.

- ظروف زرین فام رنگارنگ

رنگ‌های این نوع سفالینه شامل یاقوتی، قهوه‌ای و سبز روشن بعد در کوره می پختند. «همه‌ی هنر سفالگری زرین فام بر نحوه است. نقوش آن شامل خطوط متقطع و همچنین بعضی نقوش ی ساخت کوره متکی است، تا حدی که این کوره‌ها در اتاق‌های که با طرح‌های تزیینی عهد ساسانی قابل مقایسه است می باشد. بسته نگهداری می شدند. کنترل درجه‌ی حرارت و اتمسفر کوره تکنیک زرین فام چند رنگ همچنین در ساخت کاشی برای تزیینات که عامل اصلی موفقیت این فناوری می باشد به نوع کوره وابسته بوده است.» سپس طرح و نقش را با اکسید معدنی قلع به رنگ قرمز

و قهوه‌ای و زرد بر بدنه‌ی سفال ترسیم می کردند و برای بار دوم

- ظروف زرین فام یک رنگ

این ظروف پس از سفالینه‌های رنگارنگ ساخته شده اند. پخت آن را در کوره تحت شرایط اتمسفر دود (اکسید آهن) می پختند. بر این نوع سفال با مهارت انجام گردیده و خمیر آن به رنگ‌های اثر فعل و انفعالات اکسید معدنی و دود، ورقه‌ی نازکی از فلز روی زرد، نخودی و خاکستری است. تزیین این نوع سفال شامل نقوش سفالینه را به رنگ طلایی قرمز مایل به قهوه‌ای روشن و ارغوانی می آراست و ظرف زرین فام جلوه می کرد.



منابع:

امانی، حمید، کاشی و سفال پس از اسلام، اصفهان، گویا، ۱۳۷۹.

توحیدی، فائق، فن و هنر سفالگری، تهران، سمت، ۱۳۸۵.

حسینی، سید حبیب، بهنود، هادی، براتعلی، غلامحسین، دایره

المعارف رشته های صنایع دستی ایران، تهران، وزارت فرهنگ و

ارشاد اسلامی، ۱۳۸۷.

واتسون، آلیور، سفال زرین فام ایرانی، ذاکری، شکوه، تهران، سروش،

۱۳۸۲.

یاوری، حسین، تجلی نور در هنرهای سنتی ایران، تهران، سوره

مهر، ۱۳۸۴.



نگارشی بر پیشینه فلز کاری در ایران

برخی از نرم و چکش خوار است، از آن برای ساخت اشیا کوچک استفاده می کرده اند.

بنابر اظهارات هانس ای. وولف درباره آثار تپه سیلک «ابزار فلزی کم کم در اوخر هزاره پنجم ق.م پدید آمدند. این ابزار همیشه از مس چکش خورده درست می شدند. تمدن این دوره متعلق به واپسین سالهای عصر نو سنگی است.»

انسان در مرحله نخست از رگه های خالص مس (native) که در کانی های مس وجود داشت

بهره می برد. در اوایل هزاره چهارم ق.م هنوز مس را چکش کاری می کردند. ویل دورانت می گوید: «اگر انسانیت انسان با سخن گفتن و مدنیت او با کشاورزی آشکار شد، صناعت نیز با پیدایش آتش امکان پذیر گشته است. بر اساس آزمایشات و تجزیه کربن ۱۴ در آثار بدست آمده از مناطق مختلف ایران، مشخص می شود که ذوب و تخلیص مس از ۵۰۰۰ سال پیش رواج داشته است. ابزار مسی هزاره چهارم ق.م دارای مقادیر زیادی ناخالصی از قبیل: طلا، نقره، آرسنیک، آنتیموان، آهن، نیکل و قلع می باشد که شاید آنرا در اثر نزدیک بودن معادن این فلزات به یکدیگر بتوان تعبیر کرد.

بالاخره قرنها طول کشید تا انسان باستان موفق شد به کشف ماهنامه علمی هنری هفت

نگارنده قصد دارد در طی چند شماره‌ی آتی ماهنامه، با رجوع به منابع معتبر تاریخی و هنری، مروری بر تحولات فلز کاری ایران از عصر نو سنگی تا تمدن‌های باستانی این سرزمین و تاثیرات دین اسلام تا عصر حاضر داشته باشد.

با استناد به مدارک و کشفیات باستان‌شناسی می‌توان چنین بیان نمود که انسان شکارگر در ۱۵۰۰۰ تا ۱۰۰۰۰ ق.م. در حفاری‌های «تنگ پیده» غارهای گنجی و یافته در دره خرم آباد و همچنین غارهای کمربند و هوتو در بهشهر با طرز استعمال چکش سنگی، تبر دستی آشنا بوده است. گیرشمن می‌گوید

: «همه اینها ابزار بدی بوده است که به وسیله صیقلی اندازی از ناهنجاری‌های آنها کاسته می‌شده است.» استاد باستان‌شناسی روایت گر این نکته اند که شمال و مرکز ایران جزو قدیمی ترین مراکز صنایع دستی و فلز کاری در جهان بوده اند.

کاوش‌های باستانی منطقه بمپور، شهداد و سایر نقاط مجاور در جنوب فلات ایران نشان دهنده این مطلب است که مردم این نواحی از ۷۰۰۰ سال پیش با ساخت اشیا مسی آشنا بوده اند. آثار بدست آمده از تل ابلیس متعلق به ۶۴۰۰ سال قبل می‌باشند. در اواخر عصر حجر متاخر مردم بومی ایران با دانستن اینکه مس فلزی



همبسته های دقیق فلز مس از قبیل آلیاژ مفرغ دست پیدا کند.

در تایید این سخن، دیدگاه هانس ای. وولف را ذکر می نماییم:

«می توانیم چنین تصور کنیم که صنعتگران قدیم برای بدست

آوردن مس، انواع سنگ های فلزی را آزمایش کرده اند و بدین

ترتیب تصادفاً آلیاژ های مس را بدست آورده و اقدام به تولید آنها

نموده اند.»



و در پایان این بخش باید گفت که «مردمانی که در فلات ایران

زندگی می کرده اند اندیشه ها و فنونی را پدید آوردهند که موجب

بقاءی بشر و مایه تعالی مقام انسانی شد.»



...

ادامه دارد

منابع این بخش:

سیری در صنایع دستی ایران / جی کلاگ

تاریخ صنایع ایران / جی کریستی ویلسن

هنر ایران / آندره گدار

هنر ایران (ماد و هخامنشی) / گیرشمن

سیری در هنر ایران / آرتور اپهام پوب و فیلیس آکرمن

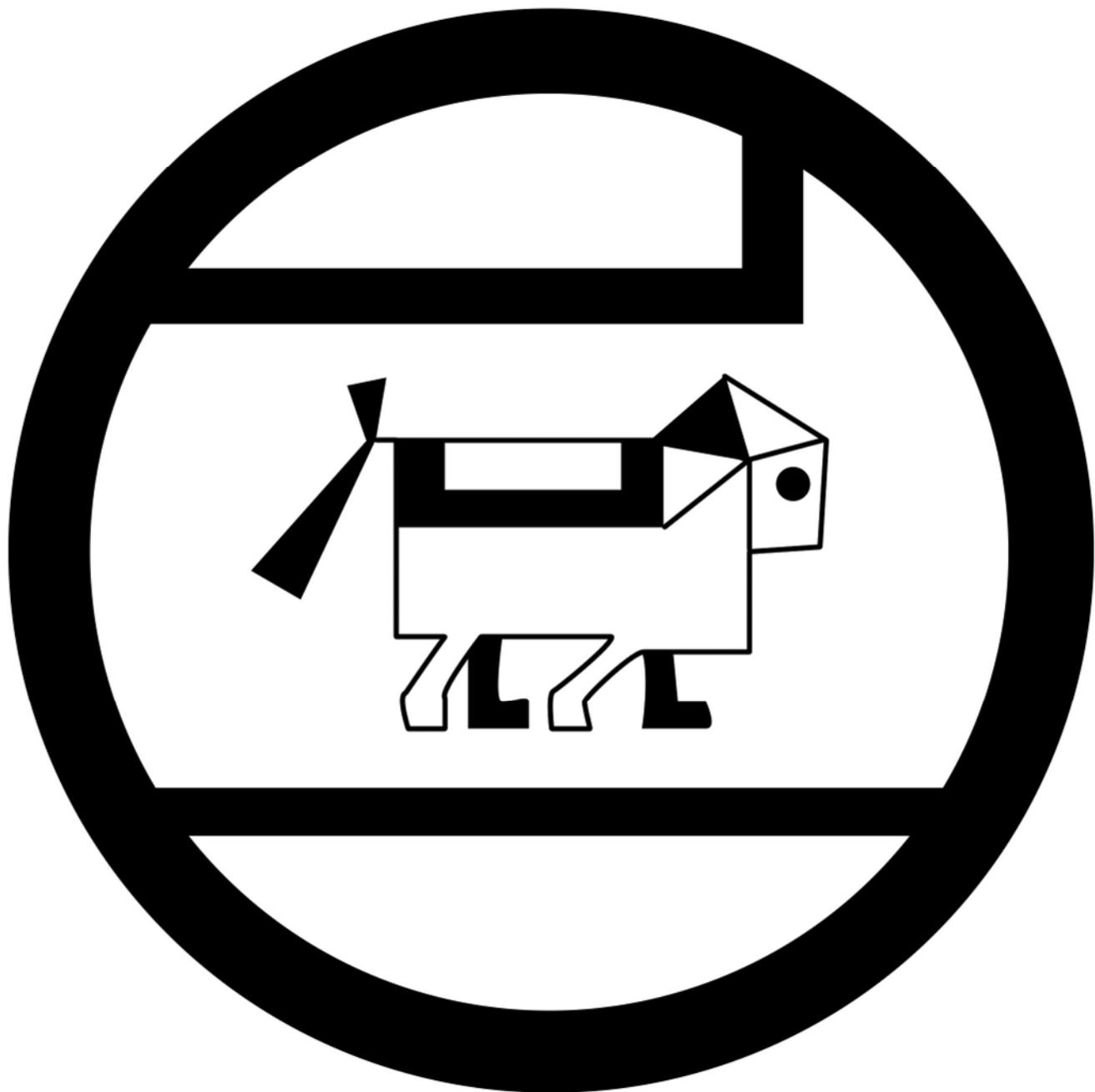
تاریخ ماد / دیاکونوف

شاهکارهای هنری ایران / آرتور اپهام پوب

صنایع دستی کهن ایران / هانس ای. وولف

www.kashen_aet@yahoo.com





فُرْش

مبانی سنت نقش پردازی دست بافته های عشايری

ايران از سه جامعه مختلف شهری، روستایی و عشايري
تشکيل شده است که هریک از جامعه های مذکور سهم
خاصی را در تولید صنایع دستی کشور دارا می باشند. یکی
از این جوامع که در تولید صنایع دستی نقش بسزایی دارد
عواير است. سرزمین ايران به لحاظ تنوع آب و هوایی
 محل زندگی کوچ نشینانی است که سالانه دو بار مسیر
 سردسیر و گرمسیر را طی می کنند. اين افراد بی نام و
 نشان در اعتلای فرهنگ و هنر ايراني تلاش می کنند.

زن بافنه عشاير بدون آنکه شرح حال وضعیت
روحی ایل خویش را بازگو نماید با بکارگیری رنگ های
شاد و تیره گویای این حقیقت است. بافنه زن عشاير
برای رفع نیازهای خود می باشد و هدف او تجارت نیست و
تابع سلیقه مشتریان و بازار نیست. به همین دلیل ارتباط
عاطفی با اثرش بر قرار می نماید و دستبافته هایش وسیله
ای جهت نمایش دادن سنت ها و فرهنگ های او می باشد.

او هیچ وقت جل اسب یا خورجین خود را
برای برآورده کردن مایحتاج زندگی بفروش نمی
رساند و این عمل را نوعی کسر منزلت اجتماعی
بحساب می آورد. در این وادی آزادگی، چیره
دستی و دامنه خیالپردازی بافنه عشايری
مثال زدنی است. او گاهی به عمق
دریاها می رود و ماهی ها را با ماسکیان و
پرندگان هوا با هم در پهنه بافته هایش



همه دارای منشاء مشترکی از سنت ها و فرهنگ ها هستند که

هرکدام از آنها آینه تمام نمای باورها و اعتقادات
این سرزمین بوده که بطور مستقیم در پدید
آمدن تک تک نقوش مؤثر هستند.

نوع زندگی عشاير و جایه جایی سالانه
آنها در مسیر قشلاق و ییلاق که در بعضی
موارد از مرز هزار کیلومتر می گذرد باعث خلق
و آفرینش هنرهایی است که کمتر در زندگی

روستایی و شهری به چشم می خورد. از بارزترین اثرهای هنری
که در تمامی ایلات و عشاير ایران یافت میشود، می توان به قالی،
گبه، حاجیم، گلیم، مفرش (خوابگاه)، رو زمینی،

دیدگاهش و بخاطر ارزش و پیام خطوط صاف و شکسته را بکار

۴۵ می برد و با وجود استفاده از خطوط هندسی و شکسته و زوایای

و ۹۰ درجه در طراحی نقوش هندسی، روح واقعی خود را در هر
نقش متجلی ساخته است.

نقش‌مایه‌های بافته‌ها دارای معانی و خصوصیات ویژه و نشان دهنده حالات، اعتقادات، خلقيات، وضع زندگی و گذران و اهداف ترسیم کنندگان خود می‌باشد و هریک بیننده را به جهان تصورات خالق خویش و تخیلات او می‌کشاند. موتیف‌ها و نقش‌مایه‌ها با داشتن معنا و مفاهیم رمزی با

سنت تصویرگری ایران از هزاره های قبل از میلاد ارتباطی ناگستنی دارند. از نگاه بافنه عشاير هر نقشمايه اى دارای مفهومی خاص است. از ترکيب تک تک نگاره ها، آئين ها و بياورهای خود را به ديگران منتقل می سازد. آن بافنه بى سواد عشاير آنچنان دارای تخيل قوي و آگاهی زيبا شناختي بالاي است که حتی

هر نگاره را در جای خود بکار می برد و با
این ترکیب بندی بی نظمی در نظم و گاهی نظم در بی نظمی

را سامان میدهد و ریتم حرکات را اجرا میکند. حرکتی که لازمه زندگی است. با کشیدن خطوط زیگزاگ شکسته، مناطق صعب

سنت بافندگی عشاير در لابه لای تار و پود دست بافته ها
نهفته است و با هر رج بافت پیوند خود را با سنت و فرهنگ خود
بیشتر میکند. یک بافنده همه چیز را زیبا می بیند و زیبا
می اندیشد و هیچ وقت نیمه منفی و پنهان اثر را نمیبینند. با بکار
بردن نیمه مثبت، نقش بافته خود را بر پیشانی تاریخ ثبت میکند.

در زندگی مدرن شهری به ندرت اتفاق می افتد که یک شخص
مدت زمان زیادی را جهت تزئین بستن اسباب و وسایل خود در
هنگام سفر صرف نماید و با استفاده از نخ
های نایلونی و پنبه ای یا چسب، اسباب
خود را بسته بندی می نمایند اما عشاير
که روح واقعی خود را از طبیعت گرفته،
از کوچکترین جزء زندگی خود که جای
درفش، سوزن و وسایل دوخت و دوز است
گرفته تا تمامی طنابها (طناب بستن پای
گوسفند، طناب بستن بار بر روی چهارپایان
و...)، چنته ها، خورجین ها، قالیها و... را به
زیبا ترین شکل نقش و نگار می دهد و هر
رنگ و نقش را به فراخور هر بافتی بکار می
برد.

بدون شک بافنده های عشايري از اوان روزگار با انواع خطوط منحنی، بضمی، داریه و... در دامان طبیعت آشنا شده و اما برای سبان





العبور کوه را تصویر می‌کند و ستاره را سمبول خوشبختی می‌داند که حکم جهت یابی دارد و نقش بزرگوهی تیزپا نماد شکار و پیروزی بر مشکلات و تاریکی محسوب می‌کند. شتر را سمبول استقامت و سگ را مایه آسایش گله گوسفندان، دور کردن بیماری از خانه و نشان وفا و دلیلی می‌داند. شانه را نشان پاکیزگی و زنانگی و طاووس را نماد خوش اقبالی تعریف می‌نماید.

در هر صورت با نگاهی گذرا به سنت طراحی و نقشپردازی بافته‌های عشايری می‌توان به وحدت و یگانگی همه بافته‌های عشايری پی برد که دارای منشاء مشترکی می‌باشند. در طول زمان فرهنگ‌های همجوار شهری و روستایی بر زندگی آنها مخصوصاً در نوع بینش آنها تأثیر گذاشته علیرغم تأثیرپذیری باز هم چکیده نگاری و رمزپردازی در تک تک بافته‌های عشايری موج می‌زند.

از مهم ترین عوامل شکل گیری طرح و فرم دستبافته‌ها نوع مصرف آن است و فضای معماری از دیگر عوامل شکل گیری یک زیرانداز محسوب می‌گردد. معماری نسبتاً ساده و کوچک چادر عشايری نیز نقوش ساده و هندسی چون نقوش گلیم‌ها و گبه‌ها و ابعادی نزدیک به ابعاد این بافته‌ها را طلب می‌کند.

در جستاری به فلسفه و راز فرهنگ نقشپردازی بافته‌های عشايری عوامل شکل گیری نقوش و طرح‌های دست بافته‌های عشايری را می‌توان چنین بر شمرد:





گرافیک

کاربرد خط و خوشنویسی در گرافیک محیطی

تعدیل در ساختار شهر از طریق بکارگیری عناصر حجمی دارای عملکرد مطابق با کارکردهای مختلف محیطی، عامل مهمی در این سازماندهی بشمار می رود. لذا با بکاربردن این عنصر در محیط های مختلف فرهنگی، جغرافیایی و... سازماندهی بصری فضاهای با بهره جستن از عناصر حجمی برقرار گشته و ارتباط و تأثیرگذاری و تأثیر پذیری متقابلی حاصل می شود.

بکارگیری این عناصر حجمی باید با قابلیت و ویژگی محیط مانند فرهنگی، آموزشی، تفریحی، تجاری، مسکونی و... یا خصوصیات جغرافیایی فضا و فرهنگ حاکم بر محیط و شرایط مخاطبین از لحاظ روحی و روانی مطابقت داشته تا ارتباطی متمرث ثمر حاصل شود.

بررسی قابلیت فرهنگی تصویری عاملی دارای اصالت و قدامت یعنی خط و خوشنویسی به صورت سه بعدی در ساخت حجمهای مرتبط با محیطهای گوناگون



زندگی مردم آن جامعه جهت پرورش خلاقیتها، استعداد و تجلی اندیشه های آرمانی انسانی نیست، که در نهایت به شکل گیری محیط های تکامل یافته و رشد کرده با ساختارهای قوام گرفته از فرهنگ، اصالت و شناخت منجر می شود.

شهرها بعنوان محیط های اجتماعی نیازمند برقراری سازماندهی بصری هستند که گسترش، تقویت و



اندیشمندانه و صحیح نسبت به عوامل و عناصر فرهنگی این جامعه که خوشنویسی یکی از آنهاست، می‌توان زمینه استفاده بهینه و هرچه بیشتر این هنر را فراهم کرد.

بر این اساس می‌توان با نگرشی تصویر گونه به خط درکنار خوانایی و استفاده از مفاهیم نوشتاری با بهره گیری از تکنیک تایپوگرافی، حروف را از حالتی دوبعدی و صفحه‌ای به حالتی سه بعدی و حجمی تبدیل کرد که از این طریق با توجه به قابلیت‌های فرمی و ظاهری حروف و تغییر و حرکت آنها در فضا، جهت دید در نماهای مختلف با حفظ اصول زیبایی شناسی و استفاده از مصالح و مواد مناسب در ساخت بتوانند بعنوان حجم‌ها، مجسمه‌ها و سازه‌های در گرافیک محیطی و معماری شهری، هم از نظر ساختاری و هم تزئینی مورد استفاده قرار گرفته و تأثیری عمیق و شگفتی را در القاء معانی و مفاهیم بر مخاطبین بجای گذاشته و در نهایت سازماندهی مناسب بصری را در محیط سبب شود.

پایان

انتقال و ارسال مقاصد و اهداف خویش ترسیم می‌نمودند و مصداق خوبی برای این جمله می‌باشد که "تصویر یک کلمه و کلمه یک تصویر است".

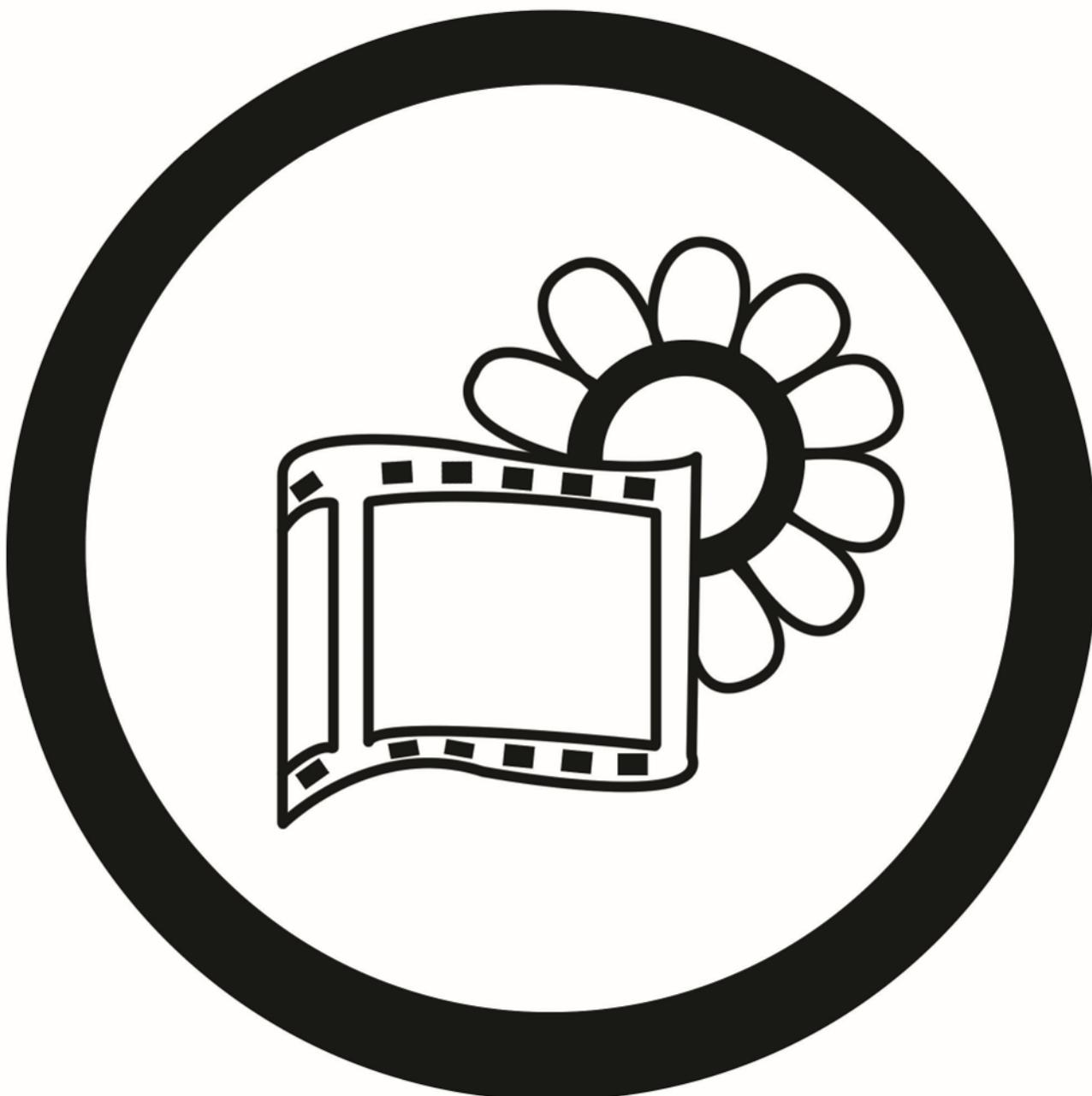
از آن زمان تاکنون نیز شاهد سیر تکاملی آن از خطوط تصویری اولیه تا فونتهای جدید و متنوع در زبانهای گوناگون بوده و هستیم، لذا ثبت و کاربرد خطوط را در معماری، صنایع دستی، ابزار و لوازم کار و زندگی، رسانه‌های دیداری ارتباط جمعی، بسته‌های تبلیغاتی و ... را امروزه به وفور بعنوان جزء لاینفک زندگی می‌توان یافت.

در زندگی امروز با از هم گسیختن دستمایه‌های سنتی و فراموشی هویت که با عدم آگاهی به تاریخ و هنر مردمان جامعه همراه بوده. بی‌شك هنوز حس زیبایی شناسی و عشق به اصالتها در روح مردمان این سرزمین جاری است. از این رو با نگرشی





مرجان صادقی-دانشجوی گرافیک



سینما



آنالوژی* و انیمیشن: یک ارتباطاً ویژه

مثل یک انیمیشن فکر کن، مثل یک اردک راه برو

نوشته: الن بسن*. برگردان: مرضیه علیرضایی (کارشناس ارشد سینما - کارشناس امور فرهنگی دانشکده هنر دانشگاه شیراز)

آیا تا به امروز بر کاربرد ویژه آنالوژی در انیمیشن تمرکز کرده اینیمیشن درجه دو محسوب می شود. اگر میخواهید گامی فراتر از این بردارید باید همچون یک انیماتور شروع به فکر کردن کنید، و این به آن معناست که نیاز به فهم و درک انیمیشن دارید. انیمیشن نیز مانند هر رسانه دیگر، ویژگی ها و قابلیت های منحصر بفرد خود را داراست که در اینجا برخی از آن ها را بر می شماریم:

۱. ارتباط با کاریکاتور: از این ارتباط به دو نکته کلیدی میرسیم: ساده سازی و اغراق. جالب اینجاست که این دو مقوله نه تنها طرح، بلکه حرکت، فضا، زوایای دوربین، متن، و خلاصه همه عناصر دیگر را شامل می شوند.
۲. نقش حرکت: در عین اهمیت صدا و دیگر عناصر ایستاد، یک فیلم پویانمایی موثرترین ارتباط را از طریق حرکت ایجاد می کند.
۳. ارتباط فانتزی: در انیمیشن هر چیز غیرممکنی می تواند ممکن شود، و به واسطه همین ویژگی است که این هنر تا مرزهای جادو گسترش می یابد. این رسانه ها نیز اشاراتی به استعارات و تشبيهات دارند، اما انیمیشن این مفاهیم را به تصاویر تبدیل نموده و بطور تمام و کمال به منصه ظهور می رساند.

اید؟ همه ما داستان هایی راجع به پرتاب شدن ها و پروازها، جنگ جویان کنگ فوکار، دخترک هایی که در بازی های خیالی خود لباس های زیبای زنانه می پوشند و آدم هایی که برای رسیدن به اداره دیرشان شده، اتوبوس را از دست می دهند و در خیابان های شهر می دوند (تنها به این دلیل که بفهمند: "عجب، امروز جمعه است!") را بارها و بارها شنیده ایم. شاید در طی سالیان متوالی، هزاران ایده از این دست به ذهنم خطاور کرده، و شاید بارها از خود پرسیده ام: "آیا ما واقعاً انیمیشن را می فهمیم؟"

فرض کنید شما فیلمی راجع به تمرد می سازید. مثلاً می توان داستان پسر بچه ای را نقل کرد که در مدرسه وضعیت رضایت بخشی ندارد، در امتحانات مردود می شود و فرار میکند. یکی از معلمان به دنبال او رفته و سعی میکند او را به مدرسه بازگردد. این به خودی خود بد نیست، اما فیلمی با این رویکرد نمی تواند به عمق توان بالقوه انیمیشن دست یابد. این فیلم درنهایت به مثابه تقلیدی از یک فیلم زنده است و حتی اگر تقلید خوبی هم از کار درآید، به واسطه همان نقیصه (این که خاص انیمیشن نیست) یک



های ما به منصه ظهور می‌رسد، و جذابیت ویژه کار نیز در همینجا نهفته است، چراکه برای انجام این امر، ما باید به حتی کوچک پیشین مهم‌تر است.

ترین عناصر فیلم مان نیز اعتبار و هویت ببخشیم.

برای ساخت یک انیمیشن خوب باید از هر چیز و به هر طریق ممکن راهی بسوی منطق جست تا بتوان ساختاری محکم بنا نهاد. ساختاری که همه چیز (واقعی یا غیرواقعی) در آن ممکن است. به کلام دیگر، باید جهانی را که با دستان خود ساخته ایم قانونمند کنیم.

این مساله برای انیماتورها بغرنج و بسیار پرزمخت است. در فیلم زنده دست آویزهای زیادی وجود دارد. مثلاً اینکه یک فیلم زنده فانتزی همواره از دنیای عینی فیزیکی عنوان یک مرجع استفاده می‌کند. اما فیلم‌های انیمیشن در یک فضای مجازی و

غیرقابل قیاس (با جهان واقع) آفریده می‌شوند و از همان بدو امر، هیچ دست آویزی برای چنگ زدن ندارند. گرچه این امر آزادی بی حد و حصری در بنا نهادن گزینه‌های شخصی مان به ما اعطا می‌کند، اما مسئولیتی سنگین و خداگون نیز بر دشمنان می‌نهد. ما به معنای واقعی مجبوریم تا جزیی ترین وجوه دنیایی را که خلق

کرده ایم بشناسیم. مثلاً اینکه چطور یک حیوان چهارپا قادر است از دو پای جلوی خود عنوان دست استفاده کند. در اینجاست که یک آنالوژی صحیح به یاری ما می‌آید. آنالوژی‌ها با ویژگی‌های ذاتی و قوانین طبیعی به یاری قواعد طراحی می‌آیند. به کمک آنالوژی

در اینجا ویژگی چهارمی نیز وجود دارد که از تمام سه مورد می‌تواند واقعیت را برگزیده و هرگونه بازی خیال انگیزی با آن انجام دهد، اما به ناچار باید این حقیقت را بپذیریم که حتی اگر با موضوعات واقعی سر و کار داشته باشد، باز هم در یک فضای چندین وجهی در جریان است. تمام عناصر سازنده انیمیشن به ضرورت با

خيال و وهم پيوند دارند، ضرورتی که مخاطب کم و بیش از ان آگاه است. این ارتباط تنگاتنگ با خیال و وهم در عین اینکه دست ما را بسیار باز می‌گذارد، مسؤولیت‌های خطیری نیز بر شانه هایمان می‌نشاند. حال باید دید تمام آنچه گفتیم چه ارتباطی با آنالوژی پیدا می‌کند؟

سه عامل نخست را در نظر بیاورید. این سه، کیفیت اثر را بالا می‌برند. برای ساخت یک انیمیشن خوب می‌توان این سه مورد را در تمام وجوه فیلم درآمیخت. اما بهترین شیوه، استفاده از آنالوژی در ابتدای کار بجای بکارگیری آن در مراحل بعدی و بطور تصادفی است.

فرض می‌کنیم ایده خوبی برای آنالوژی داریم، در این مرحله می‌توانیم عامل چهارم (چگونگی وابستگی به واقعیت) را وارد کنیم. جهان چند وجهی از ناکجا آباد نمی‌آید، بلکه در روند بسط ایده



میتوان تصمیم گرفت که کاراکترهای ما که باشند، شبیه چه باشند را با مخاطب درمیان بگذارد.

می توان به یک کفشه پاک کن زندگی بخشد، ولی برقراری

برای اینکه این مطلب را بعمل تجربه کنیم به داستان پسرچه حس هم ذات پنداری میان او و مخاطب زمان بیشتری می برد. اما

شورشی خود برمی گردیم. فیلم ساز معروف نورمن مک لارن برای صندلی با چهارپایه و وضع ایستائیش حس یک کاراکتر را دارد (به

این رقم یک الگوی جذاب در "داستان یک صندلی" طراحی میکند.

داستان راجع به یک صندلی است که نمی خواهد کسی روی آن

بنشیند و مردی که مصر است به هرترتیب که شده روی آن بنشیند.

قدرتی خارق العاده نقل می کند.

حال که آنالوژی، قهرمان را به حدود ویژگی های یک صندلی

محدود می کند، این پرسش به ذهن متبار می شود که: "چه نوع

صندلی را انتخاب کنیم؟" و یا "چه وجودی صندلی ما را از دیگر

صندلی ها متفاوت می کند؟" شاید یک صندلی راحتی با رویه

های تزئینی، از آن نمونه هایی که در باشگاه های مردانه یا بر راس

میزها دیده می شود. نظرتان راجع به یک صندلی اداری چیست؟

این یکی ممکن است امکانات حرکتی خوبی برای نمایش داشته

باشد. چرخش ها، غلتان بودن و...، اما شاید این برداشت را ایجاد

کند که حرکات خاص اش از روی ویژگی های ذاتی آن است، و نه

از سر تمرد.

با مرور هرچه بیشتر این حدسیات، با اطمینان قوی تر بر

انتخاب هشیارانه مک لارن صحه خواهیم گذارد. او یک صندلی

و چه کارهایی بکنند تا قصه بشکل موثرتری بیان شود.

برای اینکه این مطلب را بعمل تجربه کنیم به داستان پسرچه

شورشی خود برمی گردیم. فیلم ساز معروف نورمن مک لارن برای

این رقم یک الگوی جذاب در "داستان یک صندلی" طراحی میکند.

داستان راجع به یک صندلی است که نمی خواهد کسی روی آن

بنشیند و مردی که مصر است به هرترتیب که شده روی آن بنشیند.

اجازه دهید راه هایی را که آنالوژی در تبیین فیلم بکار میگیرد

بررسی کنیم. در گام اول، آنالوژی قهرمانان نمایش را به ما نشان

می دهد. تمرد وابسته به چیره گی یک عنصر بر عنصر دیگر است.

داستان یک مرد و یک صندلی - نشیننده بی فکر و نشیمنگاه

خوش فکر - دست مایه ای خوب برای تمرد است. انیماتورها گرایش

زیادی به این قضیه دارند که به اشیاء ویژگی هایی حیاتی - غیر از

آنچه خود ذاتاً دارند - ببخشنند. در همین اثنا ممکن است حس کنند

که کاراکترهای شان می توانند توسط اشیایی که کاربری کامل‌

مشخصی دارند مغلوب شوند (مثالاً یک کامپیوتر که نمادی صریح

از سلطه پذیری از جانب کاربرش است، در مقابل او قد علم کند).

به ساده ترین شیئی که به ذهن تان می رسد فکر کنید. مثلاً یک

کفش پاک کن. همین کفش پاک کن می تواند یکی از ویژگی های

خاص انیمیشن را نشان دهد که در این مورد بخصوص نقش حرکت

است. شیئی که قهرمان فیلم ماست باید قادر باشد تا ناکامی هایش



ساده چوبی را انتخاب کرد. نمادی مطمئن از یک انسان معمولی همچنان تم ماست، اما در سبک و سیاقی جدید! زیرا مداد اصولاً یک مخلوق صغیر و شاید هم یک بچه بی دفاع. هیچ یک از این کاراکترها موقعیت اجتماعی مهمی ندارند و این انتخاب بیشترین تضاد را مابین دو کاراکتر ایجاد می کند. تضادی که موجب گسترش طرح اند) گوشه چشمی داشته باشیم.

سعی کنید داستان های متفاوتی برای این آنالوژی جدید

در اینجا ویژگی دیگر انیمیشن - استفاده از کاریکاتور- نیز تصور کنید. ویژگی های رفتاری خاص مداد، استراتژی و قواعد کار را مشخص میکند. به یاد داشته باشید که کلید اصلی، اطلاعاتی موجودی عمل می کند که زمانی مورد ستم واقع شده و اکنون سر خصوصیات انیمیشن و همچون نمادی گرافیکی و تصویری از یک دنیا واقعی است، بجز آنکه یک صندلی در آن حرکت میکند. همه چیز حتی ساختار صندلی کاملاً واقع گرایانه است. قوانین این دنیا نه چندان پیچیده است و نه چندان بی شمار. قوانین اندکی به تمد برداشته است. چنانچه آشکار است دنیای این فیلم ضرورتاً کمک می کند.

برای شروع از خود سوال هایی بپرسید (که جزئیات کار را برایتان مشخص خواهد کرد).

- نویسنده ما چگونه نویسنده ای است و چه میخواهد بنویسد؟

- مداد ما چگونه مدادی است و چطور میخواهد تمد کند؟

مثلاً آیا داستان، داستان یک نویسنده متون سخنرانی به سفارش حاکمان و مداد شجاعی است که متن را به شیوه خود بازنویسی می کند یا داستان مدادرنگی های یک کودک است که آرزوی خلق یک اثر هنری را دارد؟ (بعداً به این ایده و انواع

شاید صحبت از اشیاء چوبی که به آنها جان بخشیده شده پینوکیوی دیزني را به ذهن متبار کند. مطمئناً در این مقایسه، چه به لحاظ رفتار و حرکت و چه به لحاظ قوانین طراحی، تطابق شگفت انگیزی خواهیم یافت.

حال بباید با گونه های دیگری از "داستان یک صندلی" فکر کنیم. گزینه تمد یک مداد از دست نویسنده اش چطور است؟ تمد



کاراکتر غیرانسانی و محتمل برای ظهرور در انیمیشن است.

احتمالات ممکن جهت بسط آن خواهیم پرداخت).

این قواعد در انیمیشن های غیرروایی و حتی آبستره قابل

تعمیم می باشند. ما حتی می توانیم تم هایی را تعریف کرده و آنها

را با کاراکترهای انتزاعی پیوند بزنیم. به این وسیله شقی دیگر از

جهانی متفاوت و بنوع خود منطقی بسط می یابد.

شیوه دیگر اتخاذ رویکردی همچون برخی آثار برادران وارنر

است. کارتون هایی که کاراکترهای آنها برخلاف انتظارات درون

ساختاریشان عمل می کنند. هرچند که استفاده از منطق و ساختار

موجودی دیگر، به نوبه خود می تواند یک استراتژی منطقی بحساب

آید. شاید بتوان اسم این ترفند را ضدآنالوژی گذشت.

حتی به آن دسته از داستان های مربوط به کونگ فو و

نوجوانان فراری نیز می توان ویژگی های انیمیشنی بخشد. برای

نمونه به فیلم های ریچارد گندی (Richard Conde) یا بورخه

رینگ (Borje Ring) نظری بیفکنید. فیلم های بورگه رینگ

قطعاتی از واقعیت هستند که توسط انیمیشن بازگو میشوند. اما او

استراتژی خاص خودش را برای بیرون کشیدن پتانسیل انیمیشن

از آنها دارد. احساسات، درونیات و زندگی کاراکترهای او بطور مدام

مرزهای واقعیت را درهم می شکنند و به این طریق آنالوژی به

کارایی راستین خود می رسد.

هرچند تنها اندکی از اصول کار را بررسی کردیم اما در پایان

بی تردید به روش های مختلف می توان راجع به تمرد، داستان گفت. نظرتان درمورد یک جوجه مرغ که اشتباهاً در خانواده اردک ها سر از تخم بیرون می آورد چیست؟ جوجه در ابتدا نهایت تلاش خود را برای هم ساز شدن با اردک ها می کند، اما در نهایت کاملاً نالمید می شود. میتوان کلید اصلی را در موضوعی که قابلیت نمایش حداکثر تضاد را بین مرغ ها و اردک ها داشته باشد، یعنی قابلیت شنا کردن جست وجو کرد.

بنابراین وقتی یک قهرمان (کاراکتر) را برمی گزینیم، دقت نظر در ماهیت و هویت حقیقی او، محدوده آنالوژی ما را تعریف میکند. محدوده ای که قهرمان ما و عناصری که او را به کشمکش می کشانند در آن تبیین شده اند. حتی انتخاب جزیی ترین چیزها محدود به چارچوب آنالوژی است. تمرد یک سگ با تمرد یک بچه، یک موز و یا یک قیچی، به جهت تفاوت ذاتی آنها با هم متفاوت است. با بکارگیری اشیاء و حیوانات بعنوان قهرمانان، راهی برای به چالش کشیدن فانتزی بازنموده ایم. اگر همواره کاراکترهای انسانی ایده های ما را تحقق بخشنند، چه بسا که فرصت استفاده از ظرفیتهای فراوان انیمیشن را از دست بدھیم. البته مقصود این نیست که باید به یکی از آن حیوانات ملوس به شکلی بیزار کننده خصوصیات انسانی بخشد، بلکه منظور شجاعت در کاوش هزاران



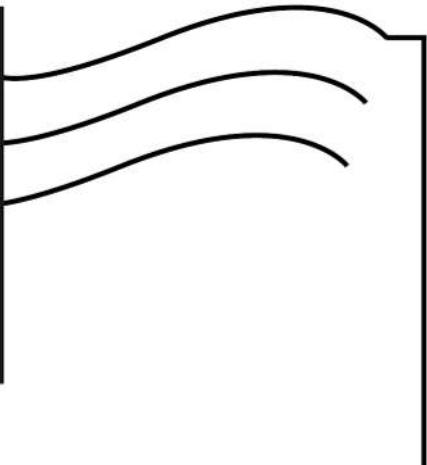
باید خاطرنشان کنیم که همه قوانین می توانند و باید که شکسته شوند. این امر نیز منطق خاص خود را می خواهد. کلید اصلی آن است که تا قانونی را به درستی درک نکنید قادر به شکستن آن خواهید بود.

WWW.GEEKYARD.COM



* معنای واژه آنالوژی در فارسی همانندی و مانستگی است. اما از آنجا که کارایی آن در هنر و به ویژه انیمیشن فراتر از این معنای لغوی است، بهتر دیدیم که اصل کلمه در متن بکار برده شود. آنالوژی در هنر بیشتر همانندی کارکردی بین دو موجود است. این شباهت حتماً ریشه در ساختار یا فیزیک ندارد و می تواند صرفاً کاربری های خاصی را شامل شود. در ضمن هرچند که در انیمیشن آنالوژی بیشتر بین دو موجود جاند و غیرجاندار صورت می گیرد، اما این امر نیز قانونمند نبوده و تا مرزهای تخیل قابل بسط است.

* الن بسن در اوایل دهه هفتاد در کالج شرایدن در رشته انیمیشن تحصیل کرده است. پس از آن چه بصورت مستقل و چه برای کانون ملی فیلم کانادا، فیلم های زیادی را کارگردانی کرده که جوایز متعددی را به خود اختصاص داده اند. او همچنین عنوان برنامه ریز، روزنامه نگار و مدرس (در رشته های فیلم‌نامه نویسی برای انیمیشن و ساخت انیمیشن) کار کرده است و مدیریت و ارائه کارگاه های فیلم‌نامه نویسی در بسیاری از مؤسسات و جشنواره ها بر عهده او بوده است (از جمله جشنواره بین المللی انیمیشن اتاوا). وی همچنین سرپرست موسسه زاخاری شوارتز می باشد که مدرسه ای آن لاین و کاملاً تخصصی در رشته های داستان گویی و فیلم‌نامه نویسی برای انیمیشن است.



ندا کاویان . طراحی فرش

شناسنامه فیلم

کارگردان: کمال تبریزی

تهیه کننده: علیرضا شجاع نوری

فیلمنامه: محمدحسن سلیمانی

مدیر فیلمبرداری: حسن پویا

موسیقی: پیمان یزدانیان

طراح صحنه و لباس: مجید میرفخرایی

صداگذاری: مسعود بهنام

بازیگران: رضا کیانیان، تاکا آکایی آنوكی، فریبا کامران، شیرین بینا، مریم بوبانی، فرید احمدجو و میویاکی یو

تاریخ اکران: تیرماه ۱۳۸۲

خلاصه فیلم

در شهر تاکایامای ژاپن کارناوال سالانه‌ای اجرا می‌شود. قرار آشنایی با نوجوانی به نام روزبه و آدم‌های اطرافش شور و شادی است که فرشی ایرانی، در این مراسم سنتی به جای پرده، زینت خود را بازمی‌یابد و ماکوتو نیز بیشتر با فرهنگ و مردم ایران آشنا می‌شود. بافت قالی که در موعد مقرر تمام نشده، هر بار با مشکلی روبرو می‌شوداما در نهایت با فکر روزبه و همکاری همه اهل خانه و محل از سر گرفته شده و در مدت بیست شبانه روز به پایان میرسد. روز آخر هر کس آرزویی می‌کند و گره‌ای کوچک میزند. ساکورا و روزبه نیز هر کدام گره کوچکی به رنگ سبز و صورتی در کنار هم می‌زنند. فرش بافته می‌شود و ساکورا و پدرش از ایران می‌روند و در نهایت در سر موعد به جشن ژاپن می‌رسند تا آخرین آرزوی طراح ژاپنی بر آورده شده باشد. در روز جشن و راه افتادن کارناوال، فرش با آن دو گره مشخص در وزش باد خودنمایی می‌کند.



را میدهد، اما مرگ او در تصادف باعث ناتمام ماندن سفارش می‌شود. شوهرش ماکوتو و دخترش ساکورا برای اینکه قالی حتماً بافته شود به ایران می‌آیند و مهمان اکبر و همسرش فریبا می‌شوند. اکبر که دلال است و قبلًا پول فرش را از آنها گرفته، در فرصت باقی مانده سعی می‌کند به هر نحو ممکن در بافته شدن فرش به پدر و دختر کمک کند.

به تدریج میان ماکوتو و دخترش با ساکنان خانه بزرگی که فرش در آن بافته می‌شود ارتباطی صمیمانه به وجود می‌آید. ساکورا که پس از مرگ مادرش دچار افسردگی شده، در ارتباط و

بررسی فیلم

نیمه شبی چون گذشته هایی که بافندگی می کرده، وقتی بافnde همیشه وقتی نام فیلمی با سوژه سفارشی به میان می آید، اولین نکته ای که پیش از تماشای آن به ذهن می رسد، دیدن یک فیلم با فضایی سرد و غریب و بیگانه است یا تماشای فیلمی با فضایی درهم و برهم، پر آشوب و باز هم بیگانه، که هیچ کدام شان چندان تماشاگر آن هم از نوع ایرانی اش را جدی نمی گیرند اما فرش باد یک شاهکار است. شاهکاری که هر گوشه اش با گوشه های مجاورش چفت شده و به این راحتی ها فرو نمی ریزد. داستان فیلم یک داستان یک خطی وکلیشه ای وسفارشی و صد البته تکراریست ولی چون در اختیار یک گروه خلاق قرار گرفته، جذاب می شود. بازی ها هم که معركه اند. از رضا کیانیان که انتظاری جز این نداریم.

توجه به اشتراکات فرهنگی ایران و ژاپن از اهداف اصلی این فیلم بوده که در سراسر فیلم دیده می شود. استفاده از درشکه در شهری مدرن و در کنار ماشین های مدرن، نذر، نخ بازی، عبادت و تعظیم، در آوردن کفش قبل از ورود به خانه، استفاده از چرتکه، خوابیدن بر روی زمین، استفاده از کرسی، دود کردن اسپند، اهمیت کار گروهی و عشق به خانواده و.... از جمله این اشارات هستند.

ساکورای که فرزند طراح ژاپنی است با تمام مراحل بافت این فرش همراه می شود و بافت این فرش با غم ها و شادی ها می آمیزد. تاری از شادی و تاری از غم، و هیچ چیز مانع بافتن این فرش نمی شود و بافت این فرش هم چون زندگی که هرگز متوقف نمی شود، ادامه دارد. تاری در هنگام عروسی و تاری در غم، آنجا که به بیماری ریوی پدر روزبه که حاصل نشستن بر پای دار قالی در محیط های بسته است اشاره می کند.

آن چه که در این فیلم واضح است این است که آدم هایش با وجود غم ها و آرزوهای نهفته شان آدم های بدبختی نیستند با وجود کار و زحمت زیاد، نتیجه کارشان که اثری هنری است باقی می ماند. در صحنه ای از فیلم، روحانی عاقد به اکبر می گوید که ما

فرش باد ساخته کمال تبریزی، اگرچه ممکن است در آغاز فیلمی سفارشی و با هدف فرهنگی-تجاری خاص به نظر آید اما خوش ساخت و جذاب است و تصاویر زیبا و صحنه های لطیف زینت بخش آن است. دیالوگ های ساده و کوتاه و شخصیت های پذیرفتی و دوست داشتنی از نقاط قوت این فیلم است. این که هیچ کدام از شخصیت های فیلم سیاه و یا سپید نیستند.

اکبر شخصیتی پذیرفتی و واقعی دارد که قهرمان نیست و نقاط ضعفی دارد اما دوست داشتنی و طبیعی است. شخصیت مراد خان هم سیاه نیست، اگرچه اهل تجارت و ساخت و ساز است اما در

روزبه گرفتار عشقی کودکانه و معصومانه به دختر کم حرف

ژاپنی می شود. او می داند که فرش هر چقدر زودتر بافته شود، زودتر ساکورا را از دست خواهد داد، با این وجود برای اتمام این کار تلاش می کند چون جدایی اش از ساکورا حتمی است ولی آنچه دختر را خشنود می کند بافته شدن فرشی است که مادرش طراح آن بوده.

فیلم لحظات تکان دهنده بسیاری هم دارد. آنجا که ماکاتو برای خشک کردن کلاف های خیس نخ رنگ شده با حالتی مصمم همچون شمایلی اسطوره ای، صلیبوار پشت وانت ایستاده است؛ صحنه ای که ساکورا با دیدن بیماری پدر روزبه، برای شفای او نیز درنای کاغذی درست می کند (کاری که برای مادر خود انجام داده بود) و صحنه بریده شدن حاشیه فرش به نشانه اتمام بافت قالی و پیدا شدن ساکورا از پشت آنکه از برجسته ترین لحظات فیلم اند. ولی شاه کار فرش باد در لحظات آخر فیلم رقم می خورد. صحنه ای که دوربین روی دو گره عاشقانه ساکورا و روزبه در حاشیه فرش، زوم می کند، از تکان دهنده ترین و مؤثر ترین صحنه هایی است که تاکنون در فیلم های عاشقانه دیده ایم. آن لحظه ناب و شورانگیز به تمام درام های عاشقانه و پرآب و رنگ این روزها می ارزد.

فرش باد حکایت مراوده فرهنگی است میان دو ملت. دو فرهنگ کاملاً متفاوت برای مدتی کوتاه کنار هم قرار می گیرند و ناخودآگاه میان آدم ها تبادل فرهنگی اتفاق می افتد. آن ها با مقایسه تفاوت ها و گاه تضادها و توجه به نقاط اشتراک فرهنگ هایشان به

ایرانی ها در عزاداری و غم دکترا داریم و در شادی حتی دیپلم هم نداریم. شاید فیلمساز به این نکته اشاره می کند که نمی خواهد که روایتی غمگین و تلح از بافندگی فرش و زندگی بافندگان آن بسازد.

فرش باد فیلم عجیبی است. شاید از آن رو که پس از مدت ها دست روی نکاتی گذاشت که دیگر داشتیم آن ها را فراموش می کردیم، و چیزهایی را یاد آوری کرد که به شدت از یاد برده بودیم؛ این که فرهنگ بزرگ ایرانی چقدر مورد توجه دیگران است و این که اراده و تصمیم ایرانی هر ناممکنی را ممکن می کند، و این که عشق ایرانی و دیگر خواهی خاص ایرانی ها چقدر ممکن است لطیف و کارساز باشد.

فرش باد تماشگر را درگیر خود می کند. گرچه قهرمان رویین تن ندارد، یک فیلم حماسی و غرور آفرین است. قهرمان فرش باد، یک فرش است؛ فرشی که با بسیج شدن عده زیادی در زمان بسیار کمی بافته می شود تا روح همسر مرد ژاپنی که طراح فرش بوده، در فرش بی نظیر ایرانی جاودانه شود. قطعاً تماشگر فرش باد پس از دیدن فیلم، احترامی عمیق برای این محصول فرهنگی قابل خواهد بود و این در وانفسای فرهنگی امروز ایران دستاورد بزرگی است.

فرش باد فیلم عشق است؛ عشق همسر ماکاتو به فرش، عشق ماکاتو به همسر فقیدش، عشق اکبر و زنش، عشق روزبه به ساکورا، عشق مرد همسایه به ماهباجی، عشق روزبه به اسبش کیمیا، وبالاخره عشق همه این ها به فرش.

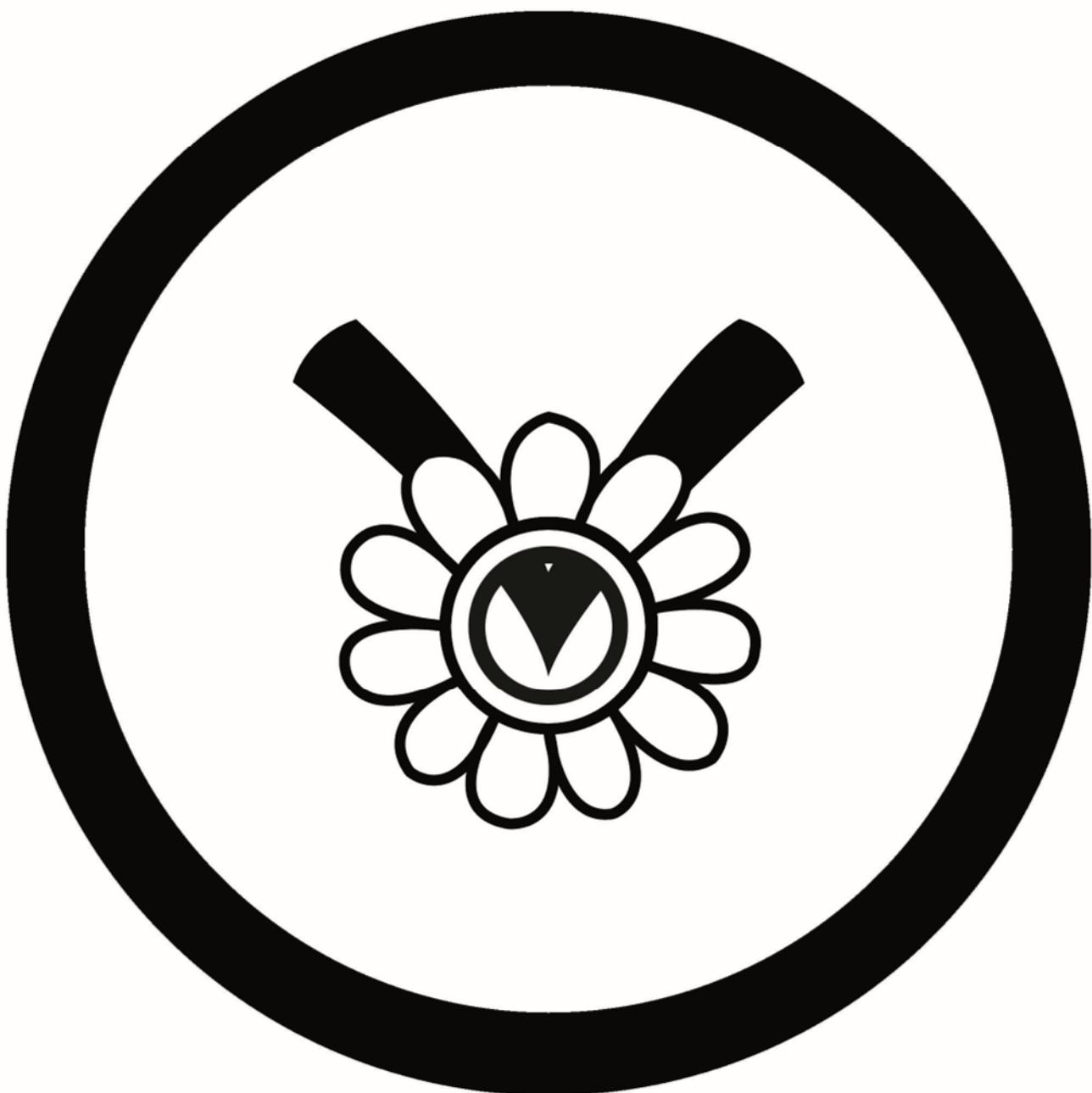


تعامل فرهنگی می‌رسند و گویی فرهنگی تازه برای آنان پا می‌گیرد.

این به هم رسیدن دو فرهنگ در فیلم، در ارتباط میان روزبه و ساکورا نمود بیرونی و عینی پیدا کرده و شکوفا شده است.

اینکه در اواخر فیلم و در رج آخر فرش هرکس با بافت‌ن تاری از آرزو ، آرزویی می کند و این که آرزویی نهفته در هر تار است، سرگذشت زیبایی برای یک اثر هنری رقم می زند. هنری که زبان مشترک آدم ها و فرهنگ هاست.

در آغاز فیلم مرد ژاپنی ارزش کار هنری را به این می داند که همیشه باقی می ماند و به آدمی جاودانگی می بخشد. دو تار آبی و صورتی که روزبه و ساکورای نوجوان بر این قالی بافته اند، از پیوند عشقی جاودانی می گوید که تا همیشه مثل آن اثر هنری باقی خواهد ماند و اینکه عشق، مشترک ترین و جاودان ترین هنر هاست که به آثار هنری ارزش و معنا می بخشد.



هفت

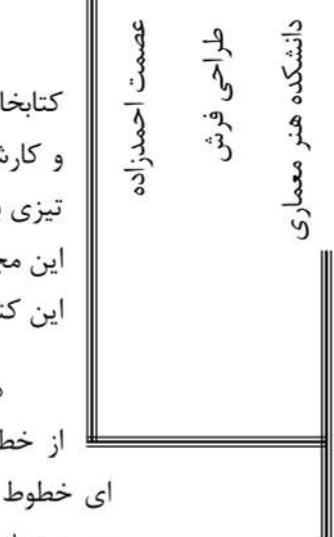
جیرفت، بزرگترین پروژه باستان‌شناسی خاورمیانه

کتابخانه دانشکده هنر و معماری موجود میباشد) و کارشناسی بنام اسکار وايت موسکارلا نقد تند و تیزی بر آن نوشت و بسیاری از آثار معزی شده در این مجموعه را تقلیبی خواند، گرچه بعدها به استناد این کتاب ۱۱۸ قطعه از آثار به ایران برگردانده شد.

در سال ۱۳۸۳ گروه باستان‌شناسی آثاری از خط روی تکه ای آجر بدست آورد و باز عده ای خطوط را دستنوشته خود مجیدزاده خواندند. برای همین زمانیکه در سال ۸۵ گروه باستان‌شناسی جیرفت سه قطعه دیگر از این آجرها و حتی کوره پخت الواح را یافت برای رفع هر شباهه ای از تمام مراحل کار فیلم مستند تهیه کرد.

با کشف محوطه باستانی جیرفت و حفاری در آن، رازهای سر به مهر بسیاری از این فرهنگ دیرپای ایرانی گشوده شد. اگرچه این یافته های شگفت انگیز در ابتدا با شک و تردید پذیرفته می شد اما امروز بحث باستان‌شناسان و مورخان جهان بر گستردگی قدمت و تأثیرگذاری این کشفیات بر تاریخ تمدن جهان معطوف شده است.

هم اکنون در آمریکا از کاووش های جیرفت بعنوان بزرگترین طرح باستان‌شناسی خاورمیانه یاد می شود و در فرانسه، انگلستان، ایتالیا و دیگر کشورهای جهان نیز اهمیت فرهنگ جیرفت پذیرفته شده و بحث ها بیشتر روی جزئیات آن است. همچنانکه مقالات و پژوهش های درج شده در نشریات و مجلات معتبر و چاپ کتابهای متعدد تائید کننده این رویکرد است. همچنین یک فیلم مستند با نام "آرث" توسط یکی از مستند سازان تلوزیونی خارجی تهیه و



در سال ۱۳۸۰ باران شدیدی در حاشیه رودخانه هلیل در گرفت و باعث شد تعدادی ظروف سنگی و سفالی از زیر خاک بیرون بیاید. در این میان مردی از روستای محظوظ آباد در ۳۰ کیلومتری شهرستان جیرفت از استان کرمان، بطور اتفاقی ظرفی زیبا از جنس سنگ کلریت (سنگ صابون) با نقوش تزئینی خارق العاده پیدا کرد و خبر آن در تمامی مناطق اطراف جیرفت منتشر شد. انتشار این خبر چنان وسعتی پیدا کرد که به گفته پروفسور مجیدزاده (مدیرهیئت حفاری جیرفت)، شهرداری به هر خانوار یک زمین چهار مترمربعی داد و آنها چنان با بیل و کلنگ به جان زمین ها افتادند که

بخش بزرگی از آثار ناید شد، بخش دیگر در حال نابودی بود و بخش هایی که سالمتر مانده بود بصورت انبوهی از آثار باستانی به بازارهای هنری اروپا و آسیا سرازیر شد، بگونه ای که از میان آنها ممکن است از نمونه از سنگ کلریتی در محوطه باقی نماند.

تا اینکه در سال ۱۳۸۱ پروفسور یوسف مجیدزاده با

مشاهده آثار جیرفت در کشورهای اروپایی باهدف بازدید از این محوطه به ایران آمد. وی زمانی به ایران رسید که بخش اعظم محوطه بصورت ملک شخصی درآمده بود. سرانجام مجوز حفاری گرفته شد و باستان‌شناسان مهم دنیا از قبیل خانم پروفسور هالی پیتمن استاد دانشگاه پنسیلوانیای آمریکا، ماسیمو ویداله مدیر هیئت ایتالیایی و... داوطلبانه به گروه پیوستند و همچنین با همراهی دانشجویان باستان‌شناسی کرمان، پروژه بزرگ جیرفت آغاز به کار کرد.

در سال ۱۳۸۲ مجیدزاده کتاب "جیرفت کهنترین تمدن شرق" را منتشر کرد (هم اکنون در



پخش شده و بنظر می رسد بینندگان این فیلم ۵۵ دقیقه ای حدود دو میلیارد نفر در دنیا بوده اند. سایت اینترنتی جیرفت نیز در حال طراحی است.

از مهم ترین ویژگی های محوطه، کشف کهن ترین خط دنیا، کشف نخستین انبیا شن جهان و کهن ترین اشیاء سنگ کلریتی (سنگ صابونی) میباشد. همچنانی کشف بناهای سنگی بزرگ و زیگوراتهایی که کهن تر و عظیم تر از زیگوراتهای تمدن بین النهرين و... است.

در حال حاضر محوطه باستانی جیرفت به بهشت باستان شناسی در دنیا شهرت یافته و سبب افتخار و سر بلندی هر ایرانی است.

پایان



بعضی کتاب‌ها هستند که خجالت می‌کشی که و دوستداشتنی. «من او» شامل ۲۳ فصل است. فصل‌های معرفی‌شان کنی! نه این‌که خدای ناکرده داخل آن «من» و فصل‌های «او». راوی فصل‌های «من» نویسنده چیزهای بی‌تربیتی نوشته شده باشد، نه...! از این رو یا همان دانای کل است و راوی فصل‌های «او» شخص اول خجالت می‌کشی معرفی‌شان کنی که فکر می‌کنی که باید هر داستان یعنی جناب علی فتاح. داستان از سال ۱۳۱۲ شمسی آدم کتابخوان و یا حتی کتاب‌نخوانی (مثل من) آن را خوانده در خانی‌آباد (محله‌ای در تهران) شروع می‌شود و در زمان‌ها و مکان‌های دیگر ادامه پیدا می‌کند. بر خلاف اغلب داستان‌هایی باشد. «من او»ی «رضا امیرخانی» از همین کتاب‌هاست.

رضا امیرخانی ۲۰ ساله با «ارمیا» وارد عرصه ادبیات داستانی شد. کتابی که مورد توجه خیلی از صاحب‌نظران این عرصه قرار گرفت و کتاب برگزیده جشنواره ادب و پایداری، ۲۰ سال ادبیات دفاع مقدس شد و این تازه آغاز کار بود! امیرخانی اگرچه در آفرینش فضاهای شخصیت‌ها بسیار عالی عمل کرده بود اما بعد از ۳ سال شاهکار خود، یعنی «من او» منتشر ساخت. کاری که از لحاظ فرم در ادبیات داستانی ایران بسیار بدیع و تازه بود. پس از آن مجموعه‌های «ناصر ارمنی - داستان کوتاه ۱۳۷۸»، «از به - داستان بلند ۱۳۸۰»، «دانستان سیستان - سفرنامه ۱۳۸۲»، «نشست نشا - مقاله بلند ۱۳۸۳»، «بیوتن - رمان ۱۳۸۷» و «سرلوحه‌ها - مجموعه یادداشت‌ها ۱۳۸۷» منتشر شد که به صورت میانگین هر کدام حداقل ۱۰ بار تجدید چاپ شده است.

* «من او» از نظر عموم مخاطبانش، بهترین و برجسته‌ترین اثر امیرخانی است. روایتی زیبا و مدرن از فضایی اصیل «ضعیف‌کش» و «من» و «او»...



روز را که می گیرم
از سر
دو شب گذرانده ام
سهمناک.
زمان را
به دندان می گیرم
روزه‌ی دو پیاله شیر
که تمام
نمی شود.
این ماه، سیزده بار
زبان ام غذا شد.

شکران رحیمی نژاد
دانشجوی کارشناسی شهر ساری

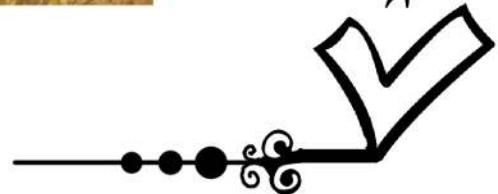
پشت جلد کتاب بهترین بخشی است که
نیاز به مقدمه و مؤخره نداشته باشد،...»
«فکر کرده‌ای فصل قبل -که سفید بود- از دستمان در رفته است.
نه؟! یا فی‌المثل این کتابی که شما خریده‌ای، این چند صفحه‌اش
نگرفته است؟! نه؟! بعد هم حتم می‌نشینی کنارِ رفقا و فک و فامیل،
اهن و تلپ می‌کنی که بله... صنعتِ نشر عقب مانده است، این
فیل و زینک‌هایی که به خاطر ارزانی از بلوک شرق وارد می‌کنند،
نامرغوب است!... کتاب خریده‌ایم به پولِ خون پدرمان، آن وقت
حروف‌چین موقعِ کار دقت نکرده است و صفحه‌اش خط اندخته و
سوزنش دور برداشته و یک مطلب را چندین بار نکرار کرده است...
اولاً! یعنی پول خون پدرت، بالکل، به قیمت پشت جلد این کتاب
است؟! این قدر ارزان؟ اگر این جوری است که یکی دو استکان لب‌پر
هم برای ما بربیز! خودت هم بزن روشن می‌شوی! اصلاً پول خون پدر
یعنی چه؟ شده‌ای کأنه برادر بزرگ‌هی برادران کارآمازوف که ابوی اش
را نفله کرد! دستت درست!...»

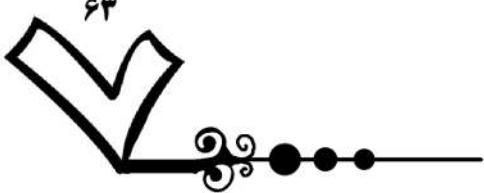


علیرضا بحرانی
فارق التحصیل رشته
معماری



سما تقوایی
دانشجوی صنایع دستی





طراحی
فاطمه جبهه
دانشجوی گرافیک



کلاز
زهره کاظمی
دانشجوی گرافیک





سارا زمانی-دانشجوی صنایع دستی

مینا رمضانی
دانشجوی صنایع دستی

هرم ازین باغ برگمه



هرم ازین باغ برگمه



بی عذر دارم تا درست



مینا رمضانی
دانشجوی صنایع دستی



فَلَمْ